

PATRICIA JUSTO MOREIRA

**SOCIALIDADE E CIBERESPAÇO:
LAN HOUSES E SUAS IMPLICAÇÕES PARA A *ESCOLA***

FLORIANÓPOLIS-SC

2010

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA-UDESC
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA EDUCAÇÃO-CCE/FAED
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
MESTRADO EM EDUCAÇÃO**

PATRICIA JUSTO MOREIRA

**SOCIALIDADE E CIBERESPAÇO:
LAN HOUSES E SUAS IMPLICAÇÕES PARA A ESCOLA**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação – Mestrado, da Universidade do Estado de Santa Catarina- UDESC na linha Educação, Comunicação e Tecnologia, como requisito para a obtenção do grau de Mestre em Educação.

Orientadora: Dra. Ademilde Silveira Sartori

FLORIANÓPOLIS-SC

2010

FOLHA DE APROVAÇÃO

DEDICATÓRIA

Dedico a Antero e Jade.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a minha estimada orientadora Professora Doutora Ademilde Silveira Sartori, por ter acreditado e confiado na possibilidade da realização desta pesquisa, por tê-la tornado possível com sua orientação, com sua experiência, dedicação, críticas, sugestões e interesse. Agradeço-lhe pela tarefa difícil e fundamental que é orientar.

Agradeço a Professora Doutora Sonia Maria Martins de Melo da UDESC que dedicou atenção valiosa, tanto quando ministrou a disciplina Seminário de Pesquisa e nos ajudou a delimitar pontos importantes para a realização da pesquisa e da dissertação, quanto da sua participação na Banca de Qualificação nos agraciando com suas importantes sugestões, apontamentos e correções, com sua lucidez e experiência, além de nos auxiliar e orientar no Estágio Docência e ainda abrilhantar nossa Banca Examinadora.

Agradeço a Professora Doutora Martha Kaschny Borges também da UDESC por ter sido professora da disciplina Educação e Cibercultura que contribuiu bastante para nossa pesquisa e pela sua disposição para compor como suplente as bancas de qualificação e de defesa final.

Agradeço também a Professora Doutora Patrícia Lupion Torres da PUC-PR que se disponibilizou a participar da Banca de Qualificação, dando importantes contribuições para a realização, em especial, da pesquisa de campo.

Agradeço a Professora Doutora Jucimara Roesler da UNISUL por ter me dado a alegria de sua ilustre participação na Banca Examinadora.

Agradeço também a UDESC e ao Programa de Pós- graduação em Educação, a todos os funcionários e funcionárias, todos os professores e professoras deste programa e aos professores e professoras que nos concederam palestras, conferências e cursos. Aos meus colegas e minhas colegas que tanto nas aulas como fora delas possibilitaram-me troca de informações, dicas, conversas, livros, desabafos, etc, e desta forma contribuíram nesta caminhada. Bem como ao grupo de pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologia.

Agradeço a FAPESC por ter me concedido uma bolsa de estudos pelo período de dois anos respectivos possibilitando-me maior dedicação à pesquisa.

Agradeço a Antero Maximiliano Dias dos Reis, meu companheiro, que sempre me apoiou e auxiliou na realização desta caminhada. A minha enteada Jade Liz Almeida dos Reis, que compreendeu esta etapa de estudos e dedicação à pesquisa. E a todos meus familiares que me apoiaram também nesta fase de estudos.

E por fim agradeço particularmente aos jovens e seus responsáveis que me concederam e confiaram às valiosas informações e experiências de suas vidas, a Escola que nos possibilitou o contato com os jovens, ao proprietário e ao funcionário da *lan house*, que nos concederam além de informações importantes, o espaço para a realização da observação. Agradeço a todos e todas que de uma forma ou de outra tornaram esta pesquisa prazerosa e possível.

RESUMO

Nesta pesquisa buscamos analisar como se apresenta a socialidade entre jovens em *lan houses* e suas implicações para a escola. Para tal realizamos uma observação em uma *lan house* na capital catarinense a fim de conhecer um pouco do cotidiano deste tipo de comércio, aplicamos um questionário com jovens estudantes a respeito do uso das tecnologias digitais e realizamos entrevistas semi-estruturadas com alguns jovens para aprofundarmos questões atinentes ao uso das *lan houses* e da Internet. Destacamos que a socialidade está presente nestes ambientes através da vontade de estar junto compartilhando interesses em comum, nas ações comunicativas interpessoais, criando uma identificação entre os usuários do ciberespaço. Ressaltamos que a escola pública pode ter papel fundamental no que tange a educação digital com base nas experiências juvenis relacionadas ao uso do ciberespaço. Por fim, sugerimos que a sala de informática da escola seja também um local voltado ao uso autônomo e 'livre' das tecnologias digitais, promovendo uma interação entre as vivências das *lan houses* e da escola, o qual pode ser chamado de LanEscola.

PALAVRAS-CHAVE: Socialidade, Jovens, *Lan House*, Ciberespaço.

ABSTRACT

In this research we look at how you present sociality among young people in Internet cafes and Internet in Florianópolis - SC. To perform such an observation at an Internet café in the capital of Santa Catarina to know a little everyday this trade. We also apply a questionnaire to young students about the use of digital technologies and conducted semi-structured interviews with young people to deepen some questions regarding the use of Internet cafes and the Internet. Emphasize that sociality is present in these environments through the will to be together sharing common interests in interpersonal communicative actions, creating an identification between the users of cyberspace. Emphasize that public schools can play a critical role with respect to digital education based on youthful experiences related to the use of cyberspace. Finally, we suggest that the computer room of the school is also a place to use self-directed and 'free' digital technologies, fostering interaction between the experiences of Internet cafes and school. What can be called LanEscola.

KEY WORDS: Sociality, Young, Lan House, Cyberspace.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 01 – Locais de acesso a Internet.....	99
Gráfico 02 – Frequência de uso da Internet.....	100
Gráfico 03 – Onde aprendeu a utilizar o computador.....	101
Gráfico 04 – Utiliza a sala de informática para aulas.....	101
Gráfico 05 – Utiliza a sala de informática sem ser para aulas.....	102
Gráfico 06 – Para que utilizam a sala de informática.....	103

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – exemplo de <i>Lan House</i> 01.....	45
Figura 02 – exemplo de <i>Lan House</i> 02.....	45
Figura 03 – exemplo de <i>Lan House</i> 03.....	45
Figura 04 – exemplo de <i>Lan House</i> 04.....	45
Figura 05 – parte da página inicial do <i>site Orkut</i>	62
Figura 06 – versão do <i>Orkut</i> para usar em telefones celulares.....	63
Figura 07 – parte da página inicial pessoal do <i>Orkut</i>	64
Figura 08 – parte da página inicial pessoal do <i>Facebook</i>	67
Figura 09 – exemplo do <i>Messenger</i>	70
Figura 10 – exemplos 01 de <i>emoticons</i> para o <i>Messenger</i>	71
Figura 11 – exemplos 02 de <i>emoticons</i> para o <i>Messenger</i>	71
Figura 12 – Jogo <i>Counter Strike</i> 01.....	75
Figura 13 – Jogo <i>Counter Strike</i> 02.....	75
Figura 14 – Jogo <i>Counter Strike</i> 03, versão Rio.....	75
Figura 15 – Jogo <i>Counter Strike</i> 04, versão Rio.....	76
Figura 16 – Jogo <i>Lineage</i> 01.....	77
Figura 17 – Jogo <i>Lineage</i> 02.....	77
Figura 18 – Jogo <i>GTA</i> 01.....	77
Figura 19 – Jogo <i>GTA</i> 02.....	78
Figura 20 – Jogo <i>GTA</i> 03, Tropa de Elite.....	78
Figura 21 – Jogo <i>Power Soccer</i> 01.....	79
Figura 22 – Jogo <i>Power Soccer</i> 02.....	79
Figura 23 – Jogo <i>Power Soccer</i> 03.....	80

LISTA DE SIGLAS

CGI.br – Comitê Gestor da Internet no Brasil

CS – *Counter Strike*

CTS – Centro de Tecnologia e Sociedade

ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente

FAPESC – Fundação de Amparo a Pesquisa de Santa Catarina

FGV – Fundação Getúlio Vargas

GTA – *Grand Theft Auto*

LER – Lesões por Esforço Repetitivo

NTIC – Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação

RPG – *Role-Playing Game*

UDESC – Universidade do Estado de Santa Catarina

VIJ – Vara da Infância e Juventude

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1 ARGUMENTOS DE UMA PESQUISA EM EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIA.....	17
2 CIBERESPAÇO.....	40
2.1 <i>LAN HOUSES</i> NO CONTEXTO BRASILEIRO.....	44
2.2 <i>SITES</i> DE RELACIONAMENTOS E JOGOS <i>ONLINE</i>	60
3 LEVANTANDO INDICATIVOS	84
3.1 METODOLOGIA UTILIZADA NA PESQUISA.....	84
3.2 APROXIMAÇÃO A UMA <i>LAN HOUSE</i>	89
3.3 APROXIMAÇÃO DO PERFIL DIGITAL.....	97
3.4 PORQUE LÁ É MAIS LEGAL? SOCIALIDADE NA <i>LAN HOUSE</i>	103
4 LANESCOLA: A SOCIALIDADE DA <i>LAN HOUSE</i> NA ESCOLA.....	114
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	127
REFERÊNCIAS.....	131
APÊNDICE.....	138

INTRODUÇÃO

A presente dissertação é resultado de uma pesquisa realizada para obtenção do título de Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, na linha Educação, Comunicação e Tecnologia e aborda experiências juvenis de utilização do ciberespaço a partir das *lan houses*¹. Nossa intenção foi verificar como se apresenta a socialidade entre jovens nesses espaços públicos de acesso a Internet e quais são as possíveis implicações que tais práticas sociais podem trazer para o cotidiano escolar, tendo em vista o grande interesse que há, por parte destes jovens estudantes, em ter acesso ao ciberespaço.

A humanidade está cada vez mais conectada. A Internet é um dos principais instrumentos que tem propiciado tal conexão. O uso por parte dos sujeitos tem como consequência a apropriação desta tecnologia, o que tem gerado mudanças sociais significativas, sobretudo, no que tange as relações interpessoais. Cada vez mais se apresenta na Internet o desejo de agrupamento através da proliferação das redes sociais, que tecem suas teias de interesses que vão dos mundos do trabalho, da política, da religião, à economia, ideologias, saúde, lazer, entretenimento, cultura, educação, comunicação e muito mais, pois é este constante movimento que tem proporcionado tais transformações.

O acesso ao ciberespaço possibilita certo trânsito entre o local e o global, outra percepção de tempo e espaço com configurações comunicacionais

¹ Encontramos muitas maneiras de escrever este termo, tais como: *lanhouse*, Lan House, LAN House, lanhouse, lan house, *lan house*. Optamos por usar a forma escrita *lan houses* por entendermos que o termo já se tornou comum e no Brasil e se refere a um tipo de estabelecimento comercial específico. Utilizaremos o termo em itálico por ser uma palavra de outra língua, empregada na língua portuguesa.

diferenciadas que apresentam práticas sociais que se caracterizam pelas novas formas de socialidade.

Para Maffesoli (2004) a noção de socialidade está instaurada no cotidiano entre os sujeitos, está implícita na comunicação e, portanto nas relações sociais. Tais práticas promovem um entrelaçamento social mediante o estar junto compartilhando interesses comuns, o que estabelece uma identidade coletiva.

Pode-se dizer que, o ciberespaço ao mesmo tempo em que se constitui por meio de relações interpessoais desterritorializadas é formador das mesmas, sendo um espaço no qual se apresentam diversas manifestações de socialidade.

A delimitação das *lan houses* como local de investigação, deu-se, sobretudo porque estas se constituem, atualmente no Brasil, em espaços propiciadores de acesso a Internet principalmente para as camadas populacionais economicamente desfavorecidas. Tais estabelecimentos comerciais promoveram uma maior participação dos jovens destas localidades no ciberespaço, quebrando de certa forma com a lógica da distinção social pelo uso.

Para a elaboração desta pesquisa foram aplicados 36 questionários com jovens estudantes de uma escola estadual pública de Florianópolis dentre os quais realizamos oito entrevistas semi-estruturadas. A seleção dos jovens para as entrevistas teve como base fundamental a utilização, pelos mesmos, das *lan houses*. As entrevistas constituem a principal fonte desta pesquisa, pois expressam a visão e o entendimento destes sujeitos a respeito do tema.

A dissertação está dividida em quatro capítulos. O primeiro apresenta uma discussão que tem por propósito justificar uma pesquisa em educação, comunicação e tecnologia, elencando para isso uma breve análise da sociedade ocidental atual, das ciências, dos paradigmas e as transformações que se apresentam,

demonstrando que as Tecnologias Digitais são renovadas e ao mesmo tempo renovam as relações interpessoais. No segundo capítulo apresentamos o ciberespaço por se tratar de um ambiente comunicativo e potencialmente educativo que está muito presente no cotidiano juvenil atualmente e por ser um espaço de expressão da socialidade. Ressaltamos ainda que as *lan houses* são um ponto de encontro entre jovens que se agregam com finalidades comuns e que o fenômeno atual do uso de *lan houses* no contexto brasileiro, se deve a uma vontade de estar em conexão, de acessar as tecnologias digitais, de fazer parte de uma ambiente interativo e comunicacional. Da mesma forma, trazemos uma discussão a respeito dos *sites* de relacionamentos e jogos *online* que se constituem os mais acessados a partir das *lan houses* especialmente por parte dos jovens. Tal fator acima nos sugeriu a existência crescente da busca pelas ações em grupo, em especial as que envolvem ações comunicativas. Consideramos estes pontos específicos relevantes para esta pesquisa devido a terem sido apresentados pelos pesquisados como sendo os mais acessados na Internet por eles. O terceiro capítulo traz a metodologia utilizada na pesquisa, o relato da aproximação a uma *lan house*, que serviu como parâmetro para conhecermos o cotidiano deste tipo de comércio, bem como a análise dos dados obtidos por meio da aplicação de questionário e da realização de entrevista semi-estruturadas com alguns jovens estudantes do ensino público fundamental do Estado de Santa Catarina. A análise destes dados nos deu subsídios para verificar em quais meandros se apresenta a socialidade e como ela se engendra entre jovens de 12 e 18 anos de idade no uso das *lan houses* e da Internet. E também possibilitou trazeremos apontamentos para se repensar o uso da sala de informática da escola. No quarto e último capítulo desta pesquisa apontamos algumas das implicações que a socialidade apresentada nas *lan houses* e no uso da

Internet podem trazer para a escola pública brasileira. E por fim, apresentamos uma breve proposta de reestruturação do uso das salas informatizadas das Escolas Públicas. Entendemos que o ambiente escolar pode ser um promovedor de acesso constante e responsável a Internet.

Tendo em vista o interesse por parte da maioria dos jovens em acessar constantemente à Internet pensamos em uma perspectiva que aponte para o uso autônomo e responsável da Internet, sem privá-los da diversão e da comunicação, mas tendo uma socialidade orientada para a responsabilidade. Trazer estes jovens para dentro do ambiente escolar a fim de fazer deste ambiente um espaço tão atrativo quanto as *lan houses* para estes sujeitos. Proposta que denominamos: LanEscola. Tal proposta visa recriar o ambiente das *lan houses* nas salas de informática da escola, valorizando o acesso aos bens tecnológicos digitais de forma 'livre'², autônoma e gratuita, a crianças e jovens, mas sempre levando em conta a responsabilidade social. Para isso acontecer sabemos que são necessários vários passos fundamentais, que devem ser pensados e articulados em conjunto com a comunidade escolar. Nesta dissertação apenas apontaremos algumas idéias básicas deste projeto que poderá ser melhor trabalhado e aprofundado da maneira mais devida em futuros estudos.

Segundo Paulo Freire autonomia é a condição sócio-histórica de um povo ou pessoa que tenha se libertado, se emancipado, das opressões que restringem ou anulam sua liberdade de determinação. E conquistar a própria autonomia implica, para Freire, em libertação das estruturas opressoras. "A libertação a que não chegarão pelo acaso, mas pela práxis de sua busca; pelo conhecimento e

² O termo livre aqui vem apresentado entre aspas, pois se trata de um uso que não é totalmente livre, pois se leva em conta a proibição existente aos menores de idade de acessarem, por exemplo, *sites* pornográficos, jogos impróprios à idade entre outros. Mas se supõe com este termo um uso mais autônomo que parta do interesse dos sujeitos que estão acessando.

reconhecimento da necessidade de lutar por ela" (FREIRE, 1983, p.32). É necessária conscientização e intervenção no mundo. A autonomia, além da liberdade de pensar por si, além da capacidade de guiar-se por princípios que concordem com a própria razão, envolve a capacidade de realizar, o que exige um sujeito consciente e ativo, que possa construir o uso.

1 ARGUMENTOS DE UMA PESQUISA EM EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIA

A sociedade contemporânea vivencia profundas transformações nas esferas culturais, sociais, econômicas e políticas, alterando rotinas, comportamentos, sistemas de produção, estruturas de mercado, circulação de capital, consumo, mídia, educação, comunicação etc., motivadas por diferentes fatores que se processam em simultaneidade e também são marcadas pela aceleração tecnológica e pela convergência digital. Para compreendermos um pouco melhor tal processo recorreremos a alguns teóricos que abordam questões atinentes às ciências e aos paradigmas que permeiam nossas vidas no decorrer de alguns séculos e que exprimem as transformações produzidas na cultura ocidental.

Conforme Boaventura de Souza Santos (1999, p.10) “o modelo de racionalidade que preside à ciência moderna, constituiu-se a partir da revolução científica do século XVI e foi desenvolvida nos séculos seguintes basicamente no domínio das ciências naturais”. A economia, até então regida por uma base de trocas de mercadorias, passa lentamente a um sistema de mercado, no qual as trocas serão mediadas pelo dinheiro, formando assim uma economia de intercâmbio, com preocupações em investimentos e produtividade. Estão lançadas as bases do sistema capitalista que tem como objetivo principal atingir o lucro. Este processo de transição não foi fácil, sendo necessário um período de adaptação. Ao longo deste período houve o crescimento do capital especulativo e das movimentações financeiras. Os mecanismos de produção alteraram-se gradativamente, objetivando atingir o consumo em massa. Houve, também, profundas transformações no que tange a exploração dos recursos naturais, humanos e técnicos.

Para Berman (1986) do início do século XVI até o fim do século XVIII as pessoas mal faziam idéia do que as atingiu, estavam apenas começando a experimentar a vida moderna. Com pouco ou nenhum senso de 'público' ou 'comunidade' moderna. Paulatinamente, foi se afirmando a burguesia em conjunto à instalação do sistema capitalista, além de delinear uma concepção de mundo laico e racionalista.

Para Michel Foucault (2005), as relações entre o Estado moderno e a população, na sociedade ocidental, remontam ao século XVIII. A partir dessa época, a população adulta, masculina e feminina, tornou-se a principal riqueza de um país, necessária para assegurar o povoamento das colônias e integrar os exércitos nacionais, bem como para compor a mão-de-obra do nascente setor industrial.

O âmbito do privado passa a ter um significado vinculado à intimidade. A família burguesa impôs-se padrões de relacionamentos que se caracterizam pelo seguinte conjunto de práticas e valores: família nuclear (composta pelo pai, mãe e filhos); amor romântico entre os cônjuges; amor materno e paterno em relação aos filhos; sexualidade do casal que deveria ser pautada pela prática da monogamia e pelo heteroerotismo; o papel da mulher e mãe (lhe cabendo a administração do mundo doméstico e a maternagem das crianças); e o papel do homem como provedor do lar e atuante no espaço público.

A escola se torna cada vez mais central para o desenvolvimento da sociedade moderna. Esta instituição passa agora a ser de acesso para todos os filhos homens e não só para o primogênito da família e logo depois também para as filhas. Uma escola que, além de instruir e formar ensina conhecimentos e também comportamentos adequados à vida moderna. As crianças passaram a ser formadas de modo a compor o sistema de produção. Os currículos foram pensados e

elaborados visando contemplar os ensinamentos ditados pela ordem burguesa. Para as classes mais abastadas ensinava-se como administrar e aumentar seus bens e para as menos abastadas como trabalhar para o sustento de sua família.

Segundo Berman (1986, p.16), “somente no século XIX que o modelo de racionalidade se estende às ciências sociais emergentes”. A partir deste momento, se pretende um modelo global e, portanto totalitário, que nega outras formas de conhecimento que não se pautarem pelos seus princípios metodológicos, fazendo com que somente seja válida uma forma de conhecimento verdadeiro aqueles mensuráveis ou quantificáveis, passíveis de verificação, subordinados a uma crença obsessiva da idéia de progresso e civilização. A ciência moderna, de acordo com este autor desconfia sistematicamente das evidências da nossa experiência imediata e tem a matemática como central, pois conhecer significa quantificar e o que não é quantificável é cientificamente irrelevante. O conhecimento científico rompe com o conhecimento do senso comum, pois privilegia o ‘como funciona’ das coisas em detrimento de ‘qual o agente’ ou ‘qual o fim’ das coisas. Esta racionalização estende-se para o mundo social, os modelos e valores urdidos no interior da classe burguesa, devem ser introjetados nas classes populares.

Conforme Santos (1999) o determinismo mecanicista é o horizonte certo de uma forma de conhecimento que se pretende utilitária e funcional. Ainda de acordo com Santos, no plano social, esse é o horizonte cognitivo mais adequado aos interesses da burguesia ascendente que via na sociedade em que começava a dominar o estágio final da evolução da humanidade. Teorizavam que assim como foi possível descobrir as leis da natureza, seria possível da mesma forma descobrir as leis da sociedade. A criação das instituições modernas do século XIX e XX, tais como a escola, o Estado, o Direito, o mundo do trabalho industrial, etc., teve também

como base o reconhecimento de faixas etárias e, sobretudo, a institucionalização do curso da vida. É neste conjunto de representações sociais que a modernidade tornou-se parte fundamental do processo histórico-social de construção da noção de infância e juventude como as que conhecemos hoje. As categorias sociais baseadas nas faixas etárias têm uma grande importância para o entendimento de diversas características das sociedades modernas, bem como para os significados de seu funcionamento e de suas transformações.

De acordo com Berman (op.cit., p.15) “ser moderno é encontrar-nos em um meio-ambiente que nos promove aventura, poder, alegrias, crescimento, transformação de nós mesmos e do mundo, e que ao mesmo tempo, ameaça destruir tudo o que temos, tudo o que somos, tudo o que conhecemos”. Para este mesmo autor, vivemos num redemoinho perpétuo de desintegração e renovação gerado pelos processos sociais tais como: as descobertas científicas; as revoluções da indústria; as transformações demográficas; as formas de expansão humana; os Estados Nacionais e os movimentos de massa. E todos estes processos são impulsionados pelo mercado mundial capitalista que Berman chama de modernização socioeconômica. Surge então o que o autor denomina de modernismo, que são visões e valores que visam a fazer dos homens e mulheres os sujeitos da modernização. De acordo com este autor a modernidade é um tipo de experiência vital, experiência de tempo e espaço, de si mesmo e dos outros, das possibilidades e perigos da vida e une a espécie humana, mas trata-se de uma unidade de desunidade. Para ele “a sensibilidade moderna nasce de uma atmosfera de agitação e turbulência, vertigem e embriagues psíquica, expansão das possibilidades da experiência e destruição das fronteiras morais e dos laços pessoais, auto expansão e auto perturbação, fantasmas na rua e na alma”

(BERMAN,op.cit., p.18). Tais turbulências geraram crises identitárias, tendo em vista que a modernidade encontra dificuldade para dar conta das contradições que ela mesma ajudou a criar.

Conforme Berman (op.cit.) a expansão mundial do processo de modernização acontece no século XX, mas ao mesmo tempo em que se expande o público moderno, se multiplica em uma multidão de fragmentos, o que fez perder muito de sua nitidez, alterando sua capacidade de organização neste redemoinho de vozes, criando novos sentidos às vidas das pessoas. A experiência da vida metropolitana para milhões de jovens provindos do campo num movimento exploratório já demonstra a busca por algo novo, por um mundo que promova “aventuras, alegrias, poder, crescimento, transformação e autotransformação” (BERMAN, op.cit., p.15), como prometia o ‘mundo moderno’. Mas o que se encontrou em meio a estes fatores foi um turbilhão de possibilidades, o que deixou a todos aturdidos, e assim foi se imprimindo a vida moderna de consumo, modelos prontos, competição, conflitos identitários, homogeneidade, ambição, egoísmo, e as pessoas passaram a individualizarem-se cada vez mais.

No início do século XX, os modelos hegemônicos eram aqueles que vinculavam-se a adulez, principalmente nas classes dominantes, sendo este o estágio de fase da vida mais prestigiado, assim “um homem de 25 anos já portava bigode, roupa escura e guarda-chuva, necessários para identificá-los entre os homens de 50, e não entre os rapazes de 18 anos” (KEHL, 2004, p.89) o que demonstrava um desprestígio em relação a juventude. A partir de meados do século XX nota-se que o aumento progressivo do período de formação escolar, a alta competitividade do mercado de trabalho nos países capitalista e a escassez de empregos, obrigaram o jovem adulto a viver cada vez mais tempo na condição de

dependente do grupo familiar. Na segunda metade deste século, como afirma Kehl (op.cit, p.91-92) houve uma significativa mudança e os jovens se tornaram alvos do *marketing* (propagandas e anúncios publicitários) e ser jovem virou *slogan*, uma nova fatia no mercado passou a ser explorada. Os jovens passaram então a ser considerados “cidadãos” porque viraram consumidores em potencial. E com este espaço novo, para este “cidadão novo”, foram se apresentando novas identidades, diante de um verdadeiro:

Exército de consumidores livres dos freios morais e religiosos que regulavam a relação do corpo com os prazeres e desligados de qualquer discurso tradicional que pudesse fornecer critérios quanto ao valor e à consciência, digamos, existencial de uma enxurrada de mercadorias tornadas, da noite para o dia, essenciais para a nossa felicidade. (KEHL, op.cit., p.92).

De acordo com esta mesma autora o jovem das últimas décadas do século XX deixou de ser uma criança grande, desajeitada e inibida, de pele ruim e hábitos anti-sociais, para se transformar num modelo de beleza, liberdade e sensualidade para todas as outras faixas etárias, um sinônimo de vitalidade e saúde. O próprio conceito de juventude, atualmente, passa além das definições lançadas por limites etários restritos. Estes não dão conta de definir tal conceito. Dessa forma, o termo juventude traz em si um aspecto de imprecisão, na medida em que não há como estabelecer uma concretude, no sentido de ser classificado como jovem um único grupo etário.

De acordo com Santos (op.cit.) quem constituiu o primeiro grande ‘rombo’ no paradigma da modernidade foi Einstein quando constatou que a simultaneidade de acontecimentos distantes não pode ser verificada, a não ser por hipótese, podendo tão somente ser definida de acordo com um valor representativo. O fato é que se constatando que não há simultaneidade universal, o tempo e o espaço absolutos

deixam de existir. E dentre vários outros fatores, a modernidade começou a dar sinais de exaustão no final do século XX e entrou em uma crise, que o autor chamou de 'crise paradigmática'. Tal paradigma se pautava nas idéias de:

Distinção entre sujeito e objeto e entre natureza e sociedade ou cultura; redução da complexidade do mundo e leis simples susceptíveis de formulação matemática; uma concepção de realidade combinada pelo mecanicismo tecnicista e da verdade como representação transparente da realidade; uma separação absoluta entre conhecimento científico e outras formas de conhecimento como o senso comum ou estudos humanísticos; privilegiamento da causalidade funcional, hostil a investigação das causas últimas, consideradas metafísicas, e centradas na manipulação e transformação da realidade estudada pela ciência. (SANTOS, 2006, p.25).

Marshall Berman afirma que “não só a sociedade moderna é um cárcere, como as pessoas que aí vivem foram moldadas por suas barras; somos seres sem espírito, sem coração, sem identidade sexual ou pessoal” (BERMAN, op.cit., p.27). Pessoas foram regidas por padrões pré-estabelecidos de ordem burguesa que primeiramente experimentou e estabeleceu para si padrões morais racionalistas definidos como verdadeiros. Um estatuto de verdade que negava o conhecimento do senso comum, ou seja, negava o conhecimento que se dava através das relações sociais e que até então era seguido e respeitado e passado de geração a geração. Agora só era válido e aceito aquilo que era provado através da ciência. Mas o fato é que esta ciência não conseguiu dar respostas a todos os anseios da sociedade de forma satisfatória, ocasionando dúvidas e desconfianças que geraram uma crise deste paradigma de verdade, uma insatisfação em relação aos modelos prontos, ditados pela ordem burguesa como inquestionáveis. Tais valores foram corroendo-se, tendo como conseqüência um mal estar em relação à “norma civilizada”, sobretudo porque este mesmo ideário foi capaz de gerar genocídios e destruições ambientais.

O termo pós-modernismo passou a ser amplamente utilizado na década de 1970 para descrever a insatisfação de alguns arquitetos frente aos princípios do movimento modernista na arquitetura e ao austero funcionalismo de suas construções. Na década de 1980 viveu-se intensamente o sentimento pós-moderno, que participou de todas as áreas da vida. O pós-modernismo apresenta-se como reação contrária a cultura modernista, trazendo consigo uma resistência intencional à dominação.

Santos (op.cit.) afirma que são múltiplas as concepções que se reivindicam do pós-moderno, e destaca entre diferentes autores Rorty (1979), Lyotard (1979), Baudrillard (1984), Vattimo (1987) e Jameson (1991) que por sua vez assumem algumas características essenciais, tais como:

Crítica do universalismo e das grandes narrativas sobre a unilinearidade da história traduzida em conceitos como progresso, desenvolvimento ou modernização que funcionam como totalidades hierárquicas; renúncia a projetos coletivos de transformação social, sendo a emancipação social considerada como um mito sem consistências; celebração, por vezes melancólica, do fim da utopia, cepticismo na política e da paródia da estética; concepção da crítica como desconstrução; relativismo ou sincretismo cultural; ênfase na fragmentação, nas margens ou periferias, na heterogeneidade e na pluralidade; epistemologia construtivista, não-fundacionalista e anti-essencialista. (SANTOS, op.cit., p. 29).

