

EDUCAÇÃO E INCLUSÃO DIGITAL: OS USOS DO COMPUTADOR E DA INTERNET NUMA LANHOUSE DE UM BAIRRO DE MARINGÁ-PARANÁ

EDUCATION AND DIGITAL INCLUSION: USES OF COMPUTER AND INTERNET IN THE LANHOUSE IN A NEIGHBORHOOD OF MARINGÁ-PARANÁ

Daliana Cristina de Lima Antonio¹
Eliane Sebeika Rapchan²

¹Universidade Estadual de Maringá/Programa de Pós-graduação em Educação para a Ciência e a Matemática,
dali1501@yahoo.com.br

²Universidade Estadual de Maringá/Programa de Pós-graduação em Educação para a Ciência e a Matemática,
elianesebeika65@gmail.com

Resumo

O artigo versa sobre o fenômeno tecnológico resultante dos usos do computador e da internet numa pequena lanhouse por filhos de famílias de um bairro popular na cidade de Maringá, Paraná e tentou responder à questão: estariam incluídos estes jovens usuários? A discussão teórica se inicia com o debate sobre inclusão/exclusão e percorre discussões da área de pesquisa em Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS) nos estudos sobre o desenvolvimento das Tecnologias de Informação e de Comunicação (TIC). A pesquisa apresentada utilizou o método etnográfico e entrevistas com usuários mais frequentes. Nestas, as falas sobre usos do computador e da internet apresentaram, prioritariamente, fins comunicacionais, via comunicador instantâneo MSN e rede social Orkut. Ainda vimos relações de aprendizagem entre usuários de jogos sob uma rede de solidariedade própria. Por isso, a inclusão digital se efetiva na lanhouse pesquisada. No entanto, os usuários estão na fronteira da inclusão e da exclusão.

Palavras-chave: inclusão digital, marginalização digital, lanhouse, TIC.

Abstract

This paper is about the technological phenomenon resulting from the use of computer and the Internet in a small lanhouse by the children of families from a popular neighborhood in the city of Maringá, Paraná, and intended to answer the question: would these young users be included? The theoretical discussion begins with the inclusion/exclusion and travels discussions from the research in Science, Technology and Society (STS) in the studies about the development of information and communications technology (ICT). The research used the ethnographic method and interviews with the most frequent users. In the interviews, the talk about the use computers and the Internet showed, in priority, communication purposes, through instant messenger MSN and social network Orkut. We also learning relationships between game users on an own network of solidarity. Therefore, the digital inclusion is effective in the researched lanhouse. However, the users are at the frontier of inclusion and exclusion.

Keywords: digital inclusion, digital divide, lanhouse, ICT.

INTRODUÇÃO

Este artigo é resultado de trabalho de dissertação que teve como objeto de estudo a análise dos

modos de uso da internet por jovens usuários em uma lanhouse¹ localizada em um bairro de classe trabalhadora² na cidade de Maringá, Paraná. Nossos objetivos foram: a) estudar o fenômeno tecnológico advindo da implantação da internet em uma lanhouse a partir dos usuários filhos de famílias de um bairro popular; b) analisar os usos do computador e da internet sob o debate sobre inclusão/exclusão digital.

A análise do debate acerca da idéia binomial inclusão/exclusão digital foi fundamental para que respondêssemos à questão: estão incluídos digitalmente os jovens usuários da lanhouse? Para tanto, foi necessário conhecer as reflexões sobre a “era da informação”, ou a “era do conhecimento”, assim como o movimento que reúne a tríade Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS). Ainda refletimos sobre o conceito de informação para compreender a apropriação da noção “sociedade da informação” (CAPURRO, HJORLAND, 2007; CASTELLS, 1999, 2004; LÉVY, 1993, 2001; MATTELART, 2002). A discussão sobre exclusão e inclusão fundamentou a análise dos dados coletados a partir de reflexão sociológica, pesquisa etnográfica e de entrevistas com os informantes selecionados no ambiente lanhouse (MARTINS, 2002, DEMO, 2007).

Realizamos um trabalho de campo entre abril e dezembro de 2008 na lanhouse e percebemos que, muitas vezes, os usuários não dispunham de tempo nem de dinheiro suficiente para participar ativamente de jogos ou redes sociais, menos ainda para comprar essas ferramentas. O que vimos entre os usuários mais frequentes da lanhouse foi um intenso uso comunicacional em detrimento da participação em fóruns, enquetes, a leitura de notícias e o compartilhamento das atividades realizadas. O universo da lanhouse limita-se ao objeto de interesse do usuário, limitado também, pelo tempo que pode pagar.

