

Apropriações da Tecnologia Computador em Lan Houses Populares: Entre Sociabilidade e Navegações Coletivas

Autoria: Carla Barros

Resumo:

O objetivo do artigo é discutir alguns aspectos das apropriações da tecnologia computador no universo das camadas populares urbanas, enfocando o ambiente das lan houses. O estudo tem como orientação principal a abordagem antropológica do consumo, fazendo uso de uma metodologia de “inspiração etnográfica”. Mesmo quando não têm computadores em casa, os jovens pesquisados mostram uma grande familiaridade com certos aspectos da vida digital, devido à grande frequência nas lan houses. Os resultados da pesquisa mostram a apropriação desses espaços como uma espécie de clube local, bem como práticas de navegação coletiva - surgem “máquinas coletivas”, funcionando em um mundo colaborativo, onde vários usuários ficam em torno de um mesmo computador, interagindo durante a navegação - que revelam a importância do reforço dos vínculos sociais já existentes nas práticas relacionadas às redes de relacionamento virtuais.

I. INTRODUÇÃO

O objetivo do presente artigo é apresentar os resultados parciais de uma pesquisa voltada para a compreensão das apropriações da tecnologia computador no universo das camadas populares urbanas, enfocando o ambiente das lan houses. A questão da “inclusão digital” vem aparecendo com grande destaque no país. O governo federal tem concentrado esforços nesse sentido, com programas como o “Computador para todos” e “Computador na sala de aula”, além do apoio a diversas iniciativas de criação de telecentros comunitários. Por outro lado, a expansão do crédito resultou em 2007 em um boom de vendas de computadores, atribuído em grande parte às compras das “classes CD”, o que fez com que o *e-commerce* começasse a jogar suas apostas no crescimento do mercado popular¹.

Mercado “popular”, “emergente” ou de “baixa renda” são alguns dos termos utilizados para designar segmentos que, apesar de representarem numericamente uma significativa parcela da população brasileira, têm sido deixados em segundo plano como grupos a serem investigados, tanto por institutos de pesquisa quanto por acadêmicos de Marketing (BARROS, 2006). No ambiente das empresas, esse mercado vem recebendo uma atenção crescente, após um longo período de indiferença. Em relação ao tema específico do artigo, muito pouco se estudou até o presente momento; de um modo geral, os olhares têm se voltado para a questão da enorme “exclusão digital” que reina no país. No entanto, torna-se necessário – e essa é a proposta do artigo – discutir de que modo os grupos pertencentes às camadas populares se inserem e criam significados no domínio da vida digital. Mesmo que não tenham computadores em seus lares, interagem com esse meio em diversos espaços cotidianos, como é o caso das lan houses.

O estudo tem como orientação principal a abordagem antropológica do consumo. Desde autores seminais como Marcel Mauss (1974) e Thorstein Veblen (1965), passando por Mary Douglas (1979), Marshall Sahlins (1979), Colin Campbell (1987) e Daniel Miller (1987, 2004), para citar apenas alguns dos mais importantes estudiosos, o campo da Antropologia do Consumo vem se constituindo a partir da crítica às análises economicistas, utilitaristas e reducionistas desse fenômeno. A preocupação nessa arena de debates sempre foi a de mostrar o consumo como um fato social total, um código, um índice simbólico e um grande sistema classificatório, ao mesmo tempo em que se procurava relativizar a ideia de

universalidade do “homem econômico” e da própria noção de indivíduo, através da realização de diversos estudos etnográficos.

II. METODOLOGIA

O método escolhido no presente estudo foi o de “inspiração etnográfica” ou *quasi-etnografia* (ELLIOTT e JANKEL-ELLIOTT, 2003), onde busca-se o entendimento da lógica de escolha e os significados atribuídos ao consumo da tecnologia computador, dentro de contextos determinados e a partir dos próprios atores. O grande interesse despertado pela etnografia no campo de pesquisas do consumidor tem levado a uma série de adaptações que procuram, em muitos casos, reduzir o tempo de permanência em campo, enquanto se mantém os princípios do método, como a observação direta dos fenômenos sociais em contexto e a procura do “ponto de vista nativo” (GEERTZ, 1978), através da observação participante e da realização de entrevistas em profundidade.

Nesta perspectiva, os grupos sociais seriam estudados a partir de uma visão “interna”, sem preconceitos etnocêntricos. O antropólogo deve buscar a lógica cultural que orienta a vida das sociedades estudadas em seu próprio contexto. O entendimento do “ponto de vista nativo” será possível através da “observação participante”, que se constitui no modelo de trabalho de campo para o pesquisador. Para apreender o ponto de vista do Outro, é necessário partilhar a sua realidade, a sua descrição do mundo e as suas marcas simbólicas.

A “observação participante” colocada em prática no trabalho de campo antropológico (MALINOWSKI, 1978; WHYTE, 2005) pressupõe: observar e participar intensamente do cotidiano do grupo estudado, estando presente em todos os eventos possíveis, dos mais “comuns” e banais até os mais excepcionais e “ritualizados”. Através deste trabalho de longa convivência e observação, o antropólogo poderá obter acesso aos códigos, símbolos e linguagens culturais que dão sentido à vida social do grupo pesquisado. A observação do contexto social estudado é fundamental dentro da pesquisa etnográfica, pois os informantes não têm, em sua consciência, as razões culturais que explicam seus comportamentos. Ao lado da observação do modo de vida do grupo pesquisado, o trabalho se completa com a realização de entrevistas individuais em profundidade. A permanência em campo por tempo prolongado se associa ao trabalho com múltipla fonte de dados, o que enriquece a análise, ao permitir que a realidade social seja percebida em seus vários contextos e a partir do confronto de diversas interpretações (DOUGLAS, 1973).

Na pesquisa de “inspiração etnográfica”, o pesquisador não chega a fazer uma imersão total junto ao grupo estudado, vivendo na comunidade e participando intensamente do seu dia-a-dia por um tempo prolongado, como na etnografia tradicional. De modo alternativo, procura-se criar uma agenda de pesquisa que contemple um período longo de campo em que sejam realizadas visitas periódicas que mantenham o contato entre pesquisador-pesquisado de modo a permitir com o tempo a construção de uma relação que envolva confiança e ética, como no modelo tradicional.

