UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
INSTITUTO DE LINGUAGENS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
EM ESTUDOS DE CULTURA CONTEMPORÂNEA - ECCO

LAWRENBERG ADVÍNCULA DA SILVA

LAN HOUSE:
acesso digital na periferia de Cuiabá

CUIABÁ
2010

Livros Grátis

http://www.livrosgratis.com.br

Milhares de livros grátis para download.

LAWRENBERG ADVÍNCULA DA SILVA

LAN HOUSE:
acesso digital na periferia de Cuiabá

Dissertação apresentada para defesa no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Estudos de Cultura Contemporânea, na área de concentração em Comunicação, da linha de pesquisa em Comunicação e Mediações Culturais, do Núcleo de Estudos do Contemporâneo – NEC.

ORIENTADOR: PROFESSOR DOUTOR YUJI GUSHIKEN

CUIABÁ
2010

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte

S586l Silva, Lawrenberg Advíncula.
Lan house: acesso digital na periferia de Cuiabá / Lawrenberg Advíncula Silva. – Cuiabá, 2010.
120 f. : il. color. ; 30 cm. (inclui figuras).

Orientador: Yuji Gushiken

Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Mato Grosso. Instituto de Linguagens. Programa de Pós-graduação em Estudos de Cultura Contemporânea, 2010.

Catalogação na fonte: Maurício S. de Oliveira – Bibliotecário – CRB/1 1860

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho

À Deus, por ter me dado determinação, fé, força e perseverança. Dedico também a minha família, especialmente a minha mãe, que sempre esteve do meu lado ao longo dos estudos, desde os momentos mais difíceis no início da minha escolarização aos primeiros ensaios desta frutífera caminhada. Graças a esses alicerces consegui me manter sempre forte e seguro dos meus objetivo.

AGRADECIMENTO

Primeiramente, quero agradecer à Deus, por me dar força e perseverança para superar as dificuldades, durante o longo percurso do Mestrado;

Ao meu orientador Yuji Gushiken, por acreditar em mim e amparar, como um amigo de longa data, nos momentos bons e ruins do desafio de se fazer ciência em tempos contemporâneos;

À minha família, em especial, à minha mãe, dona Calina, por sempre ter depositado fé nos meus projetos de vida;

À minha amiga e coordenadora do Programa de Mestrado, a professora doutora Ludmila Brandão, pela ajuda na dissertação, pela sugestão de bibliografias e por todo apoio dado no decorrer do Mestrado;

Aos meus colegas do Programa de Mestrado: Andréa Portela, Ana Cláudia, Ana Graciela, Alex Paulo, Antônio Leôncio, Carla Gavilán, Célio Jonas, Cristiano Antônio, Claudinei Caetano, Claudiane, Cláudio de Oliveira, Eliane Castilho, Felipe Malvezzi, Maria Madalena, Joelton Cleison, Émile, Fuad José, Fabiana, Fernando Belfort, Giordana Santos, Gil, Lucelma Cordeiro, Diolen, Laura Josani, Murilo Alves, Sidnei Moura, Fausto Migueis, Emerson Fagner, Eduardo Medeiros, Lucienne Zaramella, Thaís Julianne e Joubert Lobato.

Aos queridos professores doutores José Leite, Icléia Lima e Serafim Bertoloto, pela ajuda metodológica e por todo incentivo na dissertação;

Aos queridos professores doutores Mário César Leite e Juan Medeiros, pelas oportunas ponderações feitas à dissertação;

À minha amiga Juliana Abonízio, pelas dicas de leitura que foram de importante valia no debate teórico da dissertação;

Aos meus amigos mestrandos: George Moraes, Rafael Marques, Rogério Gabilan, Andréia Quintino, Cida Domingues e Luiz Guilherme, pelos fervorosos debates teóricos e contribuição na dissertação;

Aos amigos do programa de Mestrado, o secretário Diego e a estagiária Luciene, pela atenção e pela paciência dada a minha pessoa durante todo o Mestrado;

Às minhas tias: Ana, Avelina, Lucila, Neta, Maria da Graça (Preta) e Josefina, por sempre acreditarem no meu potencial;

Aos meus tios: João de Deus (in memorium), Bastico, Native, Wilson, Neco e Mário; por me darem todo suporte familiar;

Aos primos Batista, Luanderson, Josué, Marcos, Guilherme, Márcio, Neliana, Gisele, Gilmar, Valquíria, Emanoela, Harlei, Hállen, Valquíria, Vânia e Valdinéia; por proporcionarem bons momentos junto com a família;
Aos meus parceiros e ex-colegas de trabalho: Rhegysmere Rondon, Carlos Eduardo (Dudu), Fred Santos, Caio Santos, Antônio Miranda, Adriana Hartwig, Nilo Bezerra, João Vieira, Cristiano, Keitty Daiane, Nivaldo Queiroz, Professor Afrânio Motta, Carlos e Márcia; pelo estímulo e pela confiança depositada em minha pessoa;

Às minhas amigas Juliana Donella, Cida Donella, Denise, Dona Sueli, Dona Rita, Suelem, Rejane, Thaísa e Iara, pelas palavras positivas e pelo carinho dado à minha pessoa;

Aos meus novos irmãos da igreja El Shaddai: o pastor Jomar e a pastora Karina, Douglas, Edson, Carlos, André, Jeferson e Caio.

Aos amigos Jender Grégori, Daniel Maiolino, Emanuel Vítor, Rennan Rondon, Reginaldo Dudek, Cézar Guerra, José Gonçalo, Baisi, Paulo, Artur, Manoel, Alexandre, Nataniel, Dhemerson e Rone Pádua, que sempre estiveram do meu lado;

Aos técnicos administrativos da biblioteca Central, que sempre foram atenciosos comigo e, auxiliaram-me na realização da pesquisa bibliográfica desta dissertação;

Aos colegas de boemia nos bares do bairro Boa Esperança e Jardim Petrópolis, que sempre me renderam discussões frutíferas a cerca dos fenômenos contemporâneos;

E, a todos os colegas e professores da comunidade acadêmica da Universidade Federal de Mato Grosso, que sempre me incentivaram na pesquisa e construção do conhecimento.

“Todo imaginário é real. Todo real é imaginário.
O homem só existe na realidade imaginal.”
(Juremir Machado)

RESUMO

Neste estudo, analisa-se, a partir de uma visão interdisciplinar sobre a cultura contemporânea, a relação entre modernidade tecnológica e população de baixa renda. O estudo toma como objeto de estudo a *lan house* como fenônemo de acesso digital (computador e internet) na periferia da cidade de Cuiabá, estado de Mato Grosso, Brasil. O objetivo é compreender as novas dinâmicas de acesso digital, na condição de uma inserção tecnológica contra-hegemônica em meio da sociedade global. Num primeiro momento, discorre-se sobre o discurso institucional da Sociedade da Informação no Brasil e o mapeamento das *lan houses* da cidade de Cuiabá*,* com base em indicadores estatísticos e nos cadastros telefônicos Guia Atalaia e Guia Cidade. E num segundo momento, o estudo faz uma abordagem qualitativa de uma *lan house* da periferia, através de uma observação participante e de caráter etnográfico – no caso, a *lan house* Sorvnet no bairro Pedra 90, localizado a 15 km do Centro da cidade. O estudo visa contribuir para uma melhor compreensão do papel das *lan houses* como promotora de acesso digital na população de baixa renda, mais especificamente, da periferia da cidade de Cuiabá.
Palavras-chave: Comunicação; acesso digital; *lan house*; periferia de Cuiabá.

ABSTRACTS

This study analyzes, from an interdisciplinary view on contemporary culture, the relationship between modern technology and low-income population. The study takes as its object of study lan house as Kasabach access digital (computer and internet) on the outskirts of the city of Cuiaba, Mato Grosso, Brazil. The goal is to understand the new dynamics of digital access, provided an insertion technology counter-hegemonic in the midst of a global society. Initially, talks about the international discourse on the Information Society in Brazil and the mapping of Internet cafes in the city of Cuiabá, based on statistical indicators and in telephone directories Atalaia Guide and City Guide. And subsequently, the study makes a qualitative approach of an lan houses on the outskirts, through participant observation and ethnographic - in this case, the lan house in the neighborhood Sorvnet Stone 90, located 15 km from City Center. The study aims to contribute to a better understanding of the role of Internet cafes as a promoter of digital access in low-income population, more specifically, on the outskirts of the city of Cuiaba.

Keywords: Communication; access digital lan house, outskirts of Cuiaba

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 3 Mapa do crescimento das *lan houses* na cidade de Cuiabá 85

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 Proporção de domícilios com acesso à internet 45

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Proporção de domícilios com acesso ao computador 42
Gráfico 2 Proporção de domícilios com acesso ao computador (2009) 44

SUMÁRIO

RESUMO.....
ABSTRACTS .....
INTRODUÇÃO.....8
1 O CENÁRIO TECNOLOGICO E CONTEMPORÂNEO.....14
1.1 O contexto histórico da Sociedade da Informação..... 15
1.2 Comunicação mediada por computadores 24
1.3 Novas redes sociais 27
1.4 Sociedades mundializadas (conectadas)..... 32
2 ACESSO DIGITAL E POLÍTICAS PÚBLICAS 37
2.1 A dimensão socioeconomica do acesso às novas tecnologias..... 40
2.2 Conectados x desconectados..... 47
2.3 Políticas públicas 50
3 O FENÔMENO SOCIAL DAS *LAN HOUSES* 56
3.1 As *lan houses* na cidade de concreto 58
3.2 A condição de acesso digital nas *lan houses* 64
4 ACESSO DIGITAL E *LAN HOUSES* NA CIDADE DE CUIABÁ 67
4.1 As *lan houses* em Cuiabá 75
4.2 O movimento das *lan houses* na periferia de Cuiabá 81
4.3 Acesso digital e Inserção social da periferia de Cuiabá na lan house ... 96
CONSIDERAÇÕES FINAIS 107
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 111
ANEXOS

INTRODUÇÃO

Atualmente as manifestações da chamada Sociedade da Informação, denominação essa aplicada ao conjunto de transformações produzidas pela modernização tecnológica, estão presentes em todos os setores da economia, das relações sociais e da cultura. Na economia, as novas tecnologias diminuíram as divisas comerciais, alargaram o capital das empresas, dinamizaram as relações de trabalho e se tornou a moeda um dado digital. Nas relações sociais, notam-se redes de amizades de amplitude global, comunidades virtuais e relacionamentos online onde a interatividade vira uma forma de comunicação mediada por computador. E, na cultura, a noção antropológica de território se deslocaliza e se reinventa, vivendo-se assim uma verdadeira aldeia global. Todas essas manifestações repercutem em diversas direções, epicentros e, sobretudo, como indícios de uma nova modernidade.

O computador e a internet são os maiores símbolos da Sociedade da Informação, também sob a denominação de pós-modernidade. O computador, modelo avançado dos primeiros micro-processadores, detém sobre si uma série de inovações na medida em que se torna um utilitário doméstico cada vez mais comum nos lares. A internet aparece como um grande boom social, representando todo espectro emancipador do movimento da cibercultura e da sociedade em rede. Ambos constituem vetores de modernização nas sociedades contemporâneas, suscitando no cenário das cidades: novas leituras, novos atores sociais e novas narrativas. E ambos contribuem na produção de novas fronteiras entre o imaginário estabelecido e o “imaginário outsider”, também denominado como pensamento desterritorializado.

Contudo, a disseminação do computador e da internet também responde como demanda da globalização tecnológica e, sobretudo, do capitalismo pós-industrial. É preciso destacar que estas tecnologias são também produtos de consumo de um mercado digital em franco crescimento. As benesses da vida pós-moderna caminham lado a lado com a consolidação de uma sociedade de consumo cada vez mais ubíqua. Moderniza-se quem consome e, por outro lado, “defasa-se” quem não consome. Trata-se de uma condição em

“ser (pós)moderno” que fica condicionada ao ato de consumir as novas tecnologias e que, por outro lado, acaba produzindo também os chamados subalternos de seu processo.

É de se afirmar que a Sociedade da Informação desenvolve-se em duas vias, senão dizendo em duas facetas. Em sua primeira faceta, o seu acesso intitula-se como entrada a uma miríade de percepções transformadoras em diversos âmbitos da vida social. E em sua segunda faceta, estar-desconectado ao seu progresso repercute como mais uma modalidade de exclusão social. As duas facetas da Sociedade da Informação refletem simultaneamente a relação tensa entre os entusiastas e os pessimistas na pós-modernidade, assim como levantam temas como ciberdemocracia, cibercidadãos, inforicos, infopobres, inclusão digital, analfabetismo digital e exclusão digital.

Ciente disso, o presente estudo vem apresentar as duas facetas da Sociedade da Informação, tendo como objeto a *lan house* como fenômeno de acesso digital na periferia da cidade de Cuiabá, capital do estado de Mato Grosso e situada no centro geodésico da América do Sul. Atenta-se para a proliferação dessas casas virtuais na cidade como um modo tático de se romper as diferenças causadas do advento tecnológico do computador e da internet, utilizando-se o discurso institucional da Sociedade da Informação no Brasil e a abordagem teórica da Comunicação como Ciência da Cultura. O objetivo é compreender o papel das *lan houses*, também denominadas Centros Públicos de Acesso Pago, na produção de novos mapas na relação entre os conectados e os desconectados da sociedade informacional, evidenciando a mediação tecnológica na condição de entrada na pós-modernidade.

Este estudo sustenta-se, no ponto de vista metodológico, nos indicativos socioeconômicos do acesso digital no Brasil e, mais especificamente, na cidade de Cuiabá, e o mapeamento das *lan houses* cadastradas nos seus principais cadastros telefônicos. Os indicativos socioeconômicos do acesso digital no Brasil têm por base os dados estatísticos do Relatório Anual das Tecnologias de Informação e do Comitê Gestor da Internet, ambas as fontes financiadas pelo Ministério de Ciência e Tecnologia (MCT), através do projeto Livro Verde da Sociedade da Informação. Na cidade de Cuiabá, os dados estatísticos foram conseguidos através de resultados de pesquisa dos Institutos Vetor e Zenit,

ambos já consolidados no ramo. E o mapeamento das *lan houses* foi realizado tomando como referências a relação das casas virtuais nos dois principais cadastros telefônicos da cidade de Cuiabá, o Guia Atalaia e o Guia Cidade, e o mapa socioeconômico dos bairros, fornecido pelo Instituto de Planejamento e Desenvolvimento Urbano de Cuiabá (IPDU).

Os cadastros telefônicos são feitos anualmente, tendo como base de cadastramento a parceria com as companhias telefônicas. São cadastros que dispõem de telefones pessoais, comerciais, institucionais e de utilidade pública. Ao mesmo tempo, oferecem suas versões em páginas da internet, em que o usuário pode fazer sua pesquisa online.

Enquanto o mapa socioeconômico do Instituto de Planejamento e Desenvolvimento Urbano de Cuiabá (IPDU) é desenvolvido de dois em dois anos. O mapa dispõe da relação de todos os bairros da cidade de Cuiabá e seus respectivos perfis socioeconômicos por rendimento médio salarial. Através do mapa, pode-se identificar a relação entre os bairros de alta renda e baixa renda, e mais diretamente, a dicotomia entre centro e periferia. Afinal de contas, busca-se compreender a relação entre a modernidade tecnológica e a população considerada subalterna aos processos de inserção digital.

É importante frisar que a cidade de Cuiabá é uma cidade quase tricentenária, tendo como principal característica a sua arquitetura neocolonial, que traz a memória os seus primeiros colonizadores: os bandeirantes que desembarcavam via rio Cuiabá em meados do século XVIII, visando à exploração do ouro. E, ao mesmo tempo, que a cidade de Cuiabá modernizou-se muito rapidamente. No centro da cidade, da mesma forma que se localizam casarios antigos e ruelas estreitas, tão comuns em cidades históricas de herança mineradora, tais como Goiás Velha (GO) e Ouro Preto (MG), observam-se edifícios residenciais com sistema de segurança digital de tecnologia, inúmeras empresas de informática e shoppings center. Os símbolos locais, tais como, a viola de cocho, o uso de redes para dormir, a dança siriri e o cururu, a gastronomia de peixes, mesclam-se com os símbolos da cibercultura, visualizados nas terminologias da informática tão amplamente espalhadas na cidade, que emergem como objetos culturais não-identificado, parafraseando Canclini (2003, p.12), e, em nosso estudo, através da proliferação das lan houses.

A abordagem das *lan houses* como fenômeno de acesso digital na periferia de Cuiabá surge na forma de uma nova interpretação a cerca da modernização tecnológica na cidade, que atualmente concentra em sua região metropolitana 937.508 habitantes (ibge.gov.br, 22.07.09)[1]. Traz-se no campo de debate o discurso institucional da Sociedade da Informação, como tema proeminente dos estudos de Comunicação, e a relação dicotômica entre conectados e desconectados na percepção da cidade – no imaginário de cidade.

O primeiro capítulo faz um insight histórico do surgimento das primeiras tecnologias de informação e comunicação, abreviadas como TIC, e de seus desdobramentos na sociedade contemporânea. A motivação está em demonstrar o impacto social das tecnologias enquanto novas práticas e geradoras de novos estados de conhecimento. Lança-se um olhar panorâmico sobre a Sociedade da Informação, trazendo à discussão toda a miríade de transformações econômicas, sociais e culturais então provocadas. A discussão dialoga com importantes estudiosos na área em Estudos de Cultura Contemporânea, tais como, Lévy, Bauman, Beck, Castells e Appadurai. Atenta-se para o impacto social da inovação tecnológica, as experimentações mediadas, o imediatismo das ações em escala global, e por uma percepção mundializada e sem-fronteiras. A questão coloca-se na emergência das novas tecnologias como um aspecto fundante e universalizante. O que, de certa forma, rememora à clássica definição de Cibercultura e de Ciberespaço, empregada por Lévy e pelo brasileiro André Lemos.

O segundo capítulo procura aprofundar o contexto social da Sociedade da Informação e a centralidade das novas tecnologias na atualidade, tomando por análise o tema do acesso digital. O acesso digital aparece no campo da problematização, no sentido de questionar se realmente todas as benesses tecnológicas proclamadas no capitulo anterior são definitivamente uma realidade ao alcance de todos. No Brasil, o tema do acesso digital, tendo como princípio básico o acesso ao computador e à internet, torna-se moroso na medida em que

---

[1] A região metropolitana de Cuiabá compreende treze cidades, entre elas, a cidade-vizinha Várzea Grande e cidades históricas como Nossa Senhora do Livramento, Poconé e Barão do Melgaço.

grande parte da população não tem disponíveis os serviços públicos e gratuitos básicos.

O acesso digital é hegemônico, tornando a presença das novas tecnologias ainda tímida nas casas da população com renda inferior a dois salários mínimos. Juntamente, soma-se o esforço das políticas públicas no sentido de minimizar esses contrastes, entretanto, ainda com resultados pouco expressivos.

Como um contraponto a esse acesso digital hegemônico e gratuito pouco expressivo, o terceiro capítulo aborda o fenômeno social das *lan houses*, apontando-as como meio mais utilizado pela população de baixa renda ter o acesso às novas tecnologias. Busca-se explicar como funcionam esses locais que, a princípio, teve sua origem ligada aos antigos fliperamas e casas de games. A intenção está em identificar as *lan houses* como um novo modo de acesso digital e, mais que isso, perceber como um lugar produzido pela modernidade tecnológica sobre diferentes óticas da contemporaneidade. Pretende-se dar uma nova roupagem, enfatizando como as *lan houses* apropriam e dissemina o acesso digital.

O quarto e último capítulo vêm para discorrer sobre a realidade digital da cidade de Cuiabá, capital do estado de Mato Grosso, e, em especial, tratar do aparecimento do fenômeno *lan house* na condição de acesso da população de baixa renda. Procura-se entender como as contradições do acesso digital percebido no Brasil se reproduzem na cidade de Cuiabá. E, consequentemente, como as *lan houses* aparecem para minimizar o hiato socioeconômico entre os que podem acessar, denominados conectados, e os que não podem acessar, denominados desconectados. A abordagem, que tem como matrizes norteadoras o discurso institucional da Sociedade da Informação e o fenômeno social das *lan houses*, faz-se no linear das conexões entre o localismo da cidade de Cuiabá e a emergência da cidade global, assim articulada pelo acesso à rede mundial de computadores. Atenta-se para a definição dos economicamente desconectados da cidade global, e depois, evidencia-se o papel das *lan houses* como um meio tangível para essa cidade global. Além disso, faz-se um recorte etnográfico, utilizando-se, a priori, a observação in loco em uma *lan house* situada no bairro Pedra 90, localizado na periferia da cidade de Cuiabá.

O bairro Pedra 90, há 15 km do Centro da cidade de Cuiabá, possui uns dos menores índices de rendimento médio da população, conforme o mapa socioeconômico do Instituto de Planejamento e Desenvolvimento Urbano (IPDU). Em contraponto, o estudo in loco das *lan houses* no bairro vem para evidenciar os “modos táticos” e contra-hegemônicos da Sociedade da Informação se espraiar na população de baixa renda.

Os resultados apresentados, neste estudo, vêm para trazer um novo foco sobre o acesso digital na periferia, no caso, da cidade de Cuiabá. Trata-se de uma pesquisa desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea, na linha de abrangência em Comunicação e Mediações Culturais. O desafio é mostrar como o acesso digital na periferia, isto, através das *lan houses*, introduz a população considerada economicamente excluída na modernidade tecnológica que, por sua vez, reflete a emergência de uma cultura mundializada.

1. O CENÁRIO TECNOLÓGICO E CONTEMPORÂNEO

Nas últimas décadas, os estudos sobre as novas tecnologias vêm ganhando cada vez mais relevância na comunidade científica. Conceitos como Sociedade Pós-Industrial, desenvolvida por Kumar (2000), e, principalmente, Sociedade da Informação, inicialmente evocada por Alain Touraine (1969) e Daniel Bell (1973), foram disseminados e empregados nos circuitos acadêmicos, permitindo um olhar mais apurado sobre o advento das novas tecnologias na sociedade contemporânea. Trata-se de uma nova literatura científica, caracterizada por terminologias oriundas da área da chamada micro-informática. Da mesma forma, formou-se um paradigma tecnológico: concentrando nas tecnologias de informação uma nova configuração sociocultural e caracterizando-se pela remodelação das bases materiais da sociedade em ritmo acelerado.

As novas tecnologias penetraram as mais variadas dimensões sociais, difundindo-se com mais velocidade que a chegada das máquinas industriais da primeira revolução industrial e a inserção da eletricidade no cotidiano das pessoas. Segundo o estudioso japonês Masuda, enquanto a máquina a vapor foi a tecnologia de desenvolvimento da sociedade industrial, agora a tecnologia inovadora da Sociedade da Informação é o computador (1982, p. 46). E, atualmente, pode-se dizer que sua tecnologia conecta o mundo, atingindo os mais diversos países sobre a insígnia de uma nova fase do capitalismo: o capitalismo informacional.

A era dos computadores inaugura uma nova configuração técnica, uma nova relação com os cosmos e um novo estilo de humanidade (LÉVY, 1993, p.17). Os computadores introduzem-se como tecnologias inteligentes, tornando a informação uma peça estruturante na mudança social e geração de novos estados de conhecimentos.

Ciente disso, o presente estudo vai introduzir o contexto histórico das primeiras tecnologias de informação e seus desdobramentos.

1.1 Contexto histórico da Sociedade da Informação

Desde os meados do ano de 1940, durante a Segunda Guerra Mundial, já se podia perceber os primeiros indícios da Sociedade da Informação. Na época, foram inventados os primeiros dispositivos de automação eletrônica – isso não considerando as ferramentas desenvolvidas com objetos bélicos, como o Colossus britânico em 1943, e, o Z-3 alemão, criado em 1941 para auxiliar cálculos de aeronaves (HALL e PRESTON apud CASTELLS, 1999). Entre os primeiros dispositivos, destacou-se o modelo Eniac, inventado no ano de 1945[2], que pesava em torno de 30 toneladas e tinha o seu funcionamento à base de válvulas. O Eniac foi o primeiro micro-processador para uso geral, com calculadora e integrador numérico eletrônico.

Na década de 1950, quase dez anos depois dos primeiros dispositivos tecnológicos, foram desenvolvidas as primeiras versões comerciais de computadores, assim representada pela comercialização do modelo UNIVAC1. Esses modelos comercializados eram patrocinados por contratos militares, o que desempenhou um papel crucial na difusão tecnológica. O patrocínio dava um impulso na inovação tecnológica, criando uma disputa acirrada entre as empresas no desenvolvimento de conhecimento e de pesquisa em novas tecnologias.

A busca por conhecimento e por pesquisa no desenvolvimento tecnológico tinha como campo teórico: *a cibernética e a tecnociência*. Estes campos teóricos apontavam para uma cientifização da técnica, isto é, o emprego dos princípios científicos (químicos, físicos e biológicos) na elaboração dos dispositivos tecnológicos. Através desses campos, Ciência e Técnica juntaram-se: consolidando a ideia de progresso e modernidade, e, sobretudo, construindo uma nova conjuntura espaço-temporal (LEMOS, 2007, p.14). Ambos constituíram-se como a proeminência de uma racionalidade técnica, fomentando a organização racional e tecnocrática da vida social. Transformaram-se em ideologia e legitimadoras do progresso social (HABERMAS, 1980). E, ao mesmo tempo, a emergência desses campos teóricos fez uma circuncisão entre as

---

[2]Fonte: Guia Hardware, no site: <www.guiadohardware.net>. Acessado em 07.03.09.

antigas crenças e a metafísica, entre o místico e o filosófico. O que decompõem a razão substantiva, base das concepções religiosas e míticas, e legitima a razão instrumental, como explicativa da sociedade. E, principalmente, vem determinar, como via única de desenvolvimento humano e social, o sistema tecnológico.

O campo teórico da cibernética foi desenvolvido pelo cientista austríaco Norbert Wiener (1968). Os seus estudos aplicados sobre a teoria da Mensagem e o feedback[3], que mais tarde serviriam de base para o Modelo Matemático-Informacional, nos estudos de Comunicação, vieram para aprimorar os experimentos tecnológicos. Eles contribuíram, assim, na configuração das bases de funcionamento das primeiras tecnologias de informação. A lógica dos bits, por exemplo, modificou drasticamente o modo de execução das tecnologias, tornando-se posteriormente a base de todo cálculo computacional.

Já o campo teórico da tecnociência ganhou mais autonomia e importância a partir da institucionalização dos Centros de Pesquisa e Desenvolvimento (P&D), então criados depois da descoberta do Vale do Silício[4], situado no sul do estado da Califórnia nos Estados Unidos. O conhecimento científico foi apropriado pelas primeiras empresas do Vale do Silício, tornando a pesquisa um saber imbricado no progresso tecnológico dessas empresas, e simultaneamente, formando um novo pólo tecnológico ao sair do antigo eixo hegemônico do desenvolvimento tecnológico da Nova Inglaterra, através do *Massachussets Institut Tecnology* (MIT).

O Vale do Silício, em inglês *Sillicon Valley*, é considerado o berço das tecnologias de informação, já que dele foram empreendidas as primeiras tecnologias de informática e da micro-eletrônica. Sua área industrializada, que abrange em torno de 16 cidades, entre elas, Santa Clara, Santa Bárbara e Palo Alto, está localizada, simultaneamente, as principais referências e centros de pesquisa aplicada em tecnologia de ponta (*high-tech*) e as maiores empresas

---

[3] Esses estudos baseavam no envio – input – e resposta – output – de informações.

[4] O silício apresenta propriedades distintas que variam com a temperatura. Em temperaturas abaixo de -100 °C, É isolante, e, em temperatura ambiente, é um condutor pobre – daí o nome de *semicondutor*. A condutividade elétrica desse elemento pode ser aumentada até 100.000 vezes pela adição de pequenas quantidades de impurezas apropriadas, no processo chamado dopagem. São exemplos dessas impurezas o *fósforo*, o *arsênio*, o *antimônio*, o *boro*, entre outros. Devido a esse processo, o silício pode ser utilizado como semicondutor em aparelhos eletrônicos.

que compõem, hoje, o eixo das novas tecnologias. São centros de pesquisa como a Universidade da Califórnia de Berkeley e a conhecida Escola de Palo Alto[5], que atrairiam novos conhecimentos tecnológicos, através da rotatividade de engenheiros e cientistas talentosos dos mais avançados centros de pesquisa tecnológica do mundo. E empresas de amplitude global e de marcas já consolidadas como: a Apple, o Google, a eBay, o Yahoo!, a Electronic Arts, a Intel e a Hewlett-Packard (HP). Elas se desenvolveram com subsídios do Governo, da cisão de antigas empresas no ramo da eletrônica, e através de investimentos de risco para financiar novos empreendimentos (CASTELLS, 1999, p.103). Trata-se de uma meca tecnológica que, em menos de duas décadas, assumiu a posição de uma área engajada e comprometida com o desenvolvimento tecnológico, produzindo uma transformação estrutural nos modos de organização do capitalismo, e, sobretudo, no tipo de mão-de-obra.

No Vale do Silício desenvolveu-se a matéria-prima que passaria a compor as bases operacionais da revolução tecnológica: o micro-chip de silício. Isso se deu através do uso dos semicondutores de silício para a fabricação dos micro-chips, quando a produção tecnológica voltaria-se para a otimização e processamento de dados como sinônimo de inovação. Trata-se de uma mudança material nas bases de produção que, de certa, forma anunciou a entrada de uma nova fase do capitalismo industrial: o pós-industrialismo ou capitalismo tardio (JAMESON, 2000).

O *micro-chip* é certamente o maior símbolo dessa transformação estrutural do capitalismo. É iconicamente o que os instrumentos agrícolas e a máquina a vapor significaram, respectivamente, para a revolução agrícola e industrial. É a unidade maquinal da denominada micro-informática. E, ao mesmo tempo, carrega sobre si a modernização de uma manufatura invisível, de uma “minúcia tecnológica” que se mede mais pela sua potência (LÉVY, 1996) do que pela sua física atual.

O desenvolvimento da tecnologia dos micro-chips acaba coincidindo com os avanços na difusão da chamada área da microeletrônica,

---

[5] Fundada em 1942 e tendo como precursor Gregory Bateson, a Escola de Palo Alto entra nos Estudos de Comunicação como rebatedora do paradigma linear proposta na teoria da informação de Shannon (1949). Os estudiosos de Palo Alto defendiam que a comunicação devia ser pesquisada a partir de um modelo das Ciências Humanas, e não mais pelas lógicas matemáticas.

comprometida na fabricação das novas tecnologias. Desde o aparecimento do primeiro micro-chip, o que se percebe é um processo gradual de inovação nas tecnologias de informação, atravessando os formatos das grandes máquinas de automação eletrônica, para a entrada da modernidade leve de micro-processadores que começam a funcionar por meio dos micro-chips. Essa inovação é notada mais diretamente na engenharia física das máquinas, assim que os grandes equipamentos, como o micro-processador 4001, gradativamente, sofrem transformações que acabam reduzindo a sua engenharia (CASTELLS, 1999, p.70).