Nesse sentido, ao invés de escolher entre duas alternativas estanques – a exclusão ou a inclusão digital – pareceu ser mais adequado interpretar as nuances da inclusão digital, seja como acesso ao consumo destes artefatos, seja pelas possibilidades abertas para a participação na rede no sentido de adquirir habilidades digitais, analisadas como leitura, interpretação e produção de conteúdos digitais (VALENTINI, 2008; PELLANDA, 2005; VALENTE, 1999; DEMO, 2005, 2008; CARVALHO et al., 2007). Ainda, entendemos que ser incluído, digitalmente, não corresponde a um processo linear, onde há estágios a se passar a partir do acesso ao computador, como querem afirmar as pesquisas sobre o número de usuários de internet no Brasil³ (PESQUISA, 2008).

Para levantar os dados da pesquisa, partimos da abordagem que ficou conhecida como “descrição densa” no contexto da antropologia interpretativa (GEERTZ, 1989) para que refletíssemos a respeito das relações que se construíam entre os usuários e a pesquisadora, além daquelas já rotinizadas, principalmente, entre os que frequentavam o local diariamente. Outra contribuição foi a abordagem de Gilberto Velho (1978) sobre fenômenos urbanos analisados sob as típicas situações de estranhamento entre pesquisador e nativo.

Foi realizado o preenchimento de questionários que, previamente, foram dispostos ao lado de cada computador. Mas, dada a insuficiência de resultados obtidos no preenchimento dos dados, na primeira semana, a própria pesquisadora considerou necessária a feita do mesmo face-a-face, o que possibilitou maior riqueza na obtenção dos dados, já que o informante pôde fazer perguntas sobre os itens e esclarecer dúvidas. Assim foi possível refletir a respeito dos informantes a serem escolhidos e, também, confirmar certos comportamentos já percebidos nas observações de campo, como, por exemplo, o massivo uso da rede social Orkut⁴. Não foi necessário aplicar numerosos

¹ LAN é uma sigla e significa Local Area Network, ou seja, é uma rede local onde vários computadores estão conectados. A idéia de Lan House foi disseminada na Coréia, em 1996, a partir de iniciativa para jogadores se reunirem, e logo foi difundida. Hoje, os documentos e muito artigos na língua portuguesa escrevem lanhouse, e optamos por manter assim.

² Maringá foi estabelecida como cidade na década de 50 do século XX. O bairro V.E. foi fundado em 1974 para atender as pessoas que trabalhavam no centro da cidade como comerciário, empregada doméstica, faxineiros, bancários etc.

³ É importante acrescentar que a pesquisa do CGI.br definiu usuários aqueles que fizeram uso da internet nos últimos três meses (PESQUISA, 2008, p.82).

⁴ Orkut é uma rede social criada pelo estudante Orkut Büyükkökten, da Universidade de Stanford, em 22 de janeiro de 2004, filiada ao buscador Google. Para criar uma rede de amigos, ele pode buscar usuários que também sejam registrados e gerenciar a sua rede de amigos, na qual pode enviar e receber recados, vídeos, entre outros aplicativos

questionários para perceber padrões nos usos do computador e da Internet nesta lanhouse, dentre os 71 preenchidos, foi no 50º questionário já percebido o ponto de saturação (GASKELL, 2002, p.71). No uso de correio eletrônico, por exemplo, há um número significativo de usuários que deram referência no cadastro do provedor Hotmail, mas utiliza com muito mais frequência o comunicador instantâneo vinculado ao mesmo, qual seja, o MSN (ambos da Microsoft). Este é muito mais utilizado, em detrimento do correio.

Foram realizadas 10 entrevistas, sendo que 4 contaram com a presença conjunta de mãe ou pai do usuário (4 são os informantes escolhidos, 3 mães, 2 pais e 1 irmão), todas gravadas e transcritas. Uma vez analisadas, levantamos outras questões e perspectivas originalmente não contempladas na coleta de dados. Por isso, realizou-se na última etapa da pesquisa uma técnica utilizada por Cousin (2007), onde se dispõe um conjunto de palavras com o intuito de incentivar os sujeitos a falar sobre o tema. Estas palavras foram escolhidas, pela pesquisadora, em conformidade com os resultados coletados na primeira etapa, qual seja, o questionário sobre os usos de computador e de internet. Esta etapa também contou com gravação e posterior transcrição.