No século XXI as identificações se constituem por meio das imagens industrializadas, poucos podem consumir uma grande variedade de produtos, mas a imagem difundida para o consumo em massa faz de todos 'consumidores em potencial'. O jovem independente da condição econômica e social quer consumir, o que, muitas vezes, torna-se um fator gerador de violência. A representação constituída deste jovem é sempre de beleza, liberdade, sensualidade, anúncios que enfatizam um discurso de juvenilização social. De acordo com Kehl (op.cit., p.93) "o

efeito paradoxal do campo de identificações imaginárias aberto pela cultura jovem é que ele convoca pessoas de todas as idades (...) e, o jovem pós-moderno desfruta de todas as liberdades da vida adulta, mas é poupado de quase todas as responsabilidades”.

O sujeito pós-moderno é composto por um ‘mosaico’ de identidades e identificações que muitas vezes são contraditórias ou transitórias. Mudanças estruturais fragmentam as diversas identidades culturais – de classe, gênero, geração, sexualidade, etnia, e nacionalidade – as quais se antes, eram sólidas localizações, onde o sujeito moderno se encaixava socialmente, hoje se encontram com fronteiras menos definidas, provocando muitas vezes no sujeito profundas crises identitárias. A crise de identidade é vista como parte de um processo mais amplo de mudança, que está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo social. (HALL, 2002, p.07). A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente (HALL, 2002, p.13).

Na atualidade vivenciamos não só os processos de globalização ligados ao mercado e consumo, ou seja, ao âmbito econômico, mas também se desenvolve questões culturais, sociais, das práticas cotidianas e dos sentidos de cidadania.

Renato Ortiz (1994) afirma que o processo de mundialização, visto pelo autor como processo e totalidade, é um fenômeno social que para existir deve se localizar, enraizar-se nas práticas cotidianas dos sujeitos. Esse fenômeno permeia o conjunto

das manifestações culturais. “Uma cultura mundializada corresponde a uma civilização cuja territorialidade se globalizou. Isso não significa, porém, que o traço comum seja sinônimo de homogeneidade”. (*op. cit.*, p. 31). Uma sociedade, no entanto, para o autor, é um conjunto de subgrupos que se destacam pelas diferenças particulares, mas em um modelo comum. É na sociedade moderna, com o desenvolvimento da ciência, tecnologia e consumo, que se desenvolveu uma sociedade globalizada e que por sua vez primou por uma padronização mundial tanto dos produtos, quanto na fabricação industrial da cultura.

A modernidade rompeu com o equilíbrio existente no antigo regime, no qual, “(...) espaço e tempo estavam confinados a lugares seguros, conferindo estabilidade à ordem estamental (...), pois os limites separavam as classes sociais, a cidade do campo, a cultura erudita da cultura popular, impedindo o movimento de um lado para outro” (Ortiz, *op.cit.*, p. 48). E por muito tempo também foi um ‘lugar seguro’, conferindo um caráter dominante, um modelo global. Conforme Santos (1999, p. 10) “a nova racionalidade científica é também um modelo totalitário, na medida em que nega o caráter racional a todas as formas de conhecimento que se não pautarem pelos seus princípios epistemológicos e pelas suas regras metodológicas”. Para Martín-Barbero (2008, p. 210)³ “a temporalidade moderna é aquela na qual a dinâmica e o peso da história se encontravam inteiramente voltados para o futuro em detrimento do passado”.

Alguns inventos humanos, tais como o trem no século XIX, cabos submarinos, telégrafo e agências internacionais de informação revolucionaram a concepção de espaço e de tempo ao possibilitarem a comunicação e o deslocamento em tempos menores e facilitaram o acesso a regiões antes longínquas. A mobilidade promovida

³ Artigo de Martín-Barbero na Revista Univerciência. Disponível em: <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/MATRIZES/article/view/5245/5267>

com a modernidade impulsiona a circulação das mercadorias, dos objetos e das pessoas. É durante o século XX que, segundo Ortiz (1994), o processo de mundialização se realiza plenamente. De acordo com o autor, o cinema teve papel fundamental para o intercâmbio das imagens formando paulatinamente uma cultura da imagem que transcendeu sua origem nacional, bem como as indústrias fonográfica, propagandística e automobilística. Ainda com base no autor, o rádio e a televisão tiveram papel fundamental na construção de um 'circuito de trocas culturais'. Para ele "a materialidade dos meios de comunicação permite interligar as partes desta totalidade em expansão" (ORTIZ, op.cit., p. 58).

Com tal expansão, o paradigma científico da Modernidade passa a não dar conta de responder às muitas dúvidas e descontentamentos dos sujeitos, criando instabilidades e incertezas a respeito de sua forma de explicar e fundamentar os fenômenos sociais. Desta forma, devido a uma revalorização dos estudos humanísticos, as ciências sociais se esforçam para superar a dicotomia ciências naturais/ciências sociais, e "o sujeito retorna investido da tarefa de erguer sobre si uma nova ordem científica" (SANTOS, op.cit., p.43).

O paradigma emergente, ainda conforme Santos, não pode ser apenas um paradigma científico, tem de ser também um paradigma social. Sendo assim o autor divide a apresentação deste paradigma em quatro teses. Uma delas se refere à teoria de que "Todo o conhecimento científico-natural é científico-social". O outro ponto de discussão versa sobre a tese de que "Todo o conhecimento é local e total". Em seguida discute que "Todo o conhecimento é auto-conhecimento". E por último teoriza que "Todo o conhecimento científico visa construir-se em senso comum". Para este mesmo autor, o mundo é comunicação e por isso a lógica pós-moderna é promover a situação comunicativa.

De acordo com Martín-Barbero (2003) a comunicação é percebida como o cenário cotidiano do reconhecimento social, da constituição e expressão dos imaginários a partir dos quais as pessoas representam aquilo que temem ou que têm direito de esperar, seus medos e suas esperanças.

A partir da apropriação da televisão como principal meio de comunicação, criou-se uma nova práxis comunicativa. Os outros meios de comunicação, tais como rádio, filmes, jornais e revistas, precisaram ser reestruturados, re-configurados para agradarem a um público televisivo, a fim de não serem esquecidos. Eles passaram a se espelhar na dinâmica da recepção televisiva.

Recentemente com o advento da Internet e sua constante apropriação como meio interativo, comunicativo, educacional, informacional e de negócios, tem praticamente obrigado os outros meios de comunicação a novamente se re-configurarem a fim de não perderem seu espaço. A TV digital é uma realidade em fase de expansão. Os aparelhos de telefone celular quase que na totalidade são produzidos contendo recursos *web*.

Os meios de comunicação fazem inegavelmente parte dos novos modos de se perceber cidadãos do mundo contemporâneo, pois neles não apenas se reproduz ideologias, mas também se faz e refaz a cultura das majorias, se recriam narrativas da memória coletiva.

(...) a comunicação midiática aparece, portanto, como parte das desterritorializações e realocações que acarretam as migrações sociais e as fragmentações culturais da vida urbana; do campo de tensões entre tradição e inovação, entre a grande arte e as culturas do povo; do espaço em que se redefine o alcance do público e o sentido da democracia. (MARTÍN-BARBERO, *op.cit.*, p.64).

Ainda nesta obra citada acima, Martín-Barbero afirma que existem processos que diariamente nos desafia a compreensão, por exemplo, os modos de

sobrevivência das culturas tradicionais, pois, estamos diante de uma profunda reconfiguração cultural que corresponde não somente a evolução dos dispositivos de dominação, mas também a intensificação de sua comunicação e interação com outras culturas de uma diversidade de locais espalhados pelo mundo.

Outra questão apontada por Martín-Barbero refere-se às aceleradas transformações das culturas urbanas, renovando os modos de se estar junto devido ao fato de que vivemos em cidades desbordadas não apenas pelo crescimento dos fluxos informáticos, mas também por estes outros fluxos que a pauperização e a emigração seguem produzindo. Tais modos de se estar junto, trazem a cena a retribalização, tendo em vista que as gerações mais jovens se vêem hoje convertidas em indígenas de culturas densamente mestiças nos modos de falar e vestir, na música que fazem e ouvem e nas grupalidades que conformam, incluindo aquelas proporcionadas pela Internet.

Martín-Barbero ainda reflete sobre as relações entre o sistema educativo e o ambiente educativo difuso e descentralizado em que estamos imersos, em que as tecnologias da informação e os meios de comunicação constituem-se um desafio para a escola, pois os meios de comunicação não somente descentralizam as formas de transmissão e circulação do saber, mas constitui um âmbito decisivo de socialização, de dispositivos de identificação/projeção de pautas de comportamento, estilos de vida e padrões de gostos.

Para o autor comunicar não é apenas informar, mas sim tornar possível que os seres humanos reconheçam seus direitos de viver e pensar, e reconheçam a si mesmos como iguais, respeitando, ao mesmo tempo, suas diferenças.

Um dos espaços em que se torna mais visível «a crise» da modernidade é o novo campo de tensões entre tradição e inovação, entre a grande arte e as culturas do povo e de massa. Pois esse campo não pode ser imediatamente analisado com as «categorias

centrais» da modernidade – progresso/reação, universal/particular, vanguarda/*kitsch*, próprio/estrangeiro – e nos está remetendo a uma sensibilidade e a uma experiência social difusa e oscilante, híbrida e fragmentada que não responde nem à autenticidade nem à novidade da experiência moderna. (MARTÍN-BARBERO, 2008, p.212)

Para este autor, com o computador não estamos diante da tradicional relação de um corpo e uma máquina, relação dedicada à economia da força muscular ou à repetição infinita da mesma tarefa, mas sim ante uma nova figura da razão, a liga de cérebro e informação. E, portanto, ante novas figuras da própria corporeidade.

De acordo com Castells (2003, p. 273) a Internet passou a ser um meio de comunicação, de interação e de organização social entre sujeitos que interagem. É um instrumento que desenvolve comportamentos, mas que não os muda. Os sujeitos usuários é que se ‘apropriam’ da Internet, e acabam por alterá-la. No uso da Internet, por exemplo, podemos perceber o que Santos afirma sobre o paradigma emergente, que todo o conhecimento é local e total. Sabemos que o autor se refere a um modelo bem mais amplo de conhecimento, pois “incentiva os conceitos e as teorias desenvolvidos localmente a emigrarem para outros lugares cognitivos, de modo a poderem ser utilizados fora do seu contexto de origem” (SANTOS, 1999, p. 48).

A Internet possibilita uma interação entre o local e o global. Com maior rapidez e facilidade ‘chegamos’ a lugares distantes, outros países, culturas e práticas sociais das mais diversas, que talvez não tenhamos a chance de conhecer pessoalmente. Conhecer mais a história do mundo e da humanidade sem necessariamente sair de casa ou do bairro onde moramos.

Conforme Marco Silva (2000) em nosso tempo opera-se uma significativa mudança na esfera da comunicação, a transição da modalidade comunicacional massiva (rádio, cinema, imprensa e televisão) para a modalidade interativa (novas tecnologias informáticas). As novas tecnologias interativas, de acordo com o autor,

renovam a relação do usuário com a imagem, com o texto, com o conhecimento, por estarmos passando da lógica da distribuição para a lógica da comunicação.

De acordo com Martín-Barbero (2005), as mudanças mais profundas de nossa época são mais perceptíveis no mundo dos jovens urbanos. Segundo ele a maioria destes jovens vive a emergência de novas sensibilidades e possuem total empatia com as novas tecnologias, caracterizadas pelo uso de linguagens audiovisuais, hipertextuais e musicais, que rompem com a língua e com o território nas abordagens tradicionais, produzindo novos modos de perceber e viver no mundo, fazendo com que novas identidades se configurem, misturando culturas distintas e possibilitando uma multiplicidade de identificações.

Segundo Uriarte (1999), a "lógica da identidade" se dá a partir de dois pólos: a presença de iguais com quem se dá a identidade e a presença do outro (ou diferente), que se faz presente para garantir que os iguais possam manter sua identidade ou, em outras palavras esta identidade se constrói a partir do reconhecimento de uma alteridade em relação ao diferente. Como exemplo, podemos citar: Emos, Punks, Rapers, Metaleiros, Funkeiros, que se reúnem formando grupos de iguais, tribos, que se identificam entre si, e ao mesmo tempo se diferenciam de outros (pessoas que não são de seu grupo). Tais processos de ambigüidade e de contradição é que formam a identidade, através da afirmação da mesma. O igual é o que constitui o nós no jogo ou palco das representações.

Na atualidade são principalmente os jovens que demarcam com mais ousadia tais marcas identitárias. Mas também notamos as identidades que se dão através das profissões (no mundo do trabalho), da cidade onde moram, do bairro onde residem (das experiências urbanas), do grupo étnico, da prática religiosa, das relações de gênero, dentre outros.

Desta forma, muitas possibilidades de identificação surgem em espaços de socialidades. A Internet, por exemplo, representa, dentre outras questões, um espaço de convergência de diversas “tribos”.

Martín-Barbero (2003) afirma que as redes informáticas não são unicamente um espaço no qual circula as finanças, mas também um possível ‘lugar de encontros’, de sociabilidades, de pesquisas, de construção coletiva, etc. Os nativos digitais⁴, nascidos em uma época em consonância com o desenvolvimento das tecnologias digitais, se apropriam do ciberespaço, inventando novas formas de utilização, sendo protagonistas ao participarem e construírem esta nova cultura.

Como nos diz Pierre Lévy (2005, p.367) “a Internet propõe um espaço de comunicação inclusivo, transparente e universal, que dá margem à renovação profunda das condições da vida pública no sentido de uma liberdade e de uma responsabilidade maior dos cidadãos”. Na Internet, podemos dialogar com pessoas conectadas em diversos países do mundo, fazer negócios, estudar em universidades distantes, conhecer culturas distintas etc. Destacamos, com isso, que na Internet se configurou, segundo Martín-Barbero (2007), uma dinâmica de ‘diálogos de saberes’⁵, que mescla e mistura saberes acadêmicos, políticos, do senso comum, da diversidade cultural dos povos etc., que vão do local ao global e vice-versa.

A Internet como um instrumento interativo, pode possibilitar, de acordo com o seu uso, um espaço de criação e ainda de co-criação, contribuindo para a autonomia, a participação, a construção partilhada de saberes e do conhecimento.

⁴ Termo criado pelo educador americano Marc Prensky, se refere aquelas pessoas que nasceram e cresceram em uma época em que o computador, a Internet, os jogos de computador e *on-line*, os telefones celulares, mensagens instantâneas, fotos digitais, *players* MP3, MP4, etc., são parte das suas vidas. No Brasil podemos dizer que os nascidos a partir de meados da década de 1990 são nativos digitais, pois nesta época as tecnologias digitais começaram a se estabelecer no país.

⁵ Vídeo com Jesús Martín-Barbero publicado no *Youtube*. Entrevista durante o Seminário Internacional sobre Diversidade Cultural (Brasília, jun/2007). Acesso em 19 jan. 2009. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=U7jo4G4_quQ>.

Um novo receptor ativo, ou um emissor/receptor protagonizando na busca de sua informação, de sua comunicação, de seu conhecimento.

Hoje em contato com as tecnologias digitais, os jovens se apropriam e constroem parte deste ambiente, utilizando as possibilidades que dispõem, contribuindo assim na constituição da cibercultura, criando novas formas de 'estar junto', de se comunicar e, portanto, de 'ser' e 'estar' nos tempos atuais. Ao demarcar um local, uma rede entrelaçada de significados e de maneiras variadas de fazer no espaço virtual, estes jovens constituem ambientes dispostos por meio da interconexão de milhares de computadores por diversos países.

Pode-se dizer que a Internet possibilita uma modificação profunda nas formas de comunicação. Ela permite uma comunicação interativa, uma construção partilhada de saberes, uma efetiva participação e co-criação, um movimento dialógico expresso através de uma rede mundial de computadores, fato que nos leva a questão da socialidade.

Utilizamos, neste estudo, o termo socialidade de acordo com o sociólogo francês Michel Maffesoli (1987). Para ele existem momentos de uma determinada sociedade que uma forma vai exprimir melhor uma determinada cultura. Assim foi, por exemplo, a forma institucionalizada da modernidade. Em outras, como na sociedade contemporânea, é a socialidade, logo o não institucional e o tribal que se sobressai. Para o autor a socialidade contemporânea vai se estabelecer então como um politeísmo de valores onde 'atuamos' desempenhando papéis, agindo numa verdadeira 'teatralidade cotidiana'.

A socialidade, para este autor, se apresenta em conjuntos de práticas cotidianas que escapam ao controle social rígido, insistindo numa perspectiva tribal, sem perspectivas futuristas, enraizando-se no presente, no vivido. As relações que

compõem a socialidade constituem o verdadeiro substrato de toda vida em sociedade. O estar junto agrega determinado corpo social. Assim, é a socialidade que faz a sociedade. A socialidade está nessa multiplicidade de experiências coletivas do cotidiano e encontra sua força na astúcia das massas, marcada por uma espécie de passividade ativa, intersticial, subversiva.

Conforme Maffesoli (op.cit.), estaríamos vivendo numa espécie de tribalismo, que se refere a uma vontade de 'estar junto', compartilhando emoções em comum. Isto vai formar o que o autor identifica como uma 'cultura do sentimento', formada por relações tácteis, por formas coletivas de empatia. Essa cultura do sentimento não se inscreve mais em nenhuma finalidade, tendo como única preocupação o presente vivido coletivamente. Antes de ser político, econômico ou social o tribalismo, para ele, é um fenômeno cultural. A socialidade contemporânea aparece nas práticas cotidianas. São momentos de despesas improdutivas, momentos em que passamos da submissão a razão à emoção de viver o 'estar junto', uma incrível pulsão de se reunir, se encontrar, se dar ao outro, de se agregar, uma maneira não convencional de ser ou pertencer, um imaginário coletivo.

Conforme o autor os agrupamentos urbanos, festas e rituais, moda, tecnologia, mensagens de computador, mega-eventos esportivos etc., são exemplos de socialidade da sociedade contemporânea e ainda podemos acrescentar, dentre outras coisas, o ciberespaço e as *lan houses*, como espaços não institucionais que agregam pessoas com afinidades comuns. Também a escola, que embora seja uma instituição educacional promove um ambiente de socialidade quando os sujeitos se reúnem por afinidades pessoais e não porque estão na mesma sala de aula, ou na mesma escola, mas pode ocorrer na ida ou na volta da escola, nos intervalos, na

hora do lanche e mesmo em sala de aula motivados por identificações e não por relações institucionalizadas.

Socialidade é a característica de ser social, um adjetivo para denominar as relações interpessoais motivadas no cotidiano por interesses, por desejos, por querereres voláteis e momentâneos, por vontade de compartilhar o presente vivido coletivamente. Diferentemente do termo sociabilidade que se refere a um dever ser sociável, de conviver bem em sociedade, algo que se aprende em determinados tempos de vida e se é educado para isso. Para acontecer a sociabilidade aprendemos a agir de acordo com normas e regras sociais e institucionais determinadas para desenvolver o saber estar junto, uma preocupação e um esforço em ser sociável. Já a socialidade acontece por sermos seres sociais, gregários, que vive naturalmente na coletividade, mesmo que seja em pequenos grupos, formando tribos, e parte do estar junto sem esforços externos, sem obrigações.

A socialidade se dá na vida em sociedade, na relação com o outro, quando se procura o semelhante para compartilhar, trocar experiências. Já a sociabilidade traz consigo a idéia de que um grupo tem que aprender a conviver, quando, por exemplo, estão juntos devido a questões que podemos chamar de externas, como estudar na mesma sala de aula ou escola ou a empresa na qual trabalha. Nesses locais precisamos aprender a dividir espaços, seguir regras pré-estabelecidas que não são de ordem pessoal, manter condutas de bom convívio para se ter harmonia. A socialidade se desenvolve por meio destes ambientes quando os sujeitos se aproximam por afinidades, por interesses comuns, por identificação, por vontade de compartilhar. Os sujeitos se juntam por motivos banais do cotidiano, seja porque gostam de determinado estilo musical, de uma maneira de se vestir, de um esporte ou de um tipo de atividade específica que faz com que eles se aproximem.

Na sociabilidade você necessita de um esforço maior para se relacionar. Ela se apresenta nas relações institucionalizadas e formais, já a socialidade ocorre através das relações banais do cotidiano, nos momentos não institucionais, racionais ou finalistas do dia a dia vivido de determinada sociedade.

Devido a tais fatores abordados acima nos perguntamos como a Escola vem percebendo essas mudanças paradigmáticas? Como a instituição principal destinada a educar as novas gerações de cidadãos está acompanhando as transformações sociais, políticas, econômicas e culturais? Como orientar os diversos aprendizados dos seus estudantes, tendo em vista que tais aprendizados têm lugar dentro e fora da escola e cada vez em maior proporção, estimulados pelos novos meios e tecnologias de informação e comunicação com os quais os sujeitos interagem cotidianamente? Os educadores podem “fechar os olhos” para esses paradigmas sociais e trabalhar somente com o que consideram pertinente e importante sem atentar para os modelos que regem a vida fora da escola?

Martín-Barbero (1996) afirma que a escola deve incorporar um trabalho que contemple a interação com os novos campos de experiência surgidos desta reorganização dos saberes, dos fluxos de informações, das redes de intercâmbio, mas não apenas para formar consumidores contumazes e sim sujeitos em sintonia com as linguagens do presente, que dialoguem dentro da escola com as novas possibilidades de conhecimento. Para o autor a escola deve contemplar experiências culturais heterogêneas, o entorno das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (NTIC), além de configurar o espaço educacional como um lugar onde o processo de aprendizagem conserve seu encanto. De acordo com Martín-Barbero as políticas culturais e comunicacionais na educação devem passar pelas “ambiguas y complejas interacciones entre el ecosistema comunicacional y el sistema político

en su indelegable responsabilidad de dinamizar la educación y creatividad cultural, incluyendo e ambas la invención científica y la innovación tecnológica”(MARTÍN-BARBERO, 2002, p. 56).

Ainda de acordo com o autor, em entrevista⁶ publicada no *site youtube*, a Internet não está sendo aproveitada em sua potencialidade pela escola, está aparecendo como apenas um meio a mais, uma forma a mais de ilustrar o que diz o professor como foi o uso da fotografia, da televisão, do rádio na educação. A escola tem que trabalhar com o diálogo de saberes expressos na sociedade. Tais saberes podem ser ampliados através da utilização da interconexão mundial de computadores.

De acordo com Silva (op.cit.) as tecnologias digitais e o uso da Internet propiciam uma mudança na dinâmica das práticas conversacionais e interativas. O hipertexto democratiza a relação do indivíduo com a informação, permitindo que este ultrapasse a condição de consumidor, de espectador passivo, para a condição de sujeito operativo, participativo e criativo.

A convivência com as novas tecnologias hipertextuais coloca o usuário em contato direto com a experiência da complexidade no âmbito da comunicação. Ou seja, ele experimenta a multiplicidade e a junção da emissão e recepção como bidirecionalidade, como hibridação. O usuário vem aproximando-se gradativamente da experiência desde o controle remoto, quando aprendeu a construir sua própria programação em meio a diversidade de emissões; e desde o *videogame*, quando aprendeu a manipular imagens na tela da televisão. (SILVA, op.cit., p.15).

Com o hipertexto o sujeito pode transitar por diversos elos numa estrutura tridimensional e múltipla que possibilita abrir janelas paralelas que permitem diversas conexões, não privando nem limitando o processo criativo e de aprendizagem.

⁶ Entrevista realizada com Jesus Martín-Barbero em junho de 2007 no Seminário Internacional sobre Diversidade Cultural em Brasília. Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=U7jo4G4_quQ&feature=related . Acesso em 16 de julho de 2009.

Trabalhar com uma perspectiva hipertextual é promover a interatividade na esfera educacional, e assim proporcionar o protagonismo, a autonomia e despertar a curiosidade.

As tecnologias digitais cada vez mais ocupam papel central nas profundas mudanças experienciadas em todos os aspectos da vida social. Os modos como nos apropriamos delas, os usos que fazemos, reinventam constantemente suas características. Conforme Martín-Barbero (2004) a tecnologia remete não a novas máquinas ou aparelhos, mas a novos modos de percepção e de linguagem, a novas sensibilidades e escritas.

Neste sentido a escola deve estar atenta as mudanças que se apresentam na sociedade. O protagonismo dos jovens em relação à Internet precisa ser levado em conta por se tratar de uma expressão de interesse, motivação e autonomia.

Embora seja também motivado por fatores externos de consumo, o contato com as NTIC traz uma visão de uso que possibilita um trânsito maior entre as mais diversas categorias de pensamentos, de culturas, de linguagens, dentre outras. Ter acesso as NTIC desde cedo, em nossa sociedade, promove maior facilitação na posterior busca por empregabilidade, pois uma grande quantidade de postos de trabalho hoje se utiliza de tecnologias que necessitam de conhecimentos prévios na área de informática.

As *lan houses* são para muitos jovens ainda no Brasil um dos poucos ou único local de acesso a computadores e a Internet. As escolas públicas estão cada vez mais equipadas possibilitando também tais acessos, o que é um grande ganho para nossas crianças, jovens e adultos estudantes, contudo, as metodologias de utilização das mesmas têm, em grande parte das vezes, restringido o protagonismo, não promovendo a autonomia, a criatividade, a interatividade e a inventividade dos

alunos. Com o uso das NTIC pode-se promover muito mais do que cópias, memorizações e repetições. Podem-se desenvolver práticas protagônicas que exercitam o senso crítico e que possibilitam ir além das expectativas dos professores em relação à criatividade e criação.

Estamos vivendo em uma sociedade na qual impera o presenteísmo, ou seja, o desejo de viver intensamente cada minuto em busca de prazer, pois podemos observar que as pessoas, sobretudo os jovens, querem o 'estar junto', querem o compartilhar dos momentos, indagamos: como está se colocando a escola como instituição promotora de conhecimentos diante disso? Como está se colocando o Estado em relação à responsabilidade social que tem de promover qualidade no ensino e de vida a todos? Michel Maffesoli (op.cit.) aponta para o declínio do individualismo na sociedade atual. De acordo com este autor há, neste sentido, uma "transfiguração do político", marca desta sociedade de massas.

Desta forma desenvolvemos esta pesquisa, para podermos conhecer um pouco mais sobre estes jovens que utilizam as *lan houses* e a Internet como forma de 'estar junto', compartilhando interesses comuns. Muito embora, neste período de vida o uso se restrinja mais aos meios que promovem a comunicação, tais como os *sites* de relacionamentos e os jogos *online*, estes jovens estão em contato constante com as possibilidades da Internet como forma até mesmo de conhecer o mundo em que vivem, e que em idade adulta, de uma maneira geral, poderão desenvolver cada vez mais suas habilidades em relação ao uso das NTIC, principalmente se a comunidade escolar estiver mais envolvida neste processo de inserção e/ou inclusão digital.

2. O CIBERESPAÇO

O ciberespaço é caracterizado por Lévy (2000), como um espaço de interação e comunicação entre pessoas que acontece de forma virtual por meio da interconexão mundial das redes de computadores.

O ciberespaço (que também chamarei de "rede") é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (LÉVY, 1999, p.17).

Independentemente das distâncias geográficas podemos interagir por meio da Rede de computadores, basta termos acesso e dominarmos a sua linguagem. Seu crescimento inicial é orientado por três princípios básicos de acordo com Lévy (op.cit., p.127): “a interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva”.

A interconexão para a interatividade é supostamente boa, quaisquer que sejam os terminais, os indivíduos, os lugares e momentos que ela coloca em contato. As comunidades virtuais parecem ser um excelente meio (entre centenas de outros) para socializar, quer suas finalidades sejam lúdicas, econômicas ou intelectuais, quer seus centros de interesse sejam sérios, frívolos ou escandalosos. A inteligência coletiva, enfim, seria o modo de realização da humanidade que a rede digital universal felizmente favorece, sem que saibamos a priori em direção a quais resultados tendem as organizações que colocam em sinergia seus recursos intelectuais. (LÉVY, op.cit., p.132)

O ciberespaço pode ser entendido como um ambiente comunicativo e potencialmente educativo, tendo em vista que diferentes sujeitos, mesmo que esses estejam geograficamente distantes, ou em estratos sociais distintos, podem se relacionar, interagir e construir o conhecimento de forma coletiva, possibilitando a interatividade, e como afirma a educadora Jucimara Roesler

Ao se relacionarem na Internet, os cibernautas podem estabelecer ações de co-autoria, formar redes sociais e participar de uma nova dinâmica cultural, na qual há troca de saberes; o sentimento de pertença instituído no e com o grupo; o processo de identificações geradas com as pessoas e com os objetos disponibilizados como elementos potencializadores da geração de conhecimentos nos espaços virtuais em que participam. A rede passa a ser um espaço globalmente partilhado, no qual é possível manter vínculos não antes imaginados. A partir de uma comunicação multidirecional e midiaticizada, origina-se na Internet a possibilidade de uma comunicação de 'muitos para muitos', a qual possibilita ao sujeito que trafega pelas tramas da rede, a escolha se quer participar, ou não, ou, ainda, permanecer conectado, podendo desligar-se a qualquer hora, conforme seu livre arbítrio. (ROESLER, 2008, p.17).

Os nativos digitais, nascidos em uma época em consonância com o desenvolvimento massivo das tecnologias digitais, se apropriam com muita facilidade do ciberespaço, inventando novas formas de utilização, sendo protagonistas ao participarem desta nova cultura. Os migrantes digitais⁷ estão cada vez mais interagindo, utilizando e se apropriando dessas tecnologias digitais. Desta forma o ciberespaço vai se transformando e sendo transformado pelo uso.

Por meio do uso do ciberespaço criou-se um novo ambiente que possibilita novas formas de encontro, novas formas de criar e reforçar laços de amizade, novas formas de entendimento e vivências da noção de espaço e tempo. A contemporaneidade se apresenta com novas formas de fazer, novos modelos comunitários, novas configurações de relacionamentos, novos agrupamentos de pessoas em um novo espaço de socialidade disposto em rede por meio da interconexão de milhares de computadores pelo mundo todo.

No ambiente propiciado pelo ciberespaço emergem novas identidades e identificações e conseqüentemente comunidades virtuais que se formam a partir de interesses comuns, seja no âmbito das amizades, no econômico, no profissional, dentre outros. Martín-Barbero (2001) afirma que a unidade da emoção e do

⁷ Migrantes digitais são aquelas pessoas nascidas em gerações anteriores a dos nativos digitais.

pensamento, bem como a solidariedade e os laços concretos definem uma comunidade. Nesse sentido, Rheingold (2003, p. 34) argumenta que a Internet viabiliza para as pessoas a realização de atos separados dos seus corpos, mas sem que percam a noção do que é real.