Por outro lado, através da redução da engenharia física das tecnologias de informação, a potência tecnológica em processamento de dados é ampliada exponencialmente, assim observada nas versões sucessoras de micro-processadores, isto é, os modelos 4004 e 8080 da Intel. Nestes modelos, nota-se o uso de micro-chips com maiores números de transistores, o que amplia a velocidade de processamento da informação. Micro-chips cada vez menores e com maior velocidade que, através da invenção do Circuito Integrado[6], isso no ano de 1957 (CASTELLS, 1999, p.76), aumentam suas capacidades de integração.

A introdução do circuito integrado, abreviado como CI, fez os preços dos semicondutores de silício, então considerada matéria-prima para o processamento das tecnologias de informação, cair em 85% de 1959 a 1962 (op. Cit.). Uma queda de preços que gerou maior mobilidade na inovação tecnológica, assim constatado no intervalo de tempo entre uma inovação e outra. Conforme a Lei de Moore, criada pelo norte-americano Gordon Moore, fundador da Intel, trata-se do ciclo de vida tecnológico, que se inicia desde o lançamento da tecnologia à sua substituição por uma nova tecnologia. Um ciclo de vida que seria determinante para o avanço tecnológico, e, ao mesmo tempo, possui efeitos destrutivos em seus processos de inovação tecnológica.

Afinal, o ciclo de vida tecnológico leva ao desuso os seus formatos anteriores. Trata-se de uma modernização tecnológica que descarta sua tecnologia antecessora. Isso porque esta modernização se dá na inserção de

---

[6] O Circuito Integrado foi inventado pelo norte-americano Jack Killby, engenheiro da Texas Instruments (CASTELLS, 1999, p.76).

uma tecnologia que vem substituir a outra (BECK, 1997, p.12). O micro-processador com operações matemáticas e tocador m*edia player*, vem para substituir o micro-processador limitado somente nas operações matemáticas. É um movimento de inovar e substituir que passa a orientar a lógica do desenvolvimento tecnológico. E, simultaneamente, reflete-se sob a brisa da produção e consumo.

Na inovação tecnológica, o produto que chega primeiro estabelece um marco, e depois, todos que vierem atrás dele serão comparado a ele (YU, 1999). A tecnologia inovadora incide diretamente na produção das tecnologias sucessoras, seja através de sua reprodução, o que significa no pagamento de royalties aos criadores da tecnologia inovadora; seja através de sua substituição, o que implica em novos conhecimentos aplicados na produção de uma tecnologia mais inovadora. Ou seja, em um ciclo de realimentação cumulativo entre a inovação e seu uso (DIZARD, 1982).

Através dos processos de inovação tecnológica, houve a convergência de novos dispositivos tecnológicos. A cada novo modelo, mais dispositivos tecnológicos eram somados à tecnologia de informação. O micro-processador, antes dotado de dispositivos para operações matemáticas e digitação, ficaria mais complexo com a inserção de dispositivos de relógio e calendário eletrônico, assim se tornando uma tecnologia mais complexa. O avanço tecnológico estava em oferecer uma quantidade maior de benesses tecnológicas, ou seja, mais ferramentas de operações e uso computacional.

A partir da década de 1970, a marca Apple Computer, fundada pelos cientistas do Vale do Silício, Steve Jobs e Steve Wozniak, atingiu grande êxito na comercialização do computador Apple II, e mais consequentemente, do modelo Macintosh Apple. A introdução do Apple II significou um novo protótipo de micro-processador, caracterizado por uma engenharia mais compacta e versátil. E o uso do Macintosh veio para consolidar a difusão dos micro-processadores compactados, que mais tarde, a empresa IBM batizaria de computadores pessoais, isto é, *PCs*. A Apple Computer, ao lado da IBM, tornou-se uma das maiores empresas no mundo da eletrônica (ibid.).

Contudo, o que marcou a década de 1970 foi o desenvolvimento da tecnologia dos softwares através da empresa norte-americana Microsoft,

fundada na época pelo estudante Bill Gates. A invenção dos softwares daria um grande salto qualitativo na evolução tecnológica, ao aproximar-se aos sistemas computacionais dos modelos atuais de computadores. Trata-se de uma iniciativa pioneira de estudantes universitários, que usaram o conhecimento em informática, aliada à criatividade e ousadia, para desenvolver os primeiros softwares. Uma iniciativa pioneira que veio para pontuar dois aspectos proeminentes da revolução tecnológica: a flexibilidade e a descentralização da inovação tecnológica. Isso porque o desenvolvimento tecnológico não somente se concentrava nas empresas do Vale do Silício, patrocinadas pelo Governo norte-americano, mas ficava acessível como uma rede de acessos múltiplos a qualquer pessoa que detinha conhecimento e informação.

O desenvolvimento tecnológico fazia-se no investimento em novos conhecimentos, diretamente relacionando-os à produção industrial e aplicações comerciais (CASTELLS, 1999, p.105). Buscavam-se ideias criativas diante da emergência de um sistema capitalista e pós-industrial de produção. A criatividade tecnológica ditava o ritmo das tecnologias de informação, propiciando um ambiente de sinergia em que a informação (know-how) tornava-se um elemento diferencial. No caso da Microsoft, não poderia ser diferente. A tecnologia dos softwares, desenvolvida pelos seus fundadores, surge como um novo conhecimento aplicado às tecnologias de informação. E, muito rapidamente, a tecnologia dos softwares veio compor as bases tecnológicas da maioria dos computadores, produzidos depois da década de 1980.

Como a maioria das empresas de micro-eletrônica concentrava sua produção na engenharia dos computadores, a Microsoft assumiu a liderança em um nicho de mercado da indústria tecnológica que, inicialmente, não teria concorrentes. A Microsoft foi a primeira empresa a lidar com sistemas computacionais, o que, de certo modo, fez um dos seus precursores, Bill Gates, um dos homens mais ricos do mundo[7]. A ascensão da Microsoft representou a importância dada à inovação tecnológica e, principalmente, que os mercados eletrônicos acabavam privilegiando não apenas quem produzia novos modelos de computadores, mas também quem subsidiava esses modelos com novos

---

[7] Segundo o site da revista Forbes, o patrimônio de Bill Gates atualmente é avaliado em torno de US$ 40 bilhões. (forbes.com, 21.05.09)

componentes operacionais, no caso, através dos sistemas computacionais. E a produção de novos componentes operacionais surgia como uma “ad hoc” tecnológica, isto é, um recurso complementar na garantia da tecnologia diante dos processos de inovação. Logo que, computadores restritos no processamento de funções matemáticas, tinham nos sistemas computacionais a ampliação de suas funções operacionais.

Assim como a Microsoft teve êxito em identificar esta nuance no mercado eletrônico, empresas como a Intel também investiram em novos componentes operacionais, visando um melhor desempenho dos aparatos tecnológicos. Conforme Alberto Yu, a Intel desenvolveu a tecnologia do Chip Set PCI que, em combinação com o processador Pentium, proporcionava um computador multimídia (YU, 2000, p.64). A evolução tecnológica vislumbrava-se na produção de componentes tecnológicos que, invariavelmente, diversificavam o grau de utilidade dos computadores, tornando-os cada vez mais completos como utilitários.

É preciso ressaltar que a evolução tecnológica teve no movimento da contracultura, no caso representado por jovens universitários e da elite californiana, isso no auge da década de 1970, uma forma de cooperação. Os jovens universitários, considerados como os primeiros hackers (piratas cibernéticos), teriam um papel preponderante na disseminação tecnológica. Principalmente, a partir do momento que eles criaram uma cultura de usos desse espaço cibernético, que mais tarde seria denominada por Pierre Lévy como Cibercultura (LÉVY, 1999). Pode-se afirmar que os jovens universitários da Califórnia formaram uma comunidade de usuários das novas tecnologias, e que, por sua vez, contribuiu diretamente para a difusão de um know-how tecnológico para a sociedade em geral. Uma comunidade de usuários que teria incentivo do estabilishment militar-científico, isto é, as esferas do governo norte-americano e das universidades em pesquisa tecnológica, mas que, em certa medida, introduz-se o uso doméstico das novas tecnologias.

A comunidade de usuários emerge como reflexo de uma demanda de pessoas familiarizadas pelas tecnologias de informação. Mas, ao mesmo tempo, ela insinua para formação de novas tribos urbanas na cidade. As novas tribos, no caso, formadas por adoradores da informática e designadas como

tribos eletrônicas, refletem novas práticas de sociabilidades e de socialização. Trata-se de modos de agrupamentos que se instituem a partir do grau de afinidade entre as pessoas e as ferramentas de informática. Segundo Michel Maffesoli (2000), este comportamento é explicado através do fenômeno do neotribalismo, que se caracteriza pela ascensão de agrupamentos e tribos de caráter efêmero, que são constituídas na forma de comunidades emocionais instáveis (p.13-23), em detrimento dos grupos sociais majoritários e considerados estáveis, como a família e a escola.

As novas tribos urbanas, representada pelos universitários californianos, seriam formadas, efemeramente, durante as trocas de informação em torno das experimentações realizadas pelas novas tecnologias. Em vez da casa ou a sala de aula, estas tribos urbanas e engendradas do Vale do Silício teriam nas novas tecnologias os pontos em comum de uma nova afinidade social.

No cerne do movimento da contracultura, estas tribos urbanas de culto aos meios tecnológicos, em especial, às tecnologias da informação, sugeriram um novo discurso cultural em relação às formas hegemônicas e tradicionais de conceber a cultura pela sociedade alemã, assim denominada como *kultur*[8] (ELIAS, 1994). Um discurso (contra)cultural que surge em contraponto ao conceito de cultura, resumida, a priori, ao valor de determinados produtos humanos, a fatos artísticos e culturais (ibidem.).

Através das novas tribos urbanas, o sistema tecnológico, antes reduzido ao Vale do Silicio, espalhou-se por todo o mundo sob a luz de uma dinâmica cosmopolita. De certa forma, as sinergias tecnológicas mediadas por estas tribos urbanas atravessariam as fronteiras geográficas do estado da Califórnia, assim penetrando os principais celeiros industriais da época, isto é, a Inglaterra, a Alemanha, a Rússia, a França e o Japão. As sinergias tecnológicas destas tribos urbanas difundiram-se em abrangência planetária, tornando a Sociedade da Informação uma realidade de amplitude global. E sua difusão tecnológica a nível global, garantiu a universalização do paradigma sociotécnico,

---

[8] O conceito Kultur nasce de uma dicotomia desenvolvida pelos pensadores alemãs, na relação entre o que eles compreendiam como “alta cutura” e o lado material. O termo Kultur corresponde à esfera mais elevada da razão e do espírito do indivíduo (cf. ELIAS, 1990), enquanto o termo civilização ligava-se ao lado técnico, portanto, “menor” das sociedades modernas.

assim compreendido como uma lógica cultural em que a informação ocupa um papel crucial nas estruturas sociais. Isso porque a difusão tecnológica a nível global propagou-se como um modo de desenvolvimento único, em que a centralidade tecnológica coadunaria com os processos sociais. Ao mesmo tempo, tinha em sua contrapartida a necessidade de reestruturação do sistema capitalista, que, após a Segunda Guerra Mundial, havia sido muito afetado.

Durante o aparecimento das primeiras tribos urbanas de usuários das tecnologias de informação, o capitalismo mundial passava por um período de recessão econômica gerado pela Segunda Guerra Mundial. As estruturas econômicas das principais potências mundiais estavam abaladas, obrigando muitas delas procurarem novas fontes de recursos. Em contrapartida, o advento tecnológico surgia como uma nova brisa para o progresso e na forma de uma descontinuidade histórica, ao inserir uma série de produtos inovadores e novos modos de vida no cotidiano mundial (FORESTER apud CASTELLS, 1999, p.98). O sistema tecnológico, inicialmente, restrito aos usos ainda bélicos e científicos, como, de certa forma, pensado como uma subcorrente utópica, através da contracultura, expandiu-se, exponencialmente, através da sua difusão no mercado mundial. O espaço tecnológico saiu do estágio de uma utilização a nível regional – nacional, migrando para um estágio de uma utilização a nível global.

Países como Japão encontraram na emergência das novas tecnologias um salto gigantesco em suas economias, estas, profundamente, dizimadas durante a Segunda Guerra Mundial. Foram países que investiram maciçamente em novos conhecimentos tecnológicos, formando grandes grupos de engenheiros e cientistas talentosos, além de fomentar toda uma rede auxiliar de fornecedores, provedores de bens e serviços, redes de empresas com capital de risco para financiar novos empreendimentos; enfim, toda uma gama de iniciativa e ações conjuntas fortuitamente colocadas na transição para uma sociedade pós-industrial (MASUDA, 1982).

1.2 A emergência da comunicação mediada por computador (CMC)

Os primeiros modelos de Comunicação Mediada por Computadores, termo empregado por Castells (1999) e abreviado convencionalmente como CMC, tiveram sua origem nas redes de troca de informações desenvolvida pela Agência de Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA) do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, a partir do ano de 1969 (Ibidem, p.83). Esses primeiros modelos caracterizavam-se como um sistema de comunicação invulnerável a ataques nucleares, sob o nome de ARPANET (CASTELLS, 1999, p.83).

O sistema da Arpanet teve seus primeiros testes através da comunicação efetivada por uma rede de computadores entre cientistas de quatro universidades norte-americanas. A rede interligava, através de nós sem usar centro de controle: a Universidade da Califórnia em Los Angeles (UCLA), o Stanford Research Institute, a Universidade da Califórnia em Santa Bárbara (UCSB) e a Universidade de UTAH (idem.). O sistema da Arpanet tornava-se uma rede independente de centros de comando e controle, fazendo com que a mensagem procurasse suas próprias rotas ao longo da rede, sendo remontada para voltar a ter sentido coerente em qualquer ponte da rede (op. Cit.). Assim sendo, todo o tipo de mensagem, seja som ou imagens, convertia-se em conteúdo digital e atravessava a rede, anunciando os primeiros indícios da internet e, sobretudo, a entrada na Era da Informação.

Todas as redes usavam a Arpanet como espinha dorsal de comunicações (ibidem). Era uma rede das redes que aproximava do que atualmente é a internet, mas que ainda, diferentemente do caráter neoliberal do uso da internet, na época a rede era ainda regulada pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos.

Contudo, a Arpanet defasou-se à medida que a necessidade de ampliar a comunicação mediada por computadores exigia uma nova forma de regulação e estrutura funcional. Num primeiro momento, as exigências eram notadas através de pressões comerciais, o crescimento de redes de empresas privadas e de redes cooperativas sem fins lucrativos que, de alguma forma, buscavam a privatização do gerenciamento da Arpanet (ibidem, p.84). Uma

privatização que garantiria uma maior flexibilidade na expansão dos usos da comunicação mediada por computadores, principalmente, quando orientada na ótica do neoliberalismo econômico, e mais precisamente, sob as leis de concorrência e sobrevivência de mercado. E, num segundo momento, buscavam-se mais aperfeiçoamentos na capacidade de transmissão das mensagens e na dimensão espacial dessas redes.

Além disso, paralelamente, ao uso da Arpanet, surgiram inovações tecnológicas no processamento da comunicação em rede, entre elas, o modem e o sistema de rede Usenet. A tecnologia do modem foi inventada no ano de 1978, através da iniciativa pioneira de estudantes da universidade de Chicago, e tida também como mais uma descoberta do movimento contracultural. O modem tornou-se uma inovação tecnológica que melhorava, abissalmente, a capacidade de transferência de mensagens entre os computadores. Assim como o modem, a rede Usenet foi criada por outra iniciativa entre estudantes universitários, não-inclusos no sistema da Arpanet. A rede usenet caracterizou-se como um modelo de comunicação em que eram possíveis conversas em longa distância, o que lhe dava um maior alcance em relação à rede Arpanet.

Essas inovações obrigaram os engenheiros da Arpanet a desenvolverem modelos tecnológicos mais compatíveis e operacionais. Na década de 1980, o Departamento de Defesa criou um sistema de rede mais potente, chamado de ARPA-Internet e operado pela National Science Foundation. O desenvolvimento da Arpa-Internet apareceu como uma última tentativa do stablishment militar-científico no gerenciamento e regulação das novas tecnologias, e mais especificamente, da comunicação mediada por computadores.

Contudo, quase dez anos depois, com a criação da internet no ano de 1988, os sistemas de redes alcançaram uma privatização, abandonando o caráter estatista da inovação tecnológica para se tornarem tecnologias de uso comercial e de consumo. Assim como, os sistemas de redes dariam um progresso significativo na capacidade de transmissão de dados e na cobertura espacial.

Pode-se afirmar que a criação da internet foi um novo marco para a comunicação mediada por computadores, e, sobretudo, a Sociedade da

Informação. Na internet, a transmissão de mensagens, que na década de 1970 e através da rede Arpanet tinha a velocidade média de transmissão de 56.000 bits por segundo, atinge já em meados do ano de 1995 o equivalente a um gigabyte por segundo (op. Cit., p.82). A comunicação mediada por computadores, através da internet, teria a capacidade transmissão quase 18 mil vezes maior que em relação aos primeiros formados, através da Arpanet. Isso porque a capacidade de transmissão de dados da internet, com base na tecnologia da optoeletrônica, combinava a arquitetura avançada da comutação e roteamento, como o ATM (Automated Teller Machine), sigla usada no modo de transmissão, e o TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) (dicweb.com.br, 03.06.09), sigla usada como protocolo de transmissão e protocolo de interconexão (CASTELLS, 1999, p.81).

A internet tem uma flexibilidade que permite a adoção de uma estrutura de camadas múltiplas de links entre redes de computadores, o que demonstrou sua capacidade de adaptar-se a vários sistemas de comunicação e a uma diversidade de códigos (CASTELLS, 1999, p. 84). É um mass médium multifacetado, isto é, contém muitas configurações diferentes de comunicação.

Da mesma forma, o surgimento da internet vem propor a universalidade da linguagem digital, gerando as condições simbólicas para a comunicação global horizontal. Na internet, a rede de computadores, antes limitada em uma determinada região geográfica, atinge todas as dimensões do planeta. A comunicação mediada por computadores adquire uma dimensão cada vez mais ubíqua, adquirindo uma articulação e sinergias em suas redes informacionais que transformariam as proxemias e grandes distâncias em espaços de fluxos. Trata-se de uma nova mobilidade produzida pela emergência tecnológica da internet, que conectariam as sociedades dos mais diversos lugares do globo em uma estrutura em rede.

A emergência da comunicação pelas redes da internet reforça o papel das novas tecnologias na construção de uma sociedade conectada. Segundo Tadao Takahashi, considerado o pai da internet no Brasil, as novas tecnologias têm uma marcante dimensão social que se caracteriza pela redução de distâncias entre as pessoas e pelo aumento do nível de informação (2000). É um novo "*Oikoumene mundial*" orientado para o futuro (KUMAR, 1997) que, de

certo modo, desencadeia-se na produção e reprodução social de superestruturas[9].

1.3 Novas redes sociais e a cibercultura

As novas tecnologias chegam para fundar um novo sujeito antropológico. E, ao mesmo tempo, sua emergência sugere uma nova configuração interacional, isto é, novos modos de comunicação e sociabilidades. Aparece nos estudos em Comunicação como um novo modelo midiático, explicado por Lévy como um modo interativo (2000), e por Castells, definido como uma Comunicação Mediada por Computadores (CMC). E se evidencia também como uma mudança no modo de sociabilidade, que passa por um processo de midiatizações das relações interpessoais, e que, torna a sociabilidade eletrônica, senão dizendo, digital como referência. O face-to-face, conceito esse inicialmente adotado Mcluhan (1995) e que trata da interação com contato, agora é mediado pelas novas interfaces digitais.

A interação no novo ethos, o ethos midiatizado (SODRÉ, 2004), chama-se interatividade, e, como interatividade conecta todos dentro de uma sinergia universal. Trata-se de uma interconexão que se propaga através das redes telemáticas no âmago da sociedade. O que se aplica às proxemias e às relações interpessoais na Era da Informação, e mais precisamente, na internet.

Os indivíduos, nesse novo ethos, constituem suas relações sociais dentro de comunidades virtuais e fóruns eletrônicos. Ou seja, os indivíduos socializam-se à medida que participam do ciberespaço. Na internet, por exemplo, o indivíduo depara-se com diversas comunidades virtuais, formadas e articuladas por diversas temáticas e preferências pessoais. Há comunidades que incitam discussões sobre assuntos polêmicos – fóruns eletrônicos, newsgroups, etc – e então funcionando como uma *agenda setting* (SHAW, E. apud WOLF,

---

[9] O termo Superestrutura é designado como uma espinha dorsal, desempenhando um papel vital na criação da consciência coletiva. Estudiosos como Marx fazem a sua análise tendo como contraponto o conceito de Base ligado ao modo de produção de bens. Assim, a relação de Superestrutura e Base define como as sociedades são organizadas em torno da produção material.

2001, p.144). E há comunidades que tratam de coisas supérfluas, a partir do momento que articulam elementos do cotidiano – isto é, produzindo um efeito de fetichização da vida privada. São comunidades construídas por uma forma de religação que agencia a subjetividade contemporânea nos múltiplos rizomas da das sociedades informacionais.

Além das comunidades virtuais, há também sites com conteúdo específico voltado para relacionamentos, como por exemplo, o Parperfeito. Estes sites atraem porque oferecem como ingredientes, certamente, o maior sintoma do esfacelamento e fragmentação dos laços afetivos: a não-vinculação. E as relações on line une/religa através de uma anti-memória. Não precisa se conhecer pessoalmente para começar um namoro virtual, ou mesmo, apenas a consumação carnal do sexo. Nos relacionamentos on line, o sentimento é líquido e marcado de presenteísmo, então presentes como uma atitude vitalista contra as opressões e os recalques causados pela civilização. É uma condição dionisíaca que, segundo Ianni, é “um modo de ser isento de espaços e tempos” (1992, p.104).

No site de relacionamento Orkut, provavelmente um dos maiores fenômenos da internet, as relações on line multiplicam-se nas imensas redes de amigos. Através do site, o sujeito constrói sua rede de amizades, determinando os mais íntimos e os mais estranhos. Ele pode ter adicionado, em sua rede, pessoas do convívio social como também pessoas nunca vistas, logo adicionadas por um tipo de afinidade e identificação equivalente nas relações sociais habituais. E também, tão equivalente às relações sociais na realidade, ele pode ignorar certos membros do grupo, bloqueando ou excluindo-os.

No Orkut, o sujeito constrói uma personalidade baseada em arquétipos de sua preferência, em um referencial estético sem imperfeições. No seu perfil eletrônico, no inglês designado de profile, ele elenca um conjunto de predileções, tais como, nomes, local aonde reside, às experiências pessoais, preferências de parceiros, comunidades a qual participa. O perfil é uma radiografia social e inconsciente da personalidade do sujeito. Além de preencher com dados pessoais o perfil, o sujeito pode inserir uma foto no seu perfil, e consecutivamente montar um álbum com suas fotos favoritas. A foto facilita a identificação e, na maioria das vezes, a aproximação. É importante detalhar

essas especificidades como evidências do impacto das novas tecnologias na vida social contemporânea. Assim como a ideia de aparência aparece no escopo das relações sociais do cotidiano, nos espaços virtuais da internet essa ideia se percebe como um modo de aceitação social aos novos tribalismos.

Essas novas dinâmicas sociais mediadas pelas novas tecnologias são provavelmente os maiores signos do que tanto Lévy (1999) e André Lemos (2007) designam como *Cibercultura*. Uma cibercultura que, a princípio, apareceu como um movimento contra-cultural dos jovens californianos no auge do ano de 1970, para depois, no ano de 1990, com a introdução da internet e consequentemente a linguagem “www” (World Wide Web), tornar-se uma realidade da sociedade contemporânea.

O movimento da cibercultura abrange transformações tanto do ponto de vista material quanto do ponto de vista ideológico. As transformações materiais projetam uma nova plataforma espacial, denominada como ciberespaço, em que a informação coloca-se em condição de ubiqüidade, interatividade, interconexão e em telecomunicação recíproca e assíncrona em grupos e entre grupos (LÉVY, 1999, p.49). E as transformações ideológicas imprimem os principais discursos do movimento da cibercultura como uma nova condição social. Entre os discursos, podem ser destacados três que, de algum modo, refletem o papel estruturante das novas tecnologias em relação às novas redes sociais. Ao mesmo tempo, esses discursos irrompem de modo messiânico na concepção de uma nova ágora, ou se, a Atlântida[10] da mitologia grega.

Esses discursos interagem entre si e corroboram a complexa conjunção entre sociedade e tecnologia. É a vida social contemporânea que se evidencia, a partir das experiências estéticas e éticas das novas tecnologias. Uma vida social que não se limita à redução analítica do mundo ou a uma síntese global dos fenômenos sociais (LEMOS, 2007). E que, apresenta-se no cotidiano de forma onipresente, reinterpretando as linguagens, as percepções e proxemias.

---

[10] Atlântida na Grécia antiga é considerada o mundo perfeito para os gregos. Conta-se que a Atlântida era uma ilha localizada "além dos Pilares de Hércules" cujos habitantes eram sábios e portadores de grandes riquezas. No entanto, esse mundo perfeito sofreu um revés. Zeus, um dos principais deuses gregos da Antiguidade, ficou enfurecido ao constatar que os habitantes da ilha se tornaram perversos e gananciosos, e fez com que ela desaparecesse em meio a terremotos e tempestades.

Afinal, a interpenetração das novas tecnologias no cotidiano contemporâneo prescreve um processo de digitalização das expressões verbais e não-verbais. A linguagem oral e escrita, responsáveis pela comunicação humana, converte-se em linguagens mediadas na galáxia digital da internet. Reproduz-se, assim, uma ecologia de novos signos, através do uso iconográfico de elementos que parecem compor os espectros de uma tecnonatureza. Senão dizendo de uma conversão simbólica do convencional e natural para o *high-tech* e artificial. Faz-se a reivindicação das terminologias da micro-informática, tomando como base expressões já incorporadas pelo imaginário cibernético, para o desenvolvimento dos diálogos.

O movimento sensório-motor dos dedos no teclado atualizam o pensamento na tela do monitor, transmitem a comunicação que não é mais face-to-face, mas, mediada pelo devir maquínico das caixas de diálogos do MSN[11]. A velocidade das palavras e sons emitidos pela voz fica equivalente à velocidade da digitação das palavras e da aplicação dos *emoticons*[12] com áudio. E o olhar biônico e virtual do webcam reproduz a percepção sensorial dos olhos, como, ao mesmo tempo, compõem a gestualidade, então imprescindível na comunicação interpessoal.

O sujeito, diante dessa nova ágora social, faz o que o *flânerie* de Baudelaire fazia nas passarelas e ruelas. É um *ciber-flânerie* diante do ambiente digital da internet que deambula e navega em cada click e maximizada de janela de diálogo, divagando no movimento contínuo de abrir e fechar janelas. Simultaneamente, ele pode conversar com todo mundo, provando assim o pressuposto da interconexão desta que, Sociedade em Rede. O *ciber-flânerie* introduz-se e se desconecta das rodas de conversas como um anônimo e nômade, respectivamente, sem face e sem território.

E, dessa forma, a vida social na emergência tecnológica processa-se. É um campo infinito de possibilidades onde: estranhos se tornam íntimos e assim vice-versa. Do mesmo modo, as relações sociais tornam-se cada vez mais

---

[11] Abreviação de Messenger. O Messenger é uma tecnologia da Microsoft que se descreve como um programa que permite conversas on line em tempo real.

[12] Também chamados de Smiley, o emoticon é uma seqüência de caracteres tipográficos, tais como: **:)**, ou **^-^** e **:-)**; ou, também, uma imagem (usualmente, pequena), que traduzem ou querem transmitir o estado psicológico, emotivo, de quem os emprega, por meio de ícones ilustrativos de uma expressão facial. (wikipedia.org.br, 20.04.09)

fortuitas e efêmeras, principalmente, porque a maior essência de todas essas mudanças esteja no fato das novas tecnologias introduzirem o indivíduo dentro de uma sociedade mundializada.

1.4 Sociedades Mundializadas (conectadas)

Diante do mundo interconectado pela ação das novas tecnologias, através da comunicação mediada por computadores, as sociedades se tornam sem fronteiras, e principalmente, mundializadas. Através da revolução tecnológica, milhões de pessoas não são mais sujeitos em tempo integral de uma só cultura (CANCLINI, 2007, p.189). Vive-se agora uma *cultura da virtualidade real*, definida por Castells (1999, p.46) como um novo sistema de comunicação, baseado na integração em rede digitalizada de múltiplos modos de comunicação e com capacidade de inclusão e de abrangência de todas as expressões culturais.

O sujeito agora se tornou um *ciber-flânerie* que navega nos sites dos mais variados lugares e culturas. O sujeito, quando navega, simultaneamente, conecta seu modo de viver a um modo de vida global, toma como referente cultural os signos culturais globalizados, assim colocando em xeque as antigas formas de pertencimento no Estado-nação. O sujeito ao se conectar nas sociedades mundializadas, insere-se num movimento transcultural, em que o local e seu Estado-Nação tornam-se, automaticamente, uma *dissemiNAÇÃO*. Que, segundo o crítico hindo-inglês Bhaba, trata-se de uma recusa da narrativa unitária da nação (BHABHA, 2003). Não que as sociedades mundializadas tendessem a homogeneizar as diferenças culturais de cada nação, ao compartilhar as diversidades culturais numa rede horizontal de informações e de dimensão mundial. Mas a questão se percebe no fato desta sociedade mundializada ampliar, através do próprio compartilhamento de informação universalizado via novas tecnologias, a percepção de cultura além das divisas locais.

As redes de comunicação da internet distribuem-se em todo planeta, na forma de uma globalidade tecnológica que flui como ações transformadoras

(caóticas) de qualquer parte para diversas áreas do globo. Essas redes são um sistema de informação integrado que se baseia na produção, circulação e intercâmbio de sinais eletrônicos digitalizados e concebidos como expressões culturais. E que, por outro lado, des-localiza as diversidades culturais e os localismos, então caracterizados como hábitos sociais codificados, isto é, religião, moralidade, autoridade, ideologia política, enfim, toda ecologia simbólica de referências e signos.

As redes de comunicação da internet inserem no localismo na forma de um duplo movimento de desterritorialização e reterritorialização, explicado por Canclini como os modos de entrada e saída da modernidade (CANCLINI, 2003). A desterritorialização caracteriza-se pela perda natural da cultura com os territórios geográficos e sociais (id., p.309), a partir do momento que a conexão à rede comunicacional significa o ato de se “plugar” às fronteiras vacilantes, aos lugares líquidos e caóticos, todos diagramados pelos modos de visualização e leitura das páginas da internet. Enquanto a reterritorialização caracteriza-se pela relocalização territorial e parcial (ibidem.), a partir do momento que da conexão à rede comunicacional, o indivíduo trouxesse novas impressões e modos de perceber a sua relação cultural com o espaço.

A relação entre desterritorialização e reterritorialização reflete uma modernidade produtora de bens simbólicos e transfronteiriços diante das culturas populares e locais. A modernidade de bens simbólicos e transfronteiriços dispõem de maneira aberta, todo um aparato cultural que se faz apropriado e reproduzido, seja mimicamente ou na condição de “gambiarra”, e, consequentemente, contrabalanceado na composição dos campos culturais nos lugares e territórios por onde atravessa.