O trabalho de campo foi desenvolvido na comunidade de Vila Canoas, localizada no bairro de São Conrado, na cidade do Rio de Janeiro, com cerca de 4.000 moradores. A pesquisa procurou um entendimento sobre as apropriações da tecnologia computador em espaços públicos e domésticos da comunidade. Em relação aos primeiros, foi feito um mapeamento dos acessos pagos e gratuitos à tecnologia computador, o que inclui iniciativas do poder público, de ONGs e lan houses. Essas últimas merecem destaque pela sua grande expansão em bairros populares e são o principal objeto de investigação do presente artigo.

A pesquisadora teve acesso à comunidade a partir de um contato com o CDI (Comitê para Democratização da Informática), que faz um trabalho de “inclusão digital” na localidade. Foi apresentada, então a um dos educadores que fazem parceria com a ONG, que lhe levou a conhecer os vários espaços públicos de acesso à Internet. A pesquisa em campo se estendeu por sete meses – ainda está em andamento – tendo sido iniciada no segundo semestre do ano de 2007. As visitas ao local foram semanais, alternando dias e finais de semana. Após ter sido apresentada aos atendentes das lans e explicar que estava realizando um trabalho de pesquisa, a pesquisadora passou a freqüentá-las como uma usuária entre os outros. Os dados coletados na pesquisa feita nas lans são, primordialmente, resultado de observação participante. A pesquisadora se conectava à Internet enquanto observava o que acontecia no espaço, fazendo anotações. Além disso, foram feitas entrevistas individuais com os atendentes e tiradas fotos dos usuários.

III. APROPRIAÇÕES DA TECNOLOGIA COMPUTADOR NAS LANS POPULARES

O fenômeno das lan houses populares

As lan houses se tornaram o local mais utilizado para o acesso à internet no país, segundo relatório divulgado em 2008 pelo CGI (Comitê Gestor da Internet no Brasil), a partir de dados coletados em 2007ⁱⁱ. O uso de centros públicos de acesso pago saltou de 30% em 2006 para 49% em 2007, passando à frente do domiciliar, que se manteve estável em 40%. Esses centros são o principal local de uso da internet para as classes C, D e E. A pesquisa mostrou ainda que o acesso à rede em centros públicos gratuitos, como telecentros, ainda é modesto, tendo passado de 3% para 6%, de 2006 para 2007.

Assim, os dados revelam que a inclusão digital da população de menor renda tem sido feita, em grande parte, pelas lan houses. São espaços que cobram entre R\$ 1 e R\$ 2 por hora de uso, e que têm atraído para si muito mais pessoas que o poder público com seus programas de telecentros e acesso gratuito.

Fazendo um mapeamento dos espaços que oferecem acesso público e privado à Internet na comunidade de Vila Canoas, temos: como espaços públicos pagos, duas lan houses; como espaços públicos gratuitos, a iniciativa da ong Para ti, que mantém dois locais de acesso, que são a própria escola Para ti e a Biblioteca. Para promover acesso de banda larga à Internet em casa, existem dois negócios prósperos que atendem, cada um, a cerca de oitenta famílias. O mais antigo deles funciona há seis anos em uma loja na comunidade, cobrando R\$ 80,00 a instalação e R\$ 30,00 pela manutenção do serviço. O outro, funcionando há cinco anos, é administrado na própria casa do responsável, que se diz cansado com o “excesso de trabalho”, porque a demanda tem crescido muito.

Em Vila Canoas, o cenário encontrado parece repetir o que ocorre em diversos bairros populares. As duas lan houses estão sempre com muito movimento, sendo comum filas de espera nos finais de semana. Os telecentros comunitários – que podem ser financiados e mantidos pelo Estado, pela iniciativa privada e/ou por ongs – representados na comunidade pelas iniciativas da ong Para ti em parceria com o CDI, e a Biblioteca, têm um movimento bem menos frenético que o das lan houses.

Na comunidade estudada as lan houses disponibilizam em média 10 computadores e encontram-se abertas todos os dias da semana, funcionando via de regra das 9hs às 23hs e com horários estendidos nos finais de semana; cobram R\$ 1,50 e R\$ 2,00 por hora de uso.

Algumas fazem o chamado “viradão” (ou “corujão”) de sábado, que é o uso entre 0:00 e 7:00 pelo preço de R\$ 10,00. O espaço das lan houses também é oferecido para festas de aniversário de meninos, que podem levar seus convidados para compartilhar algumas horas jogando em rede, ao custo de R\$ 10,00 por pessoa. Os maiores fluxos são à noite e nos finais de semana. Nesse último caso, são comuns as filas de espera, que chegam a ser de dez pessoas por computador. Durante a semana, de dia, o público mais habitual é o de jovens estudantes, especialmente à tarde após a escola; à noite e nos finais de semana existe uma maior diversificação, com a frequência de pessoas de idades mais variadas. Muitos dos meninos entram sozinhos, mas logo encontram sua “turma” na lan; quanto às meninas, é bastante comum que já cheguem em grupo.

As navegações mais habituais nesses espaços acontecem nos sites de relacionamento, com destaque absoluto para o Orkut e o MSN (para ambos os gêneros), e no universo dos games (especialmente para o gênero masculino). São comuns cartazes nas paredes das lan houses, demonstrando a enorme popularidade do primeiro site, como: “*Fazemos seu Orkut*” ou “*Tiramos fotos para o Orkut*”. Também é habitual o acesso para fins profissionais, especialmente para a procura de emprego. Em alguns casos, o usuário conta com a ajuda do atendente da lan house para a elaboração ou envio do currículo. Algumas lans anunciam ainda “pesquisa” e impressão de trabalhos escolares.