Para FernBack e Thompson (1995) comunidades virtuais surgem por meio de relações sociais que se formam no ciberespaço. Essas relações, segundo esses autores, se dão por meio do contato repetido cujo interesse manifesta-se em um espaço definido simbolicamente. As comunidades virtuais são vistas como espaço de identificações entre os participantes. No entanto, não se trata de uma identificação homogênea, pelo contrário, são identificações que se expressam justamente na diversidade das identidades expostas. Trata-se de um lugar de expressão de subjetividades.

Michel de Certeau em seu livro *A invenção do cotidiano: artes de fazer* (2005) aborda as invenções humanas, as estratégias e as táticas de uso, as práticas sociais e apropriação dos espaços que por sua vez constituem e inventam o cotidiano do sujeito comum. Essa invenção do cotidiano modifica os códigos, os objetos e seus usos. Para esse autor, as estratégias são produtivas ao passo que as táticas utilizam, manipulam e modificam. Nesse sentido, os usuários do ciberespaço inventam táticas desviacionistas, utilizando, manipulando e se apropriando do ciberespaço, criando vídeos, bricolando álbuns de fotografias, publicando recados personalizados, criando *sites*, comunidades, se comunicando e interagindo através de ambientes como o *Orkut*⁸, o *Windows Live Messenger*⁹, salas de bate-papo, jogos *online*, *blogs*, dentre outros.

⁸ O *Orkut* é uma *site* de relacionamentos que conta atualmente com 24 milhões de usuários no Brasil.

Os usuários do ciberespaço inventam a partir de usos e apropriações dos ambientes virtuais, espaços nos quais se exercitam formas de pensar, de ser, de fazer e de se comunicar. Essas invenções criam um jogo que exprime por meio da utilização dos instrumentos possibilitados, novas maneiras de movimentar-se em um espaço determinado, burlando, de certa forma, a ordem imposta do lugar. De acordo com Certeau (1999, p.93) “essas operações de reemprego, se multiplicam com a extensão dos fenômenos de aculturação, ou seja, com os deslocamentos que substituem maneiras ou métodos de transitar pela identificação com o lugar”. Podemos ressaltar linguagens e expressões, que geralmente são características do mundo juvenil, que são transportadas, criadas, recriadas e re-apropriadas nos ambientes virtuais, algumas palavras que em redes sociais tais como *Orkut* ou *MSN* tiveram uma re-elaboração, uma invenção que demarca um outro lugar, uma nova forma de leitura e escrita que carrega em si identidades e identificações.

Com o advento do ciberespaço uma nova lógica da comunicação se instaura. A comunicação bidirecional, síncrona e assíncrona por meio da Internet subentende-se participação, criatividade, criticidade, autonomia, ou seja, permite relações dialogais, e torna-se vetor de agregação. Como exemplo, podemos citar os *sites* de relacionamentos. Temos também a interatividade que, conforme Silva (op.cit.) pauta-se na participação-intervenção, bidirecionalidade-hibridação e potencialidade-permutabilidade mudando consideravelmente a maneira clássica ou tradicional da comunicação que se ancorava na transmissão, na distribuição, como o caso da TV, rádio, cinema e imprensa, alterando também o papel do emissor, da mensagem e do receptor.

⁹ O *Windows Live Messenger*, também conhecido por *MSN*, é um dos *sites* mais acessados atualmente no Brasil. Trata-se de um comunicador instantâneo, ou seja a comunicação geralmente acontece de maneira síncrona.

Com base em Castells (2005, p.414) percebemos o ciberespaço como uma rede que integra as modalidades da comunicação humana escrita, oral e audiovisual, e as metalinguagens com um diferencial que possibilita a formação de hipertextos, a linguagem multimídia e que pode promover uma maior interatividade de acordo com o uso. Cada vez mais pessoas querem participar desse movimento dinâmico, e assim procuram variados modos de ter acesso à Internet.

Nesse sentido as *lan houses* promovem essa experiência a inúmeros brasileiros que não possuem condições econômicas para ter esse acesso de suas residências. E este tipo de comércio tem papel fundamental na inclusão digital, bem como na socialidade desses sujeitos.

O ciberespaço é também um ambiente de socialidade para os jovens, que favorece o 'estar junto' através da Internet, e possibilita a construção compartilhada do conhecimento, agregando diversas tribos, transversalizando culturas, saberes e alterando rotinas.

2.1 LAN HOUSES NO CONTEXTO BRASILEIRO

Em 1995, na Coreia do Sul, surgiu a primeira idéia de reunir vários computadores em uma sala, interligados a uma rede local, para que várias pessoas participassem, ao mesmo tempo, de jogos. No Brasil essa idéia chegou em 1998 através da empresa *Monkey*, que montou uma casa de jogos em rede na cidade de São Paulo e depois expandiu seu negócio com franquias. *LAN* é a sigla do inglês "*Local Área Network*" que significa uma rede local de computadores. Estas redes atualmente são ligadas à Internet, mas anteriormente podiam ser somente locais. Portanto, podemos dizer que *lan house* pode ser entendida hoje como um comércio

de aluguel de computadores ligados em rede, na qual o usuário cliente paga por tempo utilizado e pode acessar a Internet e a jogos.¹⁰



Figura 01- Exemplo de *lan house* ¹¹



Figura 02- Exemplo de *lan house* ¹²



Figura 03- Exemplo de *lan house* ¹³



Figura 04- Exemplo de *lan house* ¹⁴

¹⁰ Ver mais em 'História da Internet no Brasil'. Disponível em:

<<http://homepages.dcc.ufmg.br/~mlbc/cursos/internet/historia/Brasil.html>>

¹¹ http://images.google.com.br/imgres?imgurl=http://www.baiascanaa.com.br/wp-content/gallery/baias/baias-lan-house-2.jpg&imgrefurl=http://www.baiascanaa.com.br/moveis-baias-lanhouse-mesas-callcenter&usq=__tfnZ7jIDmramZ0R4Y9vZpgBGko=&h=372&w=499&sz=30&hl=pt-BR&start=34&tbnid=whDtIDYIT_FX5M:&tbnh=97&tbnw=130&prev=/images%3Fq%3Dlan%2Bhouse%26gbv%3D2%26ndsp%3D21%26hl%3Dpt-BR%26sa%3DN%26start%3D21

¹² http://images.google.com.br/imgres?imgurl=http://www.baiascanaa.com.br/wp-content/gallery/baias/baias-lan-house-2.jpg&imgrefurl=http://www.baiascanaa.com.br/moveis-baias-lanhouse-mesas-callcenter&usq=__tfnZ7jIDmramZ0R4Y9vZpgBGko=&h=372&w=499&sz=30&hl=pt-BR&start=34&tbnid=whDtIDYIT_FX5M:&tbnh=97&tbnw=130&prev=/images%3Fq%3Dlan%2Bhouse%26gbv%3D2%26ndsp%3D21%26hl%3Dpt-BR%26sa%3DN%26start%3D21

¹³ <http://www.conexaocultura.org.br/wp-content/uploads/2009/09/cut44793-1024x680.jpg>

¹⁴ http://idgnow.uol.com.br/idgimages/imagefolder.2008-09-01.5144504432/imagefolder.2008-09-08.0979973612/lan_450_3.jpg

Atualmente, muitos jovens adolescentes preferem utilizar esses estabelecimentos como forma de entretenimento, buscando os jogos e a comunicação por meio de *sites* de relacionamentos. Outros ainda utilizam-nos para pesquisas escolares, profissionais e demais interesses. Esses comércios possibilitam o acesso à Internet, em especial para as pessoas que não possuem computador em suas residências ou a ligação de Internet. Este acesso é de certa forma, mais econômico do que comprar um computador e pagar por mês o serviço de Internet, pois neles o usuário paga por hora. Os preços cobrados variam muito de acordo com o local, com o tipo de equipamento, etc. Podemos encontrar *lan houses* que cobram R\$ 5,00 e outras que cobram R\$ 1,00 por hora. Algumas conseguem estabelecer preços mais acessíveis quando trabalham parcialmente ou totalmente na informalidade. Na capital catarinense a maioria das *lan houses* situadas no centro da cidade cobram de R\$2,00 a R\$ 3,00 à hora.

Para a abertura deste tipo de comércio necessita-se de um alto investimento inicial, como por exemplo, aquisição ou aluguel de imóvel, compra de equipamentos, contratação de serviços, contratação de pessoal, documentação, legalização da empresa, compra de *softwares*, CD's de jogos etc., dependendo também da infraestrutura externa necessária para o acesso à Internet. Mas grande parte desses comércios, situados nas zonas mais empobrecidas, está abrindo suas portas na informalidade e, assim, podem cobrar em torno de R\$1,00 à hora na locação das máquinas.

Muitos juizados de menores em todo o Brasil estão fiscalizando este tipo de estabelecimento a fim de controlar os acessos a sites impróprios para menores, jogos violentos, crimes e violências contra menores de idade, bem como os horários

de freqüência. Cada município também cria suas leis para regular as *lan houses* e cibercafés que são classificados como casas de jogos.

Muitos lugares já proíbem a entrada de menores de 12 anos de idade, mesmo acompanhados por seus responsáveis. Mas o fato é que os jovens adolescentes são os maiores freqüentadores de *lan houses*, e muitos destes comércios acabam não cumprindo a lei a risca, pois segundo eles, teriam que fechar suas portas se cumprisse todas essas exigências.

As leis que regulamentam as *lan houses* no Brasil, que são de responsabilidade municipal, se assemelham muito entre si. Na maioria dos municípios brasileiros, nas *lan houses* é proibida a venda de bebidas alcoólicas, a entrada de menores de doze anos desacompanhado de seus pais ou responsáveis legais, é obrigatória a realização de cadastro atualizado dos clientes (contendo endereço, horário de PC utilizado e data), menores entre 12 a 16 anos de idade poderão freqüentar esses locais mediante autorização por escrito dos pais ou responsáveis legais, menores de 18 anos de idade não poderão permanecer nesses locais após as 24 horas. Em Fortaleza – CE foi acrescentado um item que prevê que menores de 18 anos não podem passar mais de três horas corridas em frente ao computador. Se quiserem continuar jogando depois desse período, deverão fazer uma pausa de meia hora e só depois continuar. No estado do Paraná um projeto de lei foi aprovado em junho de 2009, instaurando a obrigatoriedade das *lan houses* filmar o rosto de seus freqüentadores e identificar qual máquina e horário de utilização.

Em Florianópolis-SC, em 2007, segundo *site* da Câmara Municipal¹⁵, foi aprovado e sancionado a inclusão de um artigo na Lei nº 1224 de 1974 que constitui

¹⁵ Dado encontrado no site da Câmara Municipal de Florianópolis- SC. Ver <<http://www.cmf.sc.gov.br>>.

o Código de Posturas do Município de Florianópolis. A lei complementar nº 832/2006 prevê a inclusão do art. 104 A, que se refere aos “estabelecimentos comerciais que disponibilizam a locação de computadores e máquinas para acesso à Internet, utilização de programas e de jogos eletrônicos, abrangendo os designados como *lan houses*, *cyber cafés* e *cyber offices*, entre outros”. Estes deverão observar, além das regras previstas na Lei maior, aquelas impostas no artigo 104 A. O artigo menciona no § 1º que tais estabelecimentos devem manter cadastro atualizado de seus usuários, contendo nome completo, data de nascimento, endereço completo, telefone, e número de documento de identidade. No § 2º os responsáveis pelo estabelecimento devem exigir sempre o documento de identidade dos freqüentadores no ato do cadastro e antes de usar alguma máquina. No § 3º o estabelecimento deverá registrar a hora inicial e final de cada acesso, com identificação do usuário e do equipamento utilizado. No § 4º os estabelecimentos deverão expor a lista de todos os serviços e jogos disponíveis, com um breve resumo sobre este e a respectiva classificação etária. Devem também dispor de ambiente saudável, iluminação adequada, móveis e equipamentos ergonômicos e adaptáveis a todos os tipos físicos e possibilitar o acesso a portadores de deficiência física. No § 5º o não cumprimento desta lei implicará em penalidades, tais como multas, suspensão das atividades ou fechamento definitivo do comércio. No § 6º traz que em caso de reincidência, a multa será aplicada em dobro. O § 7º diz que os valores serão ajustados anualmente, por índices oficiais. O § 8º trata da distância mínima permitida para a instalação destes comércios em relação aos estabelecimentos de ensino, que é de 500 metros. E segundo o § 9º todas as empresas que executam os serviços descritos acima devem ter registro no Cadastro de Contribuintes Municipais e enquadradas como contribuintes do Imposto Sobre

Serviços. Nota-se que neste caso não mencionam menores de idade, quem fica responsável por esta parte é a Vara da Infância e Juventude da capital que fiscaliza e expede um alvará de licença para freqüência e permanência de menores de idade.

No município de Ilha Solteira – SP, os menores de 16 anos estão proibidos, por decisão do juiz da Vara da Infância e juventude do Município, de freqüentar *lan houses* a qualquer hora mesmo que acompanhado dos pais.¹⁶ No município de Praia Grande – SP, também os menores de 16 anos de idade não podem freqüentar as *lan houses*.¹⁷ Todos afirmam que tais medidas servem para proteger os adolescentes e combater a criminalidade na Internet, como pedofilia, racismo, tráfico de drogas e fraudes financeiras.

Tais medidas dividem opiniões em todo o País. Em diversos *blogs*¹⁸, por exemplo, foram criados fóruns para os internautas postarem opiniões a respeito. Proprietários de *lan houses* dizem que estão com receio de terem que fechar seus comércios devido à tamanha exigência, sendo que grande parte dos seus clientes é menor de 18 anos de idade. Algumas pessoas acham correto, tanto a proibição de certos jogos, quanto a privação de menores de idade quanto ao uso de *lan houses*. Outros acham um absurdo esse tipo de proibição e que tais medidas não mudam em nada a violência existente no País, pelo contrario, muitos entendem que de certa forma, os jovens estão assegurados nas *lan houses*, pois não estão expostos as possíveis violências que acontecem na ociosidade. Outros acham que a

¹⁶ Ver mais sobre em <http://info.abril.com.br/noticias/tecnologia-pessoal/justica-proibe-menor-de-ir-a-lan-house-em-sp-27042009-39.shl>. Acesso em 03/07/2009.

¹⁷ Ver mais sobre em <http://www.camarapraiagrande.sp.gov.br/index.php?page=noticias&id=181>. Acesso em 03/07/2009.

¹⁸ Segue alguns endereços destes blogs, ou comentários em sites. Disponíveis em: <<http://info.abril.com.br/noticias/tecnologia-pessoal/justica-proibe-menor-de-ir-a-lan-house-em-sp-27042009-39.shl>>; <<http://br-linux.org/2009/justica-proibe-menores-de-ir-a-lan-houses-em-cidade-de-sp/#comments>>; <<http://www.qgnet.com.br/2009/04/toque-de-recolher-para-menores/>>.

responsabilidade e a decisão devem ser dos pais e responsáveis e que simplesmente proibir não é o melhor caminho.

Atualmente, os jovens constituem-se os maiores usuários de *lan houses*. Eles se sentem fascinados pelas tecnologias digitais que mesclam som, imagens, textos, movimento, e promovem a interatividade, a autoria e a autonomia para quem as acessa. De acordo com a “Pesquisa Sobre o Uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil - TIC DOMICÍLIOS e TIC EMPRESAS 2008”¹⁹, 53% dos entrevistados na faixa etária de 10 a 15 anos de idade declararam ter navegado na *web* nos três últimos meses. Na faixa etária de 16 a 24 anos de idade a proporção é de 61% dos entrevistados. Já na faixa entre 45 e 59 anos 13% se dizem usuários e acima de 60 anos de idade o número baixa para 2%.

A mesma pesquisa ainda identifica os centros públicos de acesso pago, mais conhecidos como *lan houses* e cibercafés, como o principal local de uso da Internet no Brasil. Com 48% das menções, esses locais ficam à frente dos domicílios, que foram citados por 42% dos respondentes. Em seguida, temos os locais “na casa de outra pessoa” e “no trabalho”, ambos com aproximadamente 22%, “na escola”, com 14%, e nos “centros públicos de acesso gratuito”, também chamados de “telecentros”, com 4% das menções do total no Brasil.

Podemos observar através destes dados que apesar das leis municipais referentes à regulamentação das *lan houses* serem extremamente rigorosas, grande parte destas ainda são descumpridas, por exemplo, a questão do cadastro pessoal e também a própria frequência de menores de idade.

Os motivos para a frequência nestes locais de acesso a Internet podem variar em torno da utilização dos computadores para jogos (*on* ou *off-line*), acesso a *sites*

¹⁹ Pesquisa Sobre o Uso das TIC no Brasil 2008 realizada pelo Comitê Gestor de Internet no Brasil (CGI.br) em 2008 e publicada em 2009. Disponível em <http://www.cgi.br/> Acesso em 21/06/2009.

de relacionamento tais como *Messenger* e *Orkut*, estendendo-se a pesquisas em *sites* de busca, *blogs*, *e-mails*, salas de bate-papo, *sites* de emissoras de TV, *Youtube*, etc. Em outros momentos estes jovens podem somente estar circulando, conversando, encontrando-se com amigos, em um ambiente que lhes agrada, que lhes seduz, expressando que dentro das *lan houses* a socialidade não acontece somente no âmbito virtual.

Com isso podemos perceber as mudanças nas formas de comunicação que se apresentam na sociedade contemporânea. Martín-Barbero (2001, p. 17) afirma que as relações cotidianas, os modos e usos coletivos de comunicação, fazem com que a socialidade se apresente e se torne lugar de ancoragem da 'práxis' comunicativa, resultado que tecem os sujeitos ao juntarem-se. As *lan houses* são um ponto de convergência entre jovens que se agregam em um mesmo local com finalidades comuns. Neste sentido, as *lan houses* constituíram-se em um espaço presencial de socialidade principalmente entre os jovens, e possibilitam, por sua vez, a articulação de redes virtuais de relacionamento a partir da Internet. Muitas vezes esta vivência entre jovens nas *lan houses* em torno do acesso às tecnologias digitais, cria e fortalece laços interpessoais constituindo assim a socialidade nestes ambientes.

Isso porque ter acesso à Internet em domicílio no Brasil, em especial para famílias de baixa renda, envolve problemas e custos que vão desde o valor dos computadores e da manutenção para se ter uma máquina atualizada, passando pelo pagamento mensal de serviços de Internet discada ou banda larga, até a infraestrutura necessária, que envolve rede de telefonia, rede elétrica, ou sinal de TV a cabo, que cheguem até a frente das residências, ou o alcance de antenas de rádio e satélite, que forneçam o acesso a Internet. Tal questão tem caracterizado que os

índices de acessos a Internet pela população brasileira, atualmente, são maiores fora do ambiente doméstico, em locais tais como *lan houses*. Um grande comércio se formou em torno do acesso à rede Internet.

A emergência da utilização das *lan houses* no cotidiano dos brasileiros é, para muitos, a única forma de acesso à Internet, ou a jogos eletrônicos de computador. O aumento desses comércios nas zonas empobrecidas constitui-se, nos últimos anos, como um fenômeno que tem facilitado o acesso à rede Internet a muitos jovens moradores destas porções urbanas que querem participar desse ambiente.

De acordo com a “Pesquisa Sobre o Uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil - TIC DOMICÍLIOS e TIC EMPRESAS 2007”²⁰, 45 milhões de pessoas neste mesmo ano utilizaram a Internet no Brasil, quase 10 milhões a mais que no ano anterior. Observamos ainda que segundo esta mesma pesquisa

os destaques foram o expressivo aumento na posse de computadores em domicílios de renda familiar entre dois e cinco salários mínimos; o crescimento no uso da banda larga, que ultrapassou a conexão discada nos domicílios; e a explosão do uso das *lanhouses*, que se tornaram o principal local de acesso à Internet no país (op.cit. p.7).

Alguns dados desta pesquisa acima citada nos chamam a atenção, tais como o fato de o índice de computadores em domicílios com renda familiar entre dois e cinco salários mínimos subir de 23% para 40% de um ano para o outro, ou seja, de 2006 para 2007, demonstrando o interesse da população destes estratos sociais em possuir computadores, colocando-o em suas prioridades de consumo, e junto a isso um forte marketing de venda de computadores e ligação de Internet, bem como uma campanha de inclusão digital através das instituições de ensino.

²⁰ Ver pesquisa completa. Disponível em: < <http://www.cetic.br/tic/2007/indicadores-cgibr-2007.pdf>>

Outro dado desta pesquisa é o expressivo crescimento no uso de centros públicos de acesso pago em todas as regiões do país. Sendo que o percentual de utilização nesses espaços subiu de 30% em 2006 para 49% no ano seguinte, passando à frente do acesso em domicílios que se manteve estável em 40%, dado que demonstra o significativo interesse da população em interagir com a cultura digital. Ao observarmos os dados desta pesquisa, vimos que das pessoas que usaram a Internet nas Regiões Norte e Nordeste no último ano, 68% e 67% acessaram a rede em *lan houses*. Contudo, esse número cai para 30% na Região Sul onde a renda média da população é maior e onde há maior cobertura de pontos de conexão à Internet por parte das operadoras de telefonia. A pesquisa mostra ainda que quanto menor é a renda média da população, maior é a utilização das *lan houses*. De acordo com esta pesquisa, o fenômeno das *lan houses*

é um conceito que trabalha a interação entre usuários em rede. Sua concepção é intimamente ligada aos jogos eletrônicos, todavia, atualmente bem mais ampla. Sua proliferação no começo da década nos grandes centros passou por transformações significativas. Antes focadas em clientes mais elitizados de áreas nobres e shopping centers, hoje, existem *lan houses* espalhadas pelas periferias, aglomerados e pelo interior do país. Em muitas comunidades pobres existem centenas desses espaços (op.cit.,p. 47-48).

Ainda com base na pesquisa acima, são numerosos os exemplos de favelas que incorporaram a cultura da Internet em suas comunidades através das *lan houses* aumentando, significativamente, os índices de acesso à Internet no País e demonstrando que esta população se apropria das NTIC e passa a construir a cibercultura.

Em 2008 esse percentual continuou subindo. Os índices da “Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil: TIC Domicílios e TIC Empresas 2008”²¹ mostram que

os centros de acesso pago (lanhouses) continuam os locais preferidos para o acesso à Internet no Brasil, principalmente na área rural, onde 58% dos usuários informaram acessar a Internet nesses espaços e somente 26% informaram acessá-la de sua casa. Embora esses centros públicos pagos sejam um fenômeno que perpassa todas as classes sociais, a sua utilização cai com o aumento da idade e da renda das pessoas. A pesquisa mostra que, quanto mais jovem o cidadão e menor a sua renda, maior a probabilidade de ele utilizar lanhouses, o principal meio de acesso para a população com menos recursos. (op.cit., p.46)

Esta mesma pesquisa nos mostra que no ano de 2008 54 milhões de pessoas são usuários da Internet no Brasil. Que os maiores usuários da Internet são jovens entre 15 e 24 anos de idade, e pessoas com nível superior de ensino e que 42% dos brasileiros pesquisados utilizaram computador nos últimos doze meses e 38% utilizaram a Internet, e que apenas 28% dos domicílios têm computador, sendo que somente 20% destes dispõem de acesso à Internet de casa, e menos de 12% deles possuem banda larga, isso tudo na cidade, pois na área rural esses índices mudam muito. Enquanto que dos 25% dos lares que possuem equipamento 8% estão na área rural e com relação ao acesso a Internet, na cidade são 20% contra somente 4% na área rural.²²

Em 2008, ainda de acordo com a mesma pesquisa, índices mostram que nos domicílios urbanos que pertencem às classes D e E, (de acordo com classificação do

²¹ Não esquecer que os números totais da população incluem todas as faixas etárias, desde zero anos. As entrevistas foram realizadas presencialmente em 21.520 domicílios e com indivíduos com mais de dez anos. A pesquisa permite a apresentação dos resultados por grandes regiões geográficas, classe social, renda familiar, instrução, idade, sexo e situação de emprego. (p.77). disponível em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2008/index.htm>.

²² E a primeira vez que esta pesquisa é realizada também no meio rural. As entrevistas foram realizadas presencialmente em 21.520 domicílios e com indivíduos com mais de dez anos. A pesquisa permite a apresentação dos resultados por grandes regiões geográficas, classe social, renda familiar, instrução, idade, sexo e situação de emprego.

CGI.br, que pode ser verificada na p. 83 da pesquisa), o acesso a Internet é de apenas 1%, sendo que os mesmos representam um terço dos indivíduos, enquanto que nos domicílios ditos classe A o acesso é de 93% nos lares, sendo que estes representam apenas 1% da população total urbana. Tais números nos mostram que o maior fator para a exclusão digital é o econômico, pois ainda são altos os custos para dispor desses aparatos no domicílio. Segundo a amostra o computador portátil (*notebook*) está presente em 3% dos domicílios brasileiros e na área rural este número baixa para 1%. A posse destes equipamentos nas classes A é de 31% e nas classes D e E é nula.

O principal fator apresentado nesta pesquisa para a não aquisição de computador entre os domicílios brasileiros é o custo elevado de tais equipamentos, 75% dos entrevistados que não possuem computador em casa disseram não ter condições financeiras para comprar; mesmo nos domicílio com renda de cinco salários mínimos, 40% apontam o custo como fator da não aquisição; 34% disseram que não tinham necessidade nem interesse; e 29% relataram a falta de habilidade como fator. E daqueles que possuem computador, mas não tem acesso a Internet, 54% mencionam o custo elevado. O segundo motivo é ter acesso em outro lugar com 21%, seguido de falta de interesse com 18% e de falta de disponibilidade na área com 17%. A escolaridade também interfere significativamente nestes índices. Exemplo disso é os dados que mostram que dos usuários com nível superior 83% têm acesso a Internet, contra 7% de usuários entre os analfabetos e pessoas que têm somente educação infantil. Podemos perceber que, embora sejam relativamente baixos os índices de quem possui nível superior no Brasil se comparados ao número de estudantes que ingressam no ensino fundamental, para a grande maioria dos

sujeitos com maior escolaridade o acesso a Internet mais do que prioritário demonstra-se essencial.

As *lan houses*, no contexto brasileiro, possibilitam o acesso à Internet, sobretudo para os sujeitos de estratos sociais empobrecidos, que na maioria das vezes não têm a possibilidade de acessar a Internet em suas residências por variados motivos já citados anteriormente.

Se considerarmos que as *lan houses* nos bairros mais pobres dos centros urbanos do Brasil tornaram-se um fenômeno devido a uma demanda social de acesso à Internet, podemos observar que a socialidade apresentada nestes locais não se restringe apenas a reunião de pessoas. De modo mais amplo, há uma cultura de uso das novas tecnologias digitais, passando, sobretudo, pela conexão a rede mundial de computadores, que por sua vez, possibilita a pessoas de diferentes localidades trocarem experiências, independentemente de condições econômicas.

As *lan houses* têm se popularizado principalmente a partir da identificação que os mais jovens possuem com ambientes que envolvam a materialidade tecnológica, tornando-se neles agradável transitar, tocar, ver e utilizar o computador. Esta cultura juvenil indica que os nativos digitais não estão delimitados por estratos sociais, tendo em vista que os jovens de zonas empobrecidas consolidam as *lan houses* com um significado maior, um sentimento coletivo, um espaço onde a socialidade se apresenta, mesmo que não possam estar conectados por horas corridas de seu dia como fazem muitos jovens que dispõem deste serviço em casa.

De acordo com o diretor de pesquisa do Instituto Sangari e autor do trabalho Mapa das Desigualdades Digitais 2007

Há um consenso de que o que caracteriza o mundo atual é a crescente ligação das atividades humanas com as tecnologias digitais. Tais tecnologias, se bem utilizadas, podem incrementar de forma significativa o desenvolvimento econômico, a equidade entre

os homens, a capacidade de intercâmbio, o enriquecimento cultural, o crescimento, a pesquisa, e a melhoria educacional. (WASELFISZ, 2007, p. 3).

O sociólogo Waiselfisz (*op.cit.*) aponta fatores internos e externos para reduzir as distâncias de acesso digital que separam países economicamente avançados dos restantes. Dentre os fatores internos está o da questão do acesso facilitado à grande massa populacional empobrecida, mas para isto existe um grande conjunto de fatores que precisam ser superados, dentre eles “o crescimento econômico, dos progressos na equidade da distribuição da renda, da extensão dos benefícios sociais, culturais, educacionais aos setores da população historicamente excluídos” (WASELFISZ, *op.cit.*, p.4-5), para então se pensar nos fatores externos. A disparidade de acessos entre países

também depende de marcos regulatórios no campo das telecomunicações que não discriminem áreas ou setores da população, da formação de capital humano especializado nessas novas tecnologias, da modernização tecnológica do aparelho produtivo, do setor comercial e de serviços, da administração pública. (WASELFISZ, *op.cit.*, p.5).

A Fundação Getúlio Vargas, por meio do Centro de Tecnologia e Sociedade (CTS/FGV) do Rio de Janeiro, iniciou uma pesquisa no ano de 2009 a respeito do considerável aumento deste tipo de comércio em periferias.²³ O estudo está sendo desenvolvido no Rio de Janeiro, Minas Gerais, São Paulo e Pernambuco e busca meios de trazer os estabelecimentos para a formalidade, pois estão constatando que a grande maioria trabalha com programas piratas e sem os devidos alvarás. De acordo com o Comitê Gestor de Internet no Brasil, 83% das *lan houses* estão em situação irregular, ou seja, na informalidade. Algumas prefeituras estão

²³ Ver notícia publicada em 18 de abril de 2008 no *site* da Revista A Rede, que fala da pesquisa sobre *lan houses* que está sendo desenvolvida pela Fundação Getúlio Vargas e Centro de Tecnologia e Sociedade. Disponível em:
< http://www.aredo.inf.br/index.php?option=com_content&task=view&id=1388&Itemid=99 >.

desenvolvendo projetos para baixar as taxas destes comércios, sobretudo daqueles situados nas zonas empobrecidas, pois entendem que eles promovem a ‘inclusão digital’ de milhões de pessoas. De acordo com a pesquisa do CTS/FGV, a prefeitura do Rio de Janeiro se comprometeu em fornecer os alvarás de funcionamento gratuitamente.