Um aparato cultural, tomando a cultura por seu uso antropológico (WILLIAMS, 1969, p.20), que se espraia pelas redes comunicacionais como bens de identificação, termo esse de Ávila (1999), transitando e favorecendo a mobilidade e a mutabilidade das identificações. O aparato cultural, disposto nas redes comunicacionais, gera um processo de desvinculação. Uma desvinculação que se pretende mundana e, que expõe aos movimentos folclóricos e tradicionais, ao desafio de se integrarem ao que Santos (2004) classifica em: *localismo globalizado e globalismo localizado.*

As redes comunicacionais da internet configuram-se no que Maria Elisa Cevasco vem definir como um modo de produção de significados e valores da sociedade (2003, p.110). Trata-se de um novo modo de hegemonia que, diferentemente das práticas de dominação nas sociedades disciplinares em que se travavam guerras épicas, evidencia-se nas técnicas de disseminação de seu imaginário cultural. E, neste sentido, as redes comunicacionais da internet ocupam um papel-chave nos canais de disseminação. As redes comunicacionais espalham, em velocidade instantânea e em forma de material digital, todo tipo de conteúdo cultural. Globalizam conteúdos dos mais diversificados gêneros e temáticas. Tornam a informação globalizada, aproximando os lugares através do conhecimento imediato de acontecimentos simultâneos (SANTOS, 2005, p.146).

Através do localismo globalizado, vêem-se imagens de culinária, de vestuário, de danças, de paisagens ou de pessoas circularem via internet como símbolos culturais, marcas simbólicas e instigantes de um comportamento estritamente consumista. As idiossincrasias locais tornam-se signos universalizados, penetrando em outras culturas em fluxos de informação. Viram produtos culturais de uma sociedade mundializada, estandardizando os referenciais estéticos e as práticas sociais das localidades que atravessam. As idiossincrasias locais movem na forma de fluxos panoramáticos, compreendido por Appadurai como um traço disjuntivo em relação ao passado (2000), que desemolduram o provincianismo da sua visão cultural estabelecida e homogênea. Trata-se de um movimento hibridizante, que se repercute em estruturas intercambiantes entre o estrangeiro que se insere como parte constitutiva do local, provinciano. Entre o que se entende como centro e periferia, de tal modo o centro deslocando-se ao território da periferia, e simultaneamente, essa periferia voltando-se para dentro do centro (PIERUCCI, 1999). Como se torna um movimento hibridizante que desempenha a função de uma matriz simbólica, a partir do momento que os modos de vida de um determinado local são incorporados, naturalmente, por outro local.

Em contrapartida, na condição de globalismo localizado, são notados valores locais que se reinventam em relação aos fluxos globais desta sociedade de cultura mundializada. As imagens e estilísticas de comportamento, difundidas através das tecnologias digitais, são apropriadas e hibridizadas, num processo

entendido como sincretismo cultural. Segundo o italiano Massimo Canevacci, esse sincretismo cultural é o resultado de um contato intercultural, e, bem por isso, também encarado como um contágio cultural (1996, p.21), enquanto, para Muniz Sodré (2002), esse sincretismo cultural é também entendido como uma hibridação cultural.

As imagens, mediadas pelas novas tecnologias como signos globalizados, justapõem-se, mesclam-se, e realizam um contínuo processo de transculturação e de transformação. Forma-se um patchwork cultural, que, de algum modo, posiciona-se como a materialidade simbólica de uma sociedade mundializada. Da mesma forma, o meio digital torna-se uma interface de entrada e saída desse patchwork cultural, nesse sentido, parafraseando o pensamento de Canclini a cerca das Culturas Híbridas (2003). Afinal, para Canclini, o ato de entrar na modernidade imbrica-se em novas manifestações culturais (CANCLINI, 2003, p.355).

Localismo globalizado e globalismo localizado emergem como as condições de paisagens (scapes) mediadas pelas novas tecnologias. Ambos aparecem como novas categorias extraterritoriais, trazendo à luz os fluxos nômades de Bauman (2004), e, sobretudo, introduzem à nova plataforma de mobilidade do ciberespaço. O planeta está cada vez mais glocal, compreendido como um jogo de mistura entre os localismos e os globalismos. E as tecnologias digitais irrompem como os pontos de intersecções da infraestrutura desse planeta glocal. As novas tecnologias, no vértice entre os estudos em Comunicação e Cultura Contemporânea, instituem-se como um novo indicador antropológico, estando, intimamente, relacionada aos processos interculturais da sociedade mundializada.

Contudo, o acesso à sociedade em rede ainda não é universal, principalmente, quando se atenta que as novas tecnologias não são uma realidade de todos. Por trás da sociedade mundializada e midiatizada pelas novas tecnologias, conglomera-se uma nova multidão de excluídos. São os excluídos de processos de modernização anteriores que, na imanência de uma sociedade essencialmente digital, prostram-se com um novo modelo de estratificação social. Os diferentes culturais, constituídos da amalgama de etnias (hibridação cultural) e denominados como mestiços, os desiguais econômicos,

caracterizados pelos marginalizados, somam-se, agora, aos desconectados da sociedade informacional, formados pelos não-inseridos às ferramentas de informática.

Segundo Canclini (2003, p.16), *a globalização tecnológica passou a interconectar simultaneamente todo o planeta e a criar novas diferenças e desigualdades*. Para Milton Santos (1998, p.44), essa globalização tecnológica e sociedade informacional, denominada por ele como meio técnico-científico, é compreendida como um novo sistema social hegemônico. Ambos os autores reforçam, em linhas gerais, o caráter privativo da nova infraestrutura de comunicação. E, conforme Sérgio Amadeu Silveira (2003, p.83), este caráter privativo acaba condicionando o acesso à capacidade de pagamento dos usuários. Isto é, pensar a participação na sociedade informacional orientada pela lógica do consumo e pelas leis de mercado.

No próximo capítulo, o presente estudo faz uma análise do contexto das novas tecnologias no Brasil, tomando como princípio metodológico, a visão institucional sobre o tema.

2. ACESSO DIGITAL E POLÍTICAS PÚBLICAS

> "O computador promete, através da tecnologia, uma situação milagrosa de compreensão e unidade universais... A atual tradução de toda a nossa vida para a forma espiritual da informação aparentemente torna todo o globo, e a família humana, uma única consciência."
> (MCLUHAN, 1967, p.90)

No capítulo anterior foi analisado o cenário tecnológico sobre diferentes óticas. A preocupação se deteve em fazer um trajeto antropológico na inserção tecnológica e de seus desdobramentos – os efeitos – na vida cotidiana de uma maneira geral, objetivando assim mostrar sua imprescindibilidade na sociedade contemporânea. Contudo, é importante frisar que existe uma grande parcela da população, precariamente, incluída na dinâmica globalizadora das novas tecnologias. Nos países periféricos, tanto o computador quanto a internet parecem se introduzir de forma lenta, senão dizendo, tardia. Elas chegam de modo hierarquizado nas camadas com renda mais alta, o que compreende uma minoria privilegiada. Mas, por outro lado, repercutem de maneira escamoteada nas parcelas mais desfavorecidas. E no Brasil, um país com grandes desigualdades sociais, detecta-se os mesmos reflexos desta condição paradoxal de acesso às novas tecnologias.

A questão que se levanta são as formas incipientes de acesso à comunicação mediada por computadores, e, principalmente, à sua cultura mundializada. A entrada das novas tecnologias promove a construção de uma sociedade global, mas, simultaneamente, atenua o gargalo entre os desiguais, assim os tornando também desconectados. A revolução informacional, discutida como produtora de um planeta nômade, introduz-se nos países subdesenvolvidos ainda de maneira hierarquizada, atingindo as camadas com maior renda como sintoma de uma lógica dominante de consumo. Segundo Sérgio Silveira de Amadeu (2003, p. 33), não há nenhum automatismo econômico e tecnológico que garanta a disseminação dos benefícios das novas tecnologias.

O alto custo dos equipamentos tecnológicos e as precárias condições de infraestrutura da população de baixa renda aparecem como os principais empecilhos para a consolidação da Sociedade da Informação nos países subdesenvolvidos. Ambos revelam uma situação de dependência

estrutural e, conforme aponta Silveira, de dependência informacional (2003, p.22). Dependência estrutural porque o computador e a internet constituem tecnologias digitais com o uso cada vez mais imprescindível. E dependência informacional porque o acesso à internet constitui uma ferramenta de acesso a novos estados de conhecimentos.

Nos países subdesenvolvidos, instaura-se um descompasso entre o progresso tecnológico e o desenvolvimento social. Os déficits econômico, cultural e social apresentam-se na forma de moduladores dos efeitos proporcionados pela sociedade informacional. A ubiqüidade digital, um dos principais aspectos promovido pelas redes telemáticas, fica condicionada à capacidade física e humana de mediação tecnológica e reprodução social. Os avanços dos meios digitais esbarram no portfólio cultural das pessoas não-inseridas, designadas de have-nots (STRAUBHAAR e LAROSE 2000, p. 17). E a apropriação ao computador e à internet torna-se subalterna, à medida que a soma dos déficits sociais rareia as possibilidades de acesso aos bens tecnológicos.

Um exemplo de descompasso e apropriação subalterna está no uso de aparatos tecnológicos reciclados, adquiridos de modo tático nas pequenas empresas de assistência técnica de computadores. Trata-se de uma modernidade seletiva, apontada por Canclini na forma de um complexo processo, que abrange não tão-somente o fato da conexão em si, mas as condições culturais e econômicas como determinantes do acesso (CANCLINI, 2007). As formas de reverberação da sociedade informacional acontecem mediante as particularidades, as idiossincrasias, os localismos, os territórios, o capital cultural e econômico, por onde as novas tecnologias atravessam. O espaço de fluxos parece se minar diante dos estratos subalternos, gerando novos tipos de déficits sociais e segmentos urbanos de excluídos.

A sociedade informacional insere-se de maneira gradativa e em diferentes modos e velocidades de incorporação, colocando-se como mais um componente diferenciador da relação centro e periferia. Seu potencial de transformação varia em escalas e intensidades, à medida que abrange modos de participação hegemônicos, principalmente, tomando o acesso ao computador e a internet como princípios básicos de inserção social. Por mais que exista uma

corrente de entusiastas a respeito da tecnodemocracia, é importante salientar que a universalização da sociedade informacional é ainda uma utopia.

No Brasil, a Sociedade da Informação e a emergência das novas tecnologias são vistas sob a perspectiva de uma Economia Política de Comunicação. Conceitos ligados à Sociedade da Informação, Tecnologias de Informação e Comunicação, assim abreviadas como TIC, inclusão digital e infoinclusão (GUERREIRO, 2002), são amplamente discutidos sob a ótica institucional do Governo Federal, e mais precisamente, do Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT). Atualmente existe um projeto do Governo Federal chamado Livro Verde, que foi desenvolvido por um dos grandes nomes do tema, o pesquisador Tadao Takahashi. O Livro Verde tem o objetivo de dar um panorama geral sobre a dimensão tecnológica, e, sobretudo, um olhar mais aprofundado sobre a inserção da comunicação mediada por computadores, CMC. Além do Livro Verde, existe um Relatório Anual de pesquisa e um Comitê Gestor da Internet, que acabam mensurando o acesso digital na população, de modo geral.

Os esforços em reduzir o déficit de acesso às novas tecnologias constituem um discurso institucional que, hoje no Brasil, envolvem a participação da esfera pública e da sociedade organizada. A preocupação está *em combater a exclusão digital como elemento voltado à inserção das camadas pauperizadas no mercado de trabalho na era da informação* (SILVEIRA, 2003, p. 32). O acesso digital aparece no bojo das práticas sociais e de reivindicações de uma sociedade iminentemente comunicacional. E estar fora da rede, não desenvolvendo seus procedimentos básicos e colocando-se fora dos fluxos de informação, emerge como uma nova ignorância (p.18).

O computador, comercializado a partir da década de 1980 no Brasil, está presente somente na metade de toda a população brasileira, conforme os dados do Relatório Anual das Tecnologias de Informação e Comunicação, no ano de 2009. Trata-se de um percentual de 53% de usuários, dos quais 40% dizem-se usuários freqüentes de sua tecnologia[13].

---

[13] Fonte: Relatório das TICs 2009, no site: <www.cetic.br/usuarios/tic/2008>.

Do mesmo modo, os hosts e o acesso à internet[14], inicialmente introduzida no Brasil no ano de 1988 pela Fapesp (Fundo de Amparo a Pesquisa do Estado de São Paulo), têm números proporcionalmente inexpressivos se comparados aos países centrais como os Estados Unidos, o Canadá e o Japão. Somente nos Estados Unidos e no Canadá, por exemplo, concentra-se mais de 41% de todo o acesso mundial, enquanto em toda a América Latina não ultrapassa 4%[15]. No Brasil, conforme dados do *IBOPE Nielsen Online*, são quase 65 milhões de pessoas com acesso à internet. Um número equivalente a um terço da população total, atualmente estimada em 190 milhões de habitantes, e o suficiente para afirmar que o acesso a internet é comum para poucos brasileiros[16]. E, dos mais de cinco mil municípios brasileiros, menos de 300 (ou menos de 6%) contém uma infraestrutura mínima necessária para ter instalação de serviços locais de acesso à internet (RIFKINS apud SILVEIRA, 2003, p.34).

Esses dados revelados demonstram que o computador e a internet, elementos básicos para o acesso digital, ainda não são do domínio social e, sobretudo, comuns no cotidiano de todos os brasileiros. Ambos parecem se constituir como utilitários exclusivos e restritos, senão, aparentemente sofisticados para compor, em nível de consumo, a cesta básica da clássica família brasileira. Isto é, a família com rendimento médio de dois (2) a três (3) salários mínimos.

2.1 A dimensão socioeconômica do acesso às novas tecnologias

O acesso às benesses tecnológicas do computador e da conexão à internet no Brasil deve ser encarado de modo ainda não universalizado. Diferentemente do projeto emancipador e integrador da Cibercultura, a miríade de inovação, então apresentada, parece reeditar os processos hegemônicos percebidos nas outras revoluções industriais. Com preços altos e poucos

---

[14] Os primeiros experimentos da internet no Brasil foram feitos no ano de 1988, pela Fapesp (Fundo de Amparo a Pesquisa do Estado de São Paulo), através do professor da USP, Oscar Sala. Isso se deu através da abertura da portaria do Ministério das Telecomunicações e Embratel. Após a iniciativa estatal, a sua tecnologia foi difundida comercialmente por todo território brasileiro, isso por volta do ano de 1996.

[15] Fonte: Revista Internet Bussness, de 25 de Junho de 2001.

[16] Fonte: Comitê Gestor da Internet, no site: <www.cgi.br>.

acessíveis, sobretudo pela questão dos royalties (P&D) estabelecidos pelos países centrais e desenvolvedores da tecnologia, computador e internet tornam-se intangíveis em grande parte da população. O processador da marca Intel, por exemplo, enquanto é comercializado a preços bem mais acessíveis no seu país desenvolvedor de tecnologia, chega a outros países bem mais caros, muitas vezes o triplo do preço inicial. Ao mesmo tempo, é de se registrar do outro lado dessa balança as condições socioeconômicas e precárias, além de uma herança cultural subalterna nos países periféricos.

O Brasil é um país com grandes desigualdades sociais, e, sobretudo, de uma modernização paradoxal. O bom rendimento do Produto Interno Bruto (PIB)[17] e uma posição de credibilidade no Fundo Monetário Internacional (FMI) desempenhado pelo país confrontam-se com um aumento significativo da periferização nas grandes cidades. Existe uma alta elite com muita erudição e luxo, nômade em todo mundo e dentro de uma minoria que concentra quase 50% da riqueza no país[18]. E também existe uma miséria, uma pobreza marginal, que parece distribuir-se, invariavelmente, na periferia e nos subúrbios. São situações extremas que minam a entrada da modernidade e das tecnologias digitais. E, simultaneamente, colocam em xeque as condições de acesso à modernidade tecnológica.

O perfil do uso do computador e da internet no Brasil é, profundamente, influenciado pela questão da renda e de seus efeitos (baixo Índice de Desenvolvimento Humano – IDH) e, evidenciado como um determinismo socioeconômico quanto ao acesso. Acabam tendo maior acesso os ocupantes da parte superior da pirâmide da renda, enquanto, por outro lado, acabam-se tendo um menor acesso os ocupantes da parte inferior. A condição econômica justifica o privilégio de uns e a dificuldade de outros, e, ao mesmo tempo, afere o acesso à modernidade tecnológica aos mais elitizados. De outro lado, a população com menor condição econômica, vê-se, tardiamente, inserida diante das práticas sociais desenvolvidas através do acesso digital. A parte superior, então a ponta da pirâmide, constitui uma minoria de privilegiados com qualidade de vida e estabilidade econômica. E a parte inferior, a base da

---

[17] Fonte: PNUD / ONU, no site: <www.pnud.org.br>. Acessado em 05 de janeiro de 2010.

[18] Idem.

pirâmide, constitui uma maioria de desfavorecidos com pouca qualidade de vida. São dois lados opostos que parecem acentuar a diferença no grau de participação e de presença que as novas tecnologias desempenham, e cujo resultado predetermina o destino da vida simbólica mediada pelos fluxos informacionais.

No **gráfico** 1, tem-se a proporção de domicílios com computador entre os anos de 2005 a 2008. O relatório teve por base um universo de 8.540 domicílios entrevistados no ano de 2005; 10.510 domicílios entrevistados no ano de 2006; 17.000 domicílios entrevistados no ano de 2007, e 16.808 domicílios entrevistados no ano de 2008. Utilizou o salário mínimo do ano de 2008, na época estimado em R$ 415,00 – mas que atualmente está em R$ 510,00 – , para a estratificação das classes, e usualmente, na apresentação dos gráficos. O relatório das Tecnologias de Informação e Comunicação é anual, sendo incentivado pelo Governo Federal, através do Ministério da Ciência e Tecnologia. O objetivo do relatório é compreender a forma do acesso digital no Brasil.

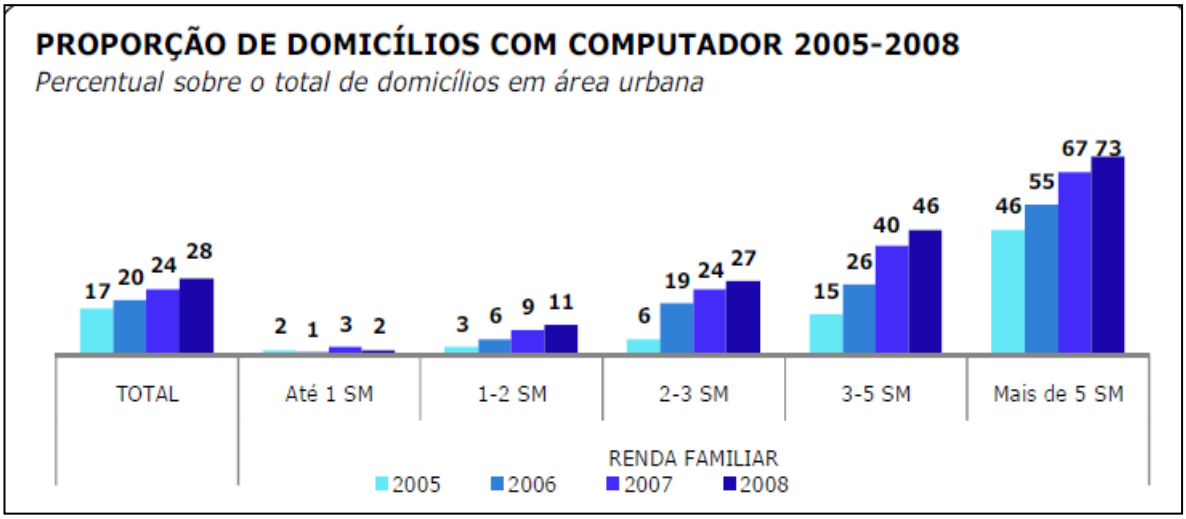


Gráfico 1: Fonte: Relatório TIC 2008, Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT), Governo Federal.

Conforme os resultados expostos no **gráfico 1**, constatou-se que a proporção de domicílios com computador na classe com renda mais alta, o que corresponde a mais de cinco salários mínimos, teve um crescimento de 27%, de 2005 para 2008. A sua primeira parcial, em 2005, da qual apontava uma presença em 46% das residências, chega a 55% em 2006, a 67% em 2007, e, finalmente, ao patamar de 73% em 2008. E estes números percentuais registram uma classe de renda alta que amplia o seu acesso digital cada vez mais, de certa forma

legitimando o discurso hegemônico marxista (MARX, 1968). Assim que indicam um maior acesso para a chamada elite, isto é, a classe dominante.

A proporção de domicílios com computador na classe com renda média, e, provavelmente, a classe mais numerosa e emergente nos países em desenvolvimento, teve o maior crescimento, logo observado em 31%. A classe de renda média aparece no gráfico com uma renda média de três a cinco salários mínimos, ou seja, aproximadamente de R$ 1.200,00 a R$ 2.000,00. E seu crescimento representa provavelmente o papel assumido pela chamada classe C nos países tercermundistas: a esfera das mudanças. Na primeira parcial, em 2005, essa população dispunha de somente 15% de acesso ao computador; no ano seguinte, em 2006, esse percentual eleva para 26%, isto é, um aumento de 11%. E em 2007, registra-se o maior salto, de 26% sobe para 40% o acesso ao computador. Um salto realmente significativo e proporcionalmente maior, tendo em relação ao crescimento percentual anotado na classe de renda alta.

Do mesmo modo, este crescimento constatado na classe C associa-se ao aparecimento dos programas de incentivo fiscal do Governo Federal, em especial, àqueles que visam o barateamento no custo dos computadores. Entre os programas, é de se destacar o Programa Computador para Todos e o Software Livre, esses desenvolvidos pelo Ministério de Ciência e Tecnologia (MCT)[19]. Os programas têm por objetivo possibilitar o acesso a um computador de boa qualidade, com sistema operacional e aplicativos em software livre.

Mais abaixo à classe C, a proporção de domicílios com computador na classe com renda média baixa, isto é, com renda de dois a três salários mínimos, teve um crescimento nos últimos quatro anos de 21%. Com uma renda média e equivalente a R$ 1.000,00 / mês, o acesso ao computador nesta classe, em 2005, teve sua primeira parcial em 6%. No ano seguinte, em 2006, a parcial sobe para 19%; subindo menos em 2007 e 2008, com parcial respectivamente de 24% e 27%. A diminuição do crescimento do acesso aos computadores anda, inversamente, ao crescimento apontado nas classes com maior renda na

---

[19]Fonte: Ministério de Ciência e Tecnologia (MCT), no site: www.computadorparatodos.gov.br/noticias/mercado-de-pcs-continua-crescendo-apos-incentivos-do-governo. Acessado em 25/08/09..

população. O que mais uma vez reforça a tese da distribuição hegemônica das tecnologias de informação no Brasil.

Na classe com renda baixa, com um rendimento médio de um a dois salários mínimos, o crescimento ainda foi mais tímido. Conforme o gráfico, não se ultrapassou os 8%. Na primeira parcial, em 2005, o percentual era de 3%; subindo timidamente para 6%, em 2006; em 9%, na parcial de 2007; até que finalmente, em 2008, em apenas 11%. O acesso ao computador nessa classe parece quase irrelevante quanto, distante em se afirmar a Sociedade da Informação como presente no cotidiano.

E na classe com renda mais baixa, com um rendimento médio em um salário mínimo e abaixo, isto é, na linha de pobreza e marginalidade, o acesso em si é quase nulo. Nos últimos quatro anos, o acesso ao computador na classe com renda mais baixa manteve-se nos 2%. Um índice preocupante e inverso ao acesso percebido nas classes com renda média, e crítico, quando comparado com as classes de renda alta. Trata-se de uma diferença tão grande que leva a deduzir que o acesso ao computador nas camadas mais pobres tornar-se restrita, senão, um extremo privilégio.

No gráfico 2, temos números mais atualizados do acesso ao computador nos domicílios, referentes ao ano de 2009.

A1 - PROPORÇÃO DE DOMICÍLIOS COM COMPUTADOR
Percentual sobre o total de domicílios[1]

Percentual (%)		Sim	Não
TOTAL BRASIL		25	75
RENDA FAMILIAR	Até R$415	2	98
	R$416-R$830	10	90
	R$831-R$1245	25	75
	R$1246-R$2075	45	55
	R$2076-R$4150	69	31
	R$4151 ou mais	84	16
CLASSE SOCIAL[2]	A	95	5
	B	70	30
	C	25	75
	DE	3	97

Gráfico 2: Fonte: Cetic.br - 2009, Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT), Governo Federal.

O gráfico 2 aponta um crescimento de domicílios com computadores nas famílias com renda familiar acima de R$ 2.076,00, com valores percentuais

que variam entre 69% a 84%. Na classe A, a classe de maior renda, a proporção de domicílios com computador é mais alta, atingindo 95%. Em contrapartida, os números de domicílios referentes à classe de baixa renda, D e E, não apresentaram evolução, assim como, os indicativos referentes à classe média, C, mostraram uma pequena queda percentual.

Em números gerais, o gráfico 2 aponta que, no último ano de 2009, a proporção de domicílios com computadores é de 25%, isto é, um quarto de todos os domicílios do Brasil. Trata-se de um baixo indicativo que coloca em dúvida as promessas emancipadoras de programas como o Computador para Todos, do Governo Federal.

Não muito diferente do acesso ao computador, o acesso à internet é mais presente na minoria situada no topo da pirâmide, e quase rara na maioria de sua base. Na tabela a seguir, tem-se a proporção de domicílios com acesso à internet no ano de 2008. O relatório teve por base um universo de 16.808 domicílios entrevistados no mesmo ano. E, como no gráfico 1, foi utilizado o salário mínimo do ano de 2008, estimado na época em **R$ 415,00,** mas que, atualmente está em R$ 510,00, para a estratificação das classes, e usualmente, na apresentação dos gráficos. Num primeiro momento, foi exposta a renda familiar em relação ao acesso, e num segundo momento, a classe social.

PROPORÇÃO DE DOMICÍLIOS COM ACESSO À INTERNET
Percentual sobre o total de domicílios em área urbana

Percentual (%)		Sim	Não
CLASSE SOCIAL	A	93	7
	B	59	40
	C	17	83
	DE	1	99
RENDA FAMILIAR	Até R$ 415,00	1	99
	R$ 416,00-R$ 830,00	5	95
	R$ 831,00-R$ 1.245,00	17	83
	R$ 1.246,00-R$ 2.075,00	35	65
	R$2076-R$4150	59	41
	R$ 4.151,00 ou mais	83	17

Tabela 1: Fonte: Relatório TIC 2008, Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT), Governo Federal.

Conforme os dados expostos na **tabela 1**, o acesso a internet teve maior proporção nos domicílios da classe A, logo presente em um percentual de 93%. E por outro lado, teve menor proporção nos domicílios da classe DE, logo presente em um percentual quase nulo de 1%. Ou seja, a internet se apresenta em duas facetas diante as contradições das classes sociais. Na primeira faceta aparece como uma ferramenta conhecida e de uso diário. E, na segunda faceta, uma ferramenta ainda desconhecida por boa parte da população.

Na classe B, a presença da internet é menor. A proporção de domicílios com acesso a ela é de 59%. Trata-se de uma diferença de 34% para com a classe A, mas, ainda favorável quando comparada com a classe DE e C.

E na classe C, a internet tem menos participação. A proporção de domicílios com acesso a ela desce para 17%, menos que 1/3 da classe B.

Quanto à renda familiar, o acesso a internet é mais notado na proporção de domicílios com rendimento igual ou acima de R$ 4.151,00. Nesta faixa de rendimento, o acesso é de 83%. Logo abaixo, o rendimento médio de R$ 2.076,00 a R$ 4.150,00, tem um acesso em 59%, o que corresponde à classe B. O rendimento médio de R$ 1.246,00 a R$ 2.076,00, tem o acesso em 35%. O rendimento médio de R$ 831,00 a R$ 1.245,00, tem o acesso em 17%. O rendimento médio de R$ 415,00 a R$ 830,00, tem o acesso somente 5%. E, o rendimento médio até R$ 415,00, ou seja, na linha de pobreza, tem o acesso somente 1%.

Os números do rendimento médio, entre os anos de 2005 a 2008, mostram que: *quanto maior o rendimento, maior é o acesso*. E, simultaneamente, revelam que: *quanto menor o rendimento, menor é o acesso.* O que está em jogo no perfil do uso do computador e da internet no Brasil é o alcance a um novo sistema de comunicação, caracterizado como modelo emergente de integração cultural, a partir das expressões culturais mediadas, e de integração social, a partir das comunidades virtuais e das redes sociais da internet. As variantes de acesso conforme as condições socioeconômicas caracterizam as ambigüidades do acesso a uma condição pós-moderna de ser, constituída de simulacros e simulações (BAUDRILLARD, 1991). Trata-se de uma distinção, aparentemente, entre os mais ricos e os mais pobres, também representada na relação entre inforico e infopobre (SILVEIRA, 2001), mas que, em uma análise mais

aprofundada, sugere a sinergia entre a vida contemporânea e as novas tecnologias.

2.2 Conectados x Desconectados

Segundo Canclini (2007, p.92), hoje a sociedade é pensada como metáfora da rede, dividindo-se entre os que são incluídos nessa sociedade em rede, designados como conectados, e os excluídos dela, designados como desconectados (SORJ, 2003). Ocorre uma reformulação da ordem social e de grande parte das interações nacionais e internacionais, por causa das inovações tecnológicas e do neoliberalismo econômico, que modifica o sentido de diferente e desigual (ibidem). As relações socioeconômicas reduziram-se nos problemas de conectividades à sociedade informacional, que também se caracteriza pela fluidez entre o global e o local (id., p.94).

Na sociedade informacional, as diferenças e desigualdades ressurgem quando se tem o acesso ou se é excluído das redes (CANCLINI, 2003, p. 99). Trata-se de uma sociedade de risco, à luz de um processo transformacional que geram dividendos e efeitos colaterais, no caso, através de novos contingentes de excluídos. E que, segundo Milton Santos (2007, p.19), é vista através de uma globalização perversa que gera novas segregações.

Entre a conexão e a desconexão da sociedade informacional, produz-se um progresso tecnológico paradoxal, mesclado entre temporalidades e modos de vida distintos. Por trás dos avanços de uma vida cada vez mais digital, observam-se diferentes modos de participação, orientados conforme as condições socioeconômicas de acesso digital. E, ao mesmo tempo, formam-se dois grupos que separa os privilegiados dos desfavorecidos: os conectados e desconectados. Conectados e desconectados assumem a condição de dualidade de um sistema social sem fronteiras, de uma cultura mundializada (ORTIZ, 1998).

Os conectados são constituídos por pessoas que dispõem de um maior alcance ao computador e à internet. Geralmente estas pessoas possuem conhecimento e habilidade em ferramentas de informática, e, consequentemente, estão integrados ao sistema de vida contemporâneo, através das sinergias

culturais e sociais – em amplitude global. Os desconectados são constituídos, quase invariavelmente, por pessoas que dispõem de um menor alcance aos computadores e muito menos à internet, além de pouco conhecimento e habilidade em ferramentas de informática. E estas pessoas estão excluídas ao sistema de vida contemporâneo, desenvolvendo sinergias em âmbito comunitário. Para os conectados, o acesso digital é uma condição prática e social, enquanto, para os desconectados, o acesso digital parece tão distante e remoto, senão, sofisticação.