Além dos sites de relacionamento e games, também chamam atenção os serviços que as lans oferecem voltados para a vida pública e cidadania, como a “declaração de isento” ou “declaração anual de CPF” (anunciada, por exemplo, em um cartaz na entrada de uma das lans). Muitas vezes, a pessoa que demanda o serviço demonstra uma falta de familiaridade com os meios digitais, contando por isso com a ajuda do atendente da lan house para regularização e atualização da sua situação. Ao contrário da “via-crucis” do serviço público burocratizado da vida “real” e cotidiana, onde ser indivíduo sujeito às regras universais (DAMATTA, 1981) pode significar, na prática, horas de espera e não atendimento dos problemas, na lan, o rápido acesso e resolução da necessidade acabam promovendo uma integração maior do indivíduo a certos aspectos da “cidadania”. Torna-se, assim, uma experiência positiva de igualitarismo, proporcionada a partir do acesso à rede.

Nos locais estudados, o público mais característico das lans é o jovem, entre oito e vinte anos. Os meninos costumam a ficar pelo menos uma hora conectados, se ocupando na maior parte com os games e dedicando um tempo menor para a navegação no Orkut e MSN. As meninas ficam, em média, menos tempo *online*; muitas vezes, em menos de meia hora conseguem navegar pelos sites de relacionamento – como dito, o Orkut é o que reina absoluto na preferência local, chamando a atenção seu enorme grau de difusão e prestígio jentre os informantes - para ver e “postar” as novidades e alimentar seus rede de relacionamentos. O “clima” entre os adolescentes da navegação nos sites do Orkut e nas mensagens instantâneas (ou bate-papo instantâneo) do MSN é em boa parte de manutenção dos laços de sociabilidade já existentes e de procura de namoros virtuais. Os pretendentes ou namorados/namoradas podem ter sido conhecidos on line, ou na vida “real”. Os jovens são intensamente movidos pela possibilidade de manter o contato pelas redes, ler e mandar recados nos orkuts, blogs e fotologs, marcar encontros, trocar registros, compartilhar impressões com os amigos novos e antigos da comunidade, construindo uma memória sentimental coletiva que cobre potencialmente todos os momentos da vida cotidiana.

Nos próximos tópicos, serão aprofundados aspectos relativos às práticas sociais e apropriações relacionadas à tecnologia computador nas lans.

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

As duas lans houses de Vila Canoas, abertas há cerca de um ano, têm atrativos diferentes para seu público. A Planeta Naboo fica no lado externo da comunidade, na rua principal, e é um ambiente claro - ao contrário de muitos outros desses espaços - por não ter portas. Disponibiliza oito computadores para seus usuários e cobra R\$ 2,00 a hora, com a promoção de uma hora grátis após três horas de uso. A casa oferece também o “corujão”, de 0:00 às 9:00, com um preço fixo de R\$ 12,00 e “café da manhã incluído”. O “corujão”, um evento especial da lan, costuma a receber pessoas de fora, principalmente das favelas da Rocinha e de Rio das Pedras. A lan é especializada em games relacionados ao universo RPG online. A “febre” – expressão usada por alguns atendentes das lans - do momento é o jogo *World of Warcraft* (WoW), um dos maiores sucessos do mercado mundial de gamesⁱⁱⁱ. Nas paredes da lan, encontram-se pôsteres de personagens do WoW, além de outros dos universos da saga Guerra nas Estrelas e de histórias em quadrinhos.

Na lan que se situa no meio das ruelas da comunidade, a Intergames, os preços são menores do que na Planeta Naboo – R\$ 1,50 a hora – e o horário vai de 9:00 às 0:00, sendo que às quintas, sextas e sábados se estende até as três horas da manhã. A entrada da lan é feita por uma porta escura e o ambiente interno tem pouca iluminação, como é típico em outros espaços. Aqui as atrações principais são os jogos considerados mais “violentos”, como o *Counter-Strike* e o *GTA*, ao lado do jogo de corrida de “carros supersônicos” *Need for Speed*. O popular *Counter-Strike* (CS) é um jogo de “tiro em primeira pessoa”, de equipes, que exige uma intensa comunicação entre os participantes, onde terroristas enfrentam contra-terroristas. Vale registrar que jogos como esse podem ganhar uma “cor local”. No caso do CS, o designer brasileiro Matalone desenvolveu um “mapa” (cenário do jogo) de uma favela carioca, inspirado na favela da Rocinha, que os jogadores podem “baixar”^{iv}.

O nome “Planeta Naboo” veio da admiração de um dos donos pela saga Guerra nas Estrelas – trata-se do nome de um dos planetas do filme. Os donos não são da comunidade – um deles, Dândalo, quando trabalhava em uma lan house na Rocinha, seguiu a sugestão de um dos seus clientes de que seria uma boa oportunidade de negócios abrir uma em Vila Canoas, onde até então não havia nada do gênero. Juntou-se, então, a uma sócia que tinha o capital necessário e abriram a lan. Dândalo é uma apreciador de games e cultura pop, em especial mangás e animes japoneses, histórias em quadrinhos e filmes no estilo mitológico de Guerra nas Estrelas. O filho da sócia de Dândalo, Vinícius, divide com ele e um outro rapaz o atendimento ao público na lan. Esse último é um profundo conhecedor de games de estratégia, além de ter um bom conhecimento de inglês, o que faz dele uma referência importante para os jogadores de WoW na lan. Vinícius está sempre jogando, e é acionado em diversos momentos por outros jogadores, que lhe perguntam as mais diversas questões sobre o melhor modo de sobreviver e de “evoluir o nível” do personagem de cada um no jogo. Os donos optaram por não colocar na lan os jogos considerados violentos como o CS, que é proibido para menores de 18 anos, para “evitar confusão”.

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

No contexto da pesquisa, as lans se configuram como um espaço de encontro, especialmente entre a juventude local. Os pais, em geral, gostam de ver os filhos nas lans, por ficarem protegidos dos “perigos” da rua. Nos fins de semana, a área que inclui a lan Planeta Naboo e o bar ao lado, torna-se um espaço de lazer familiar, como uma espécie de clube local aberto:

Nos fins de semana, os pais vem pro bar aqui do lado, enquanto os filhos ficam aqui dentro. Ai eu fico de baby sitter, né? De vez em quando eles vem e perguntam: ‘como é que tá aí?’ Eles empurra a criança pr’aqui, né? É positivo pra eles. (atendente da lan Planeta Naboo)

Na lan Intergames, um recado na parede mostra como o espaço também é usado para divulgar eventos de lazer da comunidade: “*Grande excursão pro Sítio do Tucano. R\$ 35,00, falar com a Debora. Direito a almoço e churrasco*”.