Através do ‘Encontro Nacional de Lan Houses no Campus Party Brasil 2009’²⁴, realizado em São Paulo, podemos perceber que as discussões a respeito deste tema se tornam fundamentais, tendo em vista “a revolução que as *lan houses* estão fazendo no Brasil com a inclusão digital”. Neste evento Claudio Prado²⁵ vê as *lan houses* como potenciais pontos de cultura digital e traz a discussão de que “é preciso que deixem de ser meros comércios de conexão e se transformem em fornecedores de serviços digitais para as comunidades onde atuam”.²⁶

Entendemos que o acesso à Internet por parte de jovens de zonas empobrecidas constitui-se, portanto em atos de resiliência diante de um mundo estrategicamente organizado, no qual setores sociais são privilegiados pela facilidade ao acesso às tecnologias e aos bens de consumo. Os resilientes são aqueles que vencem as dificuldades, os obstáculos, que reagem com flexibilidade e capacidade de recuperação diante de desafios e circunstâncias desfavoráveis. A resiliência neste caso se apresenta no momento em que jovens de zonas empobrecidas criam situações de acesso à Internet, utilizam táticas para freqüentar

²⁴ O evento Campus Party Brasil, foi realizado em São Paulo nos dias 19 a 25 de janeiro de 2009. Trata-se de um encontro anual que acontece desde 1997, em âmbito mundial integra inovação tecnológica, conteúdos digitais e entretenimento em rede. Ver no endereço: <<http://www.campus-party.com.br/index.php/oevento.html>>

²⁵ Claudio Prado é coordenador do Laboratório Brasileiro de Cultura Digital e participou do evento Campus Party Brasil 2009, ver matéria sobre no endereço: <http://www.direitoacomunicacao.org.br/novo/content.php?option=com_content&task=view&id=4622>

²⁶ Por Cristina de Luca - Convergência Digital - Regulamentação das *lan houses* pode dar novo impulso à inclusão digital. Publicado em 26 de jan. 2009 na Internet. Ver: <http://www.direitoacomunicacao.org.br/novo/content.php?option=com_content&task=view&id=4622>

lan houses, mesmo com dificuldades financeiras. Esses acessos são dificultados para as camadas empobrecidas, não se tratando apenas de questões do âmbito econômico, como por exemplo, custo com equipamentos e serviços de Internet, mas também cultural, ressaltando a distinção social que representa o uso das NTIC.

Contudo, o ciberespaço parece tratar-se de um espaço mágico, com o qual muitos jovens sentem-se fascinados pelo contato rico em informações, que possibilita a comunicação de forma rápida e sem necessidade de identificação dos sujeitos participantes, além do entretenimento, da comunicação social e da possibilidade de trabalho e pesquisas tanto individuais como em grupos. Todos podem ser protagonistas neste espaço, independentemente da condição social.

O termo protagonista, do grego *Protagonistés*, é formado por duas raízes: *proto* que significa o primeiro, o principal e; *agon* que significa luta. Por sua vez o termo, também grego, *Agonistes* significa lutador. Portanto, protagonista significa o 'principal lutador'.²⁷ E de acordo com o Dicionário Brasileiro Globo (1994), protagonista é o personagem principal. Neste sentido, o termo 'protagonista juvenil' caracteriza os nativos digitais que participam da construção da cibercultura, que inventam suas mensagens, seus vídeos, que buscam suas próprias informações, que agem de acordo com seu interesse, e que assim produzem conhecimento se afirmando enquanto sujeitos autônomos utilizando a Internet como recurso e ferramenta tanto para seu entretenimento e comunicação, quanto para aprimorar o saber. Um sujeito é protagonista quando é o personagem principal no processo de sua aprendizagem cognitiva, quando tem a possibilidade de decidir o caminho que

²⁷ Sobre a origem da palavra protagonista encontramos este artigo na Internet que expressa um significado similar ao que queremos utilizar nesta pesquisa. Ver: COSTA, A.C.G. **O adolescente como protagonista juvenil.** Cadernos Juventude. Disponível em: <<http://www.adolec.br/bvs/adolec/P/cadernos/capitulo/cap07/cap07.htm>> Acesso em 20 dez. 2008.

irá trilhar, e ao trilhá-lo deixa suas marcas. E a Internet permite que os sujeitos atuem de forma protagônica.

Para dominar as múltiplas linguagens do computador e da Internet é necessário a prática, o contato direto; neste sentido, as *lan houses* têm possibilitado que jovens de estratos sociais com menos poder aquisitivo acessem ao ciberespaço e dominem muitos recursos disponíveis na Internet. Entre os mais utilizados estão os jogos e os *sites* de relacionamentos, como o *Orkut* e o *MSN*.

2.2 SITES DE RELACIONAMENTOS E JOGOS ONLINE

De acordo com a ‘Pesquisa Sobre o Uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil 2008’, das pessoas entrevistadas, 69% declararam utilizar *sites* como o *Orkut*, 61% utilizam o serviço de mensagens instantâneas e 77% utilizam *e-mail*.²⁸

Segundo reportagem publicada em 2009 no *site* g1.globo.com (G1-Notícias)²⁹, os freqüentadores de *lan houses* estão preferindo utilizar a Internet para comunicação, que pode ser via *e-mail*, comunicador instantâneo (*Messenger*), *sites* de relacionamento (*Orkut*), entre outros.³⁰ Tais dados nos sugerem a existência de crescente interesse pelas ações em grupo, observáveis através da comunicação por intermédio dos *sites* de relacionamento.

²⁸ Ver gráfico na página 232 da pesquisa. Disponível em: <http://www.cetic.br/>

²⁹ O G1 é um site da empresa Globo que veicula notícias, esportes, entretenimento e vídeos.

³⁰ O estudo, realizado entre os dias 10 e 17 de dezembro de 2008, ouviu 349 usuários e 27 donos de *lan houses* em São Paulo e indica preferências de usuários nas *lans*. A maioria usa acesso à rede para se comunicar via *e-mails*, *MSN* e *Orkut*. O perfil traçado pelo estudo indica que o usuário de *lan house* é jovem (57% têm até 24 anos, e 34% estão na faixa entre 16 e 24 anos) e majoritariamente do sexo masculino - 56% a 44%. Economicamente, a maior participação é da classe C, com 51%. A *lan* é a única maneira de acessar a rede para 17% dos entrevistados, número semelhante ao de usuários que, apesar de terem computador ligado à internet em casa, também freqüentam estes estabelecimentos. Publicado em 21/01/09 - 15h35 - Atualizado em 21/01/09 - 15h46. Acesso em 25/01/2009. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL965856-6174,00-BUSCA+DE+INFORMACOES+EMPATA+COM+GAMES+NAS+LAN+HOUSES+DIZ+PESQUISA.html>>

O *Orkut* é uma comunidade *online* criada em 24 de janeiro de 2004 e filiada ao *Google*³¹, uma das maiores marcas globais na atualidade. Seu nome é originado do projetista chefe, Orkut Büyükkökten, engenheiro turco do *Google*. Segundo consta no próprio *site*, no item 'sobre o *Orkut*', este espaço foi criado com o objetivo de ajudar seus membros a manter contato com seus amigos por meio de fotos e mensagens e conhecer mais pessoas, tornando sua vida social e a de seus amigos mais ativa e estimulante.

No *site* também encontramos a afirmação de que no *Orkut* é fácil conhecer pessoas que tenham os mesmos *hobbies* e interesses, ou que estejam procurando um relacionamento afetivo ou contatos profissionais. Podem-se criar comunidades *online* ou participar de várias delas para discutir eventos atuais, reencontrar antigos amigos de escola, ou até mesmo trocar receitas. São comunidades menores dentro da grande rede social virtual. Basta digitar no espaço da busca do *Google* no *Orkut* um nome e aparecem todos os integrantes que são registrados por este nome ou até que tenham algo publicado que leve este nome. Desta forma se pode navegar pelo *site Orkut*, olhando as fotos e os perfis dos demais integrantes que permitirem, até encontrar pessoas conhecidas ou que tenham interesses em comum, e convidá-los a fazer parte da sua rede de relacionamentos.

Nos itens de apresentação na página inicial do *site Orkut*, podemos encontrar frases tais como: você decide com quem quer interagir; antes de conhecer uma pessoa no *Orkut*, você pode ler seu perfil e ver como ela está conectada a você através da rede de amigos; nossa missão é ajudá-lo a criar uma rede de amigos

³¹ Google subiu para o topo do ranking de 2007, ocupando a posição número um, com valor de marca de US\$66,434 milhões. Em seguida vem a General Electric (US\$ 61,880 milhões), Microsoft (US\$54,951 milhões) e a Coca-Cola (US\$44,134 milhões). Data de publicação: 04/05/2007. Acesso em 15/09/2008. Disponível em: <http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=5&proj=PortallBOPE&pub=T&d b=caldb&comp=Noticias&docid=C839C4C3CAF43D02832572D1006F3209>.

mais íntimos e chegados; esperamos que em breve você esteja curtindo mais a sua vida social. Estas frases estimulam os usuários a navegar pelo *site* procurando novos amigos para aumentar sua rede de relacionamentos, fazendo com que o *Orkut* seja o *site* de maior número de usuários e de acesso no Brasil.

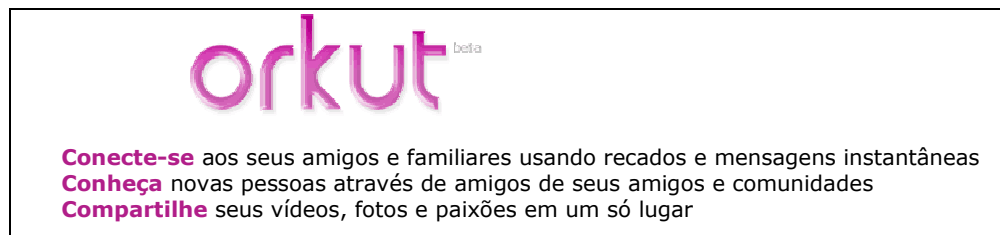


Figura 05- Parte da página inicial do *site Orkut*³²

Atualmente, o Orkut é a rede social com mais de 24 milhões de usuários que se autodenominam brasileiros. Os usuários cadastrados no *Orkut* registram um perfil que contém desde informações básicas de acesso como informações secundárias, que podem ser publicadas ou não. Nesse ambiente virtual os usuários podem aumentar consideravelmente seu 'círculo de amizades' através do acesso aos amigos dos seus amigos e ainda através de buscas em comunidades ou na própria rede *Orkut* e ainda selecioná-los por grupos tais como: escola; família; melhores amigos; e trabalho. O usuário pode visitar outros perfis da rede e convidar várias pessoas a fazer parte ou do seu perfil ou de suas comunidades. Nestes espaços os usuários têm a possibilidade de algumas escolhas, podendo criar sua própria rede de relacionamentos de acordo com identificações próprias, e ainda inventar sua própria linguagem e maneiras de escrever pessoais ou de grupo. Destacamos que não é 'permitido' que menores de 18 anos de idade tenham sua conta neste *site*, mas grande parte dos usuários, atualmente no Brasil, é menor de idade. Eles, para

³² Parte da imagem da página inicial do site Orkut. Ilustrando quais as frases utilizadas no *marketing* da empresa. <https://www.google.com/accounts/ServiceLogin?service=orkut&hl=pt-BR&rm=false&continue=http%3A%2F%2Fwww.orkut.com%2FRedirLogin.aspx%3Fmsg%3D0%26page%3Dhttp%253A%252F%252Fwww.orkut.com.br%252FHome.aspx%253Fhl%253Dpt-BR%2526tab%253Dw0&cd=BR&passive=true&skipvpage=true&sendvemail=false>

criarem suas contas, trocam os dados do ano de nascimento, forjando a maioridade. O usuário pode escolher um nome, montar um perfil, colocar qualquer foto ou vídeo e navegar a procura de pessoas que possam fazer parte de sua rede, muitas vezes como se fosse um 'avatar', um personagem que possui uma identidade própria, que ganha vida no mundo virtual.

Trata-se de uma estrutura já pronta, previamente definida que não possibilita alterações livres na sua forma original, o que muda são os conteúdos dispostos pelo usuário, que pode escolher, por exemplo, as cores de seu espaço, qual foto vai publicar, fazer vários álbuns diferentes e nomeá-los, mas estas fotos ficam limitadas a um espaço específico. Observemos que o fator homogeneidade é a base da estrutura deste *site*, ao mesmo tempo a heterogeneidade aparece representada na diversidade de usuários, que recriam os usos e maneiras de fazer, códigos e linguagens utilizadas neste ambiente coletivo.



Figura 06- Versão do *Orkut* para celulares³³

³³ A *Google* lançou em 2008, uma versão mais leve do *Orkut* para ser acessado a partir do celular. http://www.blogzinho.com/img_post/orkut%20celular www.BloGZinho.com.jpg

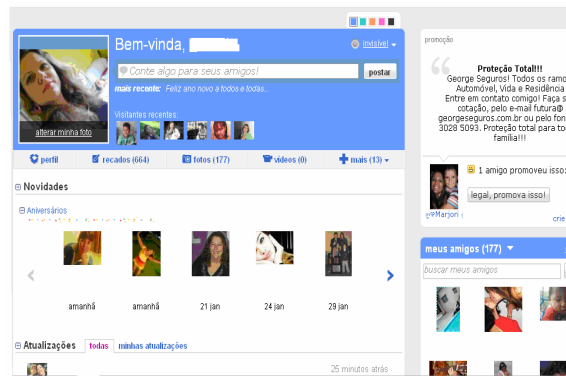


Figura 07- Parte da página inicial pessoal do Orkut³⁴

O Orkut permite que o usuário monte seu espaço de acordo com suas intenções de como ele quer ser visto e identificado, não é necessário que a sua identidade seja verdadeira. O usuário pode escolher um nome, montar um perfil, colocar qualquer foto ou vídeo e navegar a procura de pessoas que possam fazer parte desta rede, muitas vezes um ‘avatar’, um personagem, que brinca de criar identidades, que ganha vida no mundo virtual. O anonimato também é comum, muitas pessoas o fazem para não serem reconhecidas em sua identidade pessoal que se mantém preservada, assim pode-se entrar em outras contas, saber da vida virtual e pessoal de outras pessoas sem ser identificado. Para outros, o que atrai é justamente o fato de poder ‘ser visto’, ser pesquisado, ser reconhecido, saber que alguém foi atraído pelo seu perfil, demonstrando alguma identificação com você.

Para Maffesoli (2006), com o fim do individualismo e o nascimento da sociedade tribal, caracterizada pela convergência entre práticas arcaicas e desenvolvimento tecnológico, a imagem passa a ter uma função gregária, gera laço social, cria microgrupos transitórios, efêmeros, protagonizados por ‘personas’ que fazem da vida uma sucessão de instantes eternos fundamentados no prazer. A imagem não é o conteúdo que forma uma nova sociedade, mas o elemento que promove a socialidade, o ‘reencantamento’ do mundo.

³⁴ Página do novo modelo da conta do site Orkut, mostrando a estrutura deste site.

Neste *site* podemos identificar e conhecer pessoas através de seu perfil, através da ‘imagem’ que o seu perfil passa e das fotos dispostas. Lá o usuário pode organizar suas fotos, vídeos, músicas, cantores, atores, esportes, frases e versos preferidos. Através destes dados outros usuários do mesmo *site* irão se interessar, se identificar ou não com outros, podendo convidá-los a fazer parte de sua rede de amigos, ou comunidade. Ou seja, as relações sociais entre as pessoas acontecem muitas vezes mediadas pelas imagens.

Os usuários, principalmente os jovens constantemente modificam seu espaço destinado a álbuns fotográficos virtuais, deletando muitas vezes a totalidade de suas imagens fotográficas com a mesma facilidade em que fazem novas postagens. Tal prática tem sido possibilitada pelo advento das câmeras fotográficas digitais e telefones celulares, que modificaram profundamente nossa relação com a imagem, pois logo após que a capturamos, se esta não nos agrada, simplesmente a descartamos.

Seguidamente este *site* passa por alterações, são criados novos itens e alguns outros modificados. Agora, por exemplo, pode-se conversar de modo instantâneo (*online*), mandar recados personalizados, mudar a temática de sua conta com cores novas e animações, acrescentar aplicativos, tais como BuddyPoke³⁵, Carteirinha do Time³⁶, Minha música³⁷, Vou não vou³⁸, Mosaico de Amigos³⁹, dentre outros. Este site hoje está passando por uma considerável mudança na sua

³⁵ BuddyPoke é um avatar em 3D que você personaliza trocando de roupa, calçados, penteados, etc. e se manifesta através dele com os avatares de seus amigos. Você pode mandar beijos, passear de carro, fofocar, brigar, etc. é um recurso recente do Orkut, foi criado em 2008, mas a partir de maio de 2009 passou a ser vendido.

³⁶ Com este recurso você faz a carteirinha de seu time de futebol.

³⁷ No Minha música você pode colocar sua música favorita no perfil, mostra a letra, o vídeo, as cifras para seus amigos.

³⁸ Neste item você se expõe a namoros, e sabe quem “vai ou não vai” em você.

³⁹ No Mosaico de amigos fica mais fácil de acessar os perfis de seus amigos favoritos, você monta um mosaico de fotos e é só clicar na foto que vai direto para o perfil desejado.

aparência e disposição dos itens. Os usuários estão migrando para a nova versão que conta um novo layout, mas sem alterar as configurações e dados anteriores dos clientes.

Destacamos o *Orkut* como um instrumento muito utilizado pelos jovens brasileiros, sobretudo porque possibilita estreitar laços sociais na era da “sociedade em rede⁴⁰” ou da “sociedade da comunicação⁴¹”. De certa forma estes jovens burlam as ordens estabelecidas dos lugares e criam novas formas de relacionamentos e interação interpessoal. São pessoas que interagem e mantêm laços, vínculos afetivos que são reforçados a cada acesso, a cada recado, a cada foto ou vídeo, a cada novo amigo na rede, a cada manifestação de amizade, afeto, parceria e cumplicidade.

O *Facebook* é outro *site* de relacionamentos muito utilizado atualmente pelos brasileiros. Lançado no ano de 2004 foi criado por um estudante norte-americano chamado Mark Zuckerberg que tinha como público alvo estudantes da *Harvard University*. Em dois meses de uso o acesso foi disponibilizado também para outras universidades e escolas, passando em seguida a ser um espaço aberto para algumas empresas, e em de 11 de setembro de 2006 o *Facebook* tornou-se um site de relacionamento aberto para todos os tipos de usuários. Somente no ano de 2008 que sua página em língua portuguesa foi desenvolvida, facilitando para os brasileiros que não dominavam a língua inglesa, mas tinham interesse em utilizar este *site*.

⁴⁰ Ver: Castells, Manuel. A Sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura. Vol 1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

⁴¹ A sociedade da comunicação é a sociedade em que podemos localizar, construir e compartilhar diferentes ontologias, em uma capacidade intensa de comunicação, pelas tecnologias de produção, transmissão e acesso à informação. As pessoas precisam ser preparadas para lidar com múltiplas identidades decorrentes das múltiplas ontologias com que construirão suas relações. Acesso em 19/06/2008, p.16.

<http://209.85.215.104/search?q=cache:vPDnCbqg0hsJ:www.anped.org.br/reunioes/30ra/trabalhos/GT16-3323--Int.pdf+sociedade+da+comunica%C3%A7%C3%A3o&hl=pt-BR&ct=clnk&cd=27&gl=br>

Atualmente o *Facebook* conta com cerca de 250 milhões de usuários no mundo, no Brasil o número de participantes está em torno de 1,5 milhão crescendo a cada dia.⁴²

Através deste *site* os usuários podem mandar convites de participação a amigos, utilizando o endereço de *email* e também pesquisar pessoas por meio de um dispositivo de busca na rede e nas comunidades criadas, o que facilita a escolha de novos possíveis amigos conforme afinidades.

No *Facebook* o usuário ao criar sua conta pode preencher informações em seu perfil, que são classificadas como ‘informações básicas’, que englobam: ‘gênero’, ‘data de nascimento’, ‘cidade natal’, ‘bairro de infância’, ‘familiares’, ‘relacionamento’, ‘interessam-me’, ‘à procura de’, ‘preferência política’ e ‘religião’. Nas ‘informações pessoais’ são disponibilizadas informações como ‘atividades’, ‘interesses’, ‘músicas favoritas’, ‘programa de TV favoritos’, ‘livros de cabeceira’, ‘citações favoritas’ e ‘sobre mim’. No espaço ‘informações de contato’ pode-se fornecer o email, o número do telefone celular e endereço de moradia. Em outro espaço, ‘educação e trabalho’, são solicitadas as informações sobre a escolaridade e sobre local e tipo de trabalhos desenvolvido.

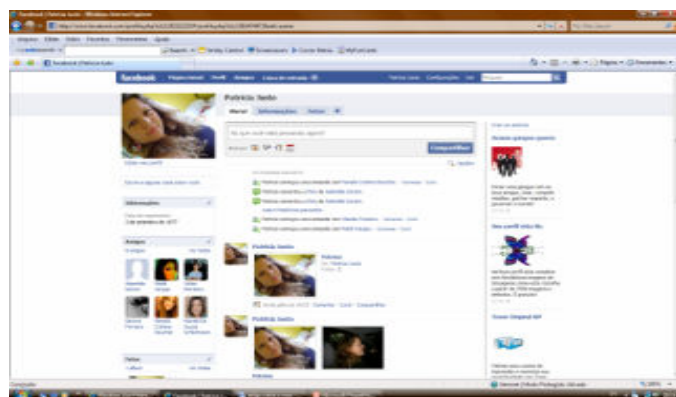


Figura 08 - Parte da página inicial pessoal do *Facebook*⁴³

⁴² Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Facebook> . Acesso em 05 de ago de 2009.

⁴³ Imagem da página do *site Facebook*, devidamente autorizada para compor esta dissertação.

Do mesmo modo que no *Orkut*, depois de aberta a conta, pode-se administrar as informações ali contidas, bem como o mural das mensagens públicas, e o das mensagens privadas, além de fotos, vídeos, *links* publicados, etc. Dispõe ainda de um local para mensagens e recados, chamado de caixa de entrada, que é visível somente para o próprio usuário da conta.

Neste *site* não é permitido que menores de 13 anos de idade criem uma conta, mas com certeza existem menores que são usuários, tendo em vista que da mesma forma que o *Orkut* as informações podem ser forjadas e não existe uma forma eficaz de controle em relação a isso.

Estes *sites* são mediadores entre pessoas que interagem por meio da Internet, pessoas que dispostas em diferentes lugares trocam informações, fazem negócios, partilham vivências e experiências, e assim constroem para além da rede Internet, para além do mundo virtual, significados e significações para suas vidas, tecendo uma rede de parcerias, identidades, identificações, solidariedade, cooperação e construção partilhada de saberes e fazeres. Trata-se de mediadores comunicacionais, pois são espaços que possibilitam a articulação entre práticas de comunicação e práticas sociais no ambiente virtual, são utilizados como recursos nos quais pessoas quem têm acesso a um mesmo espaço interagem, se inter-relacionam, trocam opiniões, idéias, se comunicam e mantêm laços, vínculos afetivos que são reforçados a cada acesso, a cada recado, a cada foto ou vídeo, a cada novo amigo na rede, a cada manifestação de amizade, afeto, e cumplicidade.

Como nos diz Pierre Lévy:

As mídias interativas e as comunidades virtuais desterritorializadas abrem uma nova esfera pública em que floresce a liberdade de expressão. A Internet propõe um espaço de comunicação inclusivo, transparente e universal, que dá margem à renovação profunda das condições da vida pública no sentido de uma liberdade e de uma responsabilidade maior dos cidadãos. (LÉVY, 2005, p.367)

Neste sentido, os sites *Orkut* e *Facebook* são impulsionadores da comunicação, ou seja, promovem o convívio, o contato, enfim, uma maior aproximação entre as pessoas. São locais em que se estabelecem os laços sociais, espaços em que as pessoas se encontram para conversar sobre assuntos triviais. O que constitui a socialidade no âmbito virtual.

O desenvolvimento do ciberespaço propiciou mudanças significativas nas formas de estar junto. Comunidades virtuais são criadas a partir de uma vontade de comunicação em torno de pontos comuns, pessoas passam a se comunicar constantemente, movidas por identificações que podem ser duradouras ou transitórias, fazendo com que se manifestem a cooperação, a construção coletiva, a troca de saberes, a ajuda mútua entre quem está distante geograficamente. Como nos diz Maffesoli:

A sociedade assim compreendida não se resume a uma mecanicidade racional qualquer. Ela vive e se organiza, no sentido estrito do termo, através dos reencontros, das situações, das experiências no seio dos diversos grupos a que pertence cada indivíduo. Esses grupos se entrecruzam uns com os outros e constituem, ao mesmo tempo, uma massa indiferenciada e polaridades muito diversificadas. (MAFFESOLI, 2004, p. 151)

A autonomia também se faz presente nestes ambientes quando o protagonista juvenil escolhe as comunidades nas quais tem interesse em participar, na hora de aceitar alguém na sua rede de amigos, ou de fazer parte da rede de alguém, ou ainda quando convida alguém para a sua rede. Neste caso a motivação é individual, é eletiva, subjetiva. É possível inclusive apagar recados enviados para uma pessoa e excluí-la da rede de amigos.

Já no *site* msn.br, também conhecido como *Windows Live Messenger*, desenvolvido pela *Microsoft Corporation*⁴⁴, cria-se uma conta a partir de uma rede de amigos. Neste *site* os usuários podem se comunicar em tempo real, ou seja, de maneira síncrona por meio do *Messenger*. Qualquer pessoa pode criar uma conta neste *site*. Para se adicionar alguém a sua lista é necessário saber o endereço eletrônico desta pessoa, então mandar um convite para ser aceito e aguardar a resposta. Logo que se cria uma conta a opção é mandar convites a todos os contatos existentes no catálogo de *e-mail*, mas o usuário pode selecionar somente àqueles que preferir. Os participantes podem também jogar *online*, compartilhar fotos, panos de fundos de tela, músicas, além de poderem conversar com um grupo de pessoas ao mesmo tempo.

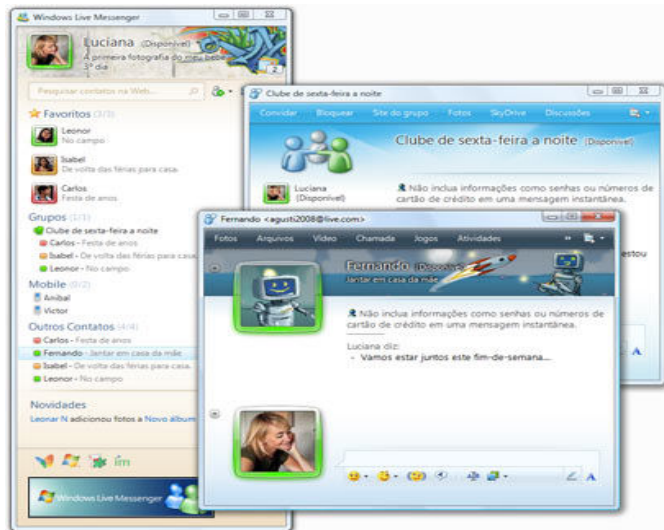


Figura 09 - Exemplo do *Messenger*⁴⁵

⁴⁴ Trata-se de uma empresa multinacional fundada em 1975 nos Estado Unidos da América por Bill Gates e Paul Allen. Produzem desde sistemas operacionais, programas de escritórios, ambientes de desenvolvimento de programas, servidores, o navegador *Internet Explorer* e o sistema de comunicação instantânea *Windows Live Messenger*. Tal empresa é responsável pelo sistema operacional *Windows*, o mais usado no Brasil.

⁴⁵ Imagem retirada do site do msn. br. Disponível em: <http://download.live.com/messenger> . Acesso em 13 ago. 2009 às 17 h 08 minutos.

O chamado *MSN* é um *site* que possibilita a criação de múltiplas expressões. Pode-se incluir no diálogo figuras chamadas de *emoticons*⁴⁶ que expressam sentimentos, tais como felicidade, tristeza, decepção, surpresa, náusea, prazer, alegria, ira dentre inúmeros outros. Existem, ainda, os *winks* que também são expressões visuais que podem ser enviadas para os amigos, como por exemplo, a figura de uma mulher que dá uma enorme e forte gargalhada, ou uma mão mostrando um cartão vermelho, uma bola que bate na trave, ou ainda, uma boca vermelha do tamanho da tela representando um enorme beijo. Dependendo da conversa cabe encaixar um desses recursos para ficar mais descontraída. Pode-se chamar a atenção de alguém que está demorando a responder, ou que deixou o outro em espera.



Figura 10- Exemplo 01 de *emoticons*⁴⁷



Figura 11- Exemplo 02 de *emoticons*⁴⁸

No *Messenger* pode-se ainda utilizar o recurso de vídeo, no qual através de câmeras chamadas *webcam* as pessoas comunicam-se em tempo real. Neste processo não é necessário digitar as mensagens, pois muitos utilizam microfones e

⁴⁶ Forma de comunicação paralingüística muito utilizada no *Messenger*. Palavra derivada da junção dos termos em inglês *emoticon* (emoção) mais *icon* (ícone), tais como ^-^ , :-), ☺, ☹, dentre outros.

⁴⁷ exemplos de *emoticons*. <http://images.google.com.br/imgres?imgurl=http://baixargratis.com/wp-content/emoticons-msn-messenger-download-winks.gif&imgrefurl=http://www.baixargratis.com/emoticons-e-winks-do-msn-messenger-para-download/49/&usq= ReHwH4fkF2AdfvG3WuoMbHt1mKc=&h=187&w=300&sz=19&hl=pt-BR&start=7&tbnid=STd0KDBQfZNX3M:&tbnh=72&tbnw=116&prev=/images%3Fq%3Demoticons%2Bgratis%26gbv%3D2%26hl%3Dpt-BR>

⁴⁸ Ver mais no link. <http://www.bandoo.com/>

caixas de som para se comunicar. Há também a opção 'chamada para outro computador' ou 'chamada para um celular', que com uma conexão através de microfones pode-se comunicar com o outro sem a mediação da imagem. Há a possibilidade de bloquear contatos, pois as conversas podem acontecer com diversas pessoas ao mesmo tempo. Os usuários contam com algumas opções de *status* para quem está *on-line*, podem aparecer na tela como: disponível, ausente, inativo ou invisível. Pode-se ainda mandar recados para quem está *off-line*, pois quando o usuário acessar sua conta receberá a mensagem.