Há entre os conectados uma maior familiaridade com as novas tecnologias, caracterizado: pela participação, com certa freqüência, de fóruns e discussões eletrônicos, no consumo assíduo dos novos lançamentos da informática e mercado digital, e, na formação de redes de amizades on line. Em contrapartida, já entre os desconectados pressupõem-se que haja um menor contato, caracterizado: pela renúncia da vida simbólica mediada pelas novas tecnologias, na desatualização e desinformação de acontecimentos a nível global, e na constituição de amizades off-line, senão dizendo, em âmbito comunitário.

Para a maioria dos conectados, é de se notar o conhecimento e habilidade nas ferramentas digitais como uma prática cotidiana, e, sobretudo, tão comum quanto, por exemplo, escovar dentes, arrumar cama e dormir. Conhecimento e habilidade que se constituem como saberes práticos para as operações mais básicas no computador e no acesso à internet. Mas que, para os desconectados, torna-se uma léxica ainda desconhecida e não-usual. Enquanto os conectados fazem dessas práticas e operações como hábitos cotidianos, os desconectados geralmente as concebem esporadicamente. O ato de ligar e desligar o computador, um princípio básico e repetido diariamente pelos conectados, é de vez em quando realizado pelos desconectados. E, dessa forma, é de se perceber que essa diferença se acentua nas outras operações e procedimentos padrões de informática.

Os conectados, por estarem mais familiarizados às ferramentas de informática, geralmente encontram mais facilidade de ingresso aos serviços com boa remuneração, sobretudo, porque esses serviços tornam indispensável o uso de computador e internet. Afinal, cada vez mais o mercado de trabalho integra-se à tecnoesfera, reduzindo as operações braçais (com o uso da força humana) ao

movimento dos teclados. Trata-se de uma economia iminentemente informacional, expressão essa empregada por Castells (1988) que, gradualmente, integrou-se à riqueza das nações desenvolvidas. Haja vista, a composição do PIB e PNB de países como a Grã-Bretanha e os Estados Unidos que, a partir da década de 1980, já registravam uma participação de 65% nessa economia de informação.

De outro lado, os desconectados encontram dificuldades de adaptação e entrada nessa economia informacional. Constituem uma classe com mão-de-obra não-especializada, que, de modo tático, migra para o comércio informal. Os desconectados são formados com que Beltrão (1980) designa como grupos urbanos marginalizados. Conforme sua definição, os grupos urbanos marginais são indivíduos que recebem pequenos salários, trabalhando em empregos ou subempregos que não exigem mão-de-obra especializada (idem, p.55).

Essa desigualdade verificada reflete o pensamento marxista dos modos de produção como modos hegemônicos. Os proprietários e não-proprietários dos meios de produção, definição essa de Marx (1974), reproduz-se na relação entre os conectados e os desconectados das novas tecnologias. Quem possui o acesso acaba exercendo uma hegemonia diante de quem não dispõe. Uma hegemonia que se percebe nos modos de apropriação e disseminação digital e em relação aos grupos subalternos, caracterizados pelo acesso incipiente a esses modos.

Através de uma leitura de Paul Di Maggio (1987, p.443), que pensa a cultura como um sistema relacional de comunicação interativa e fonte de sociabilidade, nota-se que a desigualdade entre conectados e desconectados também se expressa como uma diferenciação simbólica. Os conectados diferenciaram-se dos desconectados pelas maiores possibilidades de constituir suas redes sociais, a partir das comunidades virtuais. Os desconectados concentram sua rede social quase, exclusivamente, nas relações de parentesco e vizinhança, senão muito, nas modalidades domésticas receptivas, em particular, através da televisão.

O conectado amplia sua condição hegemônica, tomando o acesso digital como um modo de ampliar o seu repertório cultural, a partir da vivência em

relações globais. E o desconectado mantém sua condição subalterna, tomando o acesso digital como mais uma exclusão do seu status quo e, sobretudo, afastando-se dos acontecimentos em nível global. Este contraponto mina cada vez mais as desigualdades sociais: num primeiro momento, alargando o hiato entre as classes com mais renda em relação às classes com menos renda; e, num segundo momento, dilatando as diferenças culturais entre centro e periferia, através da perspectiva da cultura como instância simbólica da produção e reprodução da sociedade (CANCLINI, 2007, p.45).

Os conectados estão presentes nas tribos dos ciberpunks e dos super-informatizados, identificado com os novos neologismos da cibercultura, os fenômenos do cenário contemporâneo, e com a mobilidade da cidade global.

Em contrapartida, os desconectados tendem a ocupar a linha periférica das inovações tecnológicas: marginalizando-se por falta de condições socioeconômicas, e sendo empurrados conforme o ritmar residual dos localismos. Eles estão presentes nos conglomerados off-lines e sub-informatizados, relacionando-se pouco com os novos emblemas e símbolos do cenário contemporâneo, como ainda geograficamente preso na cidade de concreto.

2.3 As políticas públicas do acesso digital

O Estado sempre teve um papel preponderante no desenvolvimento tecnológico, organizando as forças sociais dominantes (MOKYR, 1990). A intervenção estatal pode contribuir na aceleração da modernização tecnológica, de certa forma, mudando o destino das economias, do poder militar e do bem-estar social em poucos anos (CASTELLS, 1999, p.46). E, ao mesmo tempo, a omissão do Estado pode decretar o atraso tecnológico de uma nação ou país, como nos séculos anteriores ocorreu na China, através de seu conservadorismo tecnológico. Conforme registros de Mokyr (apud CASTELLS, 2005), o Estado chinês sob a dinastia de Ming e Qing perdeu o interesse pela inovação tecnológica, levando o país a uma estagnação tecnológica em relação à Europa, por volta do ano de 1.400 D.C.

No Brasil, o desenvolvimento tecnológico se resume no discurso institucional da Sociedade da Informação do seu Ministério de Ciência e Tecnologia (MCT). O governo federal tem se esmerado na implantação sólida de um sistema de telecomunicações, na qual possa se florescer um tipo de infraestrutura tecnológica adequada e com retorno social. A expectativa é que se desenvolva uma rede de comunicação tangível à todos, caracterizada por uma sinergia popular (MURAD apud PERUZZO e BRITTES, 2002), em que toda a população possa participar e se integrar. Busca-se introduzir o país no capitalismo informacional (pós-industrial), colocando o acesso digital no bojo de uma política pública.

Na configuração de uma política pública, tomando como definição um conjunto de ações coletivas voltadas para a garantia dos direitos sociais (GUARESCHI, COMUNELLO, NARDINI & HOENISCH, 2004, p.180), o acesso digital torna-se um direito do cidadão do século XXI, assim como o voto entre todos os sexos havia se tornado um direito político durante o século XX. O direito do acesso digital abrange o direito à comunicação, que, já no final da década de 1960, o francês Jean D´Arcy – considerado o pai da televisão na França – associava ao conceito de acesso, de participação e de corrente bilateral. Segundo o jornalista irlandês Sean MacBride (UNESCO, 1983), o direito à comunicação reflete a importância da comunicação na contemporaneidade. Principalmente porque essa importância evidencia a universalização dos serviços de comunicação na condição de cidadania do mundo virtual das redes, designada por Lévy (1999) como ciberespaço.

O acesso digital, à guisa do direito à comunicação e como uma política pública, sugere uma sociedade interconectada por redes telemáticas, em que o acesso ao computador e à internet são princípios básicos. Vive-se o que Sodré (2004) define como biosmidiático, caracterizado por um campo comunicacional em que se deflagram novas configurações políticas e educacionais (héxis educativa). Da mesma forma, toma-se como reivindicação a utopia de uma tecnodemocracia, lidada de forma particular nos mais diversos países. Em países europeus como Portugal e Espanha, onde a diferença entre conectados e desconectados é baixa, o acesso digital é lidado como uma questão de educação digital entre alfabetizados e não-alfabetizados digitais.

Enquanto no Brasil, como já mencionado, o acesso digital é tratado como uma questão entre ter ou não acesso às novas tecnologias.

O governo federal do Brasil tem desenvolvido programas de acesso digital e a difusão de unidades de inclusão nas camadas carentes, através da criação de salas informatizadas, bibliotecas e quiosques com acesso à internet. O Estado brasileiro tenta regular a globalidade tecnológica de um sistema de dimensões mundiais. Entre os principais programas adotados, é de se destacar o Computador Para Todos e o Software Livre, ambos, iniciativas do Ministério de Ciência e Tecnologia (MCT) em parceria com a iniciativa privada.

O programa Computador Para Todos foi iniciado a partir de 2003, e tem por objetivo principal possibilitar o acesso ao computador com preços bastante acessíveis. O beneficiário deste programa tem acesso a um computador com equipamentos de qualidade, com sistema operacional e aplicativos em software livre, além do acesso à internet. Trata-se de um financiamento concedido pelo FAT (Fundo de Amparo ao Trabalhador), distribuído nos bancos oficiais e, pelo BNDES, disponibilizado ao mercado varejista. Inicialmente teve a desconfiança dos fabricantes, assim que eles não acreditavam ser possível a venda de um computador de boa qualidade e mais seu suporte técnico ao preço de R$ 1,4 mil. E, atualmente, no varejo encontram-se computadores com custo médio de R$ 800,00, devido à intervenção do programa na redução de impostos sobre o produto.

O programa Software Livre (SILVEIRA, 2003) baseia na liberdade do usuário no uso, na cópia, no estudo e na redistribuição do software sem nenhuma restrição. Trata-se de um licenciamento que tem seu amparo no estudo da Fundação Getúlio Vargas, encomendado pelo Instituto Nacional de Tecnologia da Informação (ITI)[20].

Segundo Sérgio Amadeu (2003), presidente do ITI, o software livre promove uma *globalização contra-hegemônica*. É a maior expressão da imaginação dissidente da sociedade contra a lógica dos mercados da informática. O que parece fundamental no sentido de ampliar e universalizar o uso das novas tecnologias para a sociedade em âmbito geral.

---

[20] Fonte: Projeto Software Livre, no site: <www.softwarepublico.gov.br>.

Outra lei criada pelo Governo foi a Lei do Bem[21], que estima um valor máximo de R$ 4 mil reais para os computadores portáteis. E esta lei, num primeiro momento, provocaria a queda na participação do mercado da informática. Segundo estimativas ainda não oficiais, o mercado brasileiro teve uma venda de 13 a 14 milhões de PCs em 2009. Um valor que dá sinais positivos quanto ao crescimento da Economia Informacional, sobretudo, quando analisado no ponto de vista do consumo, mas que, acaba atendendo como consumidor final os inforicos, à classe social com condição financeira para adquirir uma tecnologia que custa em média de um a dois salários mínimos.

Além da criação de programas e uma lei em prol da informatização, a iniciativa pública implantou unidades de inclusão digital em diversos municípios. Trata-se de laboratórios informatizados e, sobretudo, os telecentros. São locais de acesso gratuito aos computadores e conexão à internet, criados no sentido de promover capacitação para inclusão digital. Eles são instalados conforme uma consulta do IDH (Índice de Desenvolvimento Humano) da região, no caso, privilegiando os setores mais carentes da população[22].

Contudo, o número de telecentros e de outras unidades de inclusão digital ainda é relativamente desproporcional ao contingente de excluídos (desconectados, infopobres e sub-informatizados) do que se pode denominar como *miséria digital*. No Brasil, conforme dados do último recenseamento do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), são mais de 60 milhões que vivem abaixo da linha de pobreza – pessoas alheias aos serviços mais essenciais como moradia e saneamento básico. Ou seja, é de se concluir que a disposição de computadores e internet, o que caracteriza o acesso digital, para a população de baixa renda, os infopobres, é um problema complexo e não-solucionável perante a esfera pública.

A soberania da esfera pública na administração e no controle político da Sociedade da Informação parece entrar em declínio diante da lógica capitalista dos fluxos globais da modernidade tecnológica. Hoje as questões proeminentes a cada país tomam uma proporção global, relacionando-se numa grande estrutura em rede, composta de uma série de organismos nacionais e

---

[21] Fonte: Portal do Governo, no site: <www.portaldogoverno.gov.br>.
[22] Fonte: Sistema de Telecentro, no site: <www.tele-centro.org.br>. Acessado em 13.08.09.

supranacionais (NEGRI & HARDT, 2001, p.12). O Estado-nação vê-se incapaz de regular as trocas econômicas e culturais realizadas no novo sistema, que tende a produzir uma nova geografia política. A esfera pública desenvolve políticas públicas para um regime com ausência de fronteiras e que, efetivamente, abrange a totalidade do espaço (id., p.14). As decisões políticas devem atender novas formas democráticas de participação e exercício de cidadania, orientadas pelas condições de acesso às novas tecnologias.

A pouca efetividade dos programas do Governo requer outras medidas práticas, senão dizendo uma nova reflexão sobre o tema do acesso digital. A população de infopobres cresce de forma inevitável e estrutural, na mesma medida que a pobreza e a fome continuam sendo o principal alvo das agendas sociais, das reivindicações dos grupos do terceiro setor e ONGs, e dos discursos políticos. É necessária a instalação de mecanismos contra-hegemônicos que tenham maior alcance diante da população em geral, e que consigam penetrar as áreas mais remotas da cidade de concreto, para levar o conjunto de benesses tecnológicas da cidade global. Trata-se de novas alternativas de acesso digital que acabam chegando ao indivíduo de baixa renda, do mesmo modo que produtos como o arroz e o feijão.

Interessa saber ações de contra-fluxo, de contra-informação e de contra-hegemonia, enfim, ações contrárias à opressão e destruição proveniente da exclusão digital. Conforme Negri e Hardt (2001, p.15), o desafio político é reorganizar e canalizar o atual sistema, criando uma organização política alternativa de fluxos e intercâmbios globais. O caminho está em subverter o sistema do Império, driblando os seus dispositivos de biopoder, produção econômica e constituição política. E cabe às políticas publicas iniciativas que rompam com o atual modelo de Sociedade de Informação, caracterizado na hierarquia socioeconômica entre inforicos e infopobres.

Diante deste quadro crítico da Sociedade da Informação no Brasil, as *lan houses* aparecem na perspectiva de contra-fluxo e de solução alentadora para a população de baixa renda na questão do acesso digital. Segundo os dados do relatório das Tecnologias de Informação e Comunicação, no ano de 2009, houve um aumento de mais de 25% na procura por estas casas virtuais, estimando-se que 50% das pessoas do Brasil dizem acessar a internet nelas, e

que 75% delas são das classes C, D e E. Trata-se de um número bastante significativo se comparado ao percentual de residências que possuem acesso â internet, isto é, considerando-se os grupos economicamente conectados, assim apontados num percentual de 42%. E que popularizam as *lan houses,* atribuindo-lhes a função de centro de inclusão digital e, em especial, de fenômeno social. Embora, apenas para registro, existisse uma polêmica entre muitos estudiosos sobre o papel destas casas virtuais como promotoras de inclusão digital.

As *lan houses* constituem uma atividade ligada ao setor de entretenimento, mais especificamente, de jogos em rede. Inicialmente, a sua origem tem um caráter hegemônico, sendo freqüentada entre os jovens da classe A e B. Mas, nos últimos anos, o seu consumo massificou-se para todas as classes sociais, caracterizando-a como espaço de mediação tecnológica e encontros sociais – novos tribalismos (MAFFESOLI, 2007). De certa forma, os gastos nas *lan houses* ficam menores do que com a manutenção de um computador e o acesso à internet banda larga. Pode-se dizer que as *lan houses* agem em contraponto ao sistema do Império, instituindo nas paisagens de concreto da cidade como uma expressão do Contra-império, explicado por Negri e Hardt como um modo subversivo de lidar com os processos de globalização (op. Cit.).

.

3. O FENÔMENO SOCIAL DAS *LAN HOUSES*

A primeira definição que se faz das *lan houses* é associada a um ambiente tecnológico, com uma rede de computadores plugados em um servidor para a realização de jogos em rede.

> Fisicamente, *lan house* é caracterizada por diversos computadores de última geração conectados em rede em um ambiente hi-tech, com ar-condicionado e poltronas confortáveis, onde as pessoas se divertem com as últimas novidades do ramo de jogos, todos conectados em um único ambiente virtual. (lanhousing.com, em 10.11.2008)

Contudo, ultimamente, essa definição tem ganhado novos contornos, e, em especial, pela necessidade de se ter acesso digital. Conforme André Toretta (2009, 122), as *lan houses* hoje se tornaram verdadeiros centros de inclusão digital e oferecem muito mais do que jogos. Elas são um "centro de referência tecnológica" (idem, 123) em muitos lugares, desempenhando a função de revendedoras de cartuchos para impressoras, de prestadora de serviços técnicos em informática, de gráficas expressas e de bibliotecas virtuais.

No Central de Periferia, do programa Fantástico, da Rede Globo de Televisão[23], apresentado no mês de dezembro de 2008, as *lan houses* foram mostradas como lugares de acesso digital à população de baixa renda. A apresentadora Regina Casé visitou diversas *lan houses* localizadas na periferia das cidades do Rio de Janeiro e de São Paulo, entrevistando usuários e mostrando a importância social dessas casas virtuais na região. A mesma apresentadora Regina Casé, nos últimos meses do ano de 2009, participou de uma série de propagandas de uma ONG intitulada de CDI Lan[24], desenvolvida para assistir os proprietários de *lan houses.*

Recentemente, a ONG CDI Lan lançou o programa Inclusão Digital Sustentável, que visa à capacitação dos donos de lan houses, geralmente, constituída por empreendedores comunitários. Ao todo, dois mil estabelecimentos já foram afiliados no programa. Segundo Marcel Fukayama, a CDI Lan oferece

---

[23] Esse programa foi exibido durante todo domingo do mês de dezembro, no ano de 2008, no Fantástico, da emissora Rede Globo.
[24] Fonte: CDI Lan, no site: <www.cdi.org.br>. Acessado em 22.08.09.

cursos de gestão para donos de *lan house*, com conteúdo e com serviços para ajudar a sustentabilidade do negócio[25].

Do ponto de vista acadêmico, as casas virtuais já, com grande freqüência, são estudadas, tendo inúmeros artigos a cerca do seu tema publicados nos anais de congressos como os promovidos pela Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares de Comunicação, a rede Intercom[26]. Além disso, é de se destacar o trabalho da antropóloga Vanessa Pereira, da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Ela tem realizado trabalhos a respeito das redes sociais juvenis nas *lan houses* (PEREIRA, 2007), e é considerada a primeira antropóloga brasileira a defender uma tese de doutorado sobre *lan houses*.

As *lan houses* são uma versão *high-tech* dos velhos fliperamas e árcades, tendo o seu conceito difundido inicialmente na Coréia do Sul, a partir do ano de 1996[27]. O nome estrangeiro vem do inglês, em que LAN é uma abreviação inglesa de Local Area Network e house significa casa. Trata-se de uma atividade comercial que cresce nas cidades, como reflexo de uma sociedade iminentemente tecnológica.

No Brasil, as *lan houses* chegaram em 1998. A primeira *lan house* se chamava *Monkey*, situada na cidade de São Paulo. E atualmente, conforme dados gerais da Associação Brasileira de *Lan Houses* (ABLH), são registradas mais de três milhões dessas casas virtuais em todo território brasileiro. Uma estimativa superior aos números do Comitê para Democratização da Informática (CDI), que aponta a existência de 108 mil das casas virtuais no país. Mais que um local produzido pela emergência tecnológica, as *lan houses* tornaram-se um fenômeno social à medida que atraem os mais variados tipos de públicos e, invariavelmente, pelo fato de dispor o acesso digital de modo mais acessível que as formas convencionais de acesso.

Na legislação brasileira, as *lan houses* são caracterizadas como casas de diversão e jogos eletrônicos, o que acarreta uma série de entraves burocráticos, e por isso mesmo, mais de 80% das *lan houses* são ilegais

---

[25]Fonte: O Globo on line, no site: <www.oglobo.com.br). Acessado em 11/01/2010.
[26]Fonte: Intercom, no site: <www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos>.
[27]Fonte: Lan housing Consultoria, no site:<www.lanhousing.com.br>. Acessado em 10/12/2005.

(TORETTA, 2009, p.123). Muitas *lan houses* funcionam registradas na forma de outros tipos de atividades comerciais, entre elas: bar, sorveteria ou bar de conveniência.

.

.

3.1 As *lan houses* na cidade de concreto

A primeira impressão que se tem das *lan houses* é de um lugar futurístico, inscrito no concreto da paisagem urbana na condição de uma heterotopia (FOUCAULT, 1987). Isto, pelo fato destas casas virtuais justaporem, em seus espaços, traços culturais de uma sociedade globalizada. A aparência externa da *lan house* entra nos espaços concretos na forma de um não-lugar (AUGÉ, 1994, 73), caracterizado como um espaço que não se define como identitário, relacional e nem histórico. Em sua fachada, os símbolos da cibercultura e do imaginário maquínico dos jogos irrompem de modo híbrido, transformando-se em uma alteridade espacial e temporal em relação às estruturas físicas do local.

Na relação da *lan house* com o espaço de concreto da cidade, ocorre um jogo simbólico entre os elementos de uma temporalidade pós-moderna, caracterizada por expressões e imagens ligadas à virtualidade, e o presente, tido como estrutura atual, território consciente. Os elementos pós-modernos entrecruzam-se e justapõem-se, na finalidade de produzir uma materialidade artificial, também designada como *high-tech*. De outro lado, os elementos do presente, que compõem a paisagem de concreto, absorvem esses elementos pós-modernos, hibridizando-se.

A fachada da *lan house* em relação à rua, à praça, à avenida e, principalmente, outras casas e edificações, torna-se o que Elias e Scotson (2000) define como outsiders. Segundo o autor, os outsiders, diferentemente dos estabelecidos, caracterizavam-se por recém-chegados que não se inserem no grupo, como “os de fora”. (ELIAS & SCOTSON, 2000, p.20). Não que a imagem das *lan houses* não seja aceita perante o imaginário local de onde elas se

instalam, mas que, de certa forma, a sua aparência de lugar futurístico há de se posicionar como uma fotografia nova.

A fachada pessoaliza o *high-tech* e, simultaneamente, semiotiza as principais tendências da tecnocultura, representando em sua estética um estilo de vida hacker e se estendendo como continuidade de uma engenharia computacional, devir-informático. Assim como, ela, por ocultar o que está por trás (o ambiente interno), transmite a sensação de uma clandestinidade urbana que: rememora o imagético das casas de jogos, dos cassinos, dos prostíbulos, das casas de tattoo e bares underground (tabernas, pubs, boates, etc), e se caracteriza como um ponto-de-fuga e parte integrante de um tipo de cidade que Octavio Ianni (2004, p. 66) associa a um caleidoscópio enlouquecido.

As pinturas da *lan house*, na maioria das vezes, são temáticas. Às vezes, elas representam um personagem de algum jogo, em outras, alguma coisa que subentenda a virtualidade do local (LÉVY, 1999, p.72-74). As pinturas da *lan* emergem como linhas de fuga (GUATTARI, 1992) e ecos intemporais, sobrepondo-se às pinturas locais, tidas como matizações já incorporadas pela população estabelecida. Elas são produzidas via grafitagem, imprimindo as silhuetas em movimento de avatares e fragmentos paisagísticos da realidade virtual dos games e do ciberespaço. Em termos de representação, as pinturas vislumbram-se, com certa freqüência, mas não em busca de uma estandardização, em imagens de guerra ou de soldados armados, fazendo referência direta aos jogos mais populares, entre eles o “clássico” Counter Strike (CS)[28] e o Grand Theft Auto (GTA)[29]. O objetivo é evidenciar a existência de jogos on line para o público adolescente com o uso de imagens ilustrativas, colocadas como marcas de um imaginário tecnológico. E, num segundo momento, demonstrar que se oferece acesso a internet para a maior parte do público.

Além disso, as pinturas da *lan house* reproduzem-se como signos de múltiplas territorialidades, de efemeridades e de manifestação contemporânea, todos voltados para um ordenamento global e subordinados a critérios

---

[28] O Counter Strike é considerado o grande responsável pela popularização dos games em rede e das *lan houses*. O game caracteriza-se pelo combate entre terroristas e contra-terroristas. (Fonte: Site oficial do Counter Strike: store.steampowered.com/app/240)

[29] O game Grand Theft Auto é uma série de games de computador e videogame, caracterizado pela simulação de missões e situações cotidianas em uma cidade virtual.

empresariais de lucro (CANCLINI, 1995, p.28-29). As imagens desenhadas na fachada aparecem como identidades performáticas das novas tribos urbanas, forjando identificações parciais e, consequentemente, reterritorializações. As imagens transformam-se nos ícones de entrada e de saída da modernidade, parafraseando, neste sentido, o sociólogo argentino Canclini em sua obra Culturas Híbridas (2003). E, ao mesmo tempo, fazem a transição entre o enraizamento e o cosmopolitismo, estes sinônimos, respectivamente, de cultura local e cultura global.

Trata-se da representação imagética dos espaços de fluxos, do intermezzo das infinitas conexões do ciberespaço, das redes rizomáticas e dos tecidos maquínicos; assim explorados como linguagem icônica quando representam os personagens dos jogos on line, e como linguagem indiciária e superlativa da dimensão das redes interativas e da interatividade do ambiente tecnológico das *lan houses*. Na figura 1, tem-se um exemplo dessa produção do *high-tech* na fachada:

Foto da fachada de uma lan house na cidade de Cuiabá.

Foto: lawrenberg

Nota-se na **figura 1** que o esquema de cores das fachadas acaba sendo condizente com as condições físicas do lugar, como também bastante subjetivas. As tonalidades escuras são bastante utilizadas, simbolizando toda a estética artificializada da paisagem tecnológica. A vidraça fumê, fazendo o uso de cores como preto que transmitem classe e status, e que, nos grandes centros urbanos são usadas nas boates e casas noturnas underground, passa a

impressão de outro tipo de ambiente. A vidraça fumê aparece na forma de uma fronteira entre a identidade da cidade local e a cidade cosmopolita (a galáxia de Mcluhan), da mesma forma que assegura segurança e privacidade aos usuários. O painel, com o cenário de um jogo on line em forma de ilustração, aparece como primeiro ponto de conexão à virtualidade dos games, dos avatares e da sociabilidade eletrônica.

Na parte interna, a recepção das *lan houses,* em geral, fica próxima à porta de entrada. Nela, o usuário se cadastra e obtém sua senha de acesso digital à rede: o passaporte para o ciberespaço, ou, como já denominado, o login. Da recepção, o proprietário possui o pleno controle de toda rede da *lan*, gerenciando toda ação da rede através do seu servidor[30]. Faz-se o uso de softwares específicos para *lan house*, onde o atendente controla não somente o tempo, mas o tipo de atividade realizada, impressões etc. E dependendo do nível de organização e tamanho da *lan house*, às vezes a recepção acaba sendo ocupada por duas pessoas: uma no caixa e liberação de login, e outra especificamente para suporte técnico.

Em sentido funcional, na recepção fica a parte administrativa e financeira, assim gerenciando todas as ações, fluxos de caixa, controle dos computadores, monitoramento e segurança dos usuários, atendimento e supervisão constante de todos os equipamentos da *lan house*. Em muitas *lan houses*, a recepção tem um estande de alimentos e refrigerantes, acompanhando uma tendência dos “cafés” como lugar de permanência e sociabilidade urbana, e mantêm, como estratégia de marketing, os usuários num intervalo de tempo maior no ambiente da *lan house*.

Em outras, há produtos de informática – pen drive, CD, mouse, cartuchos de impressoras, etc, enfatizando bem a ideia de sociedade de consumo (BAUDRILLARD, 1991) nos ambientes *high-tech*, como, sobretudo, disseminando a ideia das novas tecnologias como utilitários domésticos. São diversos produtos de entretenimento e serviços devidamente classificados. Produtos e serviços sempre, constantemente, atualizados, assim acompanhando as inovações tecnológicas do setor.

---

[30]Fonte: Servidor: Computador Central, no site: <www.inforever.com.br>. Acessado em 26 de agosto de 2006

Além disso, muitas têm murais, espaços interativos e publicitários, em que às vezes até os próprios usuários podem expor anúncios. É comum encontrar no ambiente interno das *lan houses*, a exposição de normas internas como horário, valores, restrições e leis.

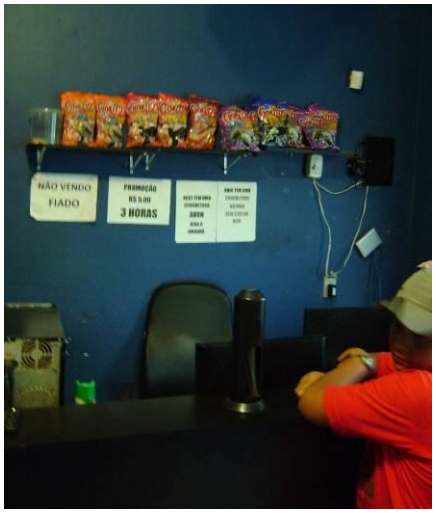


Foto: lawrenberg

Foto: lawrenberg

Fotos internas de uma *lan house*.

Na primeira foto, vê-se uma estande de alimento com aperitivos e chicletes. Além de cartazes informando preços, serviços, comunicados e etc.

Na segunda foto, nota-se um dois freezers, onde o primeiro contém sorvetes e, o segundo, refrigerantes.

As poltronas confortáveis e os computadores ficam dispostos próximos um ao lado do outro, o que facilita as condições de acesso digital. Numa média geral, as *lan houses* acabam tendo uma média de 15 computadores. As maiores, mais espaçosas e bem estruturadas, ultrapassam 30 computadores. Nas médias, as mais numerosas a capacidade fica entre 12 e 18 computadores. Nas menores, estas sempre dividindo espaço com outro tipo de atividade comercial, acabam possuindo uma média de 5 a 8 computadores.

Do mesmo modo, em certas *lan houses*, provavelmente, pela necessidade de privacidade de seus usuários, há divisórias, e até possuem espaços restritos de computadores para uso privado – sites pornográficos, conteúdo particular ou proibido para menores de 18 anos. Estas divisórias não trazem somente a privacidade, mas tem um importante papel no processo de imersão na realidade virtual, deixando para trás a vida real. Em outras, os espaços são reservados a clientes vips, que nesse sentido gozam de computadores com mais acessórios e sofisticação, além, é claro, de uma proximidade ao banheiro, lanches servidos na mesa, créditos ilimitados; e, uso exclusivo, independentemente, do fechamento do estabelecimento.

As *lan houses* costumam utilizar ar condicionado. Esse uso do ar condicionado, só explicando, é para efeito de manutenção e cuidado que os

computadores necessitam, uma vez que, grande parte de sua engenharia é muito sensível a temperaturas altas, como as fontes, o chip-set da placa mãe e o processor. Ultimamente, a indústria da informática lançou computadores com micro-ventiladores e dissipadores de calor em sua parte interna, o que ameniza os riscos de danificação dos aparelhos. Entre eles, computadores como o modelo Intel Pentium D 915 2,80 MHz[31], que, de certo modo, mostram o engajamento da indústria da informática em comportar-se às tendências e necessidades então criadas no *high-tech* das *lan houses*.