A circulação de pessoas nas lans é grande durante todo o dia – uns passam apenas para ver o que há, quem está jogando, conversar um pouco e, se der, voltar mais tarde. Não necessariamente entra-se na lan para acessar a Internet. Muitos vão apenas para encontrar os outros, em um repetido ritual de sociabilidade – entre os jovens, é “de lei” dar uma passada na lan. Eventualmente, aniversários - de meninos, no caso - são comemorados na lan, sem que se feche a casa para o evento, o que é possível, mas não habitual. O aniversariante, na Planeta Naboo, ganha duas horas de navegação grátis.

Vários frequentadores têm computador em casa, mas preferem ir regularmente às lans. Por um lado, justificam pelo lado “técnico” – o jogo fica muito “pesado” para um computador caseiro, de configuração mais limitada. Além disso, na lan é “mais animado”, com muitos jogando e interagindo não só *online*, mas também ao vivo. Existem alguns *heavy users* nas lans, que vão diariamente e ficam horas a fio jogando, especialmente na Planeta Naboo – são os “viciados” no WoW. Segundo o dono, esses têm “tempo aberto”, ou seja, não é dado um tempo de uso determinado a priori. O tempo “vai correndo” direto, e no final do mês é feito um acordo de pagamento, onde o cliente ganha bônus em forma de horas para jogar no futuro, como em um programa de fidelização.

O ambiente das lans é de muita conversa e brincadeiras, devido à importância das atividades lúdicas nesses espaços, como jogos e músicas. Muitas frases são repetidas ao longo do dia, como “*tem tempo (no computador)?*” ou “*quanto você tem de life (vida do personagem)?*” Jogadores dão dicas, ajudam-se mutuamente, mas também fazem muitas provocações, como, por exemplo, quando alguém demora para “evoluir” - avançar de nível no jogo – ou tem um desempenho fraco na disputa. Nesse último caso, um menino de 8 anos jogando Counter-Strike na lan Intergames ironizava o amigo: “*Aí, Tiago, teu time é muito fraco. Eu tô de bandido e ainda tô te ganhando*”. Em um momento posterior, Tiago contratou: “*Sou o primeiro*”, ao que Bruno, o amigo provocador, deu o revide: “*Você é o primeiro (em tom de deboche)? Só se for o primeiro do teu time, o batalhão dos fracos*”. As provocações podem ser simplesmente para incitar a competitividade com o outro durante o jogo, como observado na corrida de carros *Need for Speed*, em que um dos três jogadores anunciava para um dos amigos: “*Eu sou teu pesadelo!*”. Nesses momentos de brincadeiras e provocações, a lan se configura como um ambiente mais tipicamente masculino, em que a interação entre os jovens lembra o que Radcliffe-Brown (1959) chamou de “relações jocosas”, onde se verifica uma combinação de amizade e antagonismo. Trata-se de um modo de “desrespeito consentido”, que pode chegar a níveis significativos de agressividade – o que em

outro contexto social poderia gerar hostilidade e conflito aberto – mas, ali, nada deve ser “levado a sério”, porque “faz parte” do jogo.

Procurando compreender o tipo de sociabilidade que se apresenta nas lans, vemos que elas se revelam, ao mesmo tempo, como espaços de individualização (jovens encontram-se fora do espaço doméstico e dos “olhares” paternos e maternos; casais, em separado, freqüentam o espaço no Orkut, conhecendo novas pessoas) e de criação de comunidades - pode ser observado um reforço de laços com os pares que já fazem parte da rede de sociabilidade dos usuários, bem como um espaço para novos relacionamentos.

Ressaltando esse último ponto, é importante perceber que enquanto o espaço da Internet proporciona, por um lado, o disfarce, a criação de outras vidas e o estabelecimento de novos relacionamentos, como acontece nos populares *chats* e no caso do *Second Life*, por outro, evidencia-se a importância de sites como o Orkut, onde o que vale primordialmente é o reforço de laços com os pares. As “postagens” no Orkut, blogs (diário virtual) e fotologs (espécie de diário virtual em que as fotos predominam) referem-se em boa parte a comentários e fotos sobre eventos ocorridos com amigos de escola ou da vizinhança, com pessoas com as quais acabou de se ver ou falar de outro modo, reforçando os vínculos já existentes. Potencialmente, os meios digitais servem de memória escrita e visual de tudo que acontece no cotidiano dos jovens pesquisados. A convivência nos games também alimenta a sociabilidade em outros espaços, como fica claro no caso de Paulo, que gosta muito de jogar o Dota - uma variação do jogo Warcraft original – tendo criado uma página no Orkut para aficionados como ele. Não gosta da idéia de um ambiente “sem controle”, onde poderia entrar gente que ele conhece apenas superficialmente: “*Fiz pra fechar, para reunir os amigos, tem que ter gente que eu tenha visto pelo menos uma vez*”. Esse caso exemplar mostra a primazia da sociabilidade que junta familiaridade e interesses afins – como no Orkut dos “realmente” amigos, cujos limites são controlados, para não se descaracterizar com pessoas não conhecidas, apresentadas por terceiros.

Esse cenário de sociabilidade leva a uma perspectiva que vai de encontro às formulações de Miller e Slater (2004) sobre a inadequação de se fazer uma distinção a priori entre vida on-line e off-line, comum na pesquisa sobre Internet. Os autores, que estudaram as relações vividas em cibercafês de Trinidad, acreditam que essa distinção não deveria ser estabelecida como um ponto de partida metodológico e analítico de pesquisa; ao contrário, a referida distinção é bastante contingencial, já que em alguns contextos as pessoas estabelecem em suas vidas contornos nítidos para cada uma dessas esferas, enquanto que para outras, a distinção não é relevante ou nem chega sequer a ser estabelecida.