Da tela do *Messenger* com um *click* no *mouse* pode-se ir para a página de *email-Hotmail*. O *MSN* é utilizado tanto para a comunicação entre amigos, colegas, familiares, namorados, quanto para transações e negociações comerciais. Atualmente muitos namoros iniciam e acabam através deste *site*, familiares se reaproximam e retomam laços antigos de amizade, outros ainda estreitam laços de coleguismo, o *MSN* também vem servindo como mediador comunicacional de compras e vendas.

Este *site* passa seguidamente por mudanças, as quais propiciam ao usuário alterar o *layout*, mudar o cenário, alterar fotos de perfil, possibilitando ainda além de adicionar contatos, criar grupos, criar categorias e também excluir tudo quando lhe for conveniente.

O *Messenger* é muito utilizado por empresas, nas quais os funcionários podem interagir, trocar informações em tempo real, resolver problemas, marcar reuniões, etc, é uma forma mais prática para aqueles que trabalham diretamente conectados a internet, favorecendo a comunicação de um setor para outro, de uma filial a outra, de um funcionário a outro. Existem também outros *softwares* que podem ser adquiridos e utilizados em rede interna, estes impedem que os funcionários

mantenham contatos que não sejam de interesses diretos da empresa. Nestes locais o computador é programado para bloquear o *Messenger*.

As salas de bate-papo também vêm ganhando espaço entre o público jovem. Normalmente acabam sendo utilizadas para paqueras, mas podem ser também utilizadas para amizades, negócios, grupos de discussão em torno de um assunto de mútuo interesse. É um espaço onde as pessoas se reúnem para paquerar, discutir sobre política e esportes, pedir conselhos, falar sobre *hobbies* e interesses em comum ou simplesmente se divertir e interagir ao se comunicar com outras pessoas.

Para entrar em uma sala de bate-papo, você precisará escolher um nome, conhecido como *nick*, e uma identidade de usuário. Em alguns *sites* você pode entrar com seu nome de usuário e senha ou usar um apelido alternativo. A maioria das salas de bate-papo permite que você assine sem senha, como convidado, ou visitante e mude de nome tantas vezes quanto desejar, ainda que durante uma mesma sessão de bate-papo.

A maioria dos *sites* de serviço de bate-papo oferece muitas opções diferentes de sala. Algumas são muito específicas como 'solteiros de 30 anos ou mais' e outras mais abrangentes como 'tecnologia'. Muitos dos *sites* informam ao usuário sobre quantas pessoas já estão na sala, o que permite que se tenha uma idéia sobre a popularidade da sala antes de se entrar nela. No entanto, os assuntos das salas de bate-papo são um simples indicador e as conversas muitas vezes se afastam bastante do suposto tema, a maioria delas indo para o lado da paquera, da sedução. Um recurso que existe nestas salas de bate-papo é a capacidade de enviar uma 'mensagem privada' a um usuário individual, que não poderá ser lida por todos os participantes.

São inúmeras opções de *sites* que já dispõem de salas de bate-papo, dentre eles estão o Terra, Bol, UOL. As salas podem ser classificadas como internacionais, grátis, infantil, GLS, em inglês, evangélicas, etc. Mas todo cuidado deve ser tomado nesses *sites*, para não sofrer algum tipo de violência tanto no âmbito do virtual como no presencial. As pessoas utilizam algumas estratégias no intuito de evitar nesses *sites* exposição à violência, como por exemplo, utilizar nomes fictícios, nunca postar informações pessoais, nem endereços, tais como: escola onde estuda, bairro onde mora, empresa onde trabalha, etc. Os usuários mais prudentes procuram manter contato por um longo tempo antes revelarem informações pessoais.

Outro importante instrumento também circunscrito ao âmbito da diversão são os jogos de computador, conhecidos por *games*. As *lan houses*, ao surgirem com os jogos de computador, tornaram subjacentes os estabelecimentos comerciais conhecidos como Fliperamas. Os jogos de disputas individuais contra as máquinas, ou de disputa do melhor a cada partida, ou ainda alguns *videogames* em duplas, foram em muitos casos preteridos, na atualidade, por jogos de computador e em equipe de modo *online*, mudando a dinâmica dos jogos e a relação dos jogadores. Em geral, os jogos mais procurados nas *lan houses* são aqueles em que os avatares⁴⁹ entram em combate, ou seja, os jogos de ação e de lutas, seguidos dos jogos de desportos.

Um dos jogos mais utilizados é o chamado *Counter-Strike*⁵⁰, mais conhecido como CS. Um jogo de tiro em primeira pessoa (conforme a imagem abaixo) de origem norte americana e comercializado no Brasil desde 1998, na versão para

⁴⁹ Avatar é a representação gráfica de um utilizador em realidade virtual. De acordo com a tecnologia disponível, pode variar desde um sofisticado modelo em 3D até uma simples imagem. São normalmente pequenos, para que não ocupem demasiado espaço na interface, deixando espaço livre para a função principal do *site*, programa ou jogo.

⁵⁰ Ver mais sobre o jogo *Counter-Strike* no site <http://pt.wikipedia.org/wiki/Counter-strike> . Acesso em 06/07/2009.

vídeo-game, e disponível também para computadores, na qual uma equipe mata a outra utilizando estratégias militares, com troca de tiros e arremesso de bombas. Seu principal objetivo é eliminar a equipe adversária.



Figura12- Jogo *Counter Strike* 01⁵¹



Figura13- Jogo *Counter Strike* 02⁵²

Esse jogo foi proibido de ser comercializado no Brasil em janeiro de 2008 pelo juiz federal Carlos Alberto Simões de Tomaz, da 17ª Vara Federal da Seção Judiciária do estado de Minas Gerais, por considerar o CS versão Rio de Janeiro “nocivo à saúde dos consumidores e por reproduzir cenas de guerra entre bandidos e policiais em cenários semelhantes às favelas cariocas”⁵³.



Figura 14- Jogo *Counter Strike* 03, versão Rio⁵⁴

⁵¹ Ver em <http://media.photobucket.com/image/CS/ScarHawK/Cs-screen.jpg>. Acesso em 06/07/2009.

⁵² Ver em <http://www.nonameservers.net/games/cs2.jpg>. Acesso em 06/07/2009.

⁵³ Ver mais em <http://www.procon.go.gov.br/procon/detalhe.php?textold=001092>. Acesso em 06/07/2009.

⁵⁴ Ver em http://www.mataleone.com/maps/cs_rio04.jpg. Acesso em 06/07/2009.



Figura 15- Jogo *Counter Strike* 04, versão Rio ⁵⁵

Tal versão CS Rio, segundo a empresa que o comercializa no Brasil, foi inventada por terceiros não autorizados, que recriaram um mapa com características similares a uma favela no Rio de Janeiro e que a empresa não tem responsabilidade sob essa versão. Em 12 de junho de 2009 a comercialização deste jogo foi liberado até o julgamento final, também por decisão judicial.⁵⁶

Existem outros jogos que são utilizados em *lan houses*, tais como o “*L2 Golden - Lineage*” versão *online*, onde o jogador preenche um cadastro criando uma conta e um avatar próprios. Neste jogo os participantes se comunicam através de *chats* e podem trocar armamentos, informações táticas, e podem inclusive trazer outros jogadores de outros níveis para jogarem em equipe, etc., ou seja, os jogadores formam equipes, chamadas também de clãs e comunidades, e entram em combate com equipes adversárias. Todos os jogadores estando *online* podem interagir. O objetivo do jogo é matar os jogadores adversários e passar de nível, para isso os jogadores precisam de atenção, raciocínio rápido e agilidade para criarem estratégias e táticas capazes de derrotar os jogadores oponentes.

⁵⁵ Disponível em http://www.donosdelanhouse.com.br/wp-content/uploads/2009/06/cs_rio05.jpg . Acesso em 06/07/2009.

⁵⁶ Disponível em <http://www.trf1.gov.br/sitetrf1/conteudo/detalharConteudo.do?conteudo=38451&canal=2> . Acesso em 06/07/2009.

Figura 16- Jogo Lineage 01⁵⁷Figura 17- Jogo Lineage 02⁵⁸

O jogo *Grand Theft Auto*⁵⁹, conhecido como GTA cujas versões atuais já estão em 3D. As primeiras versões foram sobre roubo de carros por isso o nome, que significa 'Grande assaltante de carros'. Nele o jogador controla um personagem, que deve fazer serviços ilícitos pela cidade, dentre as ações está matar os inimigos e roubar veículos para fugir da polícia ou perseguir os inimigos. O jogador também deve se alimentar e fazer exercícios físicos como musculação, para manter o físico forte, e também pode namorar e fazer sexo. Os cenários representam muito bem a realidade dos bairros norte americanos. Na imagem a baixo o jogador rouba um carro, retirando o motorista com violência.

Figura 18- Jogo GTA 01⁶⁰

⁵⁷ <http://www.top1gaming.com/wallpaper/LineageII/april-2004.jpg> .

⁵⁸ http://www.lineage2.com/news/images/sayhas_white_mask.jpg ou http://images.google.com.br/imgres?imgurl=http://www.lineage2.com/news/images/sayhas_white_mask.jpg&imgrefurl=http://www.lineage2.com/archive/2006/10/lineage_ii_epic.html&usq=__GhqlxgzgP58w0fMhPSqJ8Ixsd aU=&h=768&w=1024&sz=223&hl=pt-BR&start=62&tbnid=xlr_Y97OZDuCzM:&tbnh=113&tbnw=150&prev=/images%3Fq%3DI2%2Bgolden%2Blineage%26gbv%3D2%26ndsp%3D20%26hl%3Dpt-BR%26sa%3DN%26start%3D60

⁵⁹ Ver mais sobre em <http://pt.wikipedia.org/wiki/GTA> . Acesso em 06/07/2009. E também vídeos em <http://www.youtube.com/watch?v=K01QIsn-dGE&hl=pt-BR> . Acesso em 06/07/2009.

⁶⁰ Ver em

http://images.google.com.br/imgres?imgurl=http://www.w11online.com/imagens/cover_gtaIV_full_w11

Existe uma versão, que foi “*hackeada*”, que se passa no Rio de Janeiro e outra chamada Tropa de Elite, este jogo não foi proibido, talvez por que nas versões do Brasil os protagonistas são policiais matando pessoas que supostamente são traficantes e moradores de favelas. Diferentemente do CS Rio que em uma versão são os traficantes de uma favela que seqüestram um embaixador da ONU e matam os policiais que tentam invadir o morro ao som de um *funk* também proibido por incitar na letra da música a morte dos policiais que entrarem na favela.



Figura 19- Jogo GTA 03, Tropa de Elite⁶¹



Figura 20- Jogo GTA 04, Versão Rio⁶²

Dentre outras categorias de jogos *online* estão os *Role-Playing Game* (RPG). Estes jogos são conhecidos como jogos de interpretação e podem ser definidos como uma brincadeira de contar histórias. Neles os jogadores constroem seu próprio personagem e determinam suas características. Os participantes se comunicam através de *chat* ou *e-mail* na busca da interpretação de enigmas, charadas, problemas que vão sendo impostos aos jogadores por um mestre, chamado narrador, e assim trabalham a socialização, a cooperação, a criatividade e a

[online_com.jpg&imgrefurl=http://informandotv.blogspot.com/2009_02_16_archive.html&usq=__Ga2WY_Z9Ui7kHoo4lh4wpEw8TbM8=&h=1281&w=1024&sz=299&hl=pt-BR&start=6&um=1&tbnid=T4yTcfCyyV_kEM:&tbnh=150&tbnw=120&prev=/images%3Fq%3Dgta%26h%3Dpt-BR%26sa%3DX%26um%3D1](http://informandotv.blogspot.com/2009_02_16_archive.html&usq=__Ga2WY_Z9Ui7kHoo4lh4wpEw8TbM8=&h=1281&w=1024&sz=299&hl=pt-BR&start=6&um=1&tbnid=T4yTcfCyyV_kEM:&tbnh=150&tbnw=120&prev=/images%3Fq%3Dgta%26h%3Dpt-BR%26sa%3DX%26um%3D1) . Acesso em 06/07/2009.

⁶¹ Ver em <http://www.zineacesso.com/wp-content/uploads/2008/02/gta-tropadeelite.jpg> . Acesso em 06/07/2009.

⁶² Ver em <http://images.uncyc.org/pt/e/e5/GTA-Rio.jpg> . Acesso em 06/07/2009.

interatividade, desenvolvendo o jogo em equipe, alterando a história a partir da tomada das decisões.

Este tipo de jogo está sendo muito discutido em pesquisas acadêmicas sobre Educação.⁶³ Existe o Simpósio com o tema RPG e Educação⁶⁴ que discute desde 2002 a inclusão dos RPG como atividades lúdicas que promovam a aprendizagem nas aulas *online*. Nesta categoria de jogos podemos destacar o “A era dos impérios” que remonta a idade média.

Os jogos de desportos também são bastante procurados. Existe um jogo de futebol chamado *Power Soccer*, que na versão *online* em 3D o jogador escolhe o nome, as cores da camisa e pode editar o escudo do seu time. À medida que o time pontua e vence, o jogador vai sendo convidado a jogar contra times de outras categorias, de mesmo nível, neste jogo você faz carreira, vai trocando de categorias.



Figura 21- Jogo *Power Soccer* 01⁶⁵



Figura 22- Jogo *Power Soccer* 02⁶⁶

⁶³ Encontramos vários artigos na Internet a respeito do tema RPG e educação, veja mais através deste link <<http://www.rpgeduc.com/artigos.htm>>. Bem como o livro, que não tivemos a oportunidade de ler ainda, mas é de Sônia Rodrigues, publicado pela editora Bertrand Brasil em 2004, intitulado *Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil*. E também citamos como exemplo a Monografia de Conclusão de Curso de Fabiano da Silva Silveira, na Faculdade de Letras, Universidade Luterana do Brasil, 2005, intitulada *Desafiando e aprendendo: o uso do RPG no ensino de inglês*.

⁶⁴ I Simpósio de RPG & Educação foi realizado no ano de 2002. O II em 2003. O III em 2004. O IV em 2006. Todos em São Paulo. E também acontece o Colóquio Curitiba RPG & Educação, que em 2004 estava na segunda edição.

⁶⁵ <http://onlybrowser.com.br/wp-content/uploads/2009/04/powersoccer-300x224.png>

⁶⁶ <http://www.freemmo.com/media/uploads/games/power-soccer/screenshots-w240.jpg>



Figura 23- Jogo Power Soccer Imagem 3⁶⁷

Na Internet encontramos uma infinidade de *sites* de jogos grátis. Jogos de ação, aventura, esportes, tiro, *puzzle*, carros, motos, futebol, cartas, jogos para *download*, jogos ditos de meninas, tais como moda, cortes de cabelo, culinária, etc.

Estes *sites* constituem-se em ambientes dinâmicos e interativos, que permite a criação e a expressão das múltiplas linguagens e possibilita a identificação entre os que participam das redes de relações. Muitos destes jovens se conectam diariamente e trocam informações com amigos, se comunicam com pessoas distantes, parentes, com colegas de aula, com antigos colegas, até mesmo com vizinhos, criam vídeos, modificam fotos, enviam *scraps*⁶⁸ com mensagens e utilizam diversas formas de interação social e interpessoal re-significando assim seus laços sociais, criando novas formas de estar junto na contemporaneidade.

Em contato direto com as tecnologias digitais, os jovens se sentem atraídos pelas dinâmicas que se apresentam no ciberespaço e passam a se apropriar e a construir este ambiente utilizando as possibilidades disponíveis, além de criarem novas formas de uso, novas formas de se comunicar e, portanto novas formas de ser

⁶⁷ <http://www.baixaki.com.br/imagens/48305/66487.jpg>

⁶⁸ *Scrap* é um *site* em que se podem criar mensagens personalizadas, cartões, piadas, etc. e enviar para seus amigos do *Orkut*. Ver por exemplo <http://www.scrap.mixplanet.com.br>.

e estar nos tempos atuais, demarcando um local, um espaço, uma rede entrelaçada de significados e de maneiras variadas de fazer no ambiente virtual.

A multiplicidade de afinidades possíveis no espaço da Internet leva a uma reflexão sobre como se compreende essa multiplicidade de interações nos processos contemporâneos de socialidade. Manuel Castells (1999) diz que as comunidades virtuais são mais uma expressão da diferenciação entre indivíduos que se fecham em suas identidades próprias, quase numa forma de individualização dos grupos em que cada participante pretende se afirmar a partir daquela identidade: "A formação de comunidades virtuais é apenas uma das expressões dessa diferenciação" (CASTELLS, *op. cit.* p.393). São semelhantes que se separam do resto; não há o diferente. Em contas no *Orkut*, *Facebook* e *MSN*, por exemplo, podemos escolher quem fará parte do nosso grupo de amigos e, portanto podemos perceber que tais grupos se formam por afinidades, já que a lógica da identificação tem como pólo básico o semelhante.

O processo de identificação tende a ter um caráter muito mais fugaz e temporário que a identidade. As múltiplas identificações podem ser passageiras. Em determinado momento você pode adicionar alguém no seu perfil do *Orkut* porque houve uma identificação devido, por exemplo, ao estilo de se vestir, ou grupo musical. Mas se você mudar o seu gosto e não se identificar mais com determinada pessoa basta deletar seu contato, excluindo-a de seu espaço.

Manuel Castells (*op.cit.*) reforça esta idéia com uma noção que podemos chamar de encastelamento e com a formação de guetos ricos, ambas se referindo ao isolamento de grupos fechados em suas igualdades e/ou semelhanças, e assim não confrontando o diferente, a alteridade, que lhes possibilitaria reconhecer e afirmar suas identidades. Um exemplo de consequência desse "encastelamento" também

sugerido por Castells é o *walkman* e destacamos também os *CD players* e *mp3 players*, *mp4 players*, *mp5 players*, *i-pod*, telefones celular, dentre outros, que "dão oportunidade às pessoas, em particular aos adolescentes, de construir suas paredes de sons contra o mundo exterior" (op.cit., p. 362).

Já para Maffesoli (2006) esta vontade de 'estar junto', mesmo que através da Internet, é que constitui a socialidade. São pessoas que se reúnem, através de um *site*, por afinidades, por interesses comuns, por identificações e essencialmente por escolha, o que o autor chama de socialidade eletiva. Segundo Maffesoli (op.cit., p. 149) "a socialidade, no momento de sua fundação, é particularmente intimista. A mesma coisa acontece quando ela quer estreitar os laços, ou lembrar o que é comum a todos".

A identificação é fugaz e temporária, se justifica em si mesma enquanto ocorre; sua existência consiste na interação, em sua atualização; sua virtualidade como grupo seria quase nula, pois não é sustentada por uma identidade (não há provavelmente nada que identifique o indivíduo como do grupo quando não está no grupo). E os membros de um grupo podem (e provavelmente o fazem) participar de outras formas de coletividades do mesmo tipo, mesmo que por motivações diferentes.

Originalmente pode-se pensar a noção de grupo a partir do pertencimento de indivíduos a uma coletividade claramente identificada, com regras e objetivos bem definidos. O modo como cada indivíduo lida com o grupo é que constrói o pertencimento para com o mesmo.

É proeminente o contato de muitos jovens brasileiros com as novas tecnologias digitais, dentre estas o computador é uma das máquinas que atualmente causa-lhes maior fascínio, sobretudo quando interligado em rede. A sustentabilidade

deste uso, para muitos jovens economicamente desfavorecidos, dá-se por intermédio das conhecidas *lan houses*, as quais revelam um quadro onde a comunicação adquire um aspecto de centralidade na vida destas pessoas, seja através da participação de *sites* de relacionamentos ou dos jogos *online*. Desta forma realizamos uma pesquisa de campo a fim de verificarmos os motivos pelos quais estes jovens tornam-se freqüentadores destes estabelecimentos, tais motivos estão para além do âmbito econômico, se observarmos que jovens que possuem computador interligado a internet em sua residência também são usuários de *lan houses*, demonstrando que estes locais não são apenas de acesso as tecnologias digitais e a Internet, mas também de socialidade.

3. LEVANTANDO INDICATIVOS

3.1 METODOLOGIA UTILIZADA NA PESQUISA

Elisabete M. M. de Pádua (2002, p.31) nos diz que “pesquisa é toda atividade voltada para a solução de problemas, e que vista como atividade de busca, indagação, investigação, inquirição da realidade, é a atividade que vai nos permitir elaborar um conhecimento, ou um conjunto de conhecimentos”. Neste sentido, a pesquisa auxilia-nos a compreender a realidade e orienta nossas ações. Conforme a autora, toda pesquisa tem a intencionalidade de elaborar conhecimentos que possibilitem compreender e transformar a realidade, e, portanto está ligada a um conjunto de valores, ideologia, concepções de homem e de mundo.

O método qualitativo procura superar os limites das análises quantitativas. De acordo com Pádua (*op.cit.*, p.36):

A partir de pressupostos estabelecidos pelo método dialético e também apoiadas em bases fenomenológicas, pode-se dizer que as pesquisas qualitativas têm se preocupado com o significado dos fenômenos e processos sociais, levando em consideração as motivações, crenças, valores, representações sociais, que permeiam a rede de relações sociais.

Sendo assim podemos classificar nossa pesquisa como de cunho qualitativo, tendo em vista que partimos da observação de sujeitos em ambientes específicos, trabalhamos a partir da expressão das subjetividades destes sujeitos, de como eles interpretam algumas situações vividas e ainda quais os significados e a importância destas situações para eles.

A entrevista, de acordo com Haguette(1995) é um processo de interação social, no qual o entrevistador tem a finalidade de obter informações do entrevistado, por meio de um roteiro previamente estabelecido contendo tópicos em torno da

problemática central. Este procedimento foi adotado também com base em Minayo (1994) que afirma que as falas individuais revelam condições estruturais, sistemas de valores, normas e símbolos além de transmitir representações de determinados grupos. Neste estudo optamos pelo uso de entrevista semi-estruturada, pois neste sistema o sujeito informante pode discorrer sobre suas experiências a partir de um foco principal proposto pelos pesquisadores. As questões foram elaboradas levando em conta o embasamento teórico do estudo, as informações recolhidas na observação na *lan house*, na entrevista semi-estruturada com o proprietário do estabelecimento e no questionário realizado com jovens estudantes.

O projeto foi submetido à apreciação pelo Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos da UDESC em uma primeira etapa para a realização de entrevistas com jovens que freqüentavam a *lan house* que nos serviu de base para observação de aspectos do funcionamento deste tipo de instituição, o qual foi aprovado. Mas, tendo em vista as dificuldades encontradas na realização das entrevistas com tais jovens, tivemos a necessidade de alterar nossos planos. Entramos em contato com o diretor de uma escola pública, situada em Florianópolis, para a realização das entrevistas com jovens estudantes freqüentadores de *lan houses*, que prontamente nos concedeu a autorização. Desta forma tivemos que novamente submeter tais mudanças a este mesmo comitê, que as aprovou.

Destacamos que as identidades todos os sujeitos informantes estão preservadas, bem como a da escola e a da *lan house* em questão. Os sujeitos juvenis entrevistados são apresentados como jovem A, B, C, D, E, F, G, H. As entrevistas foram gravadas com o auxílio de um gravador de voz analógico e realizadas em uma sala vaga da escola. Escolhemos um dia para nos dedicarmos as entrevistas e as realizamos na parte da manhã e tarde.

Desta forma, a presente pesquisa teve como problemática refletir sobre quais implicações esta socialidade, observável nas *lan houses*, pode trazer para a escola pública e mais especificamente para a utilização e aproveitamento das tecnologias digitais na mesma?

Para desenvolvermos nossa pesquisa tivemos como objetivo geral verificar como a socialidade se apresenta no cotidiano de jovens de 12 a 18 anos de idade por meio da utilização de *lan houses*.

Este objetivo foi pormenorizado em três eixos específicos, expressos em:

- Investigar em quais meandros e como se engendra a socialidade entre jovens de 12 a 18 anos no uso da *lan house*;
- Discutir as contribuições que a socialidade, apresentada no uso do ciberespaço por meio de uma *lan house*, pode trazer para a educação escolar destes sujeitos;
- Propor apontamentos para se repensar o uso das tecnologias digitais em escolas públicas de Florianópolis.

Para esta pesquisa escolhemos o recorte etário baseado na Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 que criou o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), e em seu artigo 2º diz que são consideradas ‘adolescentes’ as pessoas que estão entre 12 e 18 anos de idade e, portanto são chamados de ‘menores de idade’. E também por tratar-se de uma faixa etária em que estes jovens podem estar freqüentando a escola.

Desenvolvemos nossa caminhada investigativa seguindo Pádua (2002, p. 38) que divide a pesquisa em quatro etapas básicas:

- 1) Primeira etapa: Projeto de Pesquisa. Nosso projeto começou a ser pensado e estruturado para a seleção do mestrado com base em tema

atual e de relevância para a linha Educação, Comunicação e Tecnologia. No decorrer do curso foi sendo trabalhado nas orientações, nas disciplinas cursadas e com base em teorias que foram sendo estudadas e aprofundadas. Em fevereiro de 2009, foi submetido à Banca de Qualificação e aprovado. Logo em seguida encaminhamos o projeto para apreciação do Comitê de Ética em pesquisa com Seres Humanos da UDESC o qual também o aprovou;

- 2) Segunda etapa: Coleta de Dados. A nossa caminhada para a coleta de dados se iniciou quando entramos em contato com o proprietário de uma *lan house* situada no centro da cidade de Florianópolis, que disponibilizou o seu comércio para que pudéssemos conhecer melhor o cotidiano deste tipo de estabelecimento comercial. Passamos, então, para a fase de observação direta na *lan house*, durante a qual mantivemos um diário de campo anotando a movimentação de jovens neste local, o comportamento dos mesmos e o que costumavam pesquisar e acessar na Internet. Nesta etapa, foi fundamental a participação e colaboração do funcionário do estabelecimento, que nos esclareceu algumas dúvidas, nos mostrou alguns jogos, e nos relatou o que os jovens mais procuram acessar na Internet. Outro ponto fundamental foi a entrevista concedida pelo proprietário, que nos deu subsídios para conhecer um pouco sobre a realidade desse tipo de comércio, bem como algumas características de seus clientes. No decorrer da observação, a *lan house* recebeu a visita/fiscalização de representantes da Vara da Infância e Juventude- VIJ (órgão que fiscaliza esses estabelecimentos em relação à presença e permanência de menores de idade) que constatou a falta do alvará de

autorização para menores de idade e, por isso, pediram que o proprietário providenciasse o documento ou proibisse menores de idade de frequentar a *lan house*, o que nos fez alterar o percurso da investigação. Contatamos, então, com o diretor geral e com o coordenador pedagógico de uma Escola Estadual Básica situada em Florianópolis-SC, solicitando permissão para aplicarmos um questionário e realizarmos entrevistas semi-estruturadas com jovens de sétima e oitava séries do ensino fundamental deste estabelecimento de ensino. As séries foram escolhidas em função da faixa etária já previamente definida. Após os procedimentos de autorização da escola, dos alunos e familiares, bem como do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da UDESC, realizamos a aplicação de questionário com alguns jovens estudantes. Tal aplicação visava levantar dados a respeito da utilização das tecnologias digitais por parte destes. Tais dados nos permitiram chegar até alguns jovens frequentadores de *lan houses*. Em seguida, realizamos entrevistas semi-estruturadas com os selecionados dando continuidade ao trabalho de investigação. Os dados obtidos por meio dos questionários foram devidamente tabulados e analisados, bem como as entrevistas, que foram todas transcritas e também analisadas.

- 3) Terceira etapa: Análise dos dados. Os dados foram reunidos e analisados detalhadamente a fim de levantar questões sobre a socialidade no ciberespaço, o que gerou uma relevante discussão neste trabalho, findando em uma proposta de se repensar o uso das salas de informática das escolas públicas e aproximá-las mais dos jovens educandos com base

nas experiências trazidas pelos mesmos em relação ao uso de *lan houses*: a LanEscola;

- 4) Quarta e última etapa: Elaboração da escrita 'final' da dissertação. Esta etapa contou com redação e revisão; impressão e envio para a Banca Examinadora, objetivando para a autora a obtenção do grau de Mestre em Educação.

Estar presente na *lan house* permitiu conhecer um pouco da rotina destes locais na capital catarinense, além de uma melhor compreensão e entendimento do que seria a socialidade entre estes sujeitos nestes estabelecimentos comerciais e na Internet.

3.2 APROXIMAÇÃO A UMA LAN HOUSE

Por indicação de uma amiga chegamos até uma *lan house*, situada em uma avenida do centro da cidade de Florianópolis, a fim de fazermos contato para a realização de uma observação neste local. Tivemos o intuito de conhecer o cotidiano deste tipo de comércio na capital catarinense, em especial em relação ao uso por parte de jovens. Vimos esta *lan house* como um ponto estratégico de pesquisa, pois é freqüentada por usuários de variados bairros de Florianópolis, por ficar no centro da cidade. Lá, nos apresentamos como pesquisadora, mestranda pela UDESC, que buscava conhecer o cotidiano deste tipo de comércio, bem como observar os jovens nas *lan houses*. Fomos muito bem recebidas pelo proprietário do estabelecimento, que 'abriu as portas' de seu comércio com muita simpatia e se prontificou a dar entrevista, assinou os termos de consentimento e pediu ao funcionário da *lan house*, que também me recebeu muito bem, que me auxiliasse no que fosse necessário

para a realização da observação. Tal observação no local nos deu suporte para conhecermos um pouco do dia-a-dia da *lan house*, bem como seus freqüentadores, os usos e as relações de socialidade que acontecem neste ambiente.

Uma *lan house* como muitas outras, equipada com cerca de vinte máquinas, cadeiras confortáveis, gabinetes privativos, com fones de ouvidos e *webcam*, propositalmente não muito iluminada. O balcão de atendimento conta com uma estufa para salgados, onde também ficam expostos balas, chicletes, doces e chocolates. Há um espaço destinado ao descanso e outro para lanche, este último conta com um freezer com águas, refrigerantes e sucos, além de um expositor com pacotes de salgadinhos.

Este estabelecimento funciona nos dias de semana das oito da manhã às três horas da madrugada, e sábado e domingo da uma e meia da tarde às duas horas da madrugada. O proprietário da *lan house*, que nos concedeu uma entrevista relatou que gostaria de poder funcionar por vinte e quatro horas seguidas, mas que não o faz por receio de violências, principalmente contra seus funcionários, pois segundo ele, há pouca segurança e policiamento na cidade.