O DEBATE INCLUSÃO/EXCLUSÃO DIGITAL

A inclusão digital no Brasil é considerada, atualmente, como mais uma ação política em favor da inclusão social. Uma das evidências disso está nas conclusões dos dados levantados nas regiões metropolitanas do Brasil pelo Comitê Gestor da Internet (DESTAQUES, 2008, p. 1), onde afirmam ser as lanhouses promovedoras da redução da exclusão digital no Brasil.

De modo geral, é aceitável, correntemente, que vivemos na “sociedade da informação”, ou ainda, na “sociedade do conhecimento” (CASTELLS, 1999; ASSMANN, 2000; LÉVY, 1993). Já temos como inevitável o uso das tecnologias da informação e da comunicação no cotidiano, para usos pessoal, profissional ou escolar, dado, por exemplo, os procedimentos correntemente adotados para inscrições em concursos, pagamentos bancários, participação em programas de rádio e de televisão e pesquisas escolares entre outras atividades digitalizadas. No entanto, o que a expressão “inclusão digital” significa efetivamente?

Perceberemos que a categoria *incluído digital* está, comumente, ligada à idéia de alfabetização digital. Para José Armando Valente (2005), pesquisador dos usos da informática nas escolas e divulgador, desde a década de 1970, de programas computacionais aliados ao aprendizado das mais diversas habilidades, sejam espaciais, matemáticas, etc., diz que,

Primeiro, “inclusão” é um termo relativo, dependendo do ponto de vista de cada um. Isso significa que ele se aplica a todos nós, já que de alguma forma nos consideramos excluídos. Por exemplo, particularmente sou um excluído por não entender de astrofísica ou por não ser capaz de ler uma partitura musical. [...] No outro extremo temos pessoas que são excluídas por não dispor [sic.] do mínimo necessário para ter uma sobrevivência digna do ponto de vista alimentar, de moradia ou mesmo educacional. Ou seja, a inclusão de qualquer natureza tem um limite inferior, porém não tem um limite superior – mesmo tendo muito, ainda nos consideramos excluídos! (VALENTE, 2005, p.17).

Tal consideração de Valente faz com que se considere fundamental compreender o binômio inclusão/exclusão. Deste modo, é possível compreender que não há uma linearidade, ou seja, uma passagem claramente definida que marque a mudança da condição dita de excluído para a de incluído. Daí, a análise sociológica de José de Souza Martins (2002) contribui para fundamentar a problemática que envolveu esta pesquisa. Martins (2002) afirma que os valores e ideais dos “excluídos” são resultantes da reprodução da “sociedade de consumo”, fazendo com que as

que a rede cria esporadicamente.

necessidades sejam satisfeitas desde que se submeta aos “resíduos do sistema” (MARTINS, 2002, p.36). Ou seja, caso não haja inclusão, os indivíduos, ao menos, ficam na margem e, portanto, não deixam de ser consumidores, mas, são consumidores de restos (DEMO, 2007). É sob tais bases interpretativas a respeito das disparidades que se desenvolveram no Brasil, nas quais uma minoria garante a continuidade de múltiplas formas de poder contra uma maioria paulatinamente empobrecida, que podemos compreender melhor os paradoxos sobre a inclusão digital.

Se, de um lado há perspectivas que valorizam a mera disposição de TIC para o acesso populacional, onde a inclusão digital é dita como sendo de exclusiva responsabilidade do sujeito que deve almejar se incluir nos padrões sociais estabelecidos, por outro lado, há interpretações que versam sobre as possibilidades do ciberespaço em proporcionar ao indivíduo sua participação para as mudanças sociais. Essa é a perspectiva de Pierre Lévy (1998, 2001) quando define um devir que qualifica um novo homem para a nova sociedade, em prol da inteligência coletiva⁵.

O Homo economicus não é uma ficção teórica da ciência econômica, é a pintura moral da sociedade na qual entramos irreversivelmente. E é esse modelo que a “competição cultural”, a seleção cultural das civilizações escolheu! Estranho! Incrível! Não é o desinteresse, o devotamento a uma causa transcendente, nem a obediência que são os motores mais eficazes do funcionamento coletivo, os mais eficazes para produzir constantemente a novidade. É o interesse de cada um, o motor do interesse individual em massa, que tende a maximizar, a longo prazo, uma função global de cooperação social (LÉVY, 2001, p.73-74).