O material etnográfico levantado em campo pela atual pesquisa mostra essa gama de possibilidades, em que se configuram diversos modos de viver as relações on-line e off-line, não fazendo sentido se supor que seja significativo para todos os atores sociais uma clara distinção entre os dois mundos, em termos das relações possíveis de serem criadas e sustentadas. Para alguns, as relações on-line seriam fundamentalmente uma extensão da vida off-line, como uma possibilidade de aprofundar os vínculos já existentes com os pares. Nesse modo, a Internet aparece como um modo de adicionar (ALMEIDA e EUGÊNIO, 2006), de repetir e reforçar o que já foi dito por outros meios - que incluem o contato face a face – junto ao grupo de amigos que constituem a rede de convivência mais familiar e cotidiana da pessoa. Nas palavras de um freqüentador da lan Intergames: “*Vim ver meu Orkut. Gosto de mandar uns recados pra família, é bom*”. Isso não expressa necessariamente uma aversão a novos contatos, mas sim uma clara ênfase na alimentação e reforço da rede de sociabilidade já constituída. Essa intensa sociabilidade também é alimentada com torpedos - as mensagens via celular - muito populares também.

Outros atores já demonstram uma maior abertura para novos conhecimentos no mundo virtual, acreditando que “verdadeiras” relações possam surgir dessa forma de contato. Para um terceiro grupo, existe uma clara distinção entre o conhecimento on-line e off-line; para esses, a descrença é grande quanto à possibilidade de que a virtualidade se constitua em um caminho legítimo de se construir relações duradouras, por supostas características dissimuladoras, que seriam constitutivas do meio em si.

Todas essas possibilidades convergem para um aspecto já levantado por Vianna (1997), onde o autor se coloca contra a idéia de que a utilização da Internet seria como um modo de compensação frente ao enorme enfraquecimento dos laços tradicionais de sociabilidade na era pós-moderna. Ao contrário dessa visão e partir de seus dados etnográficos, Vianna argumenta de que haja, na verdade, um “excesso de comunidade” – ou seja, os atores pertencem a inúmeros grupos heterogêneos, como é característico da experiência urbana, e utilizam a Internet como mais um meio para aplacar essa “fome” de relacionamentos, ampliando suas redes de convivência. Almeida e Eugênio (2006) também ressaltam que a sociabilidade juvenil na rede revela aspectos que podem ser compreendidos à luz da sociologia de Sérgio Buarque de Holanda (1995) e sua interpretação da cordialidade brasileira como a redução do indivíduo a um “viver nos outros”. O problema na análise das autoras, que não se aplica ao contexto de pesquisa estudado, é tratar o que chamam de “desmanche dos planos real e virtual” como um ponto de partida das relações estabelecidas pelos jovens. Conforme já assinalado, entre as possibilidades listadas existe a dos atores que não diluem os campos do real e virtual, estabelecendo nítidos contornos para cada um deles, sendo a virtualidade vista como um terreno potencialmente ligado ao disfarce e à dissimulação. Nesse caso, a desconfiança das relações estabelecidas na virtualidade pode se expressar em outros campos, como o ato fazer compras na Internet, visto por alguns pesquisados como algo bastante perigoso e incerto.

Como dito, vários freqüentadores têm computador em casa, mas preferem ir à lan house para fazer um programa em grupo, seja para jogar em rede ou mesmo acessar o Orkut ao mesmo tempo em que os amigos também navegam no site. Os grupos de jovens permanecem se comunicando entre si, seja quando estão no Orkut, conversando sobre as novidades encontradas e sobre o que estejam atualizando naquele momento, seja quando estão jogando em rede. Outros jovens ficam em volta, circulando pelo espaço e observando os amigos acessarem. Além das dicas, os comentários sobre o jogo podem ser de incentivo (“*dá pra tu matar (o monstro), dá pra tu matar!*”) e de reforço de pertencimento ao grupo WoW (“*eu tenho essa capa aqui, ó*”, diz um menino apontando para a tela). A importância da *conversa*, em todas as situações listadas, *on line* ou *off line*, é central. Como destacou Simmel (1983), no campo da sociabilidade, o ato de conversação seria o único caso em que o propósito reside nele mesmo, se constituindo no modo mais elevado de reciprocidade. O falar com o outro, nesse contexto, é um jogo que não está voltado para algum conteúdo, mas para, fundamentalmente, tecer relações. Trata-se do “falar por falar”, diferente do que ocorre na vida “real”, onde a interação é guiada pelos interesses de cada um e pela necessidade de se comunicar e buscar um entendimento sobre algo específico.

A “zoação”, o barulho e a euforia que costumam tomar conta das lans não agradam a todos. Na lan Intergames, enquanto dois jovens e o atendente jogavam animadamente a corrida de carros *Need for Speed*, falando alto e fazendo provocações mútuas através de alguns palavões, um homem mais velho que acessava o Orkut fez reclamações duas vezes em voz alta, dizendo que “*por isso*” é que não gostava de ir na lan.

Navegação coletiva

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

No contexto do universo estudado, essa aprendizagem ganha um importante ingrediente de um forte compartilhamento coletivo. O uso dos computadores nas lans chama atenção em um aspecto específico – além dos usuários estarem conectados e interagirem com pessoas *online*, existe uma grande interação com as pessoas que estão na lan, de um modo muito bastante amplo. No espaço da lan house os jovens, estejam de frente ao computador ou não, se comunicam intensamente trocando “dicas” sobre as melhores estratégias e ações a serem tomadas no jogo, como nas palavras de um menino apontando para a tela e orientando um amigo: “*Se precisar de money, usa isso aqui, mas não usa agora não*”. O “ensinamento” é passado de alguém que tenha mais “expertise” no jogo que os outros, papel que é tomado alternadamente por múltiplos atores – os atendentes da lan e os jogadores mais experientes. Vale ressaltar que o jogador mais experiente pode ser alguém mais novo que o iniciante, mesmo uma criança, o que cria a possibilidade dos mais jovens terem mais status e prestígio que os mais velhos no ambiente do jogo. O aprendizado gira em torno de dicas sobre a lógica geral do jogo, seu passo a passo, as melhores estratégias a serem adotadas, sobre o significado de palavras e expressões em inglês e ainda sobre a melhor forma de manusear o *mouse* e os teclados, a fim de se alcançar maior rapidez nas batalhas. De certo modo, existe aqui um contraponto com a idéia original de “computador pessoal” – nas lan houses vemos máquinas coletivas, funcionando em um mundo colaborativo.