No que se refere às práticas cotidianas dos sujeitos que freqüentam estes estabelecimentos, bem como a parte burocrática e administrativa deste tipo de comércio, o depoimento do proprietário da *lan house*, coletado através de entrevista também semi-estruturada, ajudou-nos a esclarecer questões relevantes para esta investigação.

De acordo com Minayo (1994), a entrevista privilegia a obtenção de informações através da fala individual, a qual revela condições estruturais, sistemas de valores, normas e símbolos e transmite representações de determinados grupos.

Ao formularmos as perguntas que integrariam o questionário semi-estruturado, elencamos como significativas questões tais como: Qual é o maior público freqüentador? O que mais acessam na *lan house* e na Internet? Qual a sua opinião a respeito das discussões sobre as leis que proíbem a freqüência de crianças menores de 12 anos e do limite das 22 horas para menores de 16 anos de idade? Como você vê a proibição do funcionamento de *lan houses* nos horários de aula e a lei de distância mínima das escolas? Na sua opinião, o que mais atrai, estes jovens a *lan house* e a Internet? Quais os jogos, por eles, mais utilizados?

Este local tem preços diferenciados quando se trata de usuário de tempo livre ou clientes cadastrados. Estes últimos têm a opção de efetuar o pagamento adiantado, como podemos observar no depoimento do proprietário

Nós temos duas maneiras de funcionamento aqui com os clientes. Os clientes que a gente chama de clientes *Vips*, fazem um cadastro, com todos os dados e fazem o pagamento todo antecipado. Ele faz um depósito na conta dele (...) paga o valor que ele quiser e entra na máquina livre, porque ali na máquina tem um acesso, tem um link, uma senha que somente ele sabe, ele pode abrir a máquina automaticamente desde que tenha valor depositado na conta dele.

(Trecho da entrevista realizada com o proprietário da *lan house* no dia 29 de junho de 2009).

Nos períodos de observação na *lan house*, verificamos que algumas pessoas entravam e saíam do estabelecimento sem necessariamente fazer o procedimento comum de passar pelo balcão de atendimento, pedir uma máquina disponível e na saída fazer o pagamento respectivo ao uso, como a maioria dos clientes fazia. Por meio da entrevista, entendemos que se tratavam dos clientes chamados *Vips*, que fazem um depósito antecipado em uma conta bancária. Estes possuem um *login* e senha próprios e ao passo que utilizam uma máquina seu crédito vai sendo debitado de sua conta. Eles próprios controlam seu tempo e valores disponíveis.

No decorrer da entrevista com o proprietário questionamos sobre a lei municipal a respeito das *lan houses*. Este relatou que entrou nesse ramo de negócios recentemente (dez meses) e que nunca foi convidado pelo poder público a participar de nenhum tipo de discussão sobre as leis em torno das *lan houses*. De acordo com este proprietário os menores que procuram a *lan house* são questionados se estão no contra turno escolar, algumas vezes lhes é pedido a carteirinha de estudante, mas o comerciante afirma que seguidamente eles mentem e inventam várias maneiras sub-reptícias para acessar a partir da *lan house*.

O comerciante relatou que até então nos horários em que estava em seu turno de trabalho, somente uma vez vieram-lhe perguntar se havia algum menor de idade dentro do estabelecimento, e que jamais fizeram nenhum tipo fiscalização acerca dos jogos e acessos considerados ilegais para menores de idade, da mesma forma que nunca houve nenhuma investigação policial no que se referem a possíveis crimes relacionados com a internet, tais como pedofilia.

Ainda de acordo com o dono desta *lan house*, não é a distância mínima das escolas que impedirá os jovens de freqüentar estes ambientes, para ele os jovens que estão ali dentro do estabelecimento acessando *MSN*, *Orkut* e jogos estão mais seguros do que se estivessem na rua. A *lan house* é vista pelo proprietário como um ponto de encontro entre jovens, como podemos ver no relato a seguir

“(...) eles vêm aqui para se encontrar, sabe. Eles querem usar a Internet, querem às vezes jogar e estão com os amigos junto, e existem jogos que é tipo em rede. Então de uma máquina para outra eles jogam o mesmo jogo”.

(Trecho da entrevista realizada com o proprietário da *lan house* no dia 29 de junho de 2009).

Tal procedimento é muito comum, tendo em vista que no surgimento destes comércios a base era esta, jogar em rede. Atualmente, não é mais necessário estar

fisicamente presente no mesmo local, pois existem os jogos *online*. Pessoas dos mais variados bairros, cidades, estados, países podem jogar simultaneamente o mesmo jogo.

Segundo o proprietário deste estabelecimento existem variados motivos que atraem os jovens a freqüentar esse tipo de espaço. Dentre eles, destaca-se o fato de muitos não possuírem acesso a Internet a partir de suas residências, principalmente os das camadas mais empobrecidas. Outro ponto é que, segundo ele, algumas pessoas acham mais econômico acessar da *lan house* do que manter um pagamento mensal de serviço de Internet e uma máquina atualizada em casa, porque acessam pouco. E, ainda, embora alguns destes freqüentadores tenham acesso em casa, às vezes preferem vir a *lan house* para encontrar os amigos.

O comerciante também afirma que os clientes já são conhecidos e basicamente acessam as mesmas coisas sempre, e cita como exemplo, três clientes que vêm pela manhã todos os dias e entram no *Orkut* e *MSN*. Também relatou que em alguns casos os pais acompanham seus filhos e nos deu como exemplo um cliente menor de idade que utiliza o jogo *GTA* (jogo em 3D citado anteriormente no segundo capítulo desta dissertação).

(...) tem um menino que gosta de um jogo chamado *GTA*, o pai dele sempre vem junto com ele. Ah meu filho vai acessar a Internet não sei o que. Eu acho que ele vem também para ver como ta assim, se ta muito bagunçado a Internet ou não, esse é um pai bem consciente, eu até comentei com eles esses dias.

(Trecho da entrevista realizada com o proprietário da *lan house* no dia 29 de junho de 2009).

Segundo o proprietário da *lan house* muitas pessoas vêm esse tipo de comércio como prejudicial aos jovens adolescentes. E essa é uma discussão muito recorrente na atualidade em diversos setores sociais gerando polêmica. A própria família, como relata o proprietário, acaba dividindo opiniões. Existem aqueles pais

que apóiam que seus filhos e filhas tenham acesso a Internet, há os que controlam e acompanham os acessos auxiliando-os no uso, há os que permitem o uso sem limites e controle, e ainda aqueles que não permitem o uso. No que se refere aos jogos a polêmica também é grande, pois alguns pais permitem que seus filhos tenham acesso a jogos ditos violentos, ao passo que outros proíbem.

Ainda conforme depoimento do proprietário do comércio em questão, a *lan house* é um espaço de encontro entre amigos, tranquilo, e que de certa forma tira os jovens das ruas, já que restam poucas opções de entretenimento para os jovens adolescentes na cidade, principalmente no período de inverno

Eu acho que as pessoas vêm a *lan house* de uma maneira um pouco errada. Esses dias veio uma moça aqui, uma mãe, ela falava que tava procurando o filho dela, aí eu falei para ela, a senhora pode ficar a vontade para ver se ele tá aí, ele não tava, aí ela saiu daqui xingando dizendo que ia na polícia denunciar as *lan houses*, que estão deixando menor de idade entrar, daí eu falei pra ela o seguinte, que a gente não tem porque não deixar eles entrar dentro do limite de horário estipulado por lei. Agora não é nossa a questão do seu filho sair por aí indo em lugares inapropriados né. Não é uma educação nossa, entendeu, não é um problema nosso. Se eles estão aqui dentro a gente controla eles dentro de um certo limite. Por exemplo, se eu vejo um menino menor de idade querendo acessar sites impróprios, que a gente consegue ver o administrador que ele tá acessando, eu chego lá e digo para ele que ele não pode, que ele tem que sair, esse tipo de coisa. Então aqui a gente controla. A gente não tem culpa de ele sair da escola e ir para lugares inapropriados, e como eu te falei a gente procura fiscalizar eles né, mas eles tentam enganar, eles tentam mentir entendeu, então o que eu acho é que as *lan houses* não são o que a grande maioria das pessoas acham, que é lugar de vagabundo, de moleque que não faz nada', como eu te falei é um lugar de encontro entre amigos e isso pra todo mundo é bom, o pessoal do morro aqui, eles são super amigos, até da gente mesmo, enquanto eles tã aqui, é muito tranquilo, pior se eles tivessem na rua fazendo o que não devem. (...) Tem muitos clientes que, eles vêm aqui às vezes até para bater papo com meus funcionários. Eles vêm ali ficam dialogando e tal, vão um pouco na Internet e voltam, ficam ali conversam um pouco e daí comem um salgadinho e pegam um refrigerante. Aqui é um lugar de muita interação, de amizade (...) até porque

pelo centro, principalmente final de semana, não tem muito o que fazer, principalmente no inverno. Florianópolis é uma cidade basicamente de atração de praia e no inverno não tem o que fazer. Então mesmo de noite eles vêm e ficam ai na frente, eles ficam sentados ai na frente (no calçadão), vão ali pra frente, vão à *lan house*. (...) Tanto que muitas vezes quando estão ali na frente eles são extremamente agressivos, ai eles entram aqui ficam tranqüilos, brincam, jogam um com o outro (...) volta e meia sai um palavrão daí a gente controla, então se tu parar pra pensar uma *lan house* também é um lugar pra entreter eles, para fazer alguma coisa boa, sendo que às vezes eles estão nas ruas fazendo coisas ruins. Acho que eles poderiam ser mais brandos nesse sentido, pararem de achar que somos tipo um comércio que, a gente ta prejudicando. Na realidade a gente esta fazendo eles terem uma atividade que é saudável e muito melhor que uma atividade na rua de roubo esse tipo de coisa.

(Trecho da entrevista realizada com o proprietário da *lan house* no dia 29 de junho de 2009).

Após a inspeção dos representantes da Vara da Infância e Juventude- VIJ - fomos então até a VIJ da Comarca da Capital para maiores informações a respeito das condições de freqüência de jovens a *lan houses*, para conhecer como tratam destes casos em Florianópolis, já que em várias cidades do País já existem leis específicas quanto à freqüência de menores de idade nestes comércios, classificados como casas de jogos. Ao chegarmos a esse órgão público nos identificamos como pesquisadora e fomos muito bem atendidas e devidamente informadas a esse respeito. Conforme atendimento de um comissário o município não tem nenhuma lei, norma ou determinação judicial a respeito de menores de idade em *lan houses*, eles se baseiam somente no Estatuto da Criança e do Adolescente-ECA. O proprietário da *lan house* deve ir até a VIJ e encaminhar o pedido de alvará, em seguida fiscais desse Órgão vão até o local e verificam as condições para assim concederem ou não o alvará. Cada caso é analisado em separado.

Conversamos também com a assistente social da VIJ para sabermos se haviam casos de denúncias a respeito de pedofilia, crimes ou demais casos de interesse e responsabilidade da VIJ no que tange as *lan houses* na capital. Ela nos informou que são raros os casos aqui em Florianópolis e quando se tratam de crimes ou suspeita de crimes a VIJ encaminha para a Polícia Federal. Mas afirma que quem mais reclama são as próprias mães de menores que freqüentam *lan houses*, elas relatam que às vezes seus filhos saem de casa escondidos ou gazeiam aulas para irem à *lan houses*, a assistente social afirma que quanto a isso o órgão não pode fazer nada, já que é um caso particular de família.

De acordo com Resolução⁶⁹ da Polícia Civil de SC, as Casas que forneçam jogos em rede e consultas a Internet (*lan houses*) ou casas de jogos eletrônicos e similares devem necessariamente dispor de alguns itens para funcionar. São eles: a) Contrato Social (JUCESC); b) CNPJ (Receita Federal) ou Declaração de Micro-Empresa; c) Alvará de localização do Município; d) Atestado de vistoria para funcionamento expedido pelo Corpo de Bombeiros ou documento equivalente emitido por aquele órgão; e) Alvará de liberação para funcionamento expedido pelo Juiz da Infância e da Juventude com determinação de horário para freqüência de adolescentes; f) Certidão de “nada consta” ou documento equivalente emitido pela Delegacia da área onde o estabelecimento será instalado; g) Vistoria do setor de Fiscalização de Jogos e Diversões e h) Taxa Estadual.

O proprietário da *lan house* em que desenvolvemos parte de nossa pesquisa, tendo em vista que este alvará é pago e para retirá-lo necessitaria dispor de um tempo significativo, decidiu por hora adiar sua aquisição, pois além da *lan house*

⁶⁹ Disponível em: < <http://www.policiacivil.sc.gov.br/RESOLUCAO004DGPC09.pdf> >p.6.

possui outro tipo de comércio. Neste período não estão permitindo a frequência de menores de idade no local. O que nos fez alterar estrategicamente o percurso da investigação no que diz respeito às entrevistas que iríamos realizar com alguns jovens que freqüentavam a *lan house*.

Desta forma entendemos que a pesquisa não pode ser algo fechado, inalterável, muito pelo contrário, deve ser flexível, cabível de modificações, alterações, e que vai se refazendo no seu decorrer, pois lidamos com movimento, com fatos cotidianos, com vidas.

3.3 APROXIMAÇÃO DO PERFIL DIGITAL

Decidimos aplicar um questionário com jovens estudantes com o objetivo de conhecer o perfil digital destes sujeitos. Desta forma levantamos questões atinentes ao uso do ciberespaço que buscassem contemplar informações tais como, se tinha acesso às tecnologias digitais e de onde; o que costumavam acessar na Internet; se utilizavam *lan houses*, entre outros.

Com base na análise dos dados obtidos a partir dos 36 questionários entregues, nos foi possível delinear um breve 'perfil digital' destes alunos. Observamos que algumas questões do questionário foram de múltiplas opções. Para fins de organização e identificação, por parte das pesquisadoras, iniciamos o questionário solicitando o nome de cada sujeito. Contudo, estes nomes foram intencionalmente preservados no intuito de não revelar a identidade dos informantes.

Em seguida solicitamos, na segunda questão, a idade de cada sujeito. Destacamos que dos 36 questionários entregues, um sujeito tinha 12 anos de idade,

dez com 13 anos, cinco com 14 anos, onze com 15 anos, seis com 16 anos, dois com 17 anos e um com 18 anos de idade.

Sendo que destes, vinte eram do sexo feminino e dezesseis eram do sexo masculino, conforme o terceiro item do questionário aplicado.

Com o quarto item, que questionava sobre a série escolar cursada, verificamos que dos jovens participantes da pesquisa vinte e três cursavam a sétima e treze a oitava série do ensino fundamental.

Com o quinto item do questionário buscamos identificar qual a turma de cada sujeito, fator que não será divulgado a fim de resguardar a identificação destes jovens.

O sexto item refere-se à utilização da Internet, revelando que a totalidade destes jovens pesquisados tinha acesso a mesma.

O sétimo item questiona em qual local aconteciam estes acessos a Internet. A questão era de múltipla escolha e por entendermos que os acessos podem ocorrer em diferentes lugares, orientamos a estes estudantes que poderiam marcar quantas alternativas fossem necessárias. Desta forma, os dados demonstram que 25 sujeitos acessavam a Internet de suas residências (28%), 22 da escola (25%), 21 da residência de outras pessoas (24%), dois do trabalho (2%), e 18 de *lan houses* (21%).

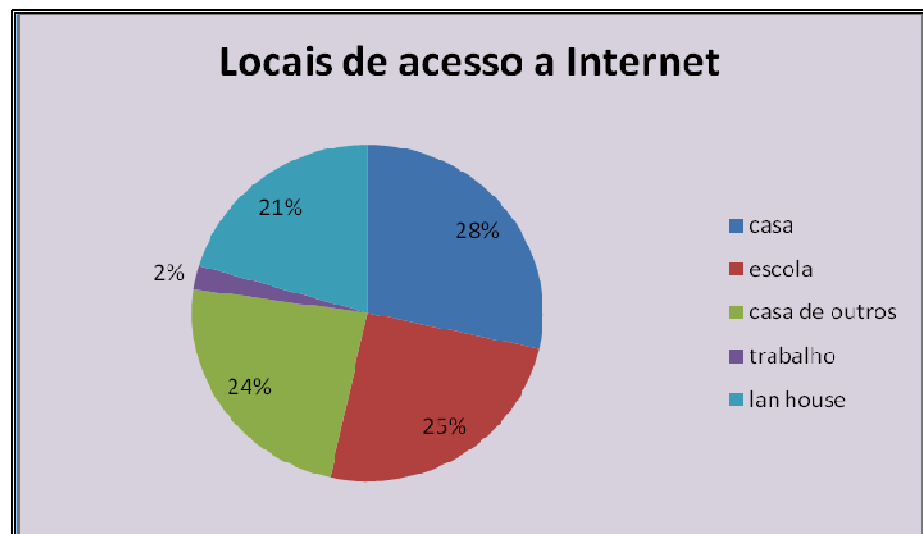


Gráfico 01

O oitavo item visava saber o que estes educandos acessam na Internet. Sendo esta uma questão dissertativa livre, as respostas variaram em 28 que utilizavam o *Orkut*, 26 o *MSN*, 11 o *Google*, 16 jogos, 01 filmes, 02 vídeos, 06 sites de pesquisa, 06 o *Youtube*, 02 *email*, 08 pesquisas para trabalhos escolares, 02 músicas, 01 o *Haboo* (jogo *online* que você cria um personagem que vive em um hotel virtual e, dentre outras ações, o jogador pode se comunicar por meio de um *chat*), 01 TV, 01 notícias, 01 livros, 01 o *Fotolog*, 01 o *Vibeflog* (estes dois últimos citados são *site* para publicar fotos) e, por fim, 01 disse acessar o *Twitter*.

O nono item questionava: 'com que frequência você acessa a Internet?' e as respostas se dividiram entre 21 sujeitos que dizem acessar a Internet diariamente (58%), 11 semanalmente (31%), 01 quinzenalmente (3%), 03 mensalmente (8%).

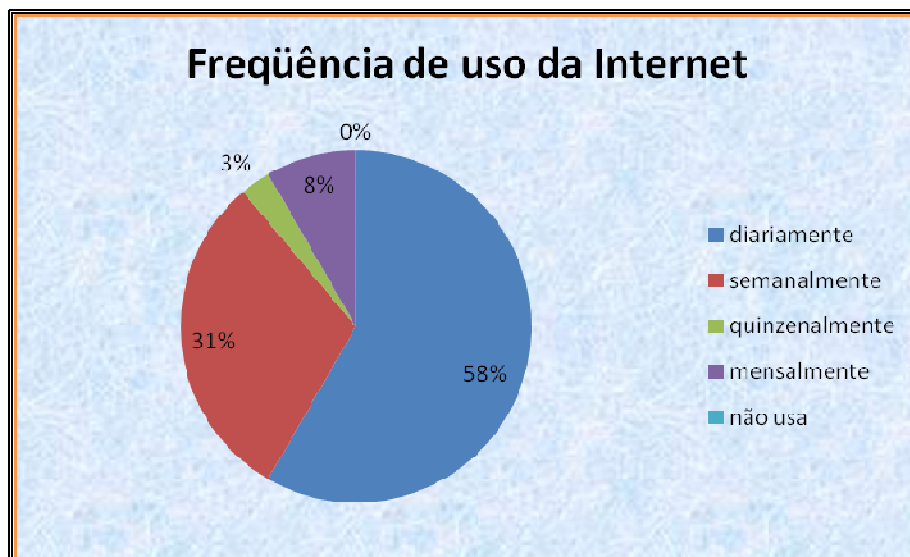


Gráfico 02

O décimo item pergunta se o sujeito 'tem muitos amigos(as) que freqüentam *lan houses*' as opções de respostas eram sim, não e não sei dizer. As respostas se dividiram em 26 respostas sim, 09 que não sabiam dizer e 01 que não respondeu.

Com o décimo primeiro item buscamos saber em quais locais estes jovens aprenderam a usar o computador, entendemos que esta questão também poderia proporcionar múltiplas respostas e de fato os jovens pesquisados declararam que aprenderam a usar o computador a partir de vários lugares de forma integrada. As respostas foram que: 22 aprenderam a usar em sua residência (43%), 03 na escola (10%), nenhum no trabalho, 10 em cursos (19%), 07 com amigos (14%), 07 com familiares (14%). Disponibilizamos um item nesta questão que possibilitava aos educandos mencionar outros locais não listados. Assim, 03 escreveram que aprenderam sozinhos. Dos sujeitos pesquisados apenas um não respondeu a esta questão.

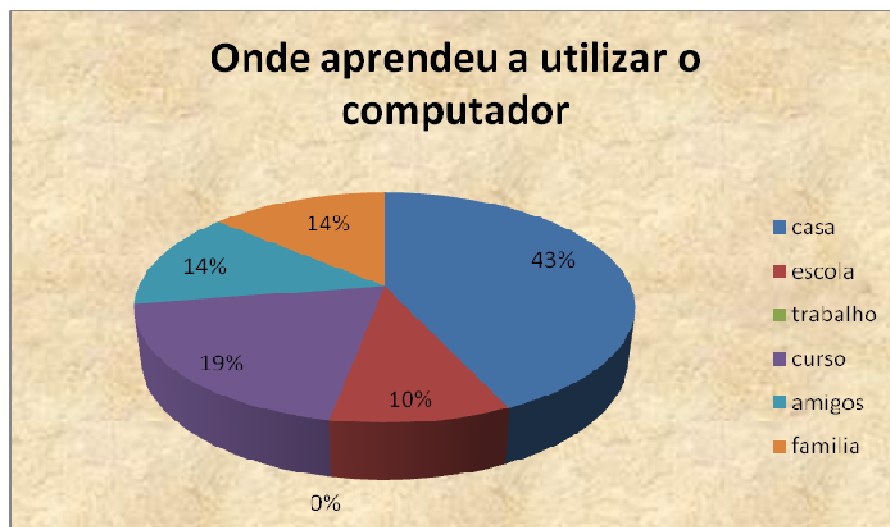


Gráfico 03

No décimo segundo buscamos investigar sobre o uso da sala de informática da escola em aulas. 22 dos jovens responderam que raramente usavam (61%), 14 que usavam muitas vezes (39%) e nenhum deles disse nunca ter utilizado.

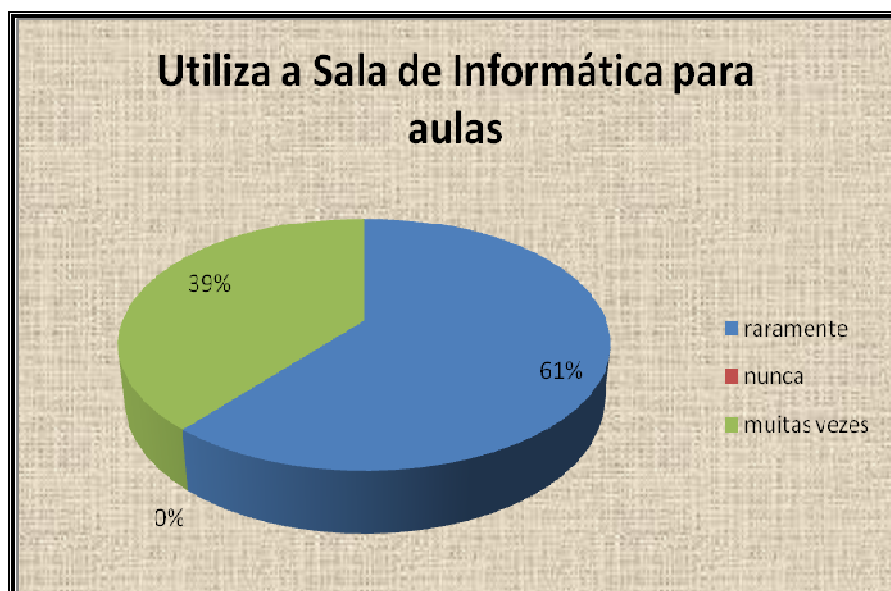


Gráfico 04

A décima terceira questão era para escrever em quais disciplinas costumavam ir à sala de informática. Responderam: 19 história, 12 geografia, 20 educação física, 07 Língua Portuguesa, 05 ciências, 04 Artes, 02 Religião, um respondeu: 'nas que

pedem trabalho de escola', 04 disseram: quase todas e 08 disseram: todas e apenas 01 que não respondeu.

Ao serem questionados, na décima quarta questão, sobre 'se consideravam importante ter acesso a Internet', 35 responderam que sim, 01 marcou a opção 'mais ou menos' e nenhum marcou a opção 'não'.

A décima quinta pergunta trazia o seguinte questionamento: as salas de informática das escolas públicas deveriam ser abertas para utilização 'livre' dos alunos nos horários em que não estão sendo utilizadas para aulas?', 32 afirmaram que sim, 03 que não e 01 não respondeu.

A décima sexta pergunta buscava saber se os estudantes utilizavam a sala de informática da escola fora do seu horário de aula, 09 responderam que sim (24%), 18 que não (49%) e 10 às vezes (27%).



Gráfico 05

Em seguida, na décima sétima questão, buscamos saber dentre aqueles que afirmaram utilizar a sala de informática, quais eram os seus acessos, 10 marcaram *email*, 21 Orkut, 15 Messenger, 09 jogos, 25 pesquisas escolares, 08 pesquisas de

vídeos, 01 busca de emprego, a opção cursos não foi marcada, e na opção 'outros relate', apareceram *Youtube, blog, Twitter, Fotolog* - cada um deles uma só vez - e apenas 01 não respondeu. Se compararmos os dados levantados nas duas questões acima podemos verificar que alguns estudantes se contradizem, tendo em vista que na primeira marcaram negativamente e em seguida optaram por alguns itens.

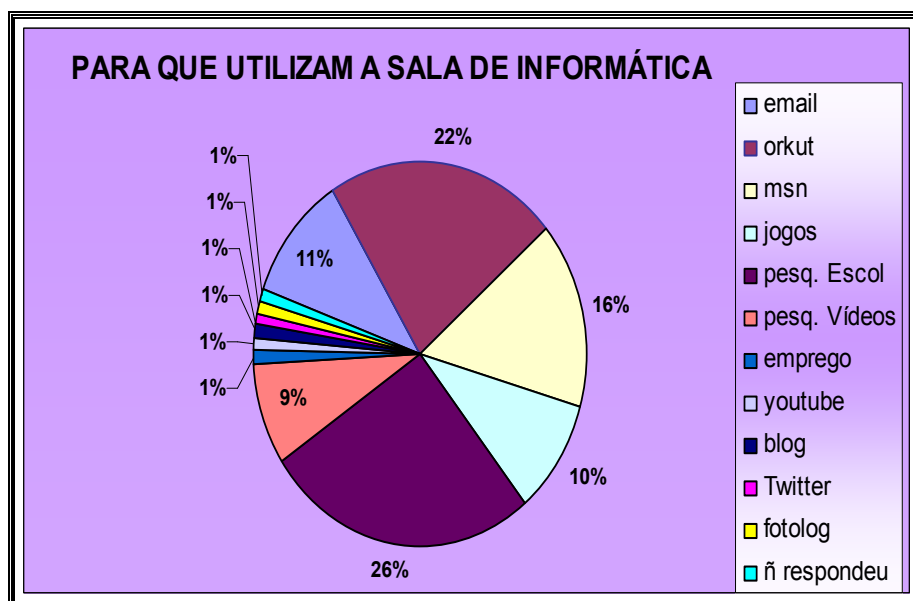


Gráfico 06

A última questão tinha o intuito de nos aproximarmos destes jovens para viabilizarmos uma futura entrevista. Desta forma, perguntamos se nos concederiam uma breve entrevista a respeito deste tema, 13 marcaram sim e 24 não.

Com base nos dados verificamos que os jovens de 13 a 15 anos de idade são os que mais utilizam diariamente a Internet e também são os que mais acessam a partir de *lan houses*.

3.4 PORQUE LÁ É MAIS LEGAL? SOCIALIDADE NA LAN HOUSE

A partir da análise dos questionários, selecionamos alguns jovens que poderíamos entrar em contato para a realização de uma entrevista, que visava

buscar informações específicas sobre as vivências dos mesmos em relação ao uso de *lan houses*. A partir de suas falas, das subjetividades destes sujeitos, obtivemos subsídios para verificar a presença da socialidade na vida destes jovens, por meio do uso deste tipo de comércio, bem como na Internet.

A princípio os jovens demonstraram-se acanhados com a idéia de serem entrevistados. Como alternativa a isto, já que sempre se encontravam em pequenos grupos, propomos que fossem então em duplas até a sala na qual realizamos as entrevistas. Lá as entrevistas foram conduzidas de forma individual. Tal situação já nos demonstrava a questão da socialidade no cotidiano destes jovens que sempre buscavam 'estar junto' por afinidades, e de certa forma pareceram demonstrar maior segurança quando acompanhados por um amigo ou amiga. Mas a inibição se apresentava no início da entrevista e aos poucos o entrevistado ia se sentindo mais à vontade discorrendo com certa facilidade sobre o tema. Triviños (1987) comenta que, quando as pessoas não estão familiarizadas com o uso do gravador, isso pode inibir o informante no começo do trabalho, mas que, rapidamente, o sujeito se torna espontâneo e ignora a utilização do aparelho.

As entrevistas foram realizadas com um total de oito educandos, sendo seis meninos e duas meninas.

Entre os jovens entrevistados a frequência de utilização de *lan houses*, fica entre: 'diariamente', 'duas vezes por semana', 'uma vez por semana', 'às vezes' e 'quase todos os dias'. Todos declararam ter amigos que freqüentavam esta mesma *lan house*, que está situada no mesmo bairro da escola, e que sempre se encontravam lá, ou acordavam de irem juntos. É importante mencionar que nem todos estes jovens freqüentadores eram oriundos deste mesmo bairro. Nesta localidade existem ainda mais dois comércios como este, mas destacamos que

todos os entrevistados freqüentavam o mesmo estabelecimento. Os jovens pesquisados ao justificarem sua preferência por esta *lan house* em específico, afirmaram que além dos computadores serem melhores, o preço da hora era mais acessível.

Todos os entrevistados disseram ter amigos que freqüentavam esta mesma *lan house* e ainda que possuíam vários amigos adicionados nos *sites* de relacionamentos. Os jovens em suas falas relataram que procuravam sempre alguém para ir à *lan house*, chegando juntos ou se encontrando no local. Aqui percebemos as práticas coletivas ao procurarem a comunhão. Tais práticas mostram a socialidade, resultado que tecem os sujeitos ao juntarem-se. O estar junto compartilhando interesses em comum.