A iluminação interna é artificial, e muito raramente aberta para a iluminação solar, mais uma vez sustentada pela condição sensível dos computadores às temperaturas altas. Na parte interna das *lan houses*, nota-se uma baixa luminosidade que se mescla às luzes artificiais (luz laser) dos monitores e dos mouses ópticos. A iluminação artificial, e em contraponto à iluminação natural, transita entre o underground mais sofisticado e *retrô* das boates e dos pubs e o underground mais subalterno dos prostíbulos e das casas de tatuadores. Além disso, a iluminação artificial, muitas vezes, é precária, devido aos pequenos espaços ocupados pelas *lan houses* das periferias.

Conforme a figura 4, pode-se identificar a grande diferença entre a iluminação interna e a iluminação natural como um contraponto do *high-tech* com o espaço de concreto. Trata-se de uma imagem emblemática da entrada do sujeito à condição de modernidade, então caracterizada no ambiente computadorizado da *lan house*.

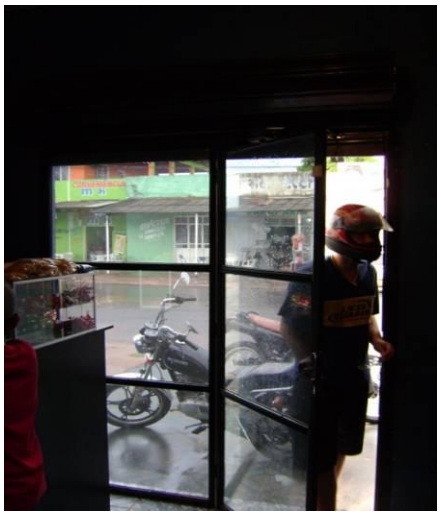


Foto: lawrenberg

Fig. 4:
Foto interna de uma *lan house*.

Na figura 4, há o contraste entre a paisagem local com o ambiente computadorizado da *lan house*, assim denominado como produção *high-tech*.

[31]Fonte: Shopping Virtual 21, no site: <www.ishop21.com.br/produtos>. Acessado em 21/12/2006

Os computadores das *lan houses*, geralmente, dispõem de acessórios como webcam e microfones, que facilitam o acesso dos usuários nas ferramentas de comunicação interativa, como o MSN e o Skype. O webcam, por exemplo, proporciona imagens em tempo real ao usuário, estendendo, significativamente, seu campo visual e cognitivo-perceptivo. O pequeno aparelho da micro-informática é colocado na parte superior do computador, produzindo a ideia de uma telepresença (ARAÚJO, 2005) entre os usuários das redes telemáticas. Ele é uma interface que acaba persuadindo a percepção do usuário, a partir do momento que compartilha sensorialmente a sua presença social a outro ambiente físico. E dessa forma, a webcam carrega sobre si a virtualidade de outro ambiente que se projeta através de uma micro-janela, do mesmo modo que articula comunicação interpessoal entre os envolvidos.

Os computadores e seus acessórios constituem interfaces tecnológicas que funcionam como próteses e extensões corporais dos usuários às realidades virtuais. São interfaces que midiatizam as expressões corporais, de certo modo, antropomorfizando a interação homem-máquina no mesmo nível de bipolaridade que a relação positivo e negativo, e masculino e feminino (DELEUZE & GUATTARI, 2002, p.286). E são interfaces que conduzem o usuário a um estado de ambiência desterritorializada e paralela, sincronizando cada vez mais os seus comandos, seja no teclado seja no mouse óptico, com a percepção espacial dos avatares. Assim como, à medida que esse indivíduo interage com esse espaço paralelo, aumentando o seu acoplamento orgânico dentro dessa relação maquínica.

3.2 A condição de acesso digital na lan house

O acesso digital na *lan house* disponibiliza, a custo relativamente acessível, a sofisticação tecnológica dos lançamentos dos grandes jogos de videogame, computadores com bons monitores e atualizados, além de uma internet banda larga de boa qualidade. É uma tática de desvencilhar-se dos preços praticados pelo mercado da informática, e em contraponto aos modos hegemônicos da aquisição tecnológica. O custo do acesso, que varia entre R$

1,00 a R$ 2,00, fica estabelecido de acordo com o poder aquisitivo do mercado local. O custo do acesso garante o contato e manuseio de equipamentos que, frequentemente, são comercializados com preços que variam entre R$ 1.500,00 a R$ 2.000,00. Trata-se de um preço tangível ao consumo de produtos mais caros que as condições de consumo habituais do consumidor brasileiro das classes de renda baixa.

Do ponto de vista econômico, o valor módico de R$ 1,00 no acesso significa uma maior penetração quanto ao utilitarismo de computadores e internet para qualquer limite de renda. Afere-se o acesso digital a um menor preço que muitos produtos considerados comuns na cesta básica. O valor de R$ 1,00 está abaixo do consumo de produtos acessíveis e de uso diário, então indispensavelmente, presente em toda e qualquer casa. O consumo se resume a uma pequena gama de produtos, de baixa utilidade doméstica e grau de satisfação quase nulo.

O acesso digital por R$ 1,00 questiona a lógica dominante dos inforicos e super-informatizados. Constitui-se em um atalho dos excluídos economicamente para entrar na modernidade da rede mundial de computadores. Um atalho mais possível que uma carteira de cigarros, um pacote de arroz, um pacote de feijão, ou mesmo, uma garrafa de cerveja. E também, mais atrativo que a compra de um cartão telefônico, assim que disponibiliza em até uma hora a possibilidade de se comunicar com qualquer pessoa do mundo, desde que a outra esteja conectada na rede internet.

Em qualquer lugar da cidade, seja no mercado, na farmácia, na papelaria ou numa loja de conveniência, o valor de R$ 1,00 é mais frequentemente utilizado para troco do que realmente para compra de produtos. Trata-se de um valor, relativamente, baixo quanto ao consumo, logo porque o seu valor agregado equivale ao consumo de produtos utilizados como trocos, entre eles: chicletes, balinhas e doces. O mesmo valor marginal de R$ 1,00 que significa na *lan house*: a garantia de uma permanência mínima de meia hora, gozando de um ambiente com ar-condicionado, softwares de última geração, o manuseio de bons equipamentos de informática, e, a conexão a internet banda larga com boa qualidade; enfim, o contato com um mix tecnológico e de sofisticação. Ou seja: consumir com preços táticos computador e internet.

O que acontece no acesso digital da *lan house* é uma tática de consumo que, evidencia-se como uma reapropriação na economia cultural dominante (CERTEAU, 1994, p.40). É uma condição de desvio e de camuflagem percebidas nas formas de acesso tecnológico nas *lan houses*, caracterizadas como uma combinatória de operações empregadas para driblar os dispositivos de produção e o processo cumulativo do capitalismo. O preço acessível das alocações dos equipamentos tecnológicos substitui, pelo menos de modo tático, a compra dos mesmos.

A condição de acesso digital na *lan house* torna-se um modo astucioso da população de baixa renda entrar na sociedade informacional, minimizando o gargalo cultural entre as classes sociais.

Aloca-se para consumir de forma temporária um equipamento, em troca da compra para consumir de forma permanente um equipamento. Aloca-se para experimentar, entrada rápida na modernidade tecnológica, sem muitos custos. Como, também, para se manter anônimo e distante da burocracia dos cadastros, dos sistemas de fidelização de clientes estabelecidos pelas lojas de informática.

Assim sendo, os consumidores das *lan houses*, quando acessam suas tecnologias, tornam-se viajantes, turistas e ciber-flaneurs. O logar e deslogar no servidor significam entrar e sair da modernidade *high-tech*, da condição de uma cidadania global. Ao contrário do acesso digital caracterizado pela aquisição de tecnologia, o acesso digital via consumo e temporário liberta o cidadão de qualquer vinculação ou controle. Através do acesso temporário o cidadão ou consumidor *pode ter e, simultaneamente, não ter as tecnologias de informação e comunicação*. Situa-se como nômade entre ser participante e não-participante das inovações, entre ser inforico e, ao mesmo tempo, infopobre.

O acesso na *lan house* é um rito de passagem que garante a entrada e saída nas infinitas conexões do ciberespaço. E que, ao mesmo tempo, tornam o espaço da *lan house* um espaço de atravessamento. O indivíduo quando atravessa à porta da *lan house*, torna-se funcionalmente navegador à rede mundial de computadores. O nome e o papel desempenhado socialmente parecem deflagrar-se no quantum numérico do ato de acessar, plugar-se ao servidor. E o maior signo desses rituais de passagem e atravessamento é o login.

4. ACESSO DIGITAL E LAN HOUSES NA CIDADE DE CUIABÁ

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

As novas tecnologias inseriram na cidade de Cuiabá – virtualizando as relações domésticas, informatizando boa parte do comércio, e fomentando um senso de uma cultura global. Como reflexo dessa inserção tecnológica, é de se ver, até com certa freqüência, empresas e escolas de informática crescendo nas principais áreas comerciais, como sinônimas de uma demanda emergente de pessoas fascinadas pelas novas tecnologias. Conforme dados do Instituto Vetor de Pesquisa, considerada uma das empresas mais conhecidas em pesquisa na cidade, no ano de 2009, o computador, que em 2000 estava presente somente em 12% das residências cuiabanas, atualmente, é notado em 42,6% dos domicílios. Um crescimento percentual que sugere uma presença das novas tecnologias ainda tímida, mas o suficiente para provocar mudanças no cotidiano da população cuiabana, que hoje, tem sua economia concentrada no setor de serviços.

Do crescimento percentual de computadores nas residências cuiabanas, nota-se, como efeito, a emergência de uma mão-de-obra cada vez mais especializada e informatizada, assim tornando o computador e, mais especificamente, a internet como ferramentas imprescindíveis. A Cuiabá das novas tecnologias possui como cenário: lojas com sistema operacional e gerenciamento eletrônico, empresas com comunicação on line entre seus funcionários e clientes, agências de publicidade com contas em outros estados e até internacionais, etc e etc. Nas auto-estradas informacionais da internet são registradas inúmeros domínios de sites de eventos, notícias e variedades, que acabam formando uma cultura de internautas e leitores imersivos (SANTAELLA, 2004). Nos blogs, twitters e principais sites-blog de Cuiabá, a população conecta-se a novos modos de interatividade, caracterizados pela participação ativa do beneficiário de uma transação de informação (LÉVY, 1999, p.79). Além disso, nos chats UOL e Terra, pode-se encontrar ao todo 20 salas de Cuiabá sempre lotadas

de usuários que, anonimamente, buscam todo tipo de informação, relacionamentos on line, sexo virtual, etc e etc. Cada sala, com capacidade média para até 30 usuários, sugere um movimento cibercultural que se mantém plugado e atualizado à medida que se desenvolvem essas relações on line. E, no Google Earth, verifica-se com mais minúcia as principais avenidas, ruas e praças da cidade de Cuiabá, como indicativo de uma demanda que acessa o portal e, automaticamente, aponta atualizações / modificações.

Contudo, esse cenário da cidade de Cuiabá, que se insinua "*high-tech*", acaba coabitando no mesmo espaço que velhos armazéns organizados por pranchetas, com comerciantes que usam o boca-a-boca para se comunicarem com funcionários e clientes, e toda uma gama de comércio informal. Trata-se de um embate social entre uma ala tecnologicamente emancipada e outra não, senão dizendo, desarticulada. Isso porque, entre o progresso tecnológico e a realidade local da cidade há um grande corredor cultural, que parece refutar o seu imaginário de cidade moderna e cosmopolita. Trata-se de uma resistência cultural criada pela população local, no sentido de preservar os hábitos mais antigos e a tradição. Uma resistência cultural que, segundo Geertz (1989), era apontado na população balinense através da preservação de rinhas de galo. E que, de certo modo, na leitura de Hall (2001), esta resistência cultural é vista como uma das consequencias da relação entre o fenômeno da globalização e as identidades culturais.

A sociedade informacional, conceito esse empregado por Castells (1999), caracterizada pela globalização de serviços e fluxos em tempo real de informações, parece não penetrar ainda em boa parte da população. O vendedor com palm top, acostumado a fazer suas negociações via internet, reuniões em videoconferência, convive, até com freqüência, com o vendedor com pasta, canetas e sem hábito das novas benesses tecnológicas. O estudante que adora baixar os últimos lançamentos de filmes, napsteriza músicas, e, passa quase o dia todo conversando com suas amizades virtuais; circula nas mesmas ruas que o completamente leigo de informática. E a família que possui computador com acesso à internet, então como um utilitário doméstico comum; mora no mesmo lugar que outra família em que computador e internet tornam-se objetos de luxo, fascínio.

A população que vive às margens da sociedade informacional é geralmente caracterizada por uma população de maior idade e, hipoteticamente, mais resistente às inovações tecnológicas. Essa população considerada subalterna ao advento das redes sociais, e por se colocar alheia às novas tecnologias, desenvolve um estilo de vida off-line, isto é, desconectado das relações via redes comunicacionais da internet. Da mesma forma, é de se dizer que economicamente essa margem da população acaba sobrevivendo pela chamada economia informal. Assim que a população não-iniciada, diante da digitalização das relações econômicas, parece deslocar-se na busca de subempregos, desempenhando atividades que não necessitam de algum grau de especialização em ferramentas de informática.

Diante disso, é de se constatar que a Cuiabá das novas tecnologias, na condição de uma cidade digital com serviços eletrônicos, amplamente, acessados (LÉVY, 1999, p.187), caminha a passos lentos, aproximando-se mais no campo de uma utopia do que realmente a um projeto de modernidade. A cidade de Cuiabá entra, lentamente, no progresso das novas tecnologias. Como em todo Brasil, o acesso digital ainda não se constitui como uma realidade social e cotidiana de todos. A cidade enfrenta problemas de infraestrutura, eficácia alocativa de recursos, e, desigualdades sociais. Há diferenças excludentes entre o rendimento médio dos moradores do bairro tido como de maior renda, o bairro Santa Rosa, localizado na região Oeste da cidade, ao rendimento de um dos bairros considerado de menor renda, o bairro Jardim Florianópolis, localizado na região Norte da cidade. E essas questões atenuam-se mais uma vez porque a inserção tecnológica coloca-se como um processo dominante, senão hegemônico. Conforme apontaram os números do relatório das TICs e do Comitê Gestor da Internet, é de perceber uma maior concentração tecnológica nas camadas com renda superior, e uma ínfima concentração, quase nula, às camadas com renda inferior e marginalizada. E no caso da cidade, identifica-se, à luz de uma dedução do discurso institucional da Sociedade da Informação no Brasil, uma maior concentração tecnológica nos bairros de maior renda, e consequentemente, uma menor concentração, nos bairros de menor renda, e, sobretudo, a periferia.

Nos bairros de maior renda é de supor uma maior presença de pessoas super-informatizadas. Trata-se de pessoas que, diariamente, têm acesso ao computador e à internet, ou seja, que dispõem com mais freqüência das benesses da vida digital. Para essas pessoas, os efeitos culturais da globalização tecnológica parecem chegar com mais facilidade, inserindo no cotidiano via redes informacionais da internet como um modo de vida global. E, invariavelmente, os termos da cibercultura já se encontram disseminados e introduzidos como palavras de uso comum, embora a maioria desses termos seja de origem estrangeira. Para essas pessoas, a comunicação mediada por computadores (CMC) surge como um reforço potencial das redes sociais e culturalmente dominantes, bem como o aumento do seu cosmopolitismo e de sua globalização (CASTELLS, 1999, p. 449). E, da mesma forma, a emergência tecnológica, principalmente, quando levado em conta o acesso à internet, empreende uma coesão social cosmopolita e de uma cultura global.

A relação dos bairros de maior renda com o acesso digital reforça o caráter hegemônico da inserção na Sociedade da Informação, trazendo a memória o movimento da contracultura, composta por ricos universitários da Califórnia, nos Estados Unidos. E o caráter hegemônico é explicado pelo fato da inovação tecnológica atingir, primeiramente, as camadas de maior renda, para depois, de modo escamoteado, atingir os estratos sociais mais subalternos. Ou seja, da renda nivelar a velocidade de atualização diante das novas tecnologias.

Essas diferenças nas velocidades de inserção à sociedade informacional – que também podem se observar no tempo de atualização às novidades do mercado digital –, atenuam as fronteiras entre os conectados e desconectados no imaginário da cidade de concreto. De certa forma, a cidade torna-se campo de reprodução de diferentes graus de intensidade da Sociedade da Informação. E sua leitura agora perpassa a observação dos dados estatísticos do acesso digital para a compreensão do mapa socioeconômico da cidade como produtor da geografia dos bairros economicamente conectados e dos bairros economicamente desconectados. Afinal de contas, o olhar sob a cidade deduz – e sintetiza – o esforço deste estudo compreender a relação entre a modernidade tecnológica da Sociedade da Informação e a população de baixa renda.

Na cidade da Sociedade da Informação, são considerados bairros economicamente conectados aqueles que sugerem: 1) a maioria dos seus moradores como inforicos e super-informatizados; 2) a presença do computador e da internet como utilitários domésticos de uso contínuo; e 3) alto consumo de bens digitais como consequencia de um maior acesso às tecnologias de informação e comunicação. Nos bairros economicamente conectados circulam, com mais freqüência e através das redes informacionais da internet, elementos mundanos, hábitos de outros povos, signos e símbolos transnacionais. São bairros com uma maior presença de indivíduos globalizados pelas ferramentas tecnológicas: num primeiro momento deslocalizado de sua relação local, e, num segundo momento, relocalizado no seu local com uma nova visão. Logo, os indivíduos dos bairros economicamente conectados, hipoteticamente, acabam possuindo uma ambiência, no estilo de vida das culturas mundializadas, mais intensa, a partir do momento que o contato com as redes interativas de dimensão global é maior. Contudo, deve-se informar que se trata somente de uma hipótese, uma vez que a questão está, propriamente, no acesso digital.

Na cidade de Cuiabá, a compreensão dos bairros economicamente conectados é observada através do perfil do acesso à internet. Afinal, esse acesso envolve a aquisição de computador e uma boa conectividade, assim se constituindo como um importante indicativo socioeconômico, assim como o acesso à internet na cidade parece privilegiar uma pequena quantidade da população, de certa forma, refletindo as condições de acesso verificado em nível nacional, e colocando em xeque a soberania das políticas públicas na resolução dos problemas ligados à emergência da Sociedade da Informação.

Conforme apontam os números de última pesquisa realizada em Cuiabá, pelo Instituto Zenit de Pesquisa, durante o ano de 2008, na população de renda alta, divididas entre as classes A e B, mais de 80% afirmaram acessar a internet pelo menos uma vez durante a semana. Especificamente, na classe A, com rendimento médio acima de dez salários mínimos, o percentual de acesso semanal sobe para 86,07%. E, na classe B, com rendimento médio até e igual a dez salários mínimos, o percentual de pessoas cai para 77,45%.

De outro lado, também com dados do mesmo Instituto de Pesquisa, o percentual de acesso semanal na população de baixa renda, formada pelas

classes D e E, corresponde a 37%. Um valor proporcionalmente inferior quando comparado ao percentual da população de renda alta, que acaba residindo nos bairros economicamente conectados. E que, de certa forma, coloca-se contrária à ideia de uma cidade digital, como o exemplo de Amsterdam na Holanda, citada por Lévy (2000) na condição de uma continuidade da cidade física atual, e que, segundo Guerreiro, constitui-se com uma infraestrutura de telecomunicações implantada e conectada em rede compartilhada pelo acesso, permitindo o fluxo de informações em infovias (2002, p.55).

O baixo percentual do acesso à internet reflete, como principal aspecto característico, a condição dos bairros economicamente desconectados. Trata-se de bairros de baixa renda, notados com mais freqüência distante do Centro da cidade, salvo algumas exceções. Em Cuiabá, esses bairros possuem rendimento médio inferior a três salários mínimos[32], caracterizados por terem moradias populares, casas antigas, além de precárias vias de acesso. São bairros populosos, constituídos por uma imensa massa de trabalhadores informais. Um exemplo disso é o bairro Cidade Alta, localizado na região Oeste e considerado como um dos bairros mais antigos de Cuiabá. Na avenida principal do bairro, a Avenida Jornalista Alves de Oliveira, constatam-se vendedores ambulantes trabalhando próximos aos pontos de ônibus, sapateiros, carpintaria, serralheiros, antigos cabeleireiros e feirantes. O comércio informal prolifera como reflexo de uma população que não dispõe de muitos recursos. Da mesma forma que se torna um espaço de livre circulação: onde o morador compra a preços convenientes à sua situação financeira, e, de certa forma, atualiza seus laços comunitários de vizinhança.

Nos bairros de baixa renda é de supor que as grandes marcas mundiais ainda não chegaram, principalmente, porque grande parte da sua população ainda não está conectada aos espaços publicitários interativos da internet. Nesses bairros, que são pouco informatizados, a publicidade tão-somente se evidencia via televisão, rádio, em alguns outdoors, ou seja, mídias tradicionais. Marcas como a Apple e a Hewlet-Packard, grandes empresas norte-americanas no ramo da informática, não são de domínio popular.

---

[32] Fonte: IPDU/DM com base no Censo Demográfico IBGE / 2000.

Pode-se afirmar que os bairros de baixa renda acabam se considerando desconectados pelas relações fechadas então estabelecidas com a sociedade global. E o acesso digital insere-se como uma conexão à essa sociedade global. Logo: *quanto menos acesso digital, menos conexão com o mundo.* O acesso digital aparece como condição de entrada nas sociedades globais e (pós)modernas. E o não-acesso incute como uma exclusão, uma *condição off-line* diante das sinergias sociais on line das novas formas de sociabilidades.

Nos bairros considerados desconectados, o acesso digital esbarra em condições precárias de instalação elétrica, redes de esgoto, trafegabilidade e infraestrutura telefônica. São bairros muitas vezes localizados em áreas rurais, onde a principal avenida não é pavimentada. Além disso, são compostos por inúmeras ruas sem sinalização, irregulares, largas e, simultaneamente, estreitas e intrafegáveis; e que no final desembocam num imenso matagal, ou mesmo, num esgoto a céu aberto. Juntamente com as ruas sem sinalização, casas sem numeração e construídas em terrenos baldios distribuem-se diametralmente, lado a lado, e caoticamente sobre áreas improvisadas.

A iluminação e os postes de luzes nem sempre chegam ao fim dessas extensas ruas, e muitas vezes, é *"gateada"*, isto é, estendida clandestinamente para as moradias. Na maioria das vezes, esses bairros possuem um crescimento desordenado, um urbanismo pífio, formando-se em terrenos acidentados e em loteamentos irregulares. E, eles compõem uma paisagem marginal, alheio de políticas públicas, e onde, principalmente, o acesso às novas tecnologias desencadeia um papel emancipador. Trata-se de bairros que, muitas vezes, não oferecem condições mínimas de infraestrutura, e principalmente, de acesso digital.

Na cidade de Cuiabá, os bairros de baixa renda e, nesse sentido, considerados desconectados concentram-se em duas grandes regiões: o Grande CPA e o Grande Pedra 90. Ambas as regiões constituem as maiores áreas periféricas da cidade, possuindo os adensamentos urbanos mais populosos. No Grande CPA, localizada na região Norte, a população é de aproximadamente cem mil habitantes, compreendendo 53 bairros. E no Grande Pedra 90, localizada na

região Sul da cidade, a população ultrapassa cinquenta mil habitantes, compreendendo de mais de 20 bairros[33].

Historicamente, as regiões surgiram a partir da construção de conjuntos habitacionais, realizados para a população de baixa renda (FREIRE,1997), levando grandes aglomerados humanos para suas áreas. O Grande CPA surgiu no ano de 1979, na forma de uma COHAB, construída para acomodar, em especial, a demanda de trabalhadores das obras de construção do atual Centro Político Administrativo. E o Grande Pedra 90 surge, mais recentemente, no ano de 1990, como resultado de um Programa habitacional do Governo Jaime Campos.

As regiões do Grande CPA e Grande Pedra 90 acabam seguindo um fenômeno urbano designado de periferização das cidades, caracterizado por novas construções erigidas na periferia (BENEVOLO, 1994). O baixo custo da moradia dos conjuntos habitacionais facilitou o crescimento populacional nessas áreas. Da mesma forma, as suas condições habitacionais refletem a definição de periferia das cidades médias brasileiras, caracterizada pela pobreza e precariedade dos meios de consumo coletivo (SPOSITO, 2004b).

Nesse cenário, a infoinclusão social torna-se importante para a universalização da informação e difusão da sociedade de informações (GUERREIRO, 2002, p.43). Trata-se de um problema atual a ser resolvido pela gestão urbana, com o objetivo de integrar esses bairros economicamente desconectados ao progresso tecnológico e desenvolvimento social.

Contudo, é de se dizer que a diferença entre bairros economicamente conectados e bairros economicamente desconectados cai diante da emergência das práticas contra-hegemônicas de acesso das *lan houses*. O que, de certo modo, torna-se o grande mote da discussão: novas vias de acesso para os economicamente desconectados. O rendimento médio, que parece desempenhar um papel estruturante nas condições de acesso digital, principalmente quando analisado em seu potencial de consumo das novas tecnologias, fragiliza-se diante do modo tático de dispor acesso das *lan houses*, assim caracterizado como uma invenção contra-dominante para dispor das

---

[33] Fonte: IBGE.

tecnologias. Trata-se de uma lógica de acesso que inclui o computador e a internet no cotidiano doméstico de indivíduos com uma renda familiar bem menor que um salário mínimo, a partir de preços equivalentes a produtos de consumo diário no cotidiano da população de baixa renda.

O valor de acesso de R$ 1,00 da *lan house* simboliza o ato de conectar-se a uma nova condição social. Simboliza entrar na modernidade tecnológica, mesmo diante de condições econômicas incipientes. Por R$ 1,00, o indivíduo que, com muita dificuldade adquire uma TV comum de 14 polegadas, pode ter disponível uma tecnologia de última geração que deve custar o triplo do valor da TV. A lógica de acesso nas *lan houses* dispõe o consumo de produtos mais caros que as condições de consumo habituais do indivíduo, na forma de um fluxo disjuntivo da globalização. Isto coloca em xeque o perfil socioeconômico do acesso, e mais precisamente, a geografia entre os economicamente conectados e desconectados. Pode-se dizer que as *lan houses* surgem questionando essa geografia socioeconômica, e atentando que nos bairros de baixa renda e economicamente desconectados, onde o ganho mensal não ultrapassa um salário mínimo, seja possível falar de uma relação disjuntiva entre a cidade subalterna e a modernidade tecnológica. Segundo Appadurai, a disjunção acontece pela incapacidade de nossos dispositivos identificarem e lidarem com o movimento das formas fluídas e irregulares que comporiam as paisagens da cultura global (1999, p.312). E, nesse sentido, o crescimento das *lan houses* na cidade de Cuiabá, vem para sugerir uma disjunção aos modelos de centro e periferia existentes, como indicativo de uma *economia cultural global* (idem.).

4.1 As lan houses em Cuiabá

Na cidade de Cuiabá, as *lan houses* surgiram a partir do ano de 1999, como desenvolvimento dos fliperamas e casa de games de décadas anteriores. Instalaram-se, inicialmente, nos bairros nobres e shoppings, quando o consumo de computadores ainda se resumia aos setores da classe média alta, isto é, a classe considerada conectada. Eram lugares caracterizados pela

disponibilidade de jogos on line e que tinham como principais clientes crianças e jovens com alto poder aquisitivo. A primeira *lan house* que se tem registro, hoje já desativada, foi a *Lan Party*, situada no Boa Esperança, bairro de classe média situado na região do Coxipó.

De lá para cá, o que se nota é um crescimento das *lan houses*: saindo dos bairros nobres e shoppings, e, espraiando-se para o Centro, os bairros populares e a periferia. Uma mudança de público: saindo das tribos eletrônicas de jogadores on line, os MMO (Multiple Massive Online), e entrando nas tribos eletrônicas e emergentes dos desconectados de computadores e internet. O público que consumia por ludicidade agora também consome por necessidade. O que revela como uma nova roupagem ao sentido funcional das *lan houses*.

Conforme dados dos cadastros telefônicos Guia Cidade e Guia Atalaia[34], ambos considerados como fontes oficiais já que não existe nenhum órgão que regulamente a atividade de *lan house*, já no ano de 2007 já se registravam um número de 42 *lan houses*. E atualmente são registradas 80 *lan houses* em todo perímetro urbano da cidade de Cuiabá. Um número quase dobrado que evidencia a velocidade de difusão das *lan houses* no espaço urbano, e, principalmente, a busca de acesso digital através dessas casas virtuais. Embora se deva registrar um número maior de *lan house* não-cadastradas e em condições informais (TORETTA, 2009).

Durante muito tempo o alvará de funcionamento concedido aos serviços do ramo era como “casas de jogos eletrônicos”, a mesma nomenclatura atribuída a casas de fliperama e bares com máquinas caça-níqueis. E em 2006, com a criação da Lei 8.502[35], houve uma marginalização da imagem das *lan houses* quanto locais de entretenimento.

Atualmente, os menores de 16 anos não podem freqüentar as *lan houses* desacompanhados de responsáveis, ou uniformizados. Os usuários das *lan houses* precisam identificar-se através de documentos pessoais antes de logar na rede de computadores. Em ambas as situações, notam-se comportamentos que refletem a ideia de uma sociedade disciplinar, evidenciado

---

[34] Consulta realizada nos catálogos Guia Cidade e Guia Atalaia, de março de 2008 à março de 2009.

[35] Fonte: Site da Assembleia Legislativa de Mato Grosso: www.al.mt.gov.br. Acessado em 21/03/2006.

na busca da normatização e pela nominação e separação entre indivíduos “normais” e “anormais”. Estes são fatos que, de certa forma, revelam uma tentativa de disciplinarização da sociedade em relação ao movimento das *lan houses*.

As *lan houses* de Cuiabá tem, em média, 15 a 30 computadores ligados em rede, o que aglomeram diariamente uma multidão de pessoas atrás de acesso digital (SILVA, 2007). Em algumas *lan houses*, é de se notar filas de pessoas esperando a sua vez. São crianças, jovens, estudantes, trabalhadores, enfim, diversos tipos de pessoas, que as freqüentam. Um público caracterizado por um contingente de jovens de classe média baixa, estudantes de escolas públicas, residentes em bairros geralmente afastados do centro em que a ausência de espaços de lazer e entretenimento é uma realidade presente e lastimável.

O perfil de público das *lan houses* varia de acordo com a localização geográfica delas na cidade. Observa-se que nas *lan* mais próximas do Centro da cidade, o usuário freqüenta de modo esporádico, enquanto nas regiões mais periféricas o usuário tem uma freqüência mais regular, principalmente, pelo fato das lan houses tornarem-se um centro de referência tecnológica. E esta observação sugere que os usuários das *lan house* mais próximas ao Centro tendem a ficar menos tempo do que os usuários das *lan* nos bairros fora do centro comercial. E que, conseqüentemente, pode-se ponderar que a probabilidade de socialização é bem maior nas regiões periféricas pelo simples fato de seus usuários se mantiverem em contato por um maior período de tempo.