Como já falado, existe uma grande troca com as pessoas que circulam pelo ambiente, que dão sugestões sobre como se proceder no jogo. Mas, mais do que isso, é comum que a navegação seja realmente compartilhada, quando alguém toma o *mouse* de quem está a frente do computador, e navega durante um certo tempo. Essa cena é habitual nos jogos de estratégia de RPG on line como o WoW, quando um jogador que tem algum expertise a mais ajuda o outro durante algum tempo, enquanto que esse permanece sentado em frente ao computador, para depois retomar o *mouse*, como em uma cena observada em que um menino pediu a ajuda de outro: “*Kiko, vem aqui porque os poderes não estão aparecendo*”. Kiko se aproxima, pega o *mouse* e resolve o problema, devolvendo depois o controle do jogo ao amigo. Esse tipo de compartilhamento do computador, que configura uma navegação coletiva, acontece habitualmente sem que o outro demande; basta que a pessoa que toma o *mouse* da outra tenha conhecimento de alguma artimanha do jogo para que sua intervenção seja justificada. Podem ser duas, três ou quatro pessoas ao redor de um mesmo computador, com uma “oficialmente” controlando o jogo, outra, de mais expertise, tomando o *mouse* em alguns momentos para jogar, e as outras falando sobre o jogo e dando dicas. Os que ficam ao redor do computador costumam a circular pela lan, acompanhando, fazendo comentários e/ou interferindo no jogo de outras pessoas. E outros momentos, será sua vez de estar na frente do computador, comandando o jogo. É o que podemos chamar de “computador pessoal compartilhado”.

Nesse ambiente de grande interação, chama atenção a presença nas lans de crianças ainda não alfabetizadas circulando, que começam a ter desde cedo uma grande familiarização com a ambiente digital, podendo fazer ali suas primeiras incursões. Nas palavras de um informantes sobre seu filho de 5 anos: “*Ele não sabe ler, mas sabe entrar no Orkut. As meninas (amigas mais velhas) colocam as fotos pra ele*”.

Muitas expressões em inglês são usadas nas conversas dentro da lan, como “*quanto você tem de life?*”^v. ou “*estou com 471 de gold, dá pra comprar uma adaga boazona*”,

relacionadas ao jogo WoW. Esse jogo, por exemplo, além de ser complexo, tem suas instruções dadas em inglês. Os usuários das lans jogam com pessoas que falam inglês, mesmo sem entender parte do que é dito *online* "life?"^{vi}. Dois deles relataram que tem melhorado seu desempenho nas aulas de inglês na escola e que costumam perguntar à professora sobre o significado de algumas palavras e expressões relacionadas ao game. Só não contam que tem a ver com o WoW, porque acham que os jogos são mal vistos na escola. Algumas palavras surgidas nos games passam a incorporar o vocabulário corrente, como "nub" ("iniciante") ou "quitar" (abandonar, desistir do jogo). Na Internet, os mais experientes fogem dos "nubies e dos "quitters" nas salas destinadas ao WoW; na palavra de um deles: *"aqui só tem 'pró' (profissional), sem quiter nem nubie"*. Alguns chegam ainda a fazer uma lista dos "banidos", que são os identificados nessas duas indesejadas categorias.

Outra possibilidade de compartilhamento de um mesmo computador ocorre quando várias pessoas se sentam em torno de uma que toma a frente da navegação do Orkut. Nesse caso, as que observam dão opiniões sobre que páginas visitar, o que postar, o que deletar, etc. Em uma dessas cenas típicas observada, uma adolescente com uniforme de escola pública navegava ao lado de uma criança e uma mulher mais velha. Essa última fazia pedidos a toda hora – como *"ih, tira ele daí, deleta, deleta..."* (pedindo para tirar o recado postado por um rapaz). A criança em certo momento sentou no colo da estudante e colocou o fone no ouvido. Depois a mais velha tomou o fone para si e ficou cantando alto a música de um clipe do Youtube, outro site extremamente popular nas lans, enquanto a estudante permanecia à frente do computador, comandando a navegação compartilhada. Os clipes de bandas disponíveis no Youtube, além de servirem de trilha sonora da navegação, também são bastante acessados para que se faça um link do clipe dentro da página do Orkut da pessoa. Por fim, a estudante começa a ler alto uma carta-poema amorosa, postada por um rapaz, sendo a leitura feita conjuntamente, em voz alta, pela sua acompanhante mais velha. Em outro momento de observação, um grupo de meninas adolescentes entrava no Orkut, procurando atualizar suas páginas e ir na de amigas para ver as novidades. A interação é uma constante durante a navegação – ao mesmo tempo em que se está em frente ao computador, a atenção muda eventualmente de foco para o que as amigas estão fazendo. Nessa experiência coletiva, são sugeridos rumos para a navegação (*"vamos entrar no Orkut da minha prima agora"*) e ações para checar seus relacionamentos (*"vou entrar no Orkut dele pra ver se ele tá namorando"*). É comum que as meninas naveguem em média, um tempo menor que o dos meninos; muitas vezes, em menos de meia hora é possível dar uma passada no Orkut e no MSN, sempre demonstrando muito entusiasmo para ver as novidades relativas aos atuais ou aos desejados relacionamentos amorosos.

As pessoas que circulam pelos espaços das lans estão inseridas, como visto, em múltiplos ambientes de trocas de informações e aprendizagem, convivendo com pessoas diferenciadas. São os mais experientes (podendo ser mais velhos ou não) ensinando iniciantes, ou os atendentes das lans auxiliando na navegação do MSN, Orkut ou games.

Os atendentes das lans, especificamente, são figuras-chave no processo de familiarização dos usuários com o meio computador. Eles se misturam com os clientes, jogam, e devido a seu expertise, são constantemente consultados. São como "educadores" informais, ensinando as regras dos jogos que dominam e traduzindo palavras ou expressões em inglês. Um dos atendentes da lan Planeta Naboo, filho de uma das donas, é o principal "consultor" para dúvidas em inglês no espaço. Durante o WoW, os jogadores costumam perguntar a ele sobre o significado das palavras em várias passagens – *"Vinicius, traduz 'Where do you come from?'"* ou *"O que é só botar 'what', não é isso, Vinicius?"* Os atendentes gozam de prestígio no local e colocam sua autoridade quando necessário, para

“colocar ordem” nos momentos de maior animação dos usuários, fazendo o papel de um professor que procura manter a disciplina da classe, mas que também se diverte junto com a turma. Também têm um papel importante oferecendo serviços para os que não sabem lidar com computador, como nos assuntos profissionais, elaborando e enviando currículos, além do auxílio nos casos de regularização de documentos (como CPF).