Para todos eles quem fornece o dinheiro para irem à *lan house* são os próprios familiares, em especial a mãe, seguida do pai e em alguns casos também avós e padrasto, como demonstramos abaixo em trechos das entrevistas.

Ah, é sempre a minha mãe que me dá dinheiro, meu pai de vez em quando.

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009 com jovem B que cursava a oitava série do Ensino Fundamental)

Meu pai me dá. Eu trabalhava agora eu parei de trabalhar.

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009 com jovem C que cursava a sétima série do Ensino Fundamental)

Minha mãe e meu pai dão porque é um e cinquenta à hora, ai eu levo quatro reais, cinco reais, meu pai e minha mãe dão.

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009 com jovem D que cursava a sétima série do Ensino Fundamental)

Minha avó, apesar de ela ser contra, ela me dá dinheiro, minha mãe, meu padrasto, até meu avô.

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009 com jovem H que cursava a oitava série do Ensino Fundamental)

Isto nos mostra que as famílias permitem e de certa forma até incentivam o uso das tecnologias digitais investindo no acesso de seus filhos e filhas à Internet a partir de *lan houses*. Dos oito entrevistados sete possuíam acesso a Internet em suas residências, neste caso as famílias demonstram um investimento duplo.

Estes jovens utilizavam a partir da *lan house sites* de relacionamentos, tais como *MSN, Orkut, Twitter, Webflog* além do *Google, Youtube, Bing* e *sites* variados de jogos como relataram em entrevista. Destacamos que o *MSN* apareceu sendo acessado pela totalidade dos estudantes pesquisados e em seguida o *Orkut*, apenas um dos jovens disse que não utilizava mais este *site*.

Outro fator interessante é que todos possuem computador em suas residências e apenas um deles não possui no momento acesso a Internet. E mesmo assim todos freqüentam *lan houses*. Os jovens entrevistados relataram que iam à *lan house* porque lá era mais atrativo, ou ainda porque em sua residência havia alguém utilizando o computador:

(...) eu tenho computador em casa, daí é só quando meu pai esta usando o computador que eu vou para a *lan house*!

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009 com jovem B que cursava a oitava série do Ensino Fundamental)

Porque lá é mais legal. Eu acho!

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009 com jovem C que cursava a sétima série do Ensino Fundamental)

Em casa é sozinho né, na *lan house* é melhor!

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009 com jovem D que cursava a sétima série do Ensino Fundamental)

Porque é mais legal lá. Em casa não tem graça, ficar sozinho em casa. Na *lan house* tem os amigos, aí é mais legal!

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009 com jovem E que cursava a sétima série do Ensino Fundamental)

Às vezes eu vou lá para falar com os meus amigos, nem é tanto para mexer no computador, é mais para falar, ter um contato!

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009 com jovem G que cursava a oitava série do Ensino Fundamental)

Ao serem questionados se tinham outro local de acesso a Internet além da *lan house* e da casa, lembraram-se apenas da casa de amigos e parentes, ou respondiam que não acessavam de outro local. Nenhum deles cita a escola como um espaço possível de conexão a Internet. Quando questionados onde mais tinham acesso a Internet, responderam que acessavam:

Às vezes na casa da minha prima. Acho que só!

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. 2009 com jovem A que cursava a oitava série do Ensino Fundamental)

Na casa dos parentes, minha prima, da minha irmã!

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. 2009 com jovem B que cursava a oitava série do Ensino Fundamental)

Só quando eu vou lá para a casa da minha tia!

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. 2009 com jovem C que cursava a sétima série do Ensino Fundamental)

Em casa, na casa do meu amigo de vez em quando!

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. 2009 com jovem F que cursava a sétima série do Ensino Fundamental)

A escola somente aparece quando questionados especificamente sobre o uso da Internet na própria escola. Mas mesmo que todos utilizassem a Internet na escola, estes relataram que era mais usada nas aulas e para trabalhos, como veremos nos depoimentos a baixo:

Na escola a gente vai mais para fazer trabalho. Eles não deixam (fazer outra coisa). Eles dão (o assunto), eles pedem para fazer o trabalho, e quando acaba a gente tem que sair né,

para a sala. Acho que é tudo igual (todos os professores trabalham da mesma forma).

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009, com a jovem A. que cursava a oitava série do Ensino Fundamental)

É na escola também (uso), mas só para trabalho, o professor às vezes, quando a gente termina o trabalho, ele libera um pouquinho, um pouquinho né. Ele dá um tema para cada um e a gente pesquisa sobre, e lê e resume. Ah, eu vou lá no *Google*, eu boto o que eu estou procurando e daí eu acho. Pra mim é tudo igual. Eu não gosto. Ah, o assunto também não interessa né, não é tão importante. É a mesma coisa sempre (todas as aulas).

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009, com a jovem B. que cursava a oitava série do Ensino Fundamental)

Este acesso a Internet a partir da escola é geralmente utilizado como um recurso pedagógico auxiliar as aulas. Para os alunos e alunas ter acesso a Internet nas aulas parece não ser muito significativo. As pesquisas propostas pelos professores e professoras nas aulas utilizando a sala de informática são chamadas pelos alunos de 'trabalho'. O 'trabalho' é entendido pelos jovens como algo desinteressante, como uma obrigação e para a maioria destes que acessam constantemente a Internet em outros locais, o uso nas aulas não é inovador, tornando-se pouco estimulante, pois trata-se de uma continuidade metodológica diferenciando-se do uso da biblioteca apenas por ser considerado mais fácil e rápido de pesquisar, por exemplo, é recorrente que os educandos utilizem-se dos buscadores, onde escrevem o assunto proposto pelo educador e em seguida, copiam a mão e entregam.

Notemos que isto ocorre devido ao fato de não ser uma escolha deles e nem de acesso 'livre' e autônomo. Trata-se de uma obrigação em que todas as aulas são praticamente iguais, ou seja, um professor pede uma pesquisa, delimita o assunto e pede para que copiem e entreguem o que fora pesquisado na Internet. Este método

de acordo com os educandos é desestimulante, estes ainda relatam que somente nos cinco minutos finais da aula na sala informatizada é que alguns professores liberam para o uso 'livre'.

Para os jovens, Internet é sinônimo de comunicação interpessoal, diversão, socialidade, representada especialmente no uso dos *sites* de relacionamentos, jogos, vídeos e músicas. Trata-se de um espaço de interação entre amigos conforme a fala a seguir:

O *Orkut* e o *MSN* são um meio de comunicação. Eu tenho muitos amigos de outros países por causa de um *game*, tem gente que joga, daí eu adiciono no *MSN*, aí fica como amigo na Internet.

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009, com o jovem D. que cursava a sétima série do Ensino Fundamental)

Está formada uma celeuma entre educandos e educadores no que se refere aos usos da Internet. Parte dos educadores, têm adotado metodologias de uso pouco criativas que remontam épocas em que a educação preocupava-se com a cópia e com a repetição. A diferença é que, atualmente, dispomos de ferramentas muito mais interativas. Os educandos, nativos digitais, inventam e reinventam o uso do ciberespaço, contudo esta prática é muitas vezes desconsiderada, ou entendida por alguns educadores como uma prática que não produz conhecimento e não traz frutos educativos. No que se refere à forma pela qual os jovens têm encarado as tecnologias digitais, pode-se dizer que a escola, no uso das salas de informática, ainda está aquém das expectativas destes jovens. Observemos o depoimento seguinte de uma jovem estudante sobre o uso da Internet na escola:

Ah eu acho que deveria ter um horário para depois da aula, ou quando não tiver ninguém usando deixar qualquer um usar. Acho que assim né!

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009, com jovem A. que cursava a sétima série do Ensino Fundamental)

Eu acho que deviam liberar tudo, ter um horário para entrar, para pesquisar sobre a escola e também um pouco para a gente. Abrir né. Porque eles só liberam mesmo para esses negócios da escola, talvez se eles liberassem, tipo assim, o *Orkut*, *MSN* talvez a gente estudasse até mais as tarefas que eles pedem para a gente fazer, quando eles proíbem a gente não faz né!

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009, com jovem B. que cursava a sétima série do Ensino Fundamental)

A maioria das escolas e muitos professores têm estado em contraposição a este uso das *lan house* por parte dos estudantes. Desconsideram as preferências de uso destes jovens e as entendem somente como entretenimento e diversão, sem nenhuma intenção educativa e por isso as desqualificam. Ressaltamos que estar junto, por meio de *lan houses*, *sites* de relacionamentos e ou jogos *online*, é algo que promove socialidade, interação e atos comunicativos, além de estarem em contato direto com as tecnologias digitais, aprendendo e usufruindo destes recursos, conhecendo e ampliando suas potencialidades.

Em entrevista alguns jovens afirmaram que é importante ter acesso a Internet atualmente para se comunicar e estar em contato com o mundo e para aprender a usar melhor o computador. Os jovens estudantes demonstraram também em seus depoimentos uma preocupação especial com o mercado trabalho. Alguns destes jovens referem-se ao conhecimento do uso das tecnologias digitais como facilitadoras a uma futura busca por emprego. As falas seguintes confirmam tal questão. Ao serem indagados sobre a importância de ter acesso à Internet atualmente, relataram:

Para achar emprego, fazer currículo, pesquisar sobre coisas que se quer, que a gente não conhece!

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009, com o jovem C. que cursava a sétima série do Ensino Fundamental)

Acho importante (o uso), porque tem gente que perde emprego por não saber mexer no computador.

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009, com o jovem G. que cursava a oitava série do Ensino Fundamental)

Alguns disseram em entrevista não utilizar a sala de informática da escola no contra turno por serem poucos os computadores e porque a sala ficava disponível para os alunos do turno que a utilizavam em aulas. Relataram ainda que algumas vezes iam até a escola, mas não podiam usar a sala, pois estava sendo ocupada para aulas.

É importante destacar que para a grande maioria dos alunos pesquisados o espaço escolar não era o espaço de aprendizagem do uso das tecnologias digitais, observemos que os jovens entrevistados mencionaram que sequer utilizavam para aulas a sala de informática até o ano anterior a pesquisa. Tal questão reflete não apenas uma dificuldade na metodologia de uso por parte dos educadores, mas também demonstra que a comunidade escolar enfrenta diversos problemas em relação à implantação das tecnologias digitais, tais como: computadores e espaços insuficientes, máquinas sucateadas, e principalmente falta de políticas pedagógicas de inclusão digital que contemple os educandos desde as séries iniciais como parte fundamental do processo educativo. A nosso ver seria essencial que o letramento e a alfabetização se desse também no âmbito digital nesta mesma época, principalmente quando se fala de escolas públicas. E ressaltamos ainda que este fenômeno deve ser amplamente discutido com a participação de pais/mães ou responsáveis, alunos/as, professores/as para que se chegue a um consenso e que

se funde um projeto responsável e engajado de inclusão digital como proposta pedagógica integrada.

Os jovens estudantes ao serem questionados sobre a sala de informática da escola fizeram as seguintes considerações:

Deveria ter mais computadores, porque, por exemplo, a nossa sala tem 36 alunos e lá acho que têm 20 computadores, aí têm uns que fazem em dupla, só que o outro não faz nada fica conversando, daí um faz tudo e o outro fica conversando, se divertindo enquanto o outro fica trabalhando (...). Acho que a Internet tinha que ser um pouco mais rápida, o mouse já é um pouco antigo, daqueles com bolinha, tem uns computadores que são bem perfeitos, mas têm uns daqueles bem antigos, ultrapassados. Quando a gente quer usar tem que ir ver se tem professor usando, tem que ver se pode mesmo, tem que ir à direção. E a gente só pode usar para fazer coisas da escola, não acesso individual.

(Trecho da e Entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009, com o jovem G. que cursava a oitava série do Ensino Fundamental)

Deveria ser mais liberal, deixar mais os alunos usarem, que isso ali é para o aluno, no final são nossos pais que pagam.

(Trecho da e Entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009, com o jovem H. que cursava a oitava série do Ensino Fundamental)

Seria bom ter cursos gratuitos para quem não sabe mexer e também nos finais de semana ou quando não tiver aula e a escola ficar aberta. Quem não tem computador em casa e não tem dinheiro para ir à *lan house*, podia vir aqui também, acessar, fazer pesquisa em horas vagas.

(Trecho da entrevista realizada no dia 02 de out. de 2009, com o jovem D. que cursava a sétima série do Ensino Fundamental)

É possível observar que entre as escolas públicas há uma grande disparidade no que se refere à implantação e uso das tecnologias digitais, muitas escolas sequer contam com salas informatizadas, outras recentemente receberam computadores, tendo ainda de percorrer um caminho no qual os educadores percebiam a importância do uso das tecnologias digitais na aprendizagem dos educandos. Contudo, o que nos parece mais grave é exatamente a falta de percepção, por parte

de alguns educadores, daquilo que os jovens elegeram como importante nesta fase de suas vidas. Trata-se de apenas ver o uso que os jovens fazem das tecnologias digitais como uma forma de diversão, de entretenimento, que em nada acrescenta para o desenvolvimento educativo.

Passamos por um tempo em que a tecnologia digital é uma importante ferramenta/instrumento da tecnologia educativa. Dessa forma, cercear o uso destas tecnologias é colocar em risco a inventividade, criatividade e o prazer da descoberta, que se revela através de um aprender brincando, onde o trabalho não significa algo doloroso. É neste sentido, que apontamos para a necessidade de uma LanEscola.

4 LANESCOLA: RUMO A CIBERCIDADANIA

A partir desta pesquisa de campo com jovens podemos perceber que a comunidade escolar não parece estar preparada para algumas mudanças paradigmáticas em relação à juventude que a frequenta, em geral prima ainda muito pela idéia de disciplina e controle, é notório que seu modelo panóptico (Foucault, 1987) demonstra-se ultrapassado. Além do que muitos professores têm considerado estressante lidar com esta juventude específica, tendo em vista a ‘inquietação’ que lhes distingue.

Os estudantes em geral não querem ficar parados, sentados, sem interação, sem conversas e sem se comunicar. A sala de aula, assim constituída desde a sua criação, não acomoda mais estes estudantes. Trata-se de uma geração que quer movimento, espaço, manifestar suas vontades, seus anseios por meio da expressão corporal e da comunicação.

A escola, que na teoria, deveria ser um lugar voltado ao conhecimento e ao saber, muitas vezes ignora a vontade autônoma de saber, ou do que saber, classificando as formas pelas quais se deve saber. Dessa forma, pensar a prática educativa significa pensar qual cidadão está se formando na sociedade, para assim interagir nesta formação. Por isso, as palavras interação e interatividade traduzem uma dialogicidade necessária para uma formação educativa de qualidade. Tal questão tende a revalorizar o papel da educação por parte de um amplo corpo social, partindo dos próprios estudantes, profissionais da área, bem como das famílias e do governo.

O uso das tecnologias digitais se faz constante para muitas pessoas. Os índices da região sul do país, de acordo com a Pesquisa Sobre o Uso das

Tecnologias da Informação e da Comunicação (2008), principalmente no meio urbano, demonstram a cada ano que de uma forma ou de outra as pessoas estão tendo cada vez mais acesso às NTIC. Pode-se dizer que de modo amplo, também com base nesta pesquisa, em várias regiões do país, em faixas-etárias distintas, independente de credo, etnia, gênero e até mesmo de grau de instrução e classe social, a utilização das tecnologias digitais, através do computador e da Internet, tem mudado significativamente a relação com o aprender, com o descobrir, com o criar, com o inventar.

A instituição escolar deveria mais do que qualquer outra instituição, por se tratar historicamente de um local voltado ao ensino e a aprendizagem, desde as séries iniciais do ensino fundamental, possibilitar os acessos aos mais variados meios de comunicação, dentre eles destacamos as tecnologias digitais que não podem estar em separado dos acessos de bens culturais, tais como museu, cinema, teatro, passeios em outras localidades, música etc. Assim contribuirá para que as crianças possam ver, sentir, desfrutar do mundo, da natureza e da cultura, aprimorando a consciência ao compreender que somos parte integrante e também somos transformadores do ambiente ao qual vivemos.

A socialidade que apresenta-se no dia-a-dia demonstra que somos seres gregários. Nossas ações sociais cotidianas desenvolvem-se no coletivo, direta ou indiretamente. *Lan houses* e Internet, por exemplo, são sinônimos de socialidade, interação e movimento. Todos os nossos entrevistados freqüentavam a mesma *lan house*. Esta se constituía em um ponto de encontro destes estudantes, que em sua totalidade acessavam os *sites* de relacionamentos enquanto alguns também se utilizavam de jogos. Ao encontrarem-se neste local, juntos compartilhavam uma mesma cultura: a cibercultura.

Atualmente esta cultura da Internet é um marco nas formas de interação e comunicação. Conhecer as práticas cotidianas destes jovens no ciberespaço, fora do âmbito institucional de educação, traz significativas questões para a escola, no sentido de conhecer quem são os sujeitos que a freqüentam hoje. Levantando pontos, tais como: o que mais atrai tais jovens atualmente à utilização do ciberespaço? Quais as práticas autônomas e protagônicas desenvolvidas por estes jovens? Como se relacionam nesse ambiente? Tais fatores podem facilitar o repensar das práticas pedagógicas na contemporaneidade a fim de facilitar a relação de ensino/aprendizagem com o uso das NTIC, bem como a relação aluno/professor/escola e seu entorno.

Para o teórico da comunicação Martín-Barbero (1996), vivemos em meio a um ecossistema comunicativo, um ambiente tecnológico e comunicativo que nos envolve, que mistura múltiplas linguagens remodelando as formas de aquisição do saber e do conhecimento.

A educação é um dos meios pelo qual se torna possível que o próprio ser humano se perceba enquanto sujeito da sua própria história, um sujeito inconcluso e consciente disso, e isso pode acontecer através de relações dialógicas, diálogos que conduzem a uma consciência crítica e a uma transformação. “A educação é comunicação, é diálogo, na medida em que não é a transferência de saber, mas um encontro de sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados.” (FREIRE, 1979, p. 69).

Os profissionais que atuam nas instituições educacionais públicas, nesse sentido, devem buscar mediar às relações pedagógicas com as novas linguagens provindas das transformações científicas, tecnológicas e socioculturais. Mesmo porque muitas destas linguagens encontram-se já presentes no cotidiano de milhões

de crianças e jovens estudantes por intermédio de espaços informais, tais como as *lan houses*.

A sociedade atual, numa perspectiva educacional que aponta para o diálogo pedagógico sócio construtivo, demanda ambientes em que se permita a co-autoria com base em redes de relações, nas quais os interlocutores sejam ativos e participantes dos processos comunicativos. Isto porque o constante desenvolvimento tecnológico atinge hoje altos níveis de significação social, sendo influente em importantes áreas de atuação humana, incitando à necessidade da reorganização de práticas e vivências. Tal desenvolvimento já permitiu a construção de uma rede de conexões entre as áreas do conhecimento distintas e a criação de um espaço por onde transitam idéias e conceitos, permitindo, a quem tem acesso, vivenciar novas experiências no saber, no fazer, no sentir. (SARTORI; ROESLER, 2004).

De acordo com o sociólogo Marco Silva (2000) a Internet permite aos seus usuários mais do que simplesmente ouvir, ler ou falar, permite que atuem, operem e escolham as formas de participação. Isto faz ver que a questão da interatividade é extremamente oportuna em nosso tempo, porque contempla a polifonia de interesses que se manifesta nas diferenças culturais, ideológicas, religiosas, étnicas, de gênero, geração, lugar de origem, etc. Para o autor “a interatividade é uma nova modalidade comunicacional em emergência num contexto complexo de múltiplas interferências, de múltiplas causalidades”, “que renovam a relação do usuário com a imagem, com o texto, com o conhecimento” (SILVA, 2000, p.11). Na medida em que podemos manipular, ou seja, modificar as informações dispostas, podemos ressignificar os processos comunicacionais. Passamos a fazer parte do ambiente comunicativo, a ser protagonistas, a construir novos saberes. Marco Silva afirma que

Na modalidade comunicacional interativa permitida pelas novas tecnologias informáticas, há uma mudança significativa na natureza da mensagem, no papel do emissor e no estatuto de receptor. A mensagem se torna modificável na medida em que responde às solicitações daquele que a consulta, que a explora, que a manipula. (SILVA, 2000, p.11).

Ainda conforme Silva (2000) as novas tecnologias interativas permitem, para quem as acessa, a participação/intervenção, a bidirecionalidade/hibridação, a permutabilidade/potencialidade e a multiplicidade de conexões. Aquele mesmo sujeito que, diante de uma emissora de televisão, por exemplo, assiste a programas e recebe informações de forma quase que passiva, quando em contato com a Internet vivencia uma nova possibilidade de autonomia. Este novo expectador,

(...) a medida que faz uso das tecnologias hipertextuais, tende a tornar-se menos passivo diante da separação da produção e consumo, da separação da distribuição e comunicação. Ele aprende que dele mesmo depende o gesto instaurador que cria e alimenta a experiência comunicacional entendida como diálogo com e na multiplicidade. (SILVA, 2000, p.15).

Agora este sujeito que tem acesso pode ser um emissor/receptor, o ator, o autor, o protagonista navegando pelo vasto universo de possibilidades deste meio, aprendendo através de hipertextos, vídeos, imagens e sons, bem como através das relações interpessoais.

O uso crescente das tecnologias digitais e das redes de comunicação interativas acompanha e amplifica uma profunda mutação na relação com o saber. Ao prolongar determinadas capacidades cognitivas humanas (memória, imaginação, percepção), as tecnologias intelectuais com suporte digital podem redefinir seu alcance, seu significado, e algumas vezes até mesmo sua natureza de acordo com seu uso. As novas possibilidades de criação coletiva distribuída, aprendizagem cooperativa e colaboração em rede, oferecidas pelo uso do ciberespaço, colocam novamente em questão o funcionamento das instituições e os modos habituais de

divisão do trabalho, tanto nas empresas como nas escolas. Como manter as práticas pedagógicas atualizadas com esses novos processos de transação de conhecimento? Não se trata aqui de usar as tecnologias a qualquer custo, mas sim de acompanhar consciente e deliberadamente uma mudança de civilização que questiona profundamente as formas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas educacionais tradicionais e, sobretudo os papéis de professor e de aluno.

As *lan houses* não servem somente como local de acesso a Internet, elas servem, sobretudo como um ponto de encontro entre jovens. É uma espécie de “tribo” das *lan houses*, na qual a experiência do outro fundamenta essa parceria e uma “nebulosa afetual” se instaura devido a finalidades comuns. Mesmo que às vezes não se conheçam de fato, sabem que existe algo em comum entre os freqüentadores. Pode ser o prazer de acessar a Internet, a comunicação mediada por computadores, o ambiente que envolve tecnologias digitais, o sentimento de estar incluído, entre outros.

A lógica da fusão, neste caso, se dá através do que Maffesoli chama de “relação tátil”, cria-se uma “união em pontilhado” e mesmo que as pessoas estejam longe, forma-se uma “efervescência grupal”. Uma identidade de grupo, mesmo que passageira, momentânea, tende a pluralizar-se em identidades que se cruzam e se identificam entre si, podendo formar novos grupos. A Internet passa a ser o elemento fundador dessa agregação, desta relação tátil e por isso passa a ter importância na vida das pessoas, passa a ter um significado maior. Trata-se então de uma multiplicidade de experiências coletivas do cotidiano, sem fim institucional, sem propósitos maiores, a finalidade é somente gozar deste mundo tal como ele é – ou nos parece ser.

O 'estar junto', além de ser uma forte característica no mundo dos jovens, é fundamental para a socialidade dos mesmos. Neste sentido, o fenômeno das *lan houses* no Brasil é impulsionado também pelo interesse dos sujeitos em 'compartilhar' emoções, pensamentos, idéias e aprendizagens, uma 'nebulosa afetual' expressa em "uma união que não significa uma presença plena no outro, mas antes estabelece uma relação oca", ou seja, "na massa nos cruzamos, nos roçamos, nos tocamos, interações se estabelecem, cristalizações se operam e grupos se formam" (MAFFESOLI, 2006, p.128).

Nas *lan houses*, muitas vezes, os jovens se encontram, se tocam, se vêem, mas não necessariamente se falam, nem se relacionam diretamente, a fusão ocorre pelo fato de estarem juntos num mesmo local, com finalidades comuns e, portanto constituem a socialidade dos tempos atuais, formando um 'nós', um grupo, uma tribo. Através dessa experiência social do outro, se manifesta algo de sensível, mesmo que a imagem seja cada um com seu fone de ouvido, em um computador, num ambiente de penumbra, teclando, pesquisando ou jogando. Manifesta-se algo que subliminarmente diz: temos algo em comum.

Em outros casos, os jovens vão à busca do acesso a Internet em pequenos grupos de amigos ou parentes. Reúnem-se para irem até a *lan house*, podendo jogar simultaneamente o mesmo jogo de forma *online*, ou compartilhar novidades na sua rede de relacionamentos, vídeos, imagens, para conversar, se divertir, etc. Trata-se nestes casos de uma interação que vai além do âmbito virtual.

A Internet é vetor de agregação para muitos jovens contemporâneos que se reconhecem pelo uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação. Trata-se de uma estética, ou seja, uma forma de experimentar em comum, na *lan house* todos estão, de certa forma, 'identificados', lá todos são usuários do ciberespaço. "Trata-se

de uma cena que é comum a todos”, como nos diz Maffesoli (2006, p.134), mesmo que seus acessos na Internet sejam diferenciados, ainda que sejam de camadas sociais, etnia, escolaridade e faixa etária distintas.

Maffesoli fala que “o retorno da imagem e do sensível, em nossa sociedade, remete certamente a uma lógica do tocar” (*op. cit.*, p. 134), mas se pensarmos que a Internet hoje está mudando as formas de estar junto, se comunicar, trocar experiências etc., podemos perceber que o tocar (físico) está muitas vezes sendo deixado de lado em determinados momentos para ser substituído pelo compartilhamento de ações e emoções, através do ciberespaço, ou seja, de modo virtual.

Sabemos que tais jovens podem muitas vezes estar expostos ao tráfico de drogas, a pedofilia e a prostituição infanto-juvenil devido à exposição em espaços de circulação públicos como *lan houses*. Da mesma forma que ficar horas do dia conectado à Internet em uma *lan house* ou em casa traz implicações para a vida e saúde destes jovens, que podem desenvolver doenças do tipo lesões por esforço repetitivo (LER), tendinites, problemas na coluna etc., e ainda insônia, *stress*, levando-os muitas vezes a se viciarem em jogos, podendo ficar vários dias sem dormir nem se alimentar corretamente. Ainda destacamos os possíveis e crescentes casos de depressão devido ao uso excessivo da Internet.

Mas tais possibilidades que evidenciamos acima não inviabilizam o desejo dos jovens de estar em conexão com a Internet, seja para obter informações variadas, conhecer localidades através da Internet, conhecer outros costumes e línguas, ter um sentimento de pertença a um grupo, ou ainda acessar sua conta no *Orkut*, *MSN*, jogos de sua preferência, *blogs*, vídeos, músicas e outras infinitas possibilidades dispostas na rede.

As práticas autônomas de uso da Internet fazem com que o protagonismo se apresente no cotidiano destes sujeitos, sendo eles os próprios agentes do conhecimento. Podendo administrar suas buscas, seus acessos, ou seja, seu rastro digital. Pois, mesmo que a rede Internet seja um espaço 'livre' e 'irrestrito' para navegação, deixamos um rastro que pode nos identificar se for preciso, mesmo quando em *lan houses*. A máquina chamada de servidor da *lan house* também expõe os acessos de cada computador, podendo o funcionário bloquear o acesso se achar conveniente ou necessário. Como é o caso de menores de idade acessando sites pornográficos, de violência, jogos inapropriados para a idade, etc.

As pessoas que freqüentam uma mesma *lan house*, por exemplo, passam a fazer parte de uma aura que se instaura pelo fato de compartilharem um mesmo espaço, no qual o interesse que os move até lá é o mesmo: ter acesso aos computadores e conseqüentemente a Internet. Formando assim o que Maffesoli identifica como uma cultura do sentimento, permeada de relações táteis, por formas coletivas de empatia, um imaginário coletivo que é determinado pela idéia de fazer parte de algo, uma egrégora. Segundo o autor em entrevista para a revista FAMECOS (2001)⁷⁰, partilha-se uma filosofia de vida, uma linguagem, uma atmosfera, uma idéia de mundo, uma visão das coisas, na encruzilhada do racional e do não-racional. O imaginário é o estado de espírito de um grupo, de um país, de uma comunidade, etc. O imaginário estabelece vínculo.

Maffesoli (2006, p.7) ao interpretar a sociedade contemporânea a apresenta na teoria da socialidade formada por sujeitos que preferem 'entrar no' prazer de estar junto, 'entrar na' intensidade do momento, 'entrar no' gozo deste mundo tal como ele é, sem obrigações políticas ou institucionais, em uma valorização do presente vivido

⁷⁰ Entrevista publicada na Revista FAMECOS • Porto Alegre • nº 15 • agosto 2001 • quadrimestral e disponível em: <http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/famecos/article/view/285/217>

sem necessariamente planos futuros. O objetivo a ser atingido é o presente momento.

Segundo Edgar Morin (2000) não temos certeza nenhuma do que é o futuro, ainda assim, o filósofo francês procura delinear saberes necessários a uma educação do futuro. Para o autor o estágio presenteísta da humanidade reflete-se no acontecimento do inesperado, não há determinismo possível de delimitar o porvir. Portanto, a incerteza é uma incitação à coragem. A aventura humana não é previsível, mas o imprevisto não é totalmente desconhecido. É necessário tomar consciência de que as futuras decisões devem ser consideradas diante do risco do erro e estabelecer estratégias que possam ser corrigidas no processo da ação, a partir dos imprevistos e das informações que se tem.

Assim, mesmo que compreendamos que o futuro está mais 'distante' do pensamento, precisamos também refletir os aspectos da existência como parte integrante do planeta e do universo. Nossas ações deixam um legado, nossas marcas ficam registradas na história. A educação pode estimular ações no presente que garantam uma maior e melhor compreensão do que somos e representamos enquanto seres humanos. Por isso, a necessidade da convergência entre a educação, a comunicação e as tecnologias.

A compreensão do outro requer a consciência da complexidade humana, sobretudo, por parte daqueles que têm como tarefa a educação. Como nos diz Morin (2000, p. 102), compreender é também aprender e reaprender incessantemente. No desenvolvimento da completude humana é irreversível a consciência e a cidadania planetária.