Muitas *lan houses* de Cuiabá acabam tendo uma aparência mais similar de uma casa particular, do que, propriamente, de um estabelecimento comercial. A imagem estandardizada do *high-tech*, caracterizado pelas portas e janelas fumês, defronta com portas e janelas de madeira de casarios antigos, tão comuns no Centro e nos bairros populares da cidade. A fachada com design futurístico acaba reproduzindo-se como uma nova camada ao prédio antigo, mas, de certa forma, bem localizado ao Centro da cidade. Em alguns casos, é de se notar a instalação dessas *lan houses* em casas com quintal, com corredores na frente, portas de cancela, além de um pouco de improvisação.

Nesse sentido, o imaginário tecnológico da *lan house* faz uma inserção ao imaginário provinciano da cidade de concreto, redefinindo as fronteiras entre o que se considera margem e o que se considera centro. Essa inserção do tecnológico na paisagem provinciana, e muitas vezes, precária, reflete uma demanda de globalização fractal, a partir do momento que produz fluxos disjuntivos na urbanidade das cidades. Trata-se de um descompasso entre a modernidade tecnológica e as condições de infraestrutura do localismo, à medida que os fluxos disjuntivos tornam-se marcas da incorporação subalterna da cibercultura. Assim como, a presença do tecnológico, através da instalação da *lan house*, insinua na forma de uma modernização periférica[36]. Isso porque se caracteriza pela conexão da cidade periférica com a cidade global.

Nos bairros de renda média-baixa e baixa, como o bairro Cidade Alta, localizado na região Oeste, e, principalmente, o bairro Pedra 90, localizado na região Sul, é possível notar os fluxos disjuntivos entre o imaginário tecnológico e as paisagens provincianas, até com maior freqüência que em outros lugares da cidade. A condição modesta das alocações nesses bairros, muitas vezes, precárias, obriga os proprietários das *lan houses* a reinventarem a imagem do tecnológico, designada, no estudo, sob a expressão "*high-tech"*. Trata-se de uma prática tática, senão dizendo circunstancial na montagem de seus espaços, uma vez que, nem sempre se encontra as melhores condições físicas de instalação. Segundo De Certeau, essa prática tática é assim descrita:

> A uma produção racionalizada, expansionista além de centralizada, barulhenta, e espetacular, corresponde outra produção, qualificada de "consumo": esta é a astuciosa, é dispersa, mas ao mesmo tempo ela se insinua ubiquamente, silenciosa e quase invisível, pois não se faz notar com produtos impostos por uma ordem econômica dominante. (1994, p.39)

---

[36] O conceito de modernização periférica tem por referência um artigo do professor Paulo Cunha Filho, membro do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE. Segundo o professor, a modernização periférica é observada como uma conexão da periferia com a prosa do mundo, na medida que a cidade se altera para tornar-se representável, adotando os princípios da representação metropolitana (FILHO apud PRYSTHON, 2009, p. 223)

Na *lan house* Multicyber, do bairro Cidade Alta, por exemplo, a primeira impressão que se tem é de uma típica casa de quintal cuiabana, caracterizada por uma frente com varanda e um quintal com mangueira aos fundos. A casa com quintal, situada na principal avenida do bairro, possui na sua parte interna a materialidade tecnológica de computadores plugados em rede e um público de cibernautas que se conecta na trama de uma sociedade global. E a sua condição modesta parece não impedir a instalação da *lan house*. Casa e imaginário *high-tech* realizam um jogo de territórios simbólicos, em que a cibercultura, na forma de uma ecologia do virtual (GUATTARI, 1992), apresenta-se, de modo tático (op. Cit.), no local.

Foto: **Lawrenberg**

Foto: **Lawrenberg**

Na *lan house* Speed, do bairro Pedra 90, por exemplo, já se nota traços mais evidentes do *high-tech*, embora presentes em uma estrutura física precária.

Foto: **Lawrenberg**

O modo tático de produção dessas *lan houses* abrange uma combinatória de operações (DE CERTEAU, 1994, p.38), a título de reapropriação de um espaço já estandardizado. A fachada com pintura estilizada ou com uma comunicação visual feita à lona, cobrado pelas empresas gráficas por um valor médio de três a sete mil reais, geralmente, nos bairros de baixa renda não encontram uma boa construção. Em muitos casos, essa fachada é substituída pelo desenho e pintura do pintor, um subempregado, que realiza o trabalho por uns 300 a 400 reais. O mesmo pintor que manualmente pinta a faixa de ráfia, assim utilizada como anúncio publicitário nas *lan houses* mais modestas.

Da fachada estilizada ao acessório mais pífio da rede de computadores de servidor, o proprietário da *lan house* faz um investimento relativamente alto. Para se ter uma ideia, o investimento médio para a montagem de uma *lan house* é de 30 mil reais, em alguns casos atingindo cerca de 80 mil reais. É um elevado investimento que, de algum modo, acaba obrigando muitas *lan houses* a buscarem práticas alternativas, senão dizendo, menos onerosas na montagem de seus espaços. Afinal, o preço alto que o mercado formal, isto é, as grandes indústrias de produtos e serviços de informática estabelecem como valia, expõe de outro lado uma demanda de empresários que acaba se sentindo marginalizada.

Os proprietários das *lan houses*, situadas nos bairros de baixa renda, designados como bairros economicamente desconectados, nem sempre possui as condições financeiras para entrar no ramo. Na maioria das vezes, estes proprietários criam subterfúgios, que funcionam como mecanismos de resistência às práticas dominantes.

> Os mecanismos de resistência são os mesmos, de uma época para a outra, de uma ordem para outra, pois continuam vigorando a mesma distribuição desigual de forças e os mesmos processos de desvio servem ao fraco como último recurso, como outras tantas escapatórias e astúcias, vindas de “imemorias inteligências. (DE CERTEAU, 1994, p.19)

Trata-se de uma potência subversiva às formas estandardizadas do *high-tech,* que permite driblar os circuitos hegemônicos e é caracterizada no modo que as *lan houses* representam a materialidade tecnológica dos jogos on line e do acesso ao ciberespaço (à internet). As *lan houses* dos bairros de baixa

renda, por não disporem da mesma infraestrutura física e da alta tecnologia das *lan houses* situadas nos bairros de renda alta e nos Shopping Centers, acabam se tornando uma versão mais econômica e modesta. Mas que, nem por isso, deixam de executar os mesmos serviços, tais como, jogos on line, acesso à internet e serviços gráficos.

Nas *lan houses* dos bairros de baixa renda, os computadores de alta tecnologia da marca DELL, com seus webcams e demais acessórios de última geração, adquiridos com um custo não menos que R$ 2.000,00, de maneira "melindrosa" são comprados a preços 2 à 3 vezes menor ao seu original e, na forma de aparelhos reciclados nas empresas de assistência técnica de informática. O balcão de madeira envernizada ou mesmo de MDP, encontrado e vendido nas lojas de decoração em conjunto, o que torna realmente pouco acessível aos proprietários mais modestos, é feito quase que à base de permuta pelo carpinteiro e serralheiro mais próximo. Os grandes painéis, feitos nas gráficas, são substituídos por pinturas artesanais, constituindo-se como práticas rudimentares, também designadas por alguns estudiosos como folkcomunicação (cf. BELTRÃO, 1980; MELO, 2001).

Nesse cenário de improvisações, as *lan houses* proliferam na população de baixa renda, em especial, na periferia da cidade, levando o acesso digital aos considerados desconectados.

4.2 O movimento das lan houses na periferia de Cuiabá

Conforme o mapa socioeconômico do IPDU e com base nos dois principais Guias telefônicos da cidade, é possível verificar uma maior concentração de *lan houses* na periferia da cidade. A periferia, segundo o dicionário Aurélio, é definida como a região mais afastada no centro urbano. Do mesmo modo, Bonduki e Rolnik (1982, p.118) definem periferia como local onde predomina a habitação de baixa renda. Contudo, esse conceito é reducionista e, no presente estudo, a ideia de periferia possui uma abordagem pós-moderna. O olhar sob a periferia, agora, atenta-se para uma geografia urbana que perpassa a

relação centro-periferia, tal qual a oposição entre cidade invisível e cidade visível de Milton Santos (1990, p.53), quando o geógrafo lembra que a paisagem urbana se estende mais depressa do que o atendimento das necessidades da população.

Segundo José Mário de Barros, a periferia na pós-modernidade está associada aos lugares abandonados pelas políticas, uma vez que as cidades contemporâneas observam-se a existência de vários centros.

> O conceito de periferia é reduzido ao distante, mas a cidade contemporânea não tem apenas um centro. Hoje o termo periferia diz respeito a lugares e sujeitos objetos de abandono das políticas. (favelaissoai.com.br/noticias, 25.08.2009)

O imagético da periferia ligada ao discurso marginalizado dos tablóides e telejornais, que as apontavam – e ainda apontam – como locais de violência, prostituição e tráfico de drogas, atualmente também assume os adjetivos de um local de tendências culturais. Isto porque, através da emergência das indústrias de entretenimento populares, as periferias transformaram-se nos lugares onde se despontam grandes sucessos nacionais. O funk do Rio de Janeiro, o forró eletrônico de Fortaleza, o arrocha de Salvador, o tecnobrega de Belém do Pará e o lambadão de Cuiabá, tornam-se os maiores exemplos dessa nova imagem de periferia. E, nesse sentido, através do movimento das *lan houses* não podia ser diferente. O movimento das *lan houses* em sentido à periferia produz um novo discurso: a de uma periferia que cansou de esperar sua inclusão social e que hoje busca uma identidade própria.

Assim como a música contribui para formação de uma periferia menos marginalizada e produtora de tendências culturais, o movimento das *lan houses*, no caso, evidenciado no mapa socioeconômico da cidade de Cuiabá como novos trajetos, insinua para uma periferia mais conectada às práticas midiáticas relacionadas ao acesso ao computador e à internet. No mapa socioeconômico de Cuiabá, verifica-se que, apesar dos bairros de renda alta estarem situados, em sua grande maioria, mais próximos do Centro da cidade, não impede que a proliferação das *lan houses* siga para as áreas mais distantes e, em especial, à periferia. Nessas condições, as *lan houses* se instalam e se multiplicam, desenvolvendo-se contra a lógica hegemônica das cidades modernas, que se caracteriza por dispor de mais dispositivos públicos e serviços,

tais como, a presença de escolas, hospitais, órgãos públicos, nas regiões próximas do Centro. E, nesse sentido, o movimento delas no mapa socioeconômico acaba constituindo novas cartografias: 1) que deslocam a noção de conectados para também os bairros de baixa renda; e 2) que criam novos mapas na geografia urbana da cidade de Cuiabá, abrindo, através do acesso à internet, novas fronteiras para os economicamente desconectados.

A instalação de *lan house*, em cada ponto da cidade de concreto, sugere a passagem para uma cidade ubíqua, com novas formas de itinerâncias e proxemias.Trata-se de uma nova infraestrutura espacial propiciada pelas redes telemáticas, que possui como uma das principais características a interconexão (LÉVY, 1999, p.49).

O mapeamento das *lan houses* na cidade de Cuiabá vem para ilustrar um novo mapa na relação entre a modernidade tecnológica e a população de baixa renda. A distribuição das *lan houses* no mapa socioeconômico está para perturbar – questionar – a relação entre centro e periferia, ao indicar tecnologias, como computador e internet banda larga – aparatos tecnológicos considerados comuns em boa parte da classe média – para quem não dispõe de condição financeira – mínima – para adquiri-las. O posicionamento delas insinua, de modo tático, a presença da cibercultura e da sociedade informacional, nas suas formas mais diversas (comunicação interativa via MSN e chats, interatividade em jogos on line, relacionamentos virtuais). E, ao mesmo tempo, o movimento das *lan houses* reforça o potencial de ubiquidade e a universalização da Sociedade da Informação.

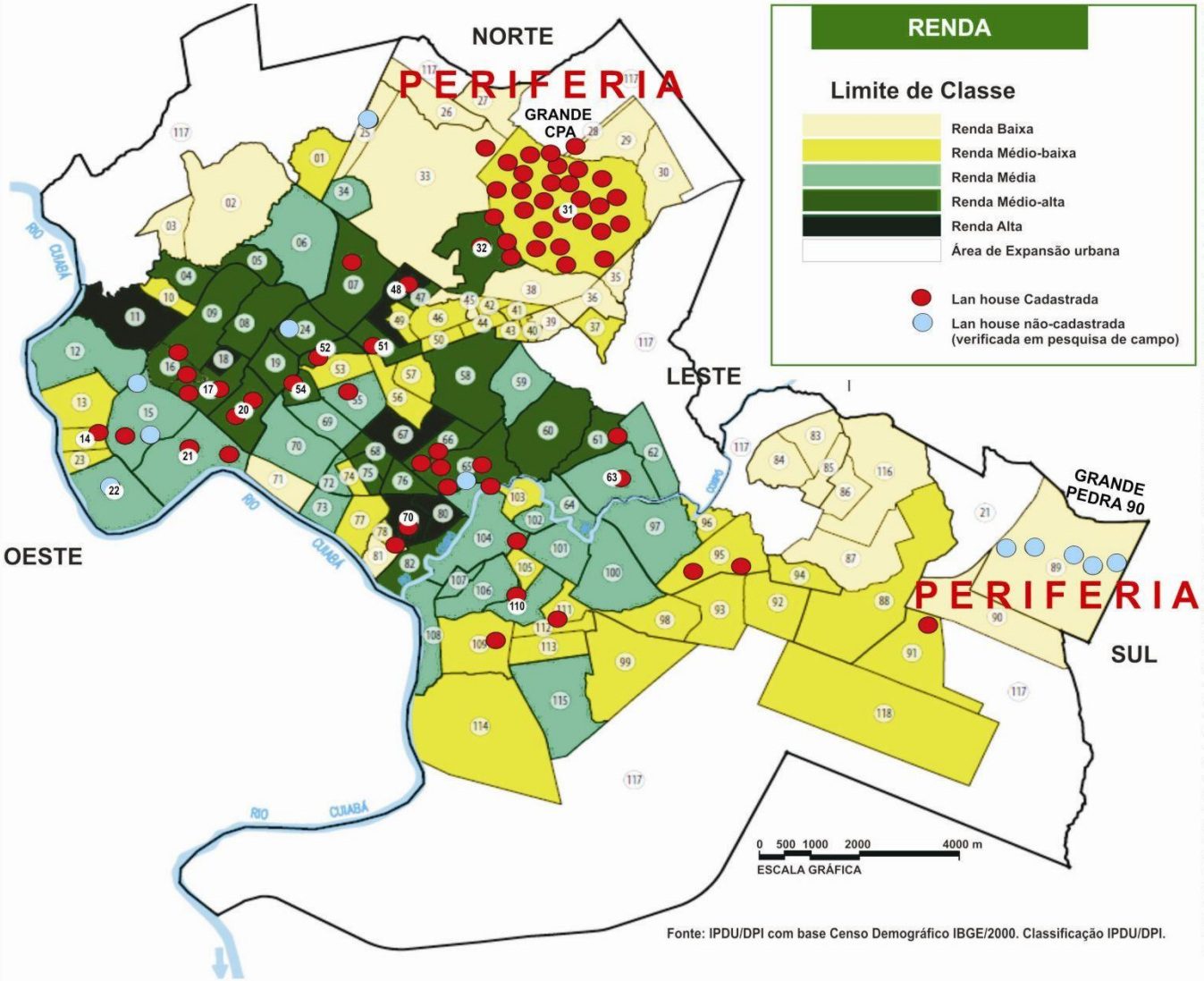
Através do mapeamento, registra-se uma cidade de concreto que se *metamorfoseia* em contato com a cidade digital. A cidade física, formada por suas idiossincrasias e particularidades históricas – avenidas, praças e ruas batizadas com nomes de autoridades locais (civil ou religiosa) [37] –, interage com a cidade em rede, formada de conexões e de plataformas digitais, que se espraia através do movimento das *lan houses*. O mapeamento indica os trajetos tomados pela modernização tecnológica na cidade, atribuindo-se às *lan houses* a função de

---

[37] Marc Augé diz que o uso dos nomes em rua é uma dimensão histórica que sempre foi imposta ao espaço urbano. (1994, p.65-66)

mediadoras de bens de “alta tecnologia”, então designados de tecnologia *high-tech*.

MAPA DE CUIABÁ
MAPEAMENTO DAS LAN HOUSES (2008 A 2009)



RENDA

Limite de Classe

- Renda Baixa
- Renda Médio-baixa
- Renda Média
- Renda Médio-alta
- Renda Alta
- Área de Expansão urbana

- Lan house Cadastrada
- Lan house não-cadastrada (verificada em pesquisa de campo)

Fonte: IPDU/DPI com base Censo Demográfico IBGE/2000. Classificação IPDU/DPI.

01 – Jardim Ubirajara
02 – Ribeirão do Lipa
03 – Novo Colorado
04 – Jardim Mariana
05 – Santa Marta
06 – Despraiado
07 – Alvorada
08 – Do Quilombo
09 – Duque de Caxias
10 – Ribeirão da Ponte
11 – Santa Rosa
12 – Barra do Pari
13 – Jardim Santa Isabel
14 – Cidade Verde
15 – Cidade Alta
16 – Jardim Cuiabá
17 – Da Goiabeira
18 – Popular
19 – Centro-Norte
20 – Centro-Sul
21 – Do Porto
22 – Coophamil
23 – Novo Terceiro
24 – Dos Araés
25 – Jardim Florianópolis
26 – Jardim Vitória
27 – Paraíso
28 – Nova Conquista
29 – Primeiro de Março
30 – Três Barras
31 – Morada da Serra
32 – Morada do Ouro
33 – Centro Político Administrativo
34 – Paiaguás
35 – Novo Horizonte
36 – Planalto
37 – Residencial Itamarati
38 – Novo Mato Grosso
39 – Sol Nascente
40 – Jardim Eldorado
41 – Residencial São Carlos
42 – São Roque
43 – Residencial Santa Inês
44 – Carumbé
45 – Bela Vista
46 – Dom Bosco
47 – Terra Nova
48 – Jardim Aclimação
49 – Canjica
50 – Campo Verde
51 – Bosque da Saúde
52 – Do Baú
53 – Da Lixeira
54 – Dos Bandeirantes
55 – Do Areão
56 – Jardim Leblon
57 – Pedregal
58 – Jardim Itália
59 – Morada dos Nobres
60 – Santa Cruz
62 – Jardim Imperial
63 – Jardim Universitário
64 – Cachoeira das Garças
65 – Boa Esperança
66 – UFMT
67 – Jardim das Américas
68 – Pico do Amor
69 – Do Poção
70 – Dom Aquino
71 – Do Terceiro
72 – Jardim Paulista
73 – Jardim Europa
74 – Campo Velho
75 – Jardim Tropical
76 – Jardim Petrópolis
77 – Grande Terceiro
78 – Praeiro
79 – Jardim Califórnia
80 – Jardim Shangri-lá
81 – Praeirinho
82 – Bela Marina
83 – Osmar Cabral
84 – São João Del Rei
85 – Jardim Fortaleza
86 – Santa Laura
87 – São Sebastião
88 – Pascoal Ramos
89 – Pedra 90
90 – Nova Esperança
91 – Jardim Industriário
92 – Jardim Passaredo
93 – São Francisco
94 – Lagoa Azul
95 – Tijucal
96 – Jardim dos Ipês
97 – Altos do Coxipó
98 – Jardim Presidente
99 – Residencial Coxipó
100 – São José
101 – Parque Ohara
102 – Jardim das Palmeiras
103 – Jordão
104 – Coxipó
105 – Vista Alegre
106 – Jardim Gramado
107 – Coophema
108 – São Gonçalo Beira Rio
109 – Parque Geórgia
110 – Nossa Sra. Aparecida
111 – Jardim Comodoro
112 – Cohab São Goncalo
113 – Jardim Mossoró
114 – Parque Atalaia
115 – Parque Cuiabá
116 – Zona de Expansão Urbana do Manduri
117 – Área de Expansão Urbana
118 – Distrito Industrial

No mapa socioeconômico do IPDU, identificam-se a diferença entre rendimento dos bairros por tonalidades de cores que variam do verde escuro, a qual representa um rendimento alto e, no caso, observado com mais presença nas áreas centrais da cidade, ao verde claro (amarelo), a qual representa um rendimento mais baixo e, no caso, observado com mais presença na periferia da cidade. Ao todo, são identificados 141 bairros da cidade de Cuiabá, distribuídos nos pontos ordinais Sul, Norte, Leste e Oeste, e, localizados no mapa pela sua respectiva numeração.

Na região Norte de Cuiabá, que corresponde ao Grande CPA, umas das regiões consideradas periféricas da cidade, nota-se uma maior presença das *lan houses*. Conforme o mapeamento, há cerca de trinta *lan houses*, a maioria distribuída próxima uma da outra. Elas estão posicionadas em toda região que compõe o Grande CPA, e somente uma se localizando mais afastada, a Megabyte *lan house*, no bairro Jardim Florianópolis, considerado um dos bairros mais violentos da cidade.

O Grande CPA constitui um dos maiores adensamentos urbano da cidade, segundo o último censo do IBGE, possuindo mais de cem mil habitantes. Ela é formada por bairros de renda média-baixa e baixa, salvo exceção, o bairro Morada do Ouro, de renda média alta. E o grande número de *lan houses*, em sua região, vem sustentar a tese do movimento contra-hegemônico das *lan houses*, e, em especial, reforçar a importância social delas na popularização da Sociedade da Informação na periferia. No Grande CPA, há somente dois telecentros, que se localizam no bairro Jardim Vitória, considerado um dos bairros com maiores índices de desemprego e de violência da cidade; e, no bairro Novo Paraíso, de renda média-baixa[38]. Ambos os telecentros são administrados pelas associações comunitárias desses bairros, e representam o papel das políticas públicas na promoção de uma sociedade informacional mais equitativa.

Conforme os dados dos guias telefônicos, verificam-se que a maioria das *lan houses* do Grande CPA estão localizadas em avenidas e em ruas movimentadas, caracterizadas pela presença de muitos comércios. São *lan houses* que se instalam próximas de lugares com enorme fluxo humano, como,

---

[38] Fonte: Telecentros Brasil, no site: <www.tecbrasil.net/telecentros>. Acessado em 21/08/09.

por exemplo, a *lan house* Virtual Net, situada em frente ao Terminal de ônibus do bairro CPA II, na parte central do Grande CPA. E são *lan houses* que se transformam em referências locais, identificadas como “point” de encontro (PEREIRA, 2007), por aglomerarem em seu espaço uma multidão de pessoas e pela falta de lazer dos próprios bairros.

No Grande CPA, nem todos os bairros possuem praças, bosques ou qualquer outro tipo de área de lazer. Apesar da proximidade com um dos principais Shoppings Centers da cidade, o Pantanal Shopping, as opções de entretenimento desses bairros ainda são poucas. Em bairros como o 1º de Março e o Três Barras, bairros de renda média-baixa e com altos índices de violência, a população, visando uma maior segurança, acaba se confinando em suas casas como reflexo do enclausuramento das grandes cidades, e, hipoteticamente, vendo a emergência das *lan houses* como um local de lazer. Pressupõe-se que as *lan houses*, nesses bairros, tornam-se quase uma extensão doméstica da casa, criando novas redes de convívios entre os moradores da comunidade e, sobretudo, de outros lugares.

A sociabilidade eletrônica, promovida pelas ferramentas de comunicação da *lan house*, aproxima as pessoas de dois modos: 1) localmente, e 2) globalmente. Ela aproxima “localmente” pelo interesse em comum de pessoas da comunidade em acessar às novas tecnologias. Segundo Maffesoli (2007), trata-se de novos tribalismos formados por afinidades em comuns. E, aproxima “globalmente” pela sensação de multipertencimento (SIMMEL,1973), gerado pelas relações on line com pessoas de todo o planeta.

A elevada concentração de *lan houses* no Grande CPA sai em contraponto ao número reduzido delas nas áreas próximas do Centro da cidade, em que se nota uma maior presença da população de renda alta. São poucas as *lan houses* localizadas nos bairros de renda média-alta e alta, em alguns casos, nem sendo registradas. No Centro de Cuiabá, apesar de dispor dos mais variados serviços, bancos, instituições de ensino e áreas de lazer, foram totalizadas somente três *lan houses*, que se distribuem de forma dispersa e como pontos isolados no mapa.

Nas proximidades do Centro, verifica-se a presença de *lan houses* nos bairros populares e de renda média, localizados na forma de um cinturão em

todo seu entorno. São estabelecimentos próximos de comércio e faculdades, e que concorrem com cybercafés, bares e lojas de conveniência com acesso à internet, além dos laboratórios de informática das próprias faculdades. Também essas *lan houses* são notadas em maior quantidade nas áreas que estão localizados os três Shopping Centers da cidade: região Médio-Norte, o Shopping Pantanal, região Médio-Sul, o Shopping Três Américas, e região Oeste, o Shopping Goiabeiras. Trata-se de áreas de grande movimento, com bastante prédios comerciais e condomínios luxuosos, uma variada gama de serviços especializados, escritórios, muitas escolas e faculdades, além de amplos espaços para atividades de lazer, tais como, o parque Mãe Bonifácia, situado na região Oeste.

Contudo, o acesso digital nas *lan houses*, localizadas nessas áreas nobres, acaba não tendo o mesmo significado social que as percebidas nos bairros de baixa renda e da periferia. O usuário possui um rendimento médio acima de três salários mínimos e suficiente para aquisição de computador com internet banda larga. Além disso, na maioria dos condomínios e prédios, visando-se uma maior segurança e como traço da privatização do cotidiano nas grandes cidades (FREITAS e PIZA apud VILLAÇA e GOES, 2001)[39], há locais específicos para o acesso à internet. O que reduz a importância social das casas virtuais como locais de mediação tecnológica e, mais especificamente, de acesso â internet.

Em bairros como a Cidade Alta, Goiabeiras e Quilombo, localizados ao Oeste do Centro da cidade e caracterizados por possuírem construções antigas e tradicionais, são registradas várias *lan houses*. A presença delas indica uma demanda de usuários (consumidores) de computador e internet, como indício da virtualização da sociabilidade e da proliferação das tribos eletrônicas. Mais que ofertar jogos on line, as *lan houses* conectam a população à chamada cultura da virtualidade real.

Do outro lado do mapa, na região Sul, que corresponde ao Grande Pedra 90, há uma menor concentração de *lan houses*. No mapeamento foram

---

[39] Segundo Ricardo Freitas e Rafael Piza, a privatização do cotidiano é traduzida por grades, muros e portões, como sinal do enclausuramento da população em relação às ameaças urbanas e problemas sociais da cidade. Trata-se de um estilo de vida ilhado, senão dizendo, fechada diante da realidade social em sua volta. (2001, p.43)

registradas seis *lan houses*, sendo uma, cadastrada no guia telefônico, a Nerv *lan house*, localizada no bairro Jardim Industriário, e outras, percebidas durante a pesquisa de campo e localizadas no bairro Pedra 90.

A *Nerv lan house* aparece como conexão da modernidade tecnológica em um bairro caracterizado pela falta de saneamento básico e iluminação na rua. No Jardim Industriário, um dos bairros mais populosos que compõe a periferia do Grande Pedra 90, o rendimento médio da população é de um salário mínimo. A *Nerv lan house* relaciona-se com as condições incipientes do bairro na forma de uma interface para a ideia da cidade perfeita, ou em uma quimera futurística produzida pela literatura ficcional. Diferentemente da velocidade em que chegam as obras de infraestrutura e os serviços públicos voltados para qualidade de vida, ou seja, em que a modernização da cidade de concreto se processa, os reflexos da alta tecnologia tendem a chegar mais rapidamente através da *lan house*.

As *lan houses* entram nos bairros de periferia com mais facilidade que os serviços públicos mais essenciais. E o acesso digital nesses bairros atenta que a ideia de espaço comunitário pode ser muito mais amplo que as relações de vizinhança de uma casa a outra, e, sobretudo, diante da limitação estrutural e física do lugar. O acesso evidencia ao individuo e morador do bairro que: a sua percepção social não finaliza no fim da rua sem asfalto, ou se, nos trajetos, cotidianamente, tomados por ele no que vem constituir seu ambiente físico social. Os moradores, diariamente, acostumados a tomarem como trajetos o trabalho, a escola nas proximidades, o comércio ou se o vizinho; quando entram na *lan house*, tomam rotas para os mais variados lugares. O sentido geográfico do bairro, para o morador, parece perder a razão diante das redes sociais com membros de outros estados e países. Trata-se da passagem de uma condição física de sociabilidade para a condição telemática das redes da internet.

Bem próximas da *Nerv lan house*, só que no bairro Pedra 90, são verificadas cinco *lan houses*, situadas na avenida principal do bairro: a Avenida Newton Castro Rabello. Essas *lan houses* não estão cadastradas nos dois principais guias telefônicos, o Guia Atalaia e Cidade. Elas representam uma imensa maioria de casas em condição informal. Algumas delas são registradas na forma de outra atividade comercial, e outras se encontram em situação ilegal.

O bairro Pedra 90, a 15 km de distância do Centro da cidade, é considerado o bairro periférico mais afastado, além de ser bastante violento. Conforme o IPDU, a sua população possui um dos mais baixos rendimentos, não ultrapassando o valor de um salário mínimo, atualmente avaliado em R$ 510,00. E, ao mesmo tempo, ela aproxima-se da definição de Beltrão de grupos urbanos marginalizados:

> Os grupos urbanos marginalizados caracterizam-se pelo reduzido poder aquisitivo devido à baixa renda. Esses grupos são formados por indivíduos que recebem pequenos salários, em empregos ou subempregos que não exigem mão-de-obra especializada, como construção civil, estiva, limpeza e conservação de edifícios, oficinas de reparos, trabalhos domésticos, ofícios e atividades as mais modestas (engraxates, remendões, bombeiros, ambulantes, olheiros e lavadores de carro etc.) Além de pequenos negociantes, servidores públicos subalternos, aposentados, menores sem ocupação, biscateiros e pessoas que vivem de expedientes ilegais – "ladrões, prostitutas, proxenetas, passadores de 'bicho' e foragidos da justiça". (1980, p. 55).

Beltrão também define o tipo de habitação dos grupos urbanos marginalizados, supondo que, a população de baixa renda e desassistida das políticas públicas, "sobreviva" em moradias com pouca infraestrutura e baixo custo – então, evidentes em muitos lugares do bairro Pedra 90 [...]

> Estes grupos se concentram em favelas, construções populares de baixo custo ou nenhum custo em áreas periféricas dos centros urbanos. A habitação, em si, também gera doenças e incapacidade para o trabalho e para a integração/ascensão social de tais indivíduos: em geral tem um só cômodo, construindo-se um prolongamento (puxado) para o fogão e o 'quartinho' (...)(idem, p. 56)

Diante dos denominados grupos urbanos marginalizados, o acesso digital nas *lan houses* assume uma função estratégica na promoção da inclusão social. O aparecimento das *lan houses*, em um bairro como o Pedra 90, amplia o campo de possibilidades dos seus moradores perceberem a realidade. O acesso às ferramentas de comunicação, através da internet, possibilita novas sinergias sociais e novos estados de conhecimentos ao morador, antes reduzido às relações off-line de sua comunidade.