Para Lévy (2001) o ciberespaço deve ser um meio onde atividades promovem mudanças sociais a partir de mudanças nas relações humanas, auxiliadas pelo estímulo às trocas de informações e, assim, ao compartilhamento. Sendo assim, as relações em rede explicam os argumentos que defendem a efetização de uma inteligência coletiva (LÉVY, 2001), já que um meio onde os sujeitos sociais dão sentido às suas relações e tomam consciência da importância da coletividade em prol do fortalecimento de relações interconectadas e atualizadas. Deste modo, Lévy (2001) se propõe a fazer previsões sobre uma nova cultura, baseada na interconexão planetária, a cibercultura.

Entretanto, o influente teórico da sociedade em rede, Manuel Castells (1999; 2004), não vê uma “cultura da internet” com o otimismo latente nos escritos de Pierre Lévy (2001). Para Castells (2004) essa “cultura da internet” não possibilita alterações fundamentais na sua constituição, pois se constituem grupos onde as relações de poder são baseadas em hierarquias insolúveis. Sendo assim, previsões de que as tecnologias da informação e da comunicação venham ampliar as práticas democráticas no mundo são frustradas quando analisamos os usos a que vem sendo submetidas as ferramentas tecnológicas.

A exclusão digital está em contraposição à inclusão digital, no entanto, isso não implica na disponibilidade dos sujeitos passarem da condição de excluído para incluído. As disparidades sociais presentes em nossa sociedade provam que as lutas pela ampliação e efetivação dos direitos civis, pela igualdade ou pela diferença, devem continuar. De modo geral, é assim que os conceitos e as categorias sociais são revistos e podem ser modificados conforme o contexto histórico. Por isso, ser incluído digitalmente hoje, pode, simplesmente, se referir à habilidade no uso de um caixa bancário eletrônico, por exemplo. Ou, ainda, a consideração de que o preenchimento de um cadastro numa rede social, como o famoso Orkut⁶, também seja uma característica de inclusão digital.

⁵ Para Lévy (1998; 2001), a inteligência coletiva já é mister nas comunidades acadêmicas. Deste modo, o autor apóia a convergência destes pesquisadores com o mercado para fazer com que as idéias enfrentem uma “competição cooperativa”, pois seria no ciberespaço que as idéias circulariam em prol da inteligência coletiva. Daí, a constituição de uma nova moral se daria na sociedade.

⁶ Orkut é uma rede social criada pelo estudante Orkut Büyükkökten, da Universidade de Stanford, em 22 de janeiro de 2004, filiada ao buscador Google. Cada usuário pode fazer a sua conta e expor detalhes pessoais, profissionais, entre

Não obstante, será que o excluído tem consciência da sua exclusão? O trabalho de Martins (2002), fundamentado na história da formação da sociedade brasileira, indica a segregação de setores inteiros da população e uma concomitante exclusão dos mesmos diante de determinados direitos básicos, como se fossem privilégios, como, por exemplo, a educação formal. Por isso, apoiada nas reflexões de Martins (2002), esta pesquisa não descarta a perspectiva de que a inclusão digital deve ser intrínseca ao processo de democratização do Estado brasileiro.

Pedro Demo (2005) apresenta o problema da inclusão no contexto escolar. Neste caso, vemos nos índices brasileiros que apresentam um aumento de crianças nas escolas mas que, segundo o autor, expressam uma “inclusão na margem”, já que os estudantes avançam as séries escolares sem serem incluídos na sociedade, por, entre outras razões, não entenderem o que leem, quando leem. Nesta perspectiva, para problematizar a inserção no mundo digital é preciso refletir sobre as possibilidades de uma vivência marginalizada. Essa “exclusão” digital é somada ao desfalque das escolas públicas. É ainda mais grave quanto mais pobre forem a escola e seus alunos (DEMO, 2005).

[...] Estando mal preparada a escola, continua falando seu próprio latim, à revelia da realidade digital. O aluno perde a oportunidade de aprender a “ler a realidade”, incidindo em outro nível da discriminação digital: embora possa saber lidar com ela, não a sabe ler, no sentido de compreender, interpretar, reconstruir. Não sabe pensar os desafios de uma sociedade e economia informacionais (DEMO, 2005, p.38).

Uma vez não compreendida a estrutura socioeconômica e cultural na qual vivemos, não há o fortalecimento do senso político do ser humano, mas apenas a vivência como mero consumidor – no caso dos menos privilegiados, marginalizados na sociedade, como consumidores de restos. Isto porque, os sujeitos acabam por viabilizar meios para que possuam acesso às ferramentas tecnológicas, como é os casos das lanhouses nas periferias do Brasil.