O uso apropriado das tecnologias digitais pode auxiliar de sobremaneira as ações educativas. A comunidade escolar deve ir ao encontro e sintonizar-se com a

emergência interativa que caracteriza grande parte da juventude contemporânea. É necessário que abra suas portas para que não apenas haja uma dimensão comunicacional interativa em seu entorno, mas também em suas dependências, principalmente no que se refere ao uso das tecnologias digitais.

Neste sentido é importante que o ambiente escolar se aproxime do ambiente criado nas *lan houses*, tendo em vista que este modelo tornou-se bastante atrativo para os jovens, que conciliam a possibilidade de uso do computador e da Internet, com o 'estar junto'. A escola deve privilegiar ambas as situações em seu espaço físico, compreendendo que o acesso aos bens tecnológicos deve ser tratado como fator imprescindível à educação destes sujeitos. De certa forma esta experiência com as *lan houses* já faz parte do ambiente escolar, contudo, fica em grande parte restrita a vivência dos educandos. Estes, seguidamente referem-se, em suas conversas, ao uso dos *sites* de relacionamentos, dos jogos, dos vídeos, das músicas e etc. Ao contrário da legislação que não permite *lan houses* nas redondezas da escola, deve haver sim no ambiente escolar um espaço destinado a abrigar o modelo similar às *lan houses*: a LanEscola.

Sabemos das dificuldades que a escola encontra, muitas das quais relatadas nesta pesquisa, em relação a equipar e a treinar profissionais no que tange ao uso das tecnologias digitais e dos recursos que dispõe. Contudo, o uso da sala de informática da escola pode ser repensado.

Porque na *lan house* é mais legal? O que a escola pode fazer para ser tão legal quanto esses tipos de comércios e tão atrativa que tenha os alunos em suas dependências por interesse e motivação próprios?

Não precisamos privar nossas crianças e jovens da diversão que estes acessos proporcionam e exigir que estes sujeitos utilizem somente a Internet para

pesquisas escolares no modelo bancário que a maioria das escolas ainda utiliza. Poder ter acesso a computadores e a Internet na atualidade é um fator educacional e precisa ser orientado para um uso responsável.

Ter autonomia no seu uso desde cedo e permitir que a seleção de navegação possa ser feita por parte dos usuários reforça o protagonismo e aos poucos as escolhas vão sendo otimizadas.

A LanEscola poderia possibilitar maior acesso e contato com as tecnologias digitais. Bem como nas *lan houses* que se paga por hora utilizada, na LanEscola poder-se-ia estipular um tempo para cada usuário desfrutar das possibilidades da Internet sem custos. Os monitores encarregar-se-iam de conferir as carteirinhas escolares dos estudantes e da administração do tempo de cada usuário, bem como auxiliar os usuários para um uso responsável e consciente da responsabilidade deste uso.

A LanEscola poderia pautar-se por alguns itens da legislação que rege as *lan houses*, por exemplo, no que tange as idades permitidas para utilização de determinados *games*, bem como a não permissão do uso no período de aula do aluno e ainda a proibição de acessos a determinados *games* e *sites*. Disponibilizar pelo menos dois dias na semana ao uso orientado, 'livre' e autônomo da Internet.

Sendo assim, a LanEscola continuaria voltada a utilização nas aulas, para pesquisas escolares e trabalhos realizados pelos professores e professoras, mas também disponibilizaria, em dias determinados, o acesso à Internet, com jogos apropriados às idades, com os *sites* de relacionamentos como *Orkut* e *MSN* liberados e com controle de tempo por usuário, além de uma orientação pedagógica adequada a um bom uso desta ferramenta para que promova educação.

A LanEscola poderia ser uma ferramenta pedagógica que viria a promover um acesso de maior interesse e responsabilidade por parte dos jovens dentro do ambiente escolar, podendo abarcar as mais tenras idades, pois quanto mais cedo os educandos tiverem a possibilidade do uso autônomo e responsável, maior será o protagonismo destes sujeitos no contexto social, mas sempre levando em conta o uso responsável e otimizado.

A LanEscola representaria fundamentalmente uma alternativa de incursão e/ou inclusão digital em um ambiente educacional que proporcionaria acesso à Internet, permitindo o explorar, o tocar, o sentir, o criar, e o compartilhar desde cedo, mas com responsabilidade e segurança. Entendemos que este projeto deve ser pensado e estruturado em conjunto com a comunidade escolar e deve incluir uma profunda e responsável ação pedagógica com relação aos possíveis perigos, aprendizados e diversões que este uso pode proporcionar dentro do ambiente escolar, e sempre estaria pautado em uma didática à luz do Projeto Político Pedagógico da escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou demonstrar que a socialidade percebida por meio das relações interpessoais que permeia o cotidiano juvenil no uso das *lan house* e da Internet, traz significativas questões para repensarmos algumas práticas educacionais institucionalizadas.

Podemos destacar primeiramente o 'estar junto' que constitui um aspecto primordial da socialidade, e que traz o sentimento de pertencimento a um grupo, uma identificação que estabelece laços sociais formando um ideal comunitário rompendo a individualização. O uso das tecnologias digitais também pode trazer inúmeras situações que possibilitam estabelecer interações, relações comunitárias, comunicação e, portanto socialidade. Estes espaços de socialidade estão repletos de afetos e emoções comuns e não podem ser desconsiderados, e podem ainda ser transformados em espaços de educação.

São pequenas vivências cotidianas que formam a socialidade e desta forma dão significado para a vida em sociedade, trazendo novos territórios a serem explorados de forma coletiva. Estes jovens estão em constante processo de religação e de comunhão nestes ambientes de socialidade permeados pelas tecnologias digitais, e não devem ser privados destas experiências coletivas.

Desta forma entendemos que a socialidade apresentada nas inter-relações nos meios tecnológicos digitais pode ser também possibilitada pelo ambiente escolar desde os primeiros anos escolares das crianças, mas com uma orientação que faça destes acessos à Internet, espaços de socialidade e de interações responsáveis.

A educação digital das crianças sendo promovida e orientada na escola desde os primeiros anos escolares conjuntamente com os pais/responsáveis trará frutos

significativos para estes sujeitos no que tange a utilização de computadores, programas e Internet.

Procuramos, nesta dissertação, delimitar argumentos que ressaltassem, na atualidade, a importância da convergência entre educação, comunicação e tecnologia. Para tal discutimos pontos considerados relevantes no que se refere à utilização das tecnologias digitais e do ciberespaço por parte dos jovens.

Neste percurso analisamos que a emergência do fenômeno das *lan houses*, especialmente em Florianópolis, está permeado de outro fenômeno denominado por Maffesoli como socialidade. Destacamos que tanto no ambiente físico da *lan house*, quanto no virtual, o 'estar junto', o compartilhar interesses comuns demonstra-se de grande importância para a vida destes sujeitos. Os *sites* de relacionamentos e os jogos *online* foram apresentados pelos jovens pesquisados como sendo os mais utilizados e é neste uso autônomo que se reforçam os laços sociais.

Ao verificarmos as restrições legais, que cada vez mais são impostas às *lan houses* e conseqüentemente às crianças e jovens nestes locais de acesso à Internet, o custo deste acesso nestes estabelecimentos, e por outro lado, a restrição que muitas vezes permeia o ambiente escolar em relação ao uso da Internet na escola e ainda os custos elevados para se ter em casa computador com ligação a Internet, percebemos que crianças e os jovens menores de idade estão cada vez mais cerceados no seu direito de usufruir destes bens tecnológicos. Por estes motivos, entendemos que as práticas sociais criadas e recriadas no uso do ciberespaço trazem características fundamentais para se compreender os jovens de hoje. E este é um dos papéis da escola, permitir acesso aos mais variados bens culturais, tecnológicos, sociais e orientar este acesso de forma que se possa viver e conviver de forma mais responsável e respeitável.

Os *sites* de relacionamentos e os *games*, vistos por muitas pessoas como algo somente de diversão e entretenimento, ou até mesmo inútil aos jovens, trazem, por meio de seu uso, questões do âmbito das relações interpessoais, da comunicação, da interação, das emoções, das identidades. Através deste exercício comunicativo estes jovens podem aprender, dentre outras coisas, a exercer o respeito ao próximo. Neste sentido a Escola também pode ter inferência positiva nas ações destes sujeitos juvenis que já dispõem de acesso constante a estes dispositivos de comunicação e interação e aos que ainda não têm, possibilitar. É necessário trazer para dentro da Escola as discussões a respeito destes temas e tentarem chegar a pontos comuns e pensar como irão conduzir dentro do espaço escolar este acesso à Internet, ouvindo e debatendo com educadores, educandos e seus responsáveis.

Mesmo que nesta fase da vida estes jovens procurem mais os *sites* de relacionamentos, tais como *Orkut* e *MSN*, e também os *vídeos*, músicas e *games*, na fase adulta estarão muito bem habituados ao uso destes recursos dos meios digitais, passando a ampliá-lo e com o auxílio da comunidade escolar podem ter um uso bem mais responsável e mais educativo. Não é o caso de privar crianças e jovens deste acesso e sim promover maior interação e educação para utilizar estes meios.

Entendemos que as políticas educacionais, no que se refere à formação continuada dos profissionais da educação, estão muito defasadas quanto ao uso das tecnologias digitais. É necessário um empenho maior. Cursos e discussões teóricas a este respeito seria uma boa opção.

Com base nestes argumentos, ao final desta pesquisa, sabendo da importância de se ter acesso hoje aos bens tecnológicos digitais, buscamos propor que o ambiente escolar se aproxime ao máximo do ambiente criado pelos jovens nas

lan houses, mas que o recrie de forma a pensar e estabelecer um acesso mais responsável e mais educativo, que se tenha a possibilidade de desenvolver uma socialidade responsável minimizando os perigos que estes acessos à Internet podem gerar, para que se tenha jovens adolescentes conscientes de seu papel social neste processo de comunicação e interação por meio do ciberespaço que tanto seduz.

Neste sentido a LanEscola seria um espaço de maior interação, comunicação e principalmente autonomia responsável dentro da escola, pois ter contato e acesso hoje aos bens tecnológicos digitais é uma forma de igualdade de possibilidades que deve ser promovida pelas instituições educacionais, em especial a escola pública.

Sabemos que esta proposta precisa ser amadurecida, melhor estruturada e ser elaborada juntamente com a comunidade escolar para que possa funcionar de maneira satisfatória. Portanto este estudo pode ter continuidade futura.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA

ANDERSON, Perry. Modernidade e Revolução. In: **Novos Estudos Cebrap**, n 14, São Paulo, fev, 1986.

BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar**. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede: A Era da Informação: economia, sociedade e cultura**, v.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

_____. Internet e Sociedade em Rede. In MORAES, Dênis de. **Por uma outra comunicação**. 3.ed. Rio de Janeiro: Record, 2005.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. Tradução de Ephraim F. Alves, 11. ed. Petrópolis: Vozes, 2005, p. 92.

EAGLETON, Terry. **Depois da Teoria**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. 21 ed. Tradução de Miguel Machado. Rio de Janeiro: Graal, 2005.

_____. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Tradução de Lúcia Vassalo. Petrópolis: Vozes, 1987.

FREIRE, Paulo. **Extensão ou comunicação?** 4.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

_____. **Pedagogia do oprimido**. 12ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

GOFFMAN, Erving. **Os Momentos e os seus Homens**. Lisboa: Relógio d'Água, 1999.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomáz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 7.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

HAGUETTE, T.M.F. **Metodologias qualitativas na sociologia**. 4.ed. Petrópolis: Vozes, 1995.

KEHL, Maria Rita. A juventude como sintoma da cultura. In: NOVAES, Regina; VANNUCHI, Paulo (Orgs). **Juventude e Sociedade**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2004, p. 89-114.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: 34, 1993.

_____. **A Inteligência Coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 3.ed. São Paulo: Loyola, 2000.

_____. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1999.

_____. Pela Ciberdemocracia. In: Morais, Denis (Org.) **Por uma outra comunicação**: mídia, mundialização, cultura e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003.

MAFFESOLI, Michel. **A transfiguração do Político**: a tribalização do mundo. Tradução de Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 1997.

_____. O imaginário é uma realidade. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre, n. 15, ago. 2001, quadrimestral, p. 74-87.

_____. **O Tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas Sociedades de Massa. Tradução de Maria de Lourdes Menezes. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Cidade Virtual: Novos cenários da Comunicação. **Revista Comunicação e Educação**, n 11. São Paulo: Moderna, 1998, p. 53-67.

_____. Globalização comunicacional e transformação cultural. In MORAES, Denis de. (Org). **Por uma outra comunicação**: mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003.

_____. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Tradução de Ronaldo Polito e Sérgio Alcides. 2.ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2001.

_____. Heredando El futuro: Pensar La educación desde La comunicación. **Revista C&E cultura e educación**, n.9, 1998, p.17-36.

_____. **La educación desde la comunicación**. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma, 2002.

MINAYO, M.C de S. (Org). **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. 22.ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

_____. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 3.ed. São Paulo: Hucitec/Abrasco, 1994.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários á educação do futuro**. 3.ed. São Paulo: Cortez, 2001.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e Cultura**. São Paulo: brasiliense, 1994.

PÁDUA, Elisabete M. M. de. **Metodologia da Pesquisa**: abordagem teórico-prática. 10.ed. São Paulo: Papirus, 2002.

PEREIRA, A. M. ; LIMA, A. J. ; MARENGO, L. et al . **Manual para Elaboração de Trabalhos Acadêmicos da UDESC**: teses, dissertações, monografias e tccs. Florianópolis: UDESC, 2005. 97 p.

PRETTO, Nelson. **Globalização e educação**: mercado de trabalho, tecnologias da comunicação, educação à distância e sociedade planetária. Ijuí/RS: UNIJUÍ, 1999.

RHEINGOLD, Howard. **A Comunidade Virtual**. Editora Gradiva, Lisboa, 1996.

SANTOS, Boaventura de S. **A gramática do tempo**. São Paulo: Cortez, 2006.

_____. **Um discurso sobre as ciências**. 11.ed. Porto/Portugal: Afrontamento, 1999.

SARTORI, Ademilde S. ROESLER, Jucimara. Narrativa, cidadania e o não-lugar da cultura. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre, n.23, abr. 2004.

SILVA, Marco. **Sala de aula Interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

SINGER, D. G. ; SINGER, J. L. . **Imaginação e Jogos na Era Eletrônica**. Tradução de Gisele Klein. Porto Alegre: Artmed, 2007.

STEIN, Ernildo. **Epistemologia e Crítica do Tempo**. Ijuí/RS: UNIJUÍ, 1991, p. 13-32.

TRIVIÑOS, A.N.S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

WEBLIOGRAFIAS

COMPARATO, Fábio Konder. A humanidade no século XXI: a grande opção. Brasília-DF: **Revista CEJ**. n. 13, p. 187-198, jan./abr. 2001. Disponível em: <<http://www.cjf.jus.br/revista/numero13/especial.pdf>.> Acesso em: 13 dez. 2008.

COSTA, Antônio Carlos Gomes da. **O adolescente como protagonista juvenil**. Cadernos Juventude. Disponível em: <<http://www.adolesc.br/bvs/adolesc/P/cadernos/capitulo/cap07/cap07.htm>> Acesso em 20 dez. 2008.

Maria Cândida Moraes é Analista de Sistemas e Métodos da SEMTEC/MEC. Escreveu um estudo sobre **INFORMÁTICA EDUCATIVA NO BRASIL: um pouco de história...** Publicado na Em Aberto, Brasília, ano 12, n.57, jan./mar. 1993. Disponível em: <<http://www.emaberto.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/viewFile/843/755>> Acesso em: 05 de out. 2008.

MARTÍN-BARBERO. As novas sensibilidades: entre urbanias e cidadanias. **Revista Matrizes**. São Paulo – SP: USP, n. 2, abr. 2008. p. 207-215. Disponível em: <http://www.usp.br/matrizes/img/02/Pauta4_bar.pdf >. Acesso em 05 de mai. 2008.

Vídeo com Jesús Martín-Barbero publicado no *Youtube*. Entrevista durante o Seminário Internacional sobre Diversidade Cultural (Brasília, jun/2007). Acesso em 19 jan. 2009. Disponível em:<http://www.youtube.com/watch?v=U7jo4G4_quQ>.

MORAES, Maria Cândida. **Informática Educativa no Brasil: um pouco de história...** Em Aberto, Brasília, ano 12, n.57, jan./mar. 1993. Disponível em: <<http://www.emaberto.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/viewFile/843/755>>.

QUEIROZ, Alcimar Silva de. **Apontamentos sobre a sociedade da informação e seu contexto histórico no âmbito dos direitos humanos**. São Paulo – SP: USP. Disponível em: <http://www.ocyt.org.co/esocite/Ponencias_ESOCITEPDF/4BRS052.pdf> Acesso em: 13 dez. 2008.

RECUERO, R. C **Comunidades virtuais - uma abordagem teórica**. Disponível em < <http://www.pontomidia.com.br/raquel/teorica.htm> > Acesso em: 25 de mai. 2008.

RHEINGOLD, Howard. **The Virtual Communit**. Disponível em: <www.rheingold.com/index.html>. Acesso em 26 de mai. 2008.

ROESLER, Jucimara. **Comunicação, Socialidade e Educação On-line**. 2008. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Pontifício Universidade Católica- RS, Porto Alegre, 2008. Disponível em: <<http://www.pucrs.br>>. Acesso em: 17 dez. 2008.

SALVADOR, Bete. **Multimídia e Internet**. Laboratório de Ensino a Distância – LED-DIS. Departamento de Informática em Saúde – UNIFESP, 2000. Disponível em <<http://www.virtual.epm.br/material/ead/home.htm>>. Acesso em: 10 jan. 2007.

SARTORI, Ademilde S. ; ROESLER, Jucimara. Imagens Digitais, Cibercultura e Desing em EAD. **Revista Digital de Tecnologia Educacional e Educação a Distância**. São Paulo-SP, v. 2, n. 1, out. 2005. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/>>. Acesso em 20 dez. 2008.

WASELFISZ, Julio Jacobo. **Mapa das Desigualdades Digitais 2007**. São Paulo: Rede de Informação Tecnológica Latino-Americana (RITLA), Instituto Sangari e Ministério da Educação (MEC), 2007. Disponível em <http://www.ritla.net/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=83>. Acesso em: 15 out. 2008 e 22 nov. 2008.

Notícia sobre lan houses, atualizada em 30/09/2007. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Brasil/0,,MUL138999-5598,00.html>> Acesso em: 23 jan. 2009.

Notícia sobre o uso de lan houses. Atualizado em 21/01/2009 as 15h46. Estudo feito em São Paulo indica preferências de usuários nas lans. Maioria usa acesso a rede para se comunicar via e-mails, MSN e Orkut. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL965856-6174,00-BUSCA+DE+INFORMACOES+EMPATA+COM+GAMES+NAS+LAN+HOUSES+DIZ+PESQUISA.html>> Acesso em: 23 jan. 2009.

O que é ADSL. Disponível em: <<http://www.convergenciadigital.com.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?inoid=13669&sid=32>>. Acesso em: 13 jan. 2009.

Quadro geral das lan houses, segundo CGI.br. Estatísticas. Disponível em: <<http://www.abcid.com.br/estatisticas>> Acesso em: 16 jan. 2009.

Simpósio RPG e educação. Disponível em: <<http://www.rpgeduc.com/congressos.htm>> Acesso em: 19 jan. 2009.

Artigos na Internet a respeito do tema RPG e educação. Disponível em: <<http://www.rpgeduc.com/artigos.htm>> Acesso em: 25 de jan. 2009.

História da Internet no Brasil. Disponível em <<http://homepages.dcc.ufmg.br/~mlbc/cursos/internet/historia/Brasil.html>> Acesso em: 06 nov. 2008.

Site do Ministério das Comunicações. O que é um telecentro e para que serve? Disponível em: <http://www.idbrasil.gov.br/docs_telecentro/docs_telecentro/o_que_e> Acesso em: 15 de jan. 2009.

Indicadores do Comitê Gestor de Internet no Brasil. Disponível em: <<http://www.cetic.br/tic/2007/indicadores-cgibr-2007.pdf>>. Acesso em: 05 dez. 2008.

Site da Secretaria Municipal de Educação de Florianópolis. <<http://www.pmf.sc.gov.br/>> Acesso em: 12 dez. 2008.

Site da Secretaria Estadual de Educação de Santa Catarina.
<<http://www.sed.sc.gov.br/>> Acesso em: 12 dez. 2008.

Site do Ministério da Educação <<http://www.mec.gov.br/>> Acesso em: 12 dez. 2008.

Estatuto da Criança e do Adolescente. Disponível em
<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm> Acesso em: 15 dez. 2008.

Site da Câmara Municipal de Florianópolis- SC. <<http://www.cmf.sc.gov.br>> Acesso em: 07 de jan. 2009.

Site da Campus Party < <http://www.campus-party.com.br/index.php/oevento.html> > Acesso em: 03 de fev. 2009.

Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios. IBGE. Disponível em:
<[http://www.ibge.gov.br/busca/search?q=Pesquisa+Nacional+por+Amostra+de+Dom
ic%EDlicos+&entqr=0&output=xml_no_dtd&client=default_frontend&proxystylesheet=
default_frontend&site=default_collection&ud=1&oe=iso-8859-1&ie=iso-8859-
1&Submit.x=16&Submit.y=7](http://www.ibge.gov.br/busca/search?q=Pesquisa+Nacional+por+Amostra+de+Dom%EDlicos+&entqr=0&output=xml_no_dtd&client=default_frontend&proxystylesheet=default_frontend&site=default_collection&ud=1&oe=iso-8859-1&ie=iso-8859-1&Submit.x=16&Submit.y=7) > Acesso em: 02 de jul. 2008.

Sobre lei para *lan houses* no município de Ilha Solteira- SP, publicado em 27 de abril de 2009. Disponível em:< <http://info.abril.com.br/noticias/tecnologia-pessoal/justica-proibe-menor-de-ir-a-lan-house-em-sp-27042009-39.shl> > Acesso em: 03 de out. 2009.

Site da Polícia Civil SC. Sobre regulamentação para casa de jogos. Disponível em:
<<http://www.policiacivil.sc.gov.br/RESOLUCAO004DGPC09.pdf>> Acesso em: 08 de ago. 2009.

<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comeduc/article/view/4313/4043>

<http://www.policiacivil.sc.gov.br/RESOLUCAO004DGPC09.pdf>

http://pt.wikipedia.org/wiki/Rede_social

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Orkut>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Takeover>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Facebook>

<http://blog.orkut.com/>

<http://blog.facebook.com/>

<https://www.google.com/accounts/ServiceLogin?service=orkut&hl=pt-BR&rm=false&continue=http%3A%2F%2Fwww.orkut.com%2FRedirLogin.aspx%3Fm>

[sq%3D0%26page%3Dhttp%253A%252F%252Fwww.orkut.com.br%252FHome.aspx
&cd=BR&passive=true&skipvpage=true&sendvemail=false](http%3A%2F%2Fwww.orkut.com.br%2FHome.aspx&cd=BR&passive=true&skipvpage=true&sendvemail=false)

<http://www.facebook.com/login.php>

APÊNDICE

APÊNDICE A - Questionário aplicado com jovens

Você está sendo convidado a participar de uma pesquisa de mestrado em educação da Universidade do Estado de Santa Catarina-UEDESC, intitulada Socialidade e Ciberespaço: *lan houses* e suas implicações para a escola, através de questionário. Sua participação é muito importante para nós, mas você não é obrigado a participar. Pretendemos com este estudo

- identificar como a socialidade se apresenta entre jovens no ciberespaço por meio da utilização de *lan houses*;
- Discutir possíveis contribuições que a socialidade apresentada no uso “autônomo” do ciberespaço em uma *lan house* pode trazer para a educação escolar destes sujeitos;
- Levantar apontamentos para se repensar o uso das salas informatizadas em escolas públicas de Florianópolis.

Os dados coletados serão de acesso restrito das pesquisadoras (mestranda e orientadora), sendo todas informações mantidas em sigilo, bem como a identidade dos sujeitos envolvidos será preservada através de pseudônimos. Pedimos que todos os termos de consentimento sejam devidamente assinados e entregues.

Pesquisadoras responsáveis:

Dra. Ademilde Silveira Sartori (Orientadora) e
Patrícia Justo Moreira (mestranda)

Questionário: (podem marcar múltiplas respostas)

- 1) Nome: _____
- 2) Idade: _____
- 3) Sexo: () Feminino () Masculino
- 4) Série escolar: _____
- 5) Turma: _____
- 6) Tem ou já teve acesso a Internet? () sim () não
- 7) Onde? () casa () escola () casa de amigos ou parentes () trabalho () *lan houses* e cibercafés () outros, qual? _____
- 8) O que você acessa na Internet?

- 9) Com que frequência você acessa a Internet?
() diariamente () semanalmente () Quinzenalmente () mensalmente () não acessa
- 10) Tem muitos amigos(as) que freqüentam *lan houses*? () sim () não () não sei dizer
- 11) Como você aprendeu a usar o computador? () em casa () na escola () no trabalho () em curso () com amigos () com familiares () outro-relate _____

- 12) Costuma utilizar a Sala de Informática da Escola em aulas?
 raramente nunca muitas vezes
- 13) Em quais disciplinas?
-
- 14) Você considera importante ter acesso a Internet? sim não mais ou menos
- 15) Você acha que a sala de informática da sua escola deveria ser aberta para utilização livre dos alunos nos horários em que não estão em sala de aula?
 sim não
- 16) Se fosse aberta você iria utilizar para: email orkut messenger jogos pesquisas escolares pesquisas de vídeos emprego cursos outros- relate _____
- 17) Você aceitaria dar uma entrevista a respeito deste tema? sim não

APÊNDICE B - Tabulação dos dados obtidos na realização de questionário

IDADE ANOS	SEXO		SÉRIE ESCOLAR		TEM ACESSO A INTERNET		LOCAIS DE ACESSO A INTERNET					FREQUENCIA DE USO DA INTERNET				
	F	M	7ª.	8ª.	SIM	NÃO	CAS	ESC	C. OUTR	TRAB.	LAN HOUSE	DIAR.	SEM.	QUINZ.	MENSAL.	NÃO USA
12	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0
13	5	5	9	1	10	0	10	8	7	0	6	8	2	0	0	0
14	2	3	2	3	5	0	3	4	2	0	2	3	2	0	0	0
15	8	3	3	8	11	0	7	6	8	2	6	7	2	1	1	0
16	3	3	0	6	6	0	2	2	3	0	2	1	3	0	2	0
17	1	1	2	0	2	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0
18	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0

IDADE ANOS	COMO APRENDEU A USAR O COMPUTADOR						USA A SALA DE INFOR DA ESCOLA EM AULA			ACHA IMPORTANTE TER ACESSO A INTERNET		
	CAS	ESC	TRA	CURSO	AMIG	FAMILIA	RARAM	NUN	MUITAS VEZES	SIM	NÃO	MAIS OU MENOS
12	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
13	8	1	0	2	2	4	4	0	6	10	0	0
14	3	1	0	1	1	0	3	0	2	5	0	0
15	5	1	0	4	2	2	8	0	2	10	0	0
16	2	2	0	1	1	1	6	0	0	6	0	0

17	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1
18	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0
20	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0

IDADES (anos)	USA A SALA DE INFORMÁTICA FORA DO HORÁRIO DE AULA			ACEITARIA DAR ENTREVISTA	
	SIM	NÃO	ÀS VEZES	SIM	NÃO
12	0	1	0	1	0
13	4	5	1	5	5
14	0	2	3	2	3
15	1	8	2	2	9
16	2	1	3	2	4
17	1	0	1	0	2
18	0	1	0	1	0
20	1	0	0	0	1

APÊNDICE C - Roteiro para realização de entrevista semi-estruturada com os jovens

1. Qual é a frequência de uso da *lan house*?
2. Tens amigos que frequentam esta mesma *lan house*?
3. Combina com amigos para se encontrarem na *lan house*?
4. A *lan house* fica próxima da tua casa?
5. Moras com quem?
6. E como obtém recursos para utilizares a *lan house*?
7. Divides, ou já dividiu, o valor/tempo na *lan house* com amigos?
8. Quanto custa a hora nesta *lan house*?
9. Tens conta em *sites* de relacionamento, tipo *Orkut*, *Facebook*? Quais? E por quê? Fale sobre este espaço?
10. Utilizas outros *sites* na Internet além deste?
11. Tens muito amigos nestes *sites* de relacionamentos?
12. Utilizas outros *sites* na Internet a partir da *lan house*?
13. Utilizas jogos na *lan house*? Quais?
14. Tens computador com Internet em casa?
15. Com quais pessoas tu mais falas na Internet?
16. Utilizas computador ou Internet em outro lugar também, além da *lan house*?
17. E na escola, usas a Internet? E como é este uso? Relate.
18. Preferes utilizar a Internet a partir de qual local?
19. O que tu sugeres para a escola em relação ao uso das salas informatizadas?

20. Achas importante as pessoas (os jovens, crianças, adultos, idosos) terem acesso a Internet? Por quê?

APÊNDICE D - Roteiro de entrevista semi-estruturada com o proprietário da *lan house*

Quando foi inaugurado esse estabelecimento?

O horário de funcionamento da *lan house*?

Algum cliente possui conta, cadastro que pague semanal, mensal?

Qual é o maior público freqüentador?

O que os jovens mais acessam na Internet?

Tu conheces as leis municipais sobre as *lan houses*? O que tu achas desta discussão?

Tu já foste convidado a participar de alguma reunião da câmara de vereadores a este respeito?

Já teve alguma fiscalização na *lan house*?

Já teve alguma investigação policial?

Como é que tu vêes o comportamento dos jovens no uso de *lan houses*?

Costumam vir em turma ou sozinhos?

O que tu acha que mais atrai esses jovens a *lan house*? O que mais seduz eles para estarem aqui seguidos?

Quais os jogos que são mais utilizados aqui?

Como tu observas o comportamento deles na Internet e aqui na *lan house*?

Costuma vim algum jovem acompanhado da família?

Em sua opinião a *lan house* é um espaço que promove a interação entre os jovens?

Eles costumam compartilhar o tempo de uso da máquina?

Sabe dizer se algum deles tem computador em casa com Internet?

Costumam fazer pesquisa escolar?

Tu sugeres alguma coisa em relação às leis, que regulamentam esse tipo de comércio?