Durante a pesquisa de campo, inicialmente, foram visitadas seis *lan houses* (*Gigabyte lan house*, *Xtreme lan house*, "*.Com" lan house*, *Speed lan house, Red Zone lan house* e *Sorvnet lan house*), que ficavam situadas na

avenida principal do bairro Pedra 90, mas só se fazendo a observação participante, com recorte etnográfico, em uma: a Sorvnet *lan house*. A localização das cinco *lan houses* na mesma avenida e próximas umas das outras, sugere, invariavelmente, uma grande demanda de usuários (consumidores) que acessam à internet. E sua quantidade evidencia a procura por acesso digital, sustentando a tese da importância dessas casas virtuais na relação entre a modernidade tecnológica e a população de baixa renda.

Das seis *lan houses* visitadas inicialmente, foi verificado que, após um período de seis meses, houve a desativação de duas destas casas virtuais, a *Xtreme lan house* e a *.Com lan house*, e que, ao mesmo tempo, houve a abertura de mais uma delas, a *Speed lan house II*. À primeira vista, pode-se afirmar que houve uma redução do número de lan *houses* na avenida principal do bairro Pedra 90, ao se reduzir de seis para cinco. Entretanto, conforme depoimentos dos proprietários das *lan houses* visitadas na região, afirma-se que houve um aumento significativo da demanda de usuários como evidência da modernização tecnológica da população.

Situada próxima à praça principal do bairro Pedra 90, a Gigabyte *lan house* é a maior e, aparentemente, a mais estruturada das *lan houses* do bairro. Entre todas, ela é a única que possui as portas e as janelas com vidraça fumê, além de uma pintura estilizada. A *lan house* oferece jogos on line como *Counter Strike, Mu* e *Age of Empires*, serviços de acesso à internet banda larga, de elaboração de currículos, de impressão gráfica, além da venda de refrigerante e salgadinhos em seu balcão de atendimento. Em sua volta, nota-se a presença de mercados, farmácias, bancas de verdureiros e de DVDs piratas (comércio informal), pequenas lojas de roupas e diversos salões de beleza. E, segundo informações de um comerciante local, que trabalha há mais de cinco anos na região, a Gigabyte é considerada a primeira *lan house* do bairro.

Atualmente, a *lan house* possui um cadastro com mais de 1.200 usuários, constituído por estudantes, trabalhadores assalariados e autônomos com mão-de-obra não-especializada. Ao lado da lan house, nota-se uma loja de assistência eletrônica que, entre os serviços, oferece a instalação do sinal para internet gratuita. A internet gratuita é um programa desenvolvido pela prefeitura

municipal de Cuiabá[40] no final do ano de 2009, com o objetivo de difundir o acesso à internet na periferia da cidade.

Foto: **Lawrenberg**

Foto da Gigabyte lan house. Ao lado dela, uma empresa em assistência eletrônica que oferece a instalação de internet gratuiita.

Com uma estrutura menor, a *Red Zone lan house* funciona a mais de um ano, oferecendo quase os mesmos serviços da Gigabyte, além da gravação de CD e DVD, assistência técnica para computadores e revenda de produtos de informática, como CDs e mouses reciclados. A fachada da *lan house* é bastante chamativa, fazendo o uso de cores vibrantes como o vermelho, e, ao mesmo tempo, rompendo com as cores habitualmente utilizadas na representação do *high-tech*. O painel da *lan house*, que possui letreiros em inglês, uma estética sofisticada e *underground* , e produzido em gráfica, geralmente, por um profissional especializado, insinua como um traço disjuntivo de paisagem urbana em relação à fachada da loja de acessórios, que possui uma estética pouco trabalhada e produzida de forma artesanal por uma mão-de-obra não-especializada (pintor). Da mesma forma, a porta de vidro e fumê da *lan house* realça a sua disjunção em relação à porta de esquadria metálica da loja de acessórios.

---

[40] Fonte: Prefeitura Municipal de Cuiabá, no site www.cuiaba.mt.gov.br.

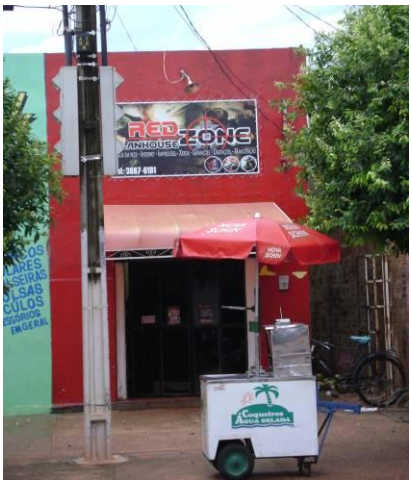


Foto: **Lawrenberg**

Foto da lan house Red Zone

Foto: **Lawrenberg**

Foto de perfil da lan house Red Zone

A instalação física da *Red Zone lan house* lembra uma pequena loja de roupas, ou mesmo, de acessórios. Existe uma diferença excludente de alocação de espaço e de recurso entre uma loja de roupas, por exemplo, e uma *lan house*. As lojas de roupas, geralmente, não carecem de um sistema de aterramento, boxes para computadores ou uma rede de conexão à internet, para o desempenho de suas atividades. Enquanto para a *lan house*, a presença de qualquer um dos itens citados é indispensável. E, ciente disso, supõe-se que a *Red Zone lan house* funciona sob condições aquém das normais vivenciadas no ramo, como mais um aspecto ilustrativo das *lan houses* nos bairros de baixa renda e da periferia.

Mais adiante à *Red Zone lan house*, estão localizadas as duas lan houses da rede *Speed Net.* A primeira, a Speed Net I, possui um tempo de funcionamento maior embora, atualmente, estivesse em reforma. A sua fachada, com uma pintura rosada, um ar-condicionado instalado de modo improvisado e um letreiro bastante estilizado, mas produzido de forma artesanal e não-especializado, reflete uma disjunção econômica[41] entre o imaginário *high-tech* e a condição rudimentar da infraestrutura local. A presença da *lan house* insinua a emergência de códigos transnacionais, caracterizados através dos signos da

---

[41] Segundo Appadurai, a disjunção econômica constitui uma forma de desterritorialização produzida pelos fluxos da cultura global (1999).

cibercultura, e que, ao mesmo tempo, mesclam-se na arquitetura precária da comunidade como um instrumento de acesso à globalização.

A *lan house Speed Net I* instalou-se em uma área bastante precária do bairro Pedra 90, nas proximidades de um terreno baldio. Ao lado de sua instalação, notam-se: um extenso matagal à sua direita, uma calçada com rachaduras na sua frente e a rua sem asfalto à sua esquerda que se evidenciam como contraponto à publicidade de sua globalidade tecnológica.

Foto da lan house Speed Net I Foto: **Lawrenberg**

No bairro Pedra 90, são poucas as ruas asfaltadas e trafegáveis. Algumas ruas são bastante estreitas e quase impossíveis para a passagem de veículos, enquanto outras ruas são cobertas por uma extensa vegetação, em especial, as situadas próximas das áreas de chácaras e fazendas, denominadas pelos moradores como “Cinturão Verde”. Na época das chuvas, essas vias desaparecem e se transformam em dutos de lixo e todo tipo de material, dificultando o tráfego da população.

Mais distante, a cerca de aproximadamente 150 metros da *Speed Net I*, está a *lan house Speed Net II*. Ela funciona a quase cinco meses na região. Além de oferecer serviços de *acesso à internet e jogos on line*, a *lan house* também possui uma loja de assistência técnica e de vendas de produtos de informática. Na sua recepção, podem ser encontrados computadores montados, mouses e teclados reciclados, webcams novos e semi-novos, cabos para entrada USB e *pen-drives* usados. Trata-se de um pequeno comércio de informática, à princípio, aberto como mais uma fonte de renda para o proprietário da *lan*, mas que, por outro lado, irrompe como indicativo de um modo de globalização subalterna e contra-hegemônica. Assim que esses equipamentos tecnológicos são geralmente comprados em lojas de informática e franquias licenciadas às grandes marcas, como, por exemplo, da Macro Informática.

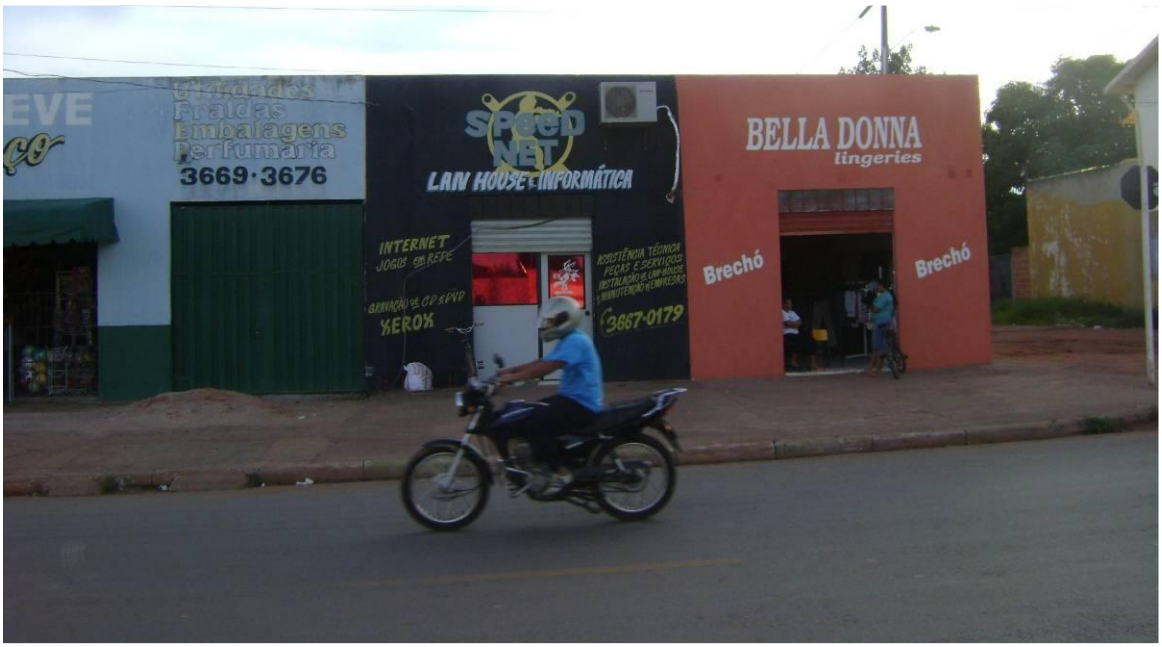


Foto da lan house Speed Net II Foto: **Lawrenberg**

Na fachada da *lan house Speed Net II,* nota-se uma estética que se assemelha às boates e casas de tattoos. O uso da cor preta na fachada aparece na paisagem em sua volta, isto é, ao lado do pequeno brechó e do antigo galpão, como um indício do imaginário underground dos cyberpunks. O logotipo da casa virtual lembra um símbolo de guerra, em especial, aos adotados pelos jogos em rede *Counter Strike* e *Call of Duty*. Da mesma forma que a ausência de janelas e a porta com fumê espelhado em vermelho instituem-se de maneira paradoxal ao espaço urbano em sua volta. Em linhas gerais, a materialidade tecnológica da *lan* media-se diante dos graves problemas de infraestrutura do bairro Pedra 90 que aparecem como uma representação visual do arcaico, e como metonímia de uma temporalidade passada.

Deve-se registrar que o esforço em mostrar a disjunção econômica entre a modernização tecnológica e a precariedade local vem para sugerir a facilidade das *lan houses* infiltrarem e penetrarem nos *espaços esquivos* da cidade, caracterizados pelo sociólogo polonês Bauman como espaços onde as vias de aproximação se contorcem, prolongam ou inexistem (1999, p.27). Essas casas virtuais introduzem-se nos pontos mais remotos do concreto da periferia como um rizoma, sem remeter a uma unidade ou dela derivar (PELBART, 2003, p. 216). Às vezes modificam, parcialmente, sua aparência de espaço que medeia tecnologia, assim observado na fachada da *lan house Speed Net I,* e, às vezes

mantêm a sua imagem estandardizada – publicizada – e hegemônica do *high-tech,* no caso, visto na fachada da *lan house Gigabyte*. Em ambos os casos, acontece um jogo simbólico em que se evidencia a capacidade das *lan houses* de adaptarem-se nos novos territórios e, de formatarem-se na condição de fluxos da cultura global[42].

Contudo, nem sempre o jogo simbólico e a forma como são representadas as *lan houses* validam a entrada delas na comunidade. É necessária também uma interação social do estabelecimento com a vida comunitária. E isso prescreve muito mais que a disposição de acesso à internet a preços cada vez mais tangíveis. Trata-se de adquirir uma aceitação social e uma imagem positiva da população local, principalmente pelo fato de que muitas *lan houses* ainda são vistas como pontos de prostituição e de tráfico de drogas.

Na *Sorvnet lan house*, localizada no final da Avenida Newton Castro Rabello, a estratégia utilizada, inicialmente, para desenvolver uma boa imagem junto à comunidade do bairro Pedra 90, foi colocar uma sorveteria na sua entrada. A *Sorvnet lan house* situa-se próxima de uma escola e de um posto de saúde. É uma *lan house* de pequeno porte, com somente cinco computadores conectados em sua rede. A sua fachada, que parece mais uma lanchonete do que realmente uma casa de diversão eletrônica, possui uma pintura desbotada e um velho toldo. E entre os computadores e a área destinada à sorveteria, há um compensado que garante mais conforto e privacidade aos usuários.

Segundo depoimentos da proprietária, a senhora Rosânia da Silva Souza, a *lan house* encontrou muitas dificuldades com os moradores nos seus primeiros meses de funcionamento. Existia uma grande rejeição dos pais das crianças em permitir a ida delas no estabelecimento. Além disso, a proprietária informou a ocorrência de muitos roubos, que aconteciam, na maioria das vezes, no período noturno.

A *lan house Sorvnet* possui em seu cadastro mais de 350 usuários, todos cadastrados com nome, idade e endereço. Curiosamente, a *lan house* não está identificada como "*lan house*" nos cadastros telefônicos adotados por este

---

[42] Appadurai diz que os fluxos da cultura global são de ordem disjuntiva, superposta e complexa. Na sua análise, estes fluxos são classificados em cinco dimensões: (a) etnopanoramas; (b) midiapanoramas; (c) tecnopanoramas; (d) finançopanoramas; (e) ideopanoramas.(1999, p. 312)

estudo, os cadastros do Guia Atalaia e Guia Cidade, mas como uma sorveteria. O que evidencia a dificuldade de registrar e regulamentar a atividade das *lan houses*, como, de certo modo, o caráter informal de muito destas casas de acesso à internet.

4.3 Acesso digital e inserção social da periferia de Cuiabá na *lan house*

De todas as *lan houses* visitadas na periferia, este estudo buscou observar uma mais especificamente. Trata-se da *lan house Sorvnet*, considerada a menor e mais modesta *lan* do bairro. Durante dois dias foram observados o comportamento de usuários em relação aos usos dos aparatos tecnológicos na

lan house, tendo como auxílio o depoimento da sua proprietária e breves diálogos com os seus usuários. A observação tem um caráter etnográfico, partindo por uma observação participante como método. E o objetivo é relatar os modos de apropriação tecnológica na *lan house*, assim como destacar a sua importância social na comunidade.

Foto da lan house Sorvnet. Foto: Lawrenberg

A respeito dos critérios para a escolha da *lan house* no bairro Pedra 90, além da localização na periferia da cidade, foi levado em consideração

mais dois critérios: 1) a condição socioeconômica da população do bairro, verificada através do mapa socioeconômico do IPDU; e 2) a concentração populacional do bairro de baixa renda, no sentido de mensurar a importância social do acesso digital da *lan house*. Conforme esses dois critérios, o bairro Pedra 90 aparece entre os cinco bairros da cidade de Cuiabá com menor rendimento médio na população[43], com renda familiar mensal igual ou abaixo de um salário mínimo, e, ao mesmo tempo, como o mais populoso entre esses bairros.

Foram realizadas duas visitas na *lan house Sorvnet.* E nas duas visitas foi entrevistada, através de uma entrevista aberta e não-estruturada, a proprietária e mais cinco usuários. Além das entrevistas, houve o registro fotográfico do ambiente da casa virtual, destacando as suas instalações, e da realidade social ao seu entorno, destacando as condições de infraestrutura do local.

Na entrevista com a proprietária, a senhora Rosânia da Silva Souza, 34 anos de idade, mulher casada e residente no bairro CPA IV, buscou-se informações da instalação e da administração da *lan house*, além dos dados cadastrais dos seus clientes. Conforme depoimento da proprietária, o imóvel da *lan house Sorvnet* é alugado e antes funcionava como um pequeno armazém. Na instalação da *lan* foram feitas inúmeras adaptações, entre elas: o reboque nas paredes, a construção de encanamentos (rede hidráulica), instalação elétrica com aterramentos e a colocação de um forro. A incipiente infraestrutura do local dificultou, inicialmente, a instalação de uma internet banda larga. Entretanto, através dos contínuos esforços do esposo da proprietária, um profissional eletricista, adquiriu uma boa conexão de internet.

A proprietária disse que o esposo dela fez todo o serviço de instalação elétrica e de montagem do servidor dos computadores, o que minimizou bastante os custos. Além do esposo, a proprietária da *lan* teve o apoio de amigos e de conhecidos na compra dos equipamentos tecnológicos, e o auxilio da filha e de um sobrinho no atendimento. O que demonstra um caráter

---

[43] Segundo o mapa e o relatório socioeconômico do IPDU, aparecem como os cinco bairros da cidade de Cuiabá com os menores rendimentos médios na população: 1º - Santa Laura, 2º Jardim Fortaleza, 3º Jardim Vitória, 4º Jardim Florianópolis e 5º Pedra 90.

familiar no gerenciamento das *lan houses*, sobretudo, no sentido de minimizar os altos custos do negócio, que são provocados pela constante atualização e manutenção dos equipamentos tecnológicos (computador, webcams, fones de ouvido, jogos em rede, etc).

Na *lan house Sorvnet*, os cinco computadores, que compõem o seu servidor hoje, foram todos comprados de diferentes lojas de informática e de assistência técnica em informática, sob o auxílio de um amigo próximo, um vendedor ambulante que nas horas vagas presta serviços em assistência de informática. O switch (servidor), a impressora preto-e-branco, os periféricos e os acessórios de computador foram adquiridos através da permuta nos serviços de eletricista realizados pelo esposo. O ar-condicionado, com capacidade de 12.000

btus, era da casa da proprietária e foi instalado na lan pelo esposo, através de uma improvisada tubulação com velhos canos e fios de cobre, geralmente adquiridos como “restos” nas obras de prédios e torres de transmissão. O compensado de MDF, colocado como divisória da lan e a sorveteria, foi adquirido na forma de compensação de dívida de um antigo cliente do esposo da proprietária. Enquanto os softwares foram baixados da internet por um programador de computador e também proprietário de uma *lan house* no bairro Tijucal, não muito distante dali, reforçando a condição subalterna e tática nas montagens das *lan houses* na periferia.

Na pintura da fachada da *lan house Sorvnet* foram gastos R$ 300,00. Um valor considerado baixo se comparado ao custo de uma fachada com luminoso – que é utilizada até com mais freqüência nas casas virtuais. E o toldo esverdeado, com quatro a cinco anos de uso, foi comprado de uma velha

Foto da divisória da lan. Foto: Lawrenberg Foto do ar-condicionado da lan. Foto: Lawrenberg

serralheria do bairro Pedra 90, por um valor inferior a R$ 100,00. Na contabilidade geral, foram gastos R$ 400,00 na montagem da fachada.

O acesso à internet na Sorvnet está R$ 1,50 por hora, tendo uma promoção de R$ 1,00 por hora para aniversariantes, além de meia hora grátis para cada R$ 5,00 de uso. Segundo a proprietária, o valor de R$ 1,50 é um preço competitivo em relação aos praticados por outras *lan houses* da região. Ela mostra-se convicta em afirmar que a sua internet é banda larga e de boa qualidade de conexão, enquanto que dos seus concorrentes, a internet é via rádio e de qualidade duvidosa de conexão.

Quanto aos serviços da lan, a proprietária informou que desde o início ofereceu: acesso à internet, digitação, impressão, Xerox, gravação de CD, além de jogos on line. Contudo, houve um aumento dos serviços até como prova de uma crescente informatização do bairro. Segundo a proprietária, hoje no bairro há, no mínimo, umas três a quatro franquias da empresa de informática Macro que já vendem um bom volume de computadores e de seus acessórios. Além das franquias de informática, a proprietária também indicou o crescimento dos serviços em instalação de internet via rádio e da internet gratuita, observado nos anúncios em faixas de ráfia e cartazes de papel em todas as partes do bairro. Trata-se de um mercado de informática emergente que, além de lojas de informática, surge pela urgência de uma economia cultural global, e, como reflexo da sociedade informacional.

Nas fotos abaixo, pode-se ver uma loja de informática da Macro, localizada ao lado de uma rua não-asfaltada e sem saneamento, e uma empresa de assistência em equipamentos eletrônicos, que oferece os serviços de instalação de internet gratuita.

Foto: Lawrenberg

Foto da loja de Informática Macro.

Foto: Lawrenberg

Foto da empresa em assistência eletrônica.

Quanto ao perfil dos usuários da *lan house Sorvnet*, a proprietária disse que os principais freqüentadores são estudantes (secundaristas e universitários), trabalhadores das proximidades e crianças. Ela comentou que a maioria dos usuários não possui computador em casa, e que, raramente, aparece um usuário que possua computador com internet em casa. E também ela frisou que cada perfil de usuário procura um tipo de serviço, embora ressaltasse que o acesso à internet é o que a maioria dos usuários mais procura.

Através do depoimento da proprietária, constatou-se que as crianças e os estudantes vão à *lan* para navegar em sites de relacionamento como o Orkut e o uso do MSN, sites de vídeos como o Youtube, além de pesquisa on line para trabalhos escolares. Enquanto os trabalhadores utilizam o acesso à internet para serviços de consulta on line a sites do Governo, sites de entretenimento e emails. E, ciente disso, o estudo atentou em coletar depoimentos de três usuários do grupo de crianças e estudantes, que constituem uma maioria, e de mais dois usuários do grupo de trabalhadores.

O primeiro grupo entrevistado foi o de crianças e estudantes, que diariamente freqüentam a *lan house* no período vespertino. E nesse grupo foram entrevistados: o estudante Fagner de Paulo Ramos, de 16 anos de idade, o estudante Joedilson Pereira da Conceição, de 14 anos, e a estudante Tamires Oliveira Souza, de 14 anos.

O segundo grupo entrevistado foi o de trabalhadores, que diariamente freqüentam a *lan house* entre o período vespertino e noturno. E nesse grupo foram entrevistados: o atendente Cleiton Silva de Souza, de 18 anos de idade, e o garçom Alerson Carvalho de Arruda, de 18 anos de idade.

Nas entrevistas foram buscadas informações que medissem o grau de afinidade dos usuários com as tecnologias do computador e da internet, tal qual da importância delas na vida de cada um. O objetivo é evidenciar o acesso digital na *lan house* da periferia dentro das promessas emancipadoras do movimento da cibercultura. E, bem por isso, as entrevistas constituíram-se de breves perguntas, inicialmente, atentando para o perfil socioeconômico dos entrevistados, e, mais consequentemente, no perfil de acesso digital como vetor de prática midiática e mediação cultural.

O primeiro entrevistado foi o estudante do ensino fundamental Fagner de Paulo Ramos, de 16 anos de idade e residente na rua 40, a 120 metros da *lan house Sorvnet*. Conforme depoimento do estudante, ele não possui computador em casa e nem curso de informática básica. Ele disse que a sua família possui um rendimento médio de um salário mínimo por mês, e que é formada por nove pessoas, entre elas: um pai desempregado, que estudou até a quarta série do ensino primário, e uma mãe quase aposentada, que trabalha em uma lanchonete do bairro e também possui somente a quarta série do ensino primário. O estudante teve o primeiro contato com o computador e a internet em uma *lan house* próxima da sua casa, a *RK2*, que atualmente não funciona mais. E no primeiro contato, o estudante relatou que desconhecia os aplicativos do computador, que mal acessava a internet, e que, inicialmente, havia procurado a *lan* para jogar Counter Strike.

Para o estudante Fagner, a *lan house* constitui um local de diversão, mas também de informação. Além de jogar *Counter Strike*, ele acessa o site Youtube para ver clipes de música e vídeos engraçados, além de dizer participante de diversas comunidades virtuais. Segundo o estudante, quase, diariamente, ele freqüenta a *lan house* para atualizar as conversas diante dos temas discutidos nas comunidades. E, nesse sentido, a atualização das conversas, nas comunidades virtuais, institui-se como uma prática social contemporânea. Através das conversas na comunidade virtual, o estudante insere-se em redes de sociabilidade – e socialidade – eletrônica, e, ao mesmo tempo, mantêm-se conectado aos fluxos informacionais de uma sociedade iminentemente comunicacional – e global.

O segundo entrevistado foi o estudante do ensino fundamental Joedilson Pereira da Conceição, de 14 anos de idade e residente na rua 05, do outro lado do bairro Pedra 90. Sentado no último Box da *lan*, ele não titubeou em participar da entrevista. O estudante mora em uma família de cinco pessoas, sendo o pai dono de uma bicicletaria, com 32 anos de idade e com ensino fundamental incompleto; enquanto a mãe é agente de saúde, com 31 anos de idade e possui ensino médio completo. Em sua casa, a família do estudante só tem uma televisão de 14 polegadas, um aparelho de DVD, além de um antigo modelo de celular da marca Nokia. E quando perguntado se já tinha tido MP3, videogame e, sobretudo, computador e internet, o estudante foi enfático em dizer que não. Apesar disso, o estudante Joedilson afirmou possuir curso de informática pela empresa Macrolins, além de cursos de curta duração em webmarketing e departamento pessoal.

O estudante vai à *lan house Sorvnet* pelo menos duas vezes na semana. Na *lan*, ele acessa os sites de relacionamentos, interage com os amigos no MSN e usa o Google para pegar resumos de livros e fazer trabalhos de escola. E durante a entrevista, Joedilson, também conhecido na *lan* como Joe, mostrou que possuía 123 amigos em seu Orkut e que participava de 25 comunidades virtuais. Segundo ele, muitos dos amigos do Orkut são de diversos lugares, alguns são fakes (perfil falso) e outros são contatos comerciais. E ele também disse que, atualmente, está viciado no aplicativo do Orkut Colheita Feliz, caracterizado como um jogo interativo em que o usuário tem que administrar uma fazenda.

Na *lan house Sorvnet*, o fato do estudante Joedilson não possuir computador em casa não o impede de desenvolver novos círculos de amizades via Orkut, e de se integrar na sinergia das redes sociais. E o acesso digital na *lan house* constitui em um vetor de subjetividade, a partir do momento que insinua novos repertórios simbólicos, através do contato com outras pessoas, ideias e informações.

O terceiro entrevistado foi a estudante do ensino médio Tamires Oliveira Souza, de 14 anos de idade, e residente na rua 40, bem próximo da *lan house*. Conforme a conversa com a estudante, foi observado que a sua família é formada por cinco pessoas e que possui um rendimento médio em torno de dois

salários mínimos. O pai da estudante é operador de máquina, tem 34 anos de idade e possui o ensino médio completo. Enquanto a mãe da estudante trabalha de serviços gerais no Shopping Center 3 América, tem 33 anos e possui o ensino médio incompleto. Além dos pais, a estudante tem dois irmãos menores, que sempre a acompanha nas idas à *lan house*.

Tamires disse que, diariamente, freqüenta a *lan house* porque na escola onde estuda – situada no bairro Pascoal Ramos – não há laboratório de informática. Na *lan house*, a estudante acessa sites de relacionamento e de entretenimento, entre eles, um site específico para montagem de fotos: o Picnic. Além disso, a estudante adora mexer em sites de jogos educativos e interativos. Segundo ela, estes sites auxiliam-na a testar o seu raciocínio lógico e sua capacidade criativa.

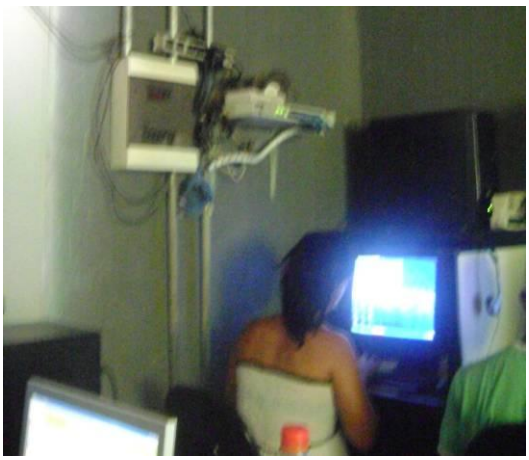


Foto: Lawrenberg

Foto de Tamires na lan.

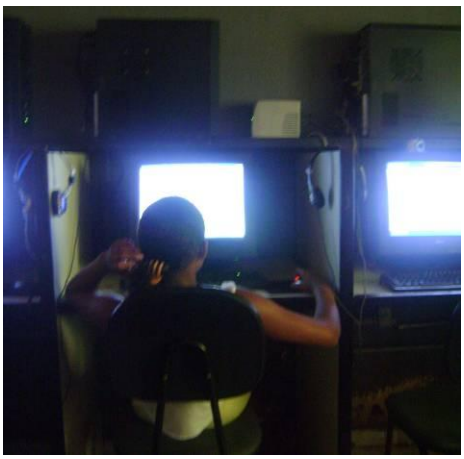


Foto: Lawrenberg

Foto da irmã caçula de Tamires na lan.

Constata-se que o acesso à *lan house* caracteriza-se por abreviar o problema da falta de computador na casa e na escola da estudante. A *lan house*, pelo menos, parcialmente, assume um papel de mediadora de novos estados de aprendizado e conhecimento. E, num segundo momento, suas práticas midiáticas, que emergem através do acesso à internet, vêm fomentar uma forma de mediação cultural não-presencial, mais acessível e que se evidencia diante da ausência de recursos financeiros e tecnológicos.

O quarto entrevistado foi o atendente Cleiton Silva de Souza, de 18 anos e residente na rua 40, também próxima da *lan house*. O jovem trabalhador disse que comprou um computador há oito meses, e que instalou uma internet via rádio há um mês e meio. Contudo, a sua conexão via rádio, por possuir uma

baixa velocidade, isto, em torno de 256 Kbps (kilobytes por segundo), torna-se insuficiente para a transferência de arquivos mais pesados, tais como, o download de músicas e de vídeos da internet. E, nesse sentido, ele vai à *lan house* para realizar as atividades que a sua conexão à internet não possibilita.

Cleiton mora em uma família de três pessoas e com rendimento médio acima de três salários mínimos. O seu pai é montador de móveis, tem 49 anos de idade e possui o ensino médio completo; a sua mãe é atendente na Policlínica do bairro, com 40 anos de idade e também possui o ensino médio completo; e, o seu irmão é estudante, tem 15 anos de idade e está estudando o ensino médio. Segundo o jovem, os seus pais sabem lidar com as ferramentas de informática e, sobretudo, navegar na internet, embora não possuam cursos de informática.

Nota-se que o fato de possuir um computador com conexão à internet não impede que o jovem Cleiton busque os serviços na *lan house*. E, neste sentido, atribua à *lan house* um sentido funcional e social em seu cotidiano. O triângulo entre o jovem Cleiton, as novas tecnologias e a *lan house* Sorvnet apresenta-se, de alguma maneira, como um traço sintomático da modernização do cotidiano na periferia. A partir do momento que a presença no local da *lan* vem para indicar a emergência de hábitos domésticos cada vez mais relacionados ao acesso às tecnologias de informação e comunicação.