Deste modo, os menos privilegiados, marginalizados na sociedade, são consumidores de restos. As lanhouses são a expressão de que o Estado não cumpre com a sua função de dispor de bens indispensáveis aos cidadãos no que se refere ao acesso à tecnologia, no direito à comunicação e à informação (MARQUES DE MELO, SATHLER, 2005). São estas empresas privadas que acabam por exercer, autonomamente, muitas funções que seriam estatais. Sobre a marginalização digital, Papert (1997) verificou situação semelhante no contexto francês, qual seja, o fato de que as crianças estão passíveis de não compreender como foi construída a tecnologia que utilizam. Desde modo, haverá uma inversão sobre o comando da máquina. Ao invés das crianças comandarem a máquina, esta está a comandá-las. A sociedade e suas instituições, seja a família ou a escola, precisam contribuir com o avanço na compreensão das relações entre a tecnologia e os seres humanos.

Neste âmbito, o processo de aprendizagem deve ser discutido pelas políticas de inclusão digital no contexto governamental, assim como, deve ser discutido também no contexto de outras instituições, tal qual como intentou o trabalho de Papert (1997) pelas famílias. Apesar de existirem discussões a respeito do uso do computador há alguns anos, especialmente o trabalho de Papert com o LOGO, foi na última década que o termo inclusão digital ganhou caráter político, a dever ser uma política pública⁷. Tal advento se deu por causa do avanço da tecnologia Internet, o que proporcionou maior flexibilidade na troca de informações entre as pessoas e, assim, maiores acessibilidades.

outros. Para criar uma rede de amigos, ele pode buscar usuários que também sejam registrados e gerenciar a sua rede de amigos, na qual pode enviar e receber recados, vídeos, entre outros aplicativos que a rede cria esporadicamente.

⁷ O Programa Cidadão Conectado – Computador para Todos, lançado em 2005, é o ícone das políticas de inclusão digital que tendem a se constituir em todo o país. E por hora já recebe críticas pela falta de investimentos na formação de pessoas para um uso que as envolvam em processos de criação e construção de ferramentas via rede que as auxiliem na autonomia destes usos, sendo que se mantém, ao contrário, como meras consumidoras.

ENTRE SOCIABILIDADE E O CIBERESPAÇO – A SOMBRA DA INCLUSÃO DIGITAL

O trabalho de campo objetivou, principalmente, buscar os melhores informantes, mas acabou por ser um contínuo exercício de estranhamento (VELHO, 1978), visto que, ora um informante se apresentava disposto a participar da pesquisa, ora se negava a auxiliar. Iniciado em abril de 2008, a ansiedade no trabalho de campo foi inevitável. O que pensariam de uma observadora num local para uso de computador e Internet que, ao invés de jogar ou usar o computador para navegar na internet, queria conversar em alguns momentos e ficava fazendo anotações em outros?

O local não possibilita o vislumbre tão comum dos outros estabelecimentos que dispõem de conexão de internet na cidade com salas exclusivas para jogos em rede. Todo o espaço comercial totaliza 60m², sendo que apenas 15m² são dedicados às instalações do salão de beleza, de responsabilidade do dono da lanhouse. O espaço é bastante compacto e a circulação de grupos é constante entre os computadores para jogar numa mesma máquina por ter dinheiro apenas para pagar fragmentos de uma hora.

Alguns meninos que ali frequentam, esporadicamente, realizam serviços para o proprietário da lanhouse em troca de horas para usar internet. A limpeza do local, manutenção e instalação das máquinas e cuidado com o local em horário de almoço, por exemplo, fazem parte das trocas estabelecidas entre proprietário e meninos. Algumas vezes foi combinado pagamento em dinheiro, mas não satisfazia os meninos usuários de internet nem seus pais, devido ao longo período de horas do dia que ali ficavam. Para o proprietário, antes uma pequena quantia que a disposição do menino para o tráfico do bairro.

O proprietário afirma que é de responsabilidade e autonomia de cada indivíduo a aprendizagem de habilidades digitais. No entanto, o que vimos foi o uso de alguns jogos e de recursos comunicacionais, particularmente, MSN e Orkut, dito pelos entrevistados como práticas mantidas por 3 anos, que é o tempo que a lanhouse existe no bairro e onde a maioria teve o primeiro contato com computador e internet.