As ongs de acesso gratuito à Internet: um contraponto com as lans

Após a análise do universo de sociabilidade das lans, será feito um contraponto com as ongs que oferecem acesso gratuito à Internet na comunidade. Em Vila Canoas, existem duas delas, criadas a partir da iniciativa da ong Para ti – a Bibliotecna e a escola de informática na própria sede da ong, montada em parceria com o CDI.

A Bibliotecna é um espaço onde livros são misturados a computadores, tendo sido o primeiro lugar na comunidade a oferecer acesso gratuito à Internet, com quatro máquinas disponíveis. Além disso, são dados cursos básicos como “Windows, Office, Corel Draw 9 e Internet”, ao custo de R\$ 20,00 mensais para a apostila dada. Atualmente a Bibliotecna tem um movimento considerado fraco segundo o responsável pelo espaço: *“Isso aqui minguou depois que as lans foram abertas”*. Os computadores do lugar nem sempre estão ocupados, apesar do seu pequeno número, além de ser difícil de se ver pessoas na espera do uso dos computadores, como é habitual lans.

O ambiente da Bibliotecna é calmo e ordeiro, o tom de vozes é baixo, próximo ao que se vê em uma biblioteca comum. Os jogos mais populares encontrados nas lans não têm espaço ali. Por um lado, porque os computadores não tem os requisitos “técnicos” como os de alta performance existentes nas lans; por outro, o coordenador deixa claro seu desagrado em relação aos jogos e às próprias lans. A seu ver, esses espaços não são “educativos”, e seriam como uma “perda de tempo” para os jovens. Na Bibliotecna, o espaço sóbrio, silencioso e ordenado, com a navegação controlada pelo coordenador, se completa com os escritos nos cartazes na parede, que pedem comedimento. Um deles diz: *“Caro visitante, é expressamente proibido entrar nessa sala: fumando, com roupa de banho molhada, sem camisa, gritando ou desrespeitando o ambiente. Seguindo essas regras podemos tornar o nosso ambiente mais agradável e tranquilo. Agradecemos a sua compreensão”*. Em outro, os dizeres são: *“Organize-se: você abriu, procure, feche; acendeu, desligue; desarrumou, arrume; sujou, limpe; não lhe diz respeito, não se intrometa (...) Seguindo esses preceitos, viverá melhor”*. O posicionamento direto contra o universo dos jogos aparece em um terceiro cartaz: *“Você, usuário, ao invés de perder seu tempo com joguinhos infantis que podem até ser prejudiciais, por que não ocupa seu tempo de modo mais útil? Acesse Google (e mais outros sites indicados). Depois entre no Radix e procure ‘Revolução Francesa’, depois imprima, leia e aprenda. Após isso pode também procurar sobre a História Norte-Americana”*.

No espaço da ong Parati, oito computadores são utilizados por diversas classes, de crianças durante o dia, e adultos à noite. Estratégias foram montadas para fazer com que os alunos se divirtam um pouco sem “atrapalhar” o bom andamento das aulas. Os educadores relatam que, como “não tinham jeito”, eles deixam que as crianças acessem Orkut, MSN e brinquem com alguns jogos “do bem” antes da aula propriamente dita, já que eles entram na sala ávidos por essas “diversões”. Em um dia de observação das aulas de informática de crianças de oito a doze anos na ong Parati, o educador responsável perguntou: *“Quem gosta de Orkut, MSN?”* As respostas foram positivas, expressas de um modo eufórico, aos gritos. Em seguida, colocou em questão: *“E da ‘pasta’, quem gosta?”* “Pasta” é o termo usado na ong, pelos educadores e alunos, para denominar o conteúdo aprendido nos cursos de

informática; “salvar na pasta” refere-se ao ato de salvar a matéria que estiver sendo aprendida em Word ou Excel, por exemplo, na pasta do aluno que fica no HD do computador. A resposta à última pergunta do educador foi lacônica, com o silêncio de alguns e duas vezes tímidas afirmativas. Nesse mesmo dia, irrompe um momento de grande euforia, quando um dos alunos acessa no site do Youtube um clip musical da telenovela “Chiquititas”^{vii} e todos começam a cantar animadamente. O educador tenta diminuir a cantoria, em vão.

É possível se fazer um contraponto com o espaço de certo modo asséptico da Biblioteca com o encontrado nas lans, que primam pela larga sociabilidade, em um ambiente marcado pelo barulho e euforia dos usuários. Na definição simbólica do espaço da Biblioteca, pode-se detectar uma dicotomia entre “educação” e “entretenimento”, vistos como antagônicos. O segundo termo é algo até tolerado, mas sempre controlado. Os educadores da Biblioteca e das aulas de informática na ong Para ti mostram a preocupação em controlar o uso “excessivo” de conteúdos lúdicos, embora tenham que ceder, de algum modo, permitindo que os usuários entrem em contato com a “diversão”, em um esforço de manter minimamente a atratividade dos locais.

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo apresentou, a partir de dados etnográficos, uma investigação sobre a interação de um grupo popular com a tecnologia computador em ambientes de lan houses, que são o local de maior acesso à Internet no país. Mesmo quando não têm computadores em suas casas, os pesquisados mostram uma familiaridade com certos aspectos da vida digital, especialmente devido à grande frequência nas lan houses.

Os resultados da pesquisa mostram a apropriação desses espaços como um clube local, bem como práticas de navegação coletiva que revelam a importância do reforço dos vínculos sociais já existentes nas práticas relacionadas às redes de relacionamento virtuais.

As navegações mais habituais acontecem nos *sites* de relacionamento, com destaque para o *Orkut* e *MSN*, ao lado do universo dos games. Nas *lan houses* surgem “máquinas coletivas”, funcionando em um mundo colaborativo, já que é comum que vários usuários fiquem em torno de um mesmo computador, trocando idéias sobre a navegação e eventualmente alternando o controle do *mouse*. De certo modo, poderíamos falar que existe aqui um contraponto com a idéia original de “computador pessoal”.