O quinto e último entrevistado foi o garçom Alerson Carvalho de Arruda, de 17 anos de idade, e residente no bairro Nova Esperança II, um bairro localizado nas proximidades. O garçom disse que vai à *lan house* de uma a duas vezes por semana. Durante a semana, ele trabalha em um restaurante no bairro Verdão, região Oeste da cidade de Cuiabá. Enquanto no final da semana, ele trabalha de free lancer em um Buffet, onde a sua mãe trabalha como cozinheira.

Alerson mora em uma família de oito pessoas, com rendimento médio de dois a três salários mínimos. O seu pai é aposentado, tem 57 anos de idade e possui o ensino fundamental incompleto. Enquanto a sua mãe é chefe de cozinha, tem 52 anos de idade e possui o ensino médio incompleto. Além dos pais, Alerson tem quatro irmãos e duas irmãs.

Durante a entrevista, Alerson demonstrou não ter muita habilidade nas ferramentas do computador e da internet. O garçom digitava com bastante

dificuldade e, seguidas vezes, pedia o auxílio da proprietária da lan house quanto ao uso da internet. Segundo Alerson, o seu primeiro acesso ao computador foi há um ano e meio atrás, na casa de um primo. Depois do primeiro contato, o garçom só conseguiu acessar, novamente, um computador, somente em uma *lan house* próxima da sua casa.

Foto doGarçom Alerson Carvalho de Arruda, de 17 anos de idade, acessando um site de música.

Foto: Lawrenberg

A pouca experiência e o contato tardio de Alerson diante das novas tecnologias, vem revelar uma demanda da população que ainda considera o computador como um artigo de luxo, senão dizendo, hegemônico. Trata-se de pessoas situadas às margens dos processos da globalização tecnológica, que, no estudo, são designadas de desconectadas, infopobre e sub-informatizadas. São pessoas localizadas na periferia das inovações tecnológicas de uma sociedade cada vez mais pensada como metáfora da rede. Mas que, por outro lado, através do acesso digital de pessoas como Alerson, buscam romper este pensamento de diferenças, de desigualdades e de desconexões.

Nota-se uma imensa rede de oportunidades que se forma em volta do acesso digital realizado na *Sorvnet lan house*, que, de algum modo, justifica a importância das *lan houses* na promoção da modernidade tecnológica na periferia de Cuiabá. Mais que a disposição de computador e internet, a presença de *lan houses* na população de baixa renda sugere uma modernização da cidade, que se desencadeia de forma aberta, acelerada e rizomática. Aberta porque o custo de acesso na *lan* é considerado tangível para todas as classes

sociais. Acelerada porque as *lan* instalam-se em uma velocidade muito rápida na geografia da cidade, em especial, nas áreas periféricas. E rizomática porque as *lan houses* aparecem nos locais mais precários e subalternos da cidade, e, dessa forma, subvertem qualquer lógica de crescimento urbano, isto é, se é centro ou periferia. A presença delas na periferia leva, taticamente, o protagonismo social para os chamados subalternos. Trata-se de um processo em que, segundo Barbero, "*a capacidade de ação da classe dominante é transferida para a classe dominada"* (1997, p.114).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente estudo, foi verificado que o custo relativamente baixo do acesso digital nas *lan houses*, que varia entre R$ 1,00 a R$ 2,00 por hora, evidencia as promessas de emancipação e de libertação da Cibercultura, aos bairros considerados de baixa renda da cidade. Tecnologias como computador e a internet chegam, através da proliferação das *lan* na cidade, ao cotidiano de pessoas com rendimento médio abaixo de um salário mínimo. Do mesmo modo que elas encurtam as fronteiras entre o centro e a periferia na cidade. Trata-se de uma condição de acesso digital que, do ponto de vista econômico, subverte a lógica de consumo dos bens tecnológicos. Mas que, por outro lado, reflete a urgência das populações mais subalternas globalizarem-se na economia cultural global.

O acesso digital da periferia em *lan houses,* assim verificado na cidade de Cuiabá, capital do estado de Mato Grosso, reforça a tese do protagonismo social das massas periféricas, tema este, bastante discutido nas obras do estudioso Jesús-Martin Barbero. E, ao mesmo tempo, insinua novas reflexões a cerca do discurso da Sociedade da Informação no Brasil, atualmente desenvolvido pelo Governo Federal, através do Ministério de Ciência e Tecnologia (MCT). Por trás do acesso digital da população de baixa renda nestas casas virtuais, registra-se o desejo dos habitantes da margem, os pobres do capitalismo, modernizarem-se. A diferença entre os circuitos hegemônicos e subalternos da sociedade informacional parece cair por terra diante da pulsão desejante da margem. A mesma margem que, em outra época, era caracterizada como arcaica e invisível diante da cidade moderna, e que, hoje, mostra-se engajada e participe de uma cidade cada vez mais cosmopolita. Há uma nova relação entre centralidade e margem, em que os habitantes da margem tornam-se produtoras de informação e de comunicação. De certo modo, o centro migra para periferia de modo gradual e, a partir do momento que o acesso às novas tecnologias aparece como gerador de novos estados de conhecimento. O centro descentraliza-se e a periferia centraliza-se (moderniza-se), transformando a cidade em um espaço liso de tráfegos de informação e de agenciamentos de subjetividade. Trata-se de novos mapas na cidade que demarcam a fluidez dos fluxos da globalização e que,

ao mesmo tempo, coloca em xeque a capacidade de modernização da cidade. Isto porque, o que está em jogo é o modo como se reproduz, nas extensões da cidade, a relação tensa entre a modernização tecnológica, compreendida através do acesso digital nas *lan houses*, e a população subalterna, compreendida através dos modos de apropriação tecnológica.

Na *lan house*, as classes subalternas tornam-se consumidoras de símbolos globais, à medida que se conectam, via internet, a um bombardeio de informações e signos transnacionais. Elas movem-se como sujeitos nômades e tornam-se turistas da grande rede. Acontece uma desterritorialização, no caso, observado nos dispositivos de entrada e saída nos servidores das *lan houses*. E, ao mesmo tempo, acontece uma reterritorialização, no caso, observado nas formas de experiência adquiridas nas imersões feitas na grande rede. Mais que o simples fato de acessar o computador e a internet, o ato de logar, plugar-se na rede, e desconectar-se, reflete nos sujeitos subalternos a ambivalência entre o ser apolíneo e o ser dionisíaco. Loga-se motivado por um princípio imersivo de máquina delirante, pela experiência em um espaço de tempo surreal (a-temporal), e, por um modo de passagem para uma condição projetiva, senão idealizadora. E, desconecta-se, pressionado por um determinismo social, pela experiência temporal e cronometrada, e, por um retorno à condição atual: a de sujeito regulado pelos imperativos morais da vida em sociedade. As duas ações, logar e desconectar, em um primeiro momento, justificam o acesso digital às *lan houses* na forma de um princípio desejante. E, em um segundo momento, elas sublinham o movimento dos grupos subalternos em entrada e saída na modernidade tecnológica como um trânsito entre ser centro e ser periférico. Ao contrário do acesso digital, caracterizado pela aquisição de tecnologia, o acesso digital nos dispositivos de entrada e saída da *lan house*, caracterizada por um consumo acessível e temporário, liberta o cidadão de qualquer vinculação ou controle.

Na leitura da cidade, o acesso digital da periferia em *lan houses* é vista como um movimento centro-periferia. Conforme os cadastros do Guia Atalaia e Guia Cidade, e o mapa socioeconômico do Instituto de Planejamento Urbano de Cuiabá, foi registrado 82 *lan houses*, até março do ano de 2009. E estas *lan houses* estão espalhadas nas mais diversas direções da cidade de Cuiabá, e, sobretudo, em locais aonde a modernização da cidade de asfalto ainda

não chegou. Trata-se de áreas com o rendimento médio abaixo de um salário minimo, mas que, nem por isso, deixam de receber os ecos da Sociedade da Informação. O movimento das *lan houses, em sentido à periferia,* institui sobre o mapa da cidade de Cuiabá de maneira fractal e em novas cartografias: 1) que deslocam a noção de conectados para também os bairros de baixa renda; e 2) que criam novos mapas na geografia urbana da cidade de Cuiabá. A ida das lan houses à periferia reforça o potencial de ubiquidade e de universalização da Sociedade da Informação, mas também, registra uma cidade de concreto que se *metamorfoseia e se sobrepõem* no esboço de uma cidade que se pretende digital. De um modo geral, a ida das *lan houses* para a periferia aparece como um desdobramento da sociedade em rede sobre a sociedade precária, caracterizada pela baixa infraestrutura das condições de habitação. Trata-se de uma nova geografia e modo de pensar a cidade de Cuiabá, que hoje concentra em sua região metropolitana quase um milhão de habitantes, que, por momento, pode ser designado de *cibergeografia dos subalternos de Cuiabá.*

Além de uma nova geografia na cidade, o movimento centro-periferia das *lan houses* aparece de forma paradoxal na relação entre a modernidade tecnológica e a população de baixa renda. Nos bairros de baixa renda da cidade de Cuiabá, há um verdadeiro contra-senso entre o visual *high-tech* destas casas e a arquitetura antiga, e, muitas vezes, precárias dos locais. No estudo, verifica-se que a estética futurística das *lan*, também designada como *underground,* vincula-se ao paisagismo provinciano, evidenciando o movimento do considerado arcaico se modernizar. Modernização também visualizada nas *lan houses* através dos signos dos jogos em rede que são disseminados na paisagem da cidade de concreto e que, simultaneamente, rompem com as ambiguidades entre o local e o global. A presença das *lan houses* e o imaginário marginal colocam-se como duas temporalidades distintas e diferentes. A primeira imagem alude ao imaginário tecnológico e faz um encontro com uma realidade presente e futura. Enquanto a segunda imagem alude ao localismo e, na maioria das vezes, faz um encontro com uma realidade que remete ao passado e ao seu caráter histórico. É um impasse periférico que se caracteriza pela articulação entre a representação do (pós)moderno, a *lan*, e a realidade arcaica, a infraestrutura provinciana. E que, mais uma vez, reproduz o embate entre centro e periferia.

Longe de uma modernização de fachada, ou a que Milton Santos chama de cidade plástica (1998, p.77), em linhas gerais, atenta-se que a presença de *lan houses* na periferia de Cuiabá está para disseminar práticas sociais cada vez mais relacionadas às tecnologias de informação e comunicação. E esta disseminação envolve, pelo menos, três questões norteadoras: a) a disposição física de tecnologias e de infraestrutura local, b) a disposição simbólica de conteúdos digitais e c) a disposição social de novas oportunidades na comunidade. A primeira: alude ao fato da instalação das *lan houses*, que se evidencia, em muitos casos, em baixas condições de infraestrutura. A segunda: abrange os novos estados de conhecimentos gerados pelo acesso à internet. E a terceira: relata o protagonismo social da população periférica diante das novas tecnologias.

Ciente disso, o presente estudo conclui que o sentido do acesso ao computador e à internet, observado na população de baixa renda através das *lan houses*, amplia-se para além do discurso institucional da Sociedade da Informação. A periferia, localizada nas margens das cidades modernas, conecta-se à prosa da modernidade-mundo, a partir do momento que ela se inscreve sob um novo discurso no campo das representações. Os sujeitos periféricos, antes reduzidos aos tablóides policiais e a uma classe trabalhadora, cansaram de esperar por sua inclusão social e, hoje, tornam-se atores sociais de novas narrativas na cidade. Eles estão se conectando às novas redes sociais e, simultaneamente, estão se transformando em mediadores de uma cultura mundializada. Do lugar mais distante e precário, pode-se plugar em um servidor de computadores e, automaticamente, adquirir a mobilidade de transitar “dentro, fora e entre” os mais variados circuitos da globalização e da mundialização cultural. Pluga-se como condição de saída da globalização emergente da periferia. E pluga-se como condição de entrada na globalização cosmopolita das cidades em rede.

REFERÊNCIAS

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

APPADURAI, A. “Disjunção e diferença na economia cultural global”. In. FEATHERSTONE, M. (org.). **Cultura Global.** Petrópolis: Editora Vozes, 1999.

APPADURAI, A. Grassroots globalization and the research imagination. **Public Culture**. v. 12, n.1, p.1-19. 2000.

ARAÚJO, Y. R. G. **Telepresença: interação e interfaces**. São Paulo: EDUC/Fapesp, 2005.

AUGÉ, M. **Não-lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade.** Tradução Maria Lúcia Pereira. Campinas: Papirus, 1994.

ÁVILA, M. Peripatografias: considerações sobre o motivo da viagem na literatura latino-americana contemporânea, a partir de Hector Libertella. In: MACIEL, M. E.; ÁVILA, M. (Org.). **América em Movimento: ensaios sobre Literatura latinoamericana do séc. XX.** Rio de Janeiro: 7 Letras; Belo Horizonte: FALE/Pós-Lit, 1999.

BARBERO, J. **Dos Meios às Mediações: Comunicação, cultura e hegemonia.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

BAR, F. e BORRUS, M. **The Future of Networking in the U.S. Berkeley Roundtable on the International Economy**. University of California, 1993.

BAUDRILLARD, J. **A Sociedade de Consumo.** Lisboa: Edições 70, 1991.

_____. **Simulacros e simulação.** Lisboa: Relógio D´Água, 1991.

BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida.** São Paulo: Jorge Zahar, 2001.

_____. **Amor Líquido**: sobre a fragilidade dos laços humanos", Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

BECK, U. "A reinvenção da política: ruma a uma teoria da modernização reflexiva". In: **Modernização Reflexiva**. Política, tradição e estética na ordem social moderna. São Paulo: Ed. UNESP, 1997.

BELL, D. **O advento da sociedade pós-industrial.** São Paulo: Cultrix, 1973**.**

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

BELTRÃO, L. **Folkcomunicação: A comunicação dos marginalizados**. São Paulo: Cortez, 1980.

BENEVOLO, L. **As Origens da Urbanística Moderna.** Lisboa: Presença, 1994.

BERMAN, M. Modernidade – ontem, hoje e amanhã. **In:. Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade.** Tradução Carlos Felipe Moíses, Ana Maria L. Ioriatti. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.

BHABHA, H. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

BONDUKI, N. e ROLNIK, R. "Periferia da Grande São Paulo. Reprodução do espaço como expediente de reprodução da força de trabalho". In: MARICATO, E. (Org.). **A produção capitalista da casa (e da cidade) no Brasil industrial**. São Paulo: Alfa-Omega, 1982.

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

BOURDIEU, P. **Sobre a televisão**. São Paulo: Jorge Zahar 1997

_____.Os três estados do capital cultural. In: NOGUEIRA, M. A.; CATANI, A. (Orgs.) **Escritos de Educação**. 3. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2001.

CALABRESE, O. **A idade Neobarroca**. Tradução Carmem de Carvalho e Artur Morão. Lisboa: Edição 70, 1999.

CANCLINI, N. G. **Consumidores e cidadãos.** Conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995.

_____. **Culturas híbridas**. **entrada e saída na modernidade**. Trad. Luiz Sérgio Henriques. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.

_____. **Diferentes, desiguais e desconectados.** Mapas da interculturalidade. Trad. Luiz Sérgio Henriques. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2007.

CASÉ, R. (Apresentadora). Programa Fantástico. **Quadro Central Periferia**. Rio de Janeiro, Rede Globo de Televisão, 2008.

CASTELLS, M. **A Era da Informação: O Poder da Identidade**. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

_____.**A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura.** A Sociedade em Rede. Vol. 1. 5. ed. São Paulo: Paz e Terra 1999.

_____. **A Sociedade em rede.** Volume I. 8. ed. Revista e Ampliada. Tradução Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

CEVASCO, M. E. **Dez lições sobre estudos culturais**. São Paulo: Boitempo, 2003.

COUTINHO, C. N. **Gramsci**: **Um estudo sobre seu pensamento político.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CUIABÁ. Prefeitura. Instituto de Planejamento e Desenvolvimento Urbano-IPDU. Diretoria de Pesquisa e Informação-DPI **Perfil Socioeconômico de Cuiabá** – Volume III Cuiabá, MT: Central de Texto, 2007.

CUIABÁ. Prefeitura Municipal de Cuiabá./ **Perfil Socioeconômico dos Bairros de Cuiabá**. Ano 2007. IPDU - Instituto de Planejamento e Desenvolvimento Urbano. Cuiabá: 2007.

DE CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano.** Artes de fazer. Tradução Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Editora Vozes, 1994.

DELEUZE, G. e GUATTARI, F. **Mil Platôs: Capitalismo e esquizofrenia**. V. 5. São Paulo: Editora 34, 1997

DELEUZE, G. **Conversações**. Tradução Peter Pál Pelbart. Rio de Janeiro: Editora 34, 1998.

_____. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**.V.3. São Paulo: Editora 34, 2002.

_____.**Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**. V. 1. São Paulo: Editora 34, 2002.

DIZARD, W. P. **The coming information age**. New York: Longman, 1982.

DIMAGGIO, P. "Classification in Art"**. American Sociological Review.** 52 ed. Número 4, (440-455), 1987.

FERREIRA, J. C. V. **Mato Grosso e Seus Municípios**. Cuiabá: Secretaria de Estado de Educação: Editora Buriti, 2001.

FREIRE, J. D. L. **Por Uma Poética Popular da Arquitetura**. Cuiabá: EDUFMT, 1997.

ELIAS, N. **A sociedade dos indivíduos**. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 1994.

ELIAS, N. e SCOTSON, J. **Estabelecidos e os outsiders**. Sociologia das relações de poder a partir de uma comunidade. Tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2000.

FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir**. Tradução Raquel Ramalhete. 20 ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1999.

FREITAS, R., PIZA, R. N. T. Sobre condomínios fechados: as fronteiras do lazer nos espaços contemporâneos. In: VILLAÇA, N., GÓES, F. (orgs.). **Nas fronteiras do contemporâneo**. Rio de Janeiro: Maud, 2001. p.36-44.

GUATTARI, F. **Caosmose.** Um Novo Paradigma Estético**.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1989.

GUERREIRO, E. P. **Cidade Digital.** Infoinclusão Social e Tecnologia em Rede. São Paulo: Senac-SP, 2006.

GINZBURG, C**. "**Sinais: raízes de um paradigma indiciário". In: **Mitos, Emblemas, Sinais: Morfologia e História.** 1ª reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

GOFFMAN, E. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada**. 4. Ed. Rio de Janeiro: LCT Editora, 1998.

GUARESCHI, N.; COMUNELLO, L. N.; NARDINI, M.; HOENISCH, J. C. Problematizando as práticas psicológicas no modo de entender a violência. In: **Violência, gênero e Políticas Públicas.** STREY, M. N.; AZAMBUJA, M. P. R.; JAEGER, F. P. (Orgs.). Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução Tomás Tadeu da Silva, Guaracica Lopes Louro. 6. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

HABERMAS, J. **Teoria de la Accion Comunicativa II** - *Crítica de la razón funcionalista*. Madri: Taurus, 1987

JAMESON, F. **Pós-Modernismo.** A lógica cultural do capitalismo tardio**".** Tradução Maria Elisa Cevasco, 2a. Ed. São Paulo: Ática, 2000.

IANNI, O. **A sociedade global**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1992.

_____. **O pensamento social no Brasil**. Bauru: Edusc, 2004.

KOTLER, P**. Administração em Marketing.** São Paulo: Atlas, 1994.

KUMAR, K. **Da sociedade pós-industrial à pós-moderna**. Novas teorias sobre o mundo contemporâneo. Tradução Ruy Jungmann. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 1997.

LAKATOS, E. M. e MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica.** São Paulo: Atlas, 1991.

LEMOS, A. **Cibercultura**. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LÉVY, P. **O que é o virtual?**.São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. **Cibercultura.** Tradução Carlos Irineu da Costa. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.

_____. **Inteligência Coletiva.** Por uma antropologia do ciberespaço. Tradução Luiz Paulo Rouanet. 5. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

LÖWY, M. **Walter Benjamin**: Aviso de Incêndio. São Paulo: Boitempo editorial, 2005.

MARX, K. **Introdução à Crítica da Economia Política**. In MARX, (Os Pensadores). Tradução portuguesa. São Paulo: Abril Cultural, 1974.

_____. **O Capital**. Livro I. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.

MAFFESOLI, M. **Tempo das Tribos.** O declínio do individualismo nas sociedades de massa**.** Rio de Janeiro: Editora Forense, 2000.

_____.**O mistério da conjunção**. Ensaios sobre comunicação, corpo e socialidade. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. **O conhecimento comum**. Introdução à sociologia compreensiva. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MASUDA, Y. **A sociedade da informação**. Rio de Janeiro: Editora Rio, 1982.

MCLUHAN, M. **The Medium is the Massage**: An Inventory of Effects. Bantam Books, 1967.

_____. **Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem**. São Paulo, Cultrix, 1995.

MATOS**,** O. **Os arcanos do inteiramente outro**. São Paulo: Brasiliense: 1995.

MELO, J. M. Folkcomunicação: a comunicação do povo. In: **Mídia e folclore: o estudo da folkcomunicação segundo Luiz Beltrão**. Maringá/ São Bernardo do Campo: Faculdades Maringá/Cátedra Unesco: UMESP, 2001.

MOKYR, J. **The lever of riches: technological creativity and economic progress.** New York: Oxford University Press, 1990.

MORRIS, M. e OGAN, C. "Internet as Mass Medium". **Journal of Communication** 46:1, 1996.

MORIN, E. **Para sair do século XX -** As grandes questões do nosso tempo**.** São Paulo: Nova Fronteira, 1981.

NEGRI, A. e HARDT, M. **Império**. 3. ed.São Paulo: Record, 2001.

ODLYZKO, A. **The future of scientific communication**. In: WOUTERS, P.; SCHROEDER, P. (Eds.). Access to publicly financed research: the global research village III.Amsterdam: NIWI, 2000.

ORTIZ, R. **Cultura Brasileira e Identidade Nacional**. São Paulo: Brasiliense, 1998.

_____. "Anotações sobre o universal e a diversidade". In: **Revista Brasileira deEducação**. V. 12, n. 34, jan./abr, 2007.

PELBART, P. P. **Vida capital**: Ensaios de biopolítica. São Paulo, Iluminuras. 2003.

PEREIRA, V. A. **Na lan house, “porque jogar sozinho não tem graça”.** Estudo das redes sociais juvenis on- e offline. Dissertação (Doutorado em Antropologia) – Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, 2008.

PERUZZO, C.; BRITTES, J. **Sociedade da informação e novas mídias: participação ou exclusão?** São Paulo : Coleção Intercom de Comunicação, 2002.

PIERUCCI, A. **Ciladas da diferença**. São Paulo: editora 34, 1999.

PRYSTHON, A. (Org.). **Imagens na cidade**. Espaços urbanos na comunicação e cultura contemporânea. Porto Alegre: Editora Sulina, 2006.

ROCHEFORT, M. **Redes e sistemas**. São Paulo, Hucitec. 1998.

STRAUBHAAR, J. & ROSE, R. L. **Communications Media**. In: The Information Society. Belmont: Wadsworth Publishing, 1996.

SAHLINS, M. **Ilhas de história**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço.** O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTOS, B. S. **A globalização e as Ciências Sociais**. Editora Cortez:São Paulo, 2004.

SANTOS, M. **Técnica, espaço, tempo**. Globalização e meio técnico-científico informacional. 4 ed. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.

_____. **Da totalidade ao lugar.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2005.

_____. **O espaço dividido**. Os dois circuitos da economia urbana dos países subdesenvolvidos. Tradução Myrna T. Rego Viana. 2. Ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.

_____. **Por uma outra globalização.** Do pensamento único à consciência universal. 14 ed. Rio de Janeiro: Record, 2007.

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

SILVA, L. A. **Cultura lan house.** A virtualização da sociabilidade em Cuiabá. Monografia de Conclusão do Curso em Comunicação Social. Cuiabá: UFMT, 2007.

SILVEIRA, S. A. **Exclusão digital**: a miséria na era da informação. São Paulo:Fundação Perseu Abramo, 2001.

SILVEIRA, S. A.; CASSINO, J. (Orgs.). **Software livre e inclusão digital.** São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003.
SIMMEL, G. **O Fenômeno Urbano***.* Rio de Janeiro, Zahar, 1973.

SODRÉ, M. **Antropológica do Espelho.** Uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

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

SPOSITO, M. E. B. **Novos conteúdos nas periferias urbanas das cidades médias do Estado de São Paulo, Brasi**l. Investigaciones Geográficas. México: v.54, 2004b.

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

TORETTA, A. **Mergulho na base da pirâmide**. Uma nova oportunidade para a sua empresa. São Paulo: Editora Saraiva, 2009.

TOURAINE, A. **Educação Permanente e Sociedade Industrial**. In: Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos. V. 51. 1969.

UNESCO. **Um Mundo e Muitas Vozes**. Comunicação e Informação na Nossa Época. Relatório da Comissão Internacional para o Estudo dos Problemas da Comunicação. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas; UNESCO, 1983.

VATTIMO, G. **O Fim da Modernidade.** Niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna. Tradução Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
VYGOTSKI, L. **Pensamento e linguagem.** 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VIANNA, L. W. **A propósito de uma apresentação**. In: LUCIANO, G. *O conceito de hegemonia em Gramsci*. Rio de Janeiro: Graal, 1978, p. V-XV.

VILLAÇA, F. **Espaço intra-urbano no Brasil***.*São Paulo: Nobel, 1998.

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

WIENER, N. **Cibernética e sociedade***: o uso humano de seres humanos*. São Paulo: Cultrix, 1968.

WILLIAMS, R. **Cultura e sociedade**: 1780-1950. São Paulo: Editora Nacional, 1969.

WOLF, M. (Org.). **Teorias da Comunicação**. 6.ed. Lisboa: Presença, 2001.

YU, A. **Criando o futuro digital**. Intel: os segredos de sua constante inovação. São Paulo: Futura, 1999.

ANEXO

LAN HOUSES CADASTRADAS NOS GUIAS: ATALAIA E CIDADE

(INCLUINDO *LAN HOUSES* NÃO-CADASTRADAS, VERIFICADAS NA PESQUISA DE CAMPO)

ANGEL WORLD	IMPACTO LAN HOUSE	SPEED LAN HOUSE
COM LAN HOUSE	LAN HOUSE CYBER TOP	SS LAN HOUSE
BIG MOUSE i	LAN HOUSE GOLD GAME	STAR LAN
BIG MOUSE ii	LEANDRO LAN HOUSE	TATEHIRA VIDEOLOCADORA
BIG MOUSE ii	LEANDRO´S PRESENTES	TEXAS CONECTION LAN HOUSE
CENTER NET LAN HOUSE	M M S PAPER	TJ LAN HOUSE
CITY LAN	MARAJÁ LAVA JATO E ESTAC.	TNT LAN HOUSE
CVM LAN HOUSE	MEGABYTE LAN HOUSE	TRAILER VIDEO
CYBER COMPUTADORES	METAL CIBER	TRIBAL LAN HOUSE
CYBER NET	MORIÁ CAFÉ E RESTAURANTES	VIRTUAL GT
CYBER REVOLUTION LAN HOUSE	MULTICIBER LAN HOUSE	VIRTUAL NET
Dig. E MONOGRAFIA N. S. Aparecida	NERV LAN HOUSE	VS CYBER
DREYFUSS ENCADERNADORA	NET GAMES	WINNER GAMES E LAN HOUSE
DYLLAN HOUSE CIBER CAFÉ	NET WORK PLUS	WM INFORMÁTICA
ECLIPSE LAN HOUSE	OFFEBEAT CYBER CAFÉ	X1 VIRTUAL GAMES
ECLIPSE LAN HOUSE II	ONIX LAN HOUSE	
EXTREME LAN HOUSE	OOPS ENTRETENIMENTO	
EXTREME LAN HOUSE	OXIS LAN HOUSE	
FOX INTERNET	PHANTON SOUND	
FOX LAN HOUSE	POINT LAN HOUSE	
FUTURA GAMES	R J CYBER LAN	
G3 LAN HOUSE	R J CYBER LAN	
G3 LAN HOUSE	RAÍZS GAMES	
G3 LAN HOUSE	RAPITOR LAN HOUSE	
GALACTICOS CIBER LAN	RED ZONE LAN HOUSE	
GIGABYTE LAN HOUSE	RUSH LAN HOUSE	
GLOBE LAN HOUSE	SHILL LAN HOUSE	
GRUPO ELMINIO	SID LAN HOUSE COFFE EXPRESS & VIDEOLOCADORA	
H LAN HOUSE	SORVETERIA PALACIUS	
HB LAN HOUSE	SORVNET LAN HOUSE	

Tabela 4 - Fonte: Guia Atalaia e Guia Cidade, Cuiabá, Mato Grosso, Brasil, consulta realizada de março de 2008 a março de 2009. E pesquisa de campo realizado na região Sul de Cuiabá, no bairro Pedra 90, entre o mês de junho a agosto de 2009

Na tabela, as *lan houses* registradas no cadastro do **Guia Atalaia** são representadas pelo grifo de cor azul, as *lan houses* registradas no cadastro do **Guia Cidade** são representadas pelo grifo de cor amarela, enquanto as *lan houses* registradas na **pesquisa de campo** são representadas pelo grifo de cor verde. Ao todo, foram registradas 82 *lan houses*, situadas em todas as regiões da cidade de Cuiabá (regiões Sul, Norte, Oeste ou Leste), e, principalmente, concentrando-se nas áreas mais periféricas, da qual este estudo pretende partir como foco de abordagem.

Livros Grátis

(http://www.livrosgratis.com.br)

Milhares de Livros para Download:

Baixar livros de Administração
Baixar livros de Agronomia
Baixar livros de Arquitetura
Baixar livros de Artes
Baixar livros de Astronomia
Baixar livros de Biologia Geral
Baixar livros de Ciência da Computação
Baixar livros de Ciência da Informação
Baixar livros de Ciência Política
Baixar livros de Ciências da Saúde
Baixar livros de Comunicação
Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE
Baixar livros de Defesa civil
Baixar livros de Direito
Baixar livros de Direitos humanos
Baixar livros de Economia
Baixar livros de Economia Doméstica
Baixar livros de Educação
Baixar livros de Educação - Trânsito
Baixar livros de Educação Física
Baixar livros de Engenharia Aeroespacial
Baixar livros de Farmácia
Baixar livros de Filosofia
Baixar livros de Física
Baixar livros de Geociências
Baixar livros de Geografia
Baixar livros de História
Baixar livros de Línguas

Baixar livros de Literatura
Baixar livros de Literatura de Cordel
Baixar livros de Literatura Infantil
Baixar livros de Matemática
Baixar livros de Medicina
Baixar livros de Medicina Veterinária
Baixar livros de Meio Ambiente
Baixar livros de Meteorologia
Baixar Monografias e TCC
Baixar livros Multidisciplinar
Baixar livros de Música
Baixar livros de Psicologia
Baixar livros de Química
Baixar livros de Saúde Coletiva
Baixar livros de Serviço Social
Baixar livros de Sociologia
Baixar livros de Teologia
Baixar livros de Trabalho
Baixar livros de Turismo