Os achados mostram que enquanto o espaço da Internet proporciona, por um lado, o disfarce, a criação de outras vidas e o estabelecimento de novos relacionamentos, evidencia-se no contexto estudado que a apropriação de *sites* como o *Orkut* mostram uma possibilidade de reforço de laços com os “conhecidos” – vizinhos e amigos. As “postagens” no *Orkut*, blogs e fotologs referem-se, em boa parte, a comentários e fotos sobre eventos ocorridos com amigos de escola ou da vizinhança, reafirmando os vínculos já existentes. Potencialmente, os meios digitais servem de memória escrita e visual de tudo que acontece, especialmente no cotidiano dos jovens das comunidades, o que leva a um olhar de investigação sobre o entorno sócio-cultural em que os grupos estão inseridos, sem que se faça dicotomias a priori em relação às vidas *off-line* e *on-line*.

Foi feito ainda um contraponto entre as lan houses e iniciativas como a “Biblioteca”, que proporciona acesso gratuito à Internet. Embora pago, os espaços das lans são bastante freqüentados pelos moradores locais, enquanto o local gratuito se encontra com uma baixa taxa de ocupação. A questão pode ser analisada a partir da constatação de que na definição simbólica do espaço da Biblioteca, existe uma dicotomia entre “educação” e “entretenimento”, vistos de certa forma como antagônicos. Os espaços das lan houses, por sua

vez, têm presença marcante na comunidade por serem apropriadas como um clube local, onde a intensa sociabilidade e navegação coletiva permitem aos seus usuários reforçar os vínculos sociais já existentes entre os pares. Esse comportamento observado permite, enfim, um questionamento da idéia de que a utilização da Internet seria como um modo de compensação frente ao enorme enfraquecimento dos laços tradicionais de sociabilidade na era pós-moderna.

Em pesquisas futuras, seria interessante se relacionar o consumo nas lan houses com outros dados do orçamento familiar, na busca de um entendimento sobre a lógica da hierarquia de gastos dos informantes. A forte presença dos grupos populares dentro das lan houses pode revelar mais um aspecto da busca por inclusão e pertencimento através do consumo no universo cultural desses segmentos sociais, já revelada em outros trabalhos (CANCLINI, 2001; BARROS, 2007).

Referências bibliográficas

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

BARROS, Carla. A “invisibilidade” do mercado de baixa renda nas pesquisas de marketing. **Anais do EMA**, 2006.

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

CAMPBELL, Colin. **The romantic ethic and the spirit of modern consumerism**. Oxford: Blackwell Publishers, 1987.

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

DAMATTA, Roberto. **Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro**. Rio de Janeiro: Zahar, 3ª ed., 1981.

DOUGLAS, J.D. (org) **Introduction to sociology, situations and structures**. New York: The Free Press, 1973.

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

ELLIOTT, R.; JANKEL-ELLIOTT, N. Using Ethnography in Strategic Consumer Research. **Qualitative Market Research**; vol. 6, n. 4, 2003.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

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

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

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

MAUSS, Marcel. Ensaio sobre a dádiva: forma e razão da troca nas sociedades arcaicas. In: **Sociologia e antropologia**. São Paulo: EPU, 1974.

MILLER, Daniel. **Material culture and mass consumption**. Oxford: Blackwell, 1987.
_____; SLATER, Don. Etnografia on e off-line: cibercafês em Trinidad. In: **Horizontes antropológicos**. Porto Alegre: ano 10, nº 21, p. 41-65, jan/jun 2004.

RADCLIFFE-BROWN, A. R. **Structure and function in primitive society**. London: Cohen and West, 1959.

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

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

VEBLÉN, Thorstein. **A teoria da classe ociosa**. São Paulo: Pioneira, 1965.

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

WHYTE, William Foote. **Sociedade de esquina**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

ⁱ “Como vender para pobre na Internet”, *Revista Exame*, ed. 0906, 15/nov/07; “A vez da baixa renda no e-commerce”, *Revista Consumidor Moderno*, disponível em: www.consumidormoderno.com.br/web/noticias_imprimir.asp?id, “Baixa Renda é alvo do e-commerce”, *Diário online – Economic News*, disponível em: www.securities.com/doc.html?pc=BR&print=1&doc_id=1659, último acesso: 28/jan/08.

ⁱⁱ Fonte: Comitê Gestor da Internet no Brasil. “Pesquisa TIC Domicílios 2007. Disponível em: <http://www.cetic.br>, último acesso: 10 abr 08.

ⁱⁱⁱ O World of Warcraft é um dos jogos mais populares do mundo, tendo um público estimado em 9 milhões de pessoas em 2007, segundo dados do seu fabricante Blizzard – www.blizzard.com. Faz parte de uma categoria denominada MMORPG - *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* ou *Multi massive online Role-Playing Game* – que são jogos de interpretação de personagem *online* e em massa para múltiplos jogadores, onde personagens são criados no mundo virtual, segundo a inspiração nos tradicionais jogos de estratégia de RPG.

^{iv} As apropriações “locais” se encontram, ainda em produções como a encontrada no site do Youtube, em que o “mapa” do CS na Rocinha desenvolvido pelos designer Matalone aparece em um vídeo que tem como pano de fundo a música “Tropa de Elite”, do grupo Tihuana, integrante da trilha sonora do filme com o mesmo nome – vídeo “Invasão na Rocinha”, da “GJ Pictures”. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=-0cHEFOkfYc> ou <http://www.buscabox.com.br/videos/vervideo.php?en=youtube&q=invasao&video=-0cHEFOkfYc>.

^v No jogo WoW, trata-se de uma barra de sangue que indica a “quantidade” de vida do personagem.

^{vi} Em um certo momento da observação, o atendente Vinícius, que sabe mais inglês que os outros, comentou: “*os caras (jogadores estrangeiros) tão xingando vocês e vocês não tão nem sabendo*”.

^{vii} Produção argentina, sucesso do canal SBT desde os anos 90 .