Para defender a idéia de que há um uso comunicacional em detrimento do compartilhar conteúdo, verificados no contexto da lanhouse pesquisada, nos apoiamos no estudo de Raquel Recuero (2007) onde é analisada a importância dada ao reconhecimento de si próprio, ou seja, a busca por uma identidade, quando os sujeitos buscam intensamente moldar seus perfis na rede social Orkut. Ao partir de conceitos sobre interação no computador, Recuero (2007) buscou compreender as forças que regem a busca pela identificação de si pelos outros. Para tanto, Recuero (2007) parte da idéia de redes sociais construída por Primo (apud RECUERO, 2007) e a define de duas formas:

A interação social mútua forma redes sociais onde os laços são constituídos de um pertencimento relacional. [...] essas redes são caracterizadas pela presença de laços mais fortes e de capital social. [...] São redes cujo custo é alto, já que os atores precisam investir em conversas e trocas sociais através das ferramentas de comunicação. É preciso dispendir tempo para comunicar no MSN, para discutir em fóruns ou mesmo, para colocar mensagens no Orkut. Esse investimento acaba implicando em uma presença de uma menor quantidade de atores nessas redes, já que existe um alto custo [...] Já a interação social reativa forma laços constituídos de pertencimento voltado à associação com a rede social. Esta interação implica em um processo com pouco custo para o ator, onde basta associar-se e todos os valores da rede tornam-se imediatamente acessíveis. Essa associação, no entanto, é motivada por um processo de identificação entre usuário e grupo. Essa identificação é associada a uma construção de identidade como principal motivação para aderir a determinados

grupos. É o que acontece, por exemplo, com as comunidades do Orkut: mais do que interagir, os atores procuram filiar-se ao grupo para mostrar um determinado interesse ou idéia comum (RECUERO, 2007, p.7-8).

Na lanhouse pesquisada, os meninos entrevistados dão ênfase aos usos comunicacionais, exclusivamente o comunicador instantâneo MSN e a rede social Orkut de modo a identificarmos a interação social reativa. Isto porque, o uso comunicacional é aliado e potencializado a partir dos jogos, já que é por meio deles que os meninos conhecem outros jogadores, no chat do próprio jogo, para daí trocarem endereços do MSN e se encontrarem no Orkut.

Para Recuero (2007), como vimos, as redes sociais podem possibilitar interações mútuas. No entanto, no caso dos usuários entrevistados, o uso de ferramentas que permitem a interação conhecida por eles, se dá por meio de jogos, do MSN e do Orkut. Ou seja, eles aprenderam a utilizar MSN e Orkut para se comunicar entre si, entre jogadores e com parentes. Deste modo, as habilidades digitais ficam restritas, como aponta Recuero (2007), às interações reativas, nas quais os usuários convergem em torno de interesses comuns e fortalecem a sua identidade, a partir do reconhecimento do resultado de suas habilidades, estas voltadas à comunicação, à popularidade, em detrimento do compartilhamento de conteúdos digitais.

Sendo assim, aplicando as considerações de Recuero (2007) para o caso da lanhouse analisada nessa pesquisa, ora os usuários se incluem, já que usam tais ferramentas na rede, ora estão excluídos devido a não possibilidade de potencializarem o uso para a produção de novas relações, já que não possuem dinheiro para tanto. Por isso, estão na fronteira da inclusão/exclusão, passíveis de viverem marginalizados digitalmente.

Foi na última etapa do trabalho, na qual os sujeitos escolhidos foram incitados a dizer, a partir da disposição de palavras impressas em cartões, o que gostam ou não, que identificamos o que os motiva as jogos. Ryan afirma não ter o hábito de ler fóruns: “Não, eu não gosto [de participar de fóruns]. É só pra entrar, tipo, nas guildas essas coisas, só isso. Eu nem mexo, não gosto”. Para Jin há sempre a referência a “nós” quando falava de jogos, comumente, praticados online: “o jogo nós só joga e não tem nenhuma informação”. Ronan relacionou a palavra jogo a grupo: “Gosto de, tipo, de brincar em grupo na internet, é legal! [...] Grand Chase, por exemplo, [...] você conhece um monte de gente, do Brasil inteiro né!? Às vezes, você brinca com um, acaba conhecendo”. Lass gosta muito de jogar Grand Chase e me explicou pormenores sobre o jogo. Mas o que também caracteriza a motivação para o jogo é a possibilidade de reunir contatos de outros jogadores: “Pelo Grand Chase, aí passa o MSN, depois envia o Orkut, depois vira amigo”.

Neste sentido, vimos que os jogos, para estes meninos que frequentam a lanhouse, são também meios para firmar um conjunto de contatos que se espalham no MSN e no Orkut. São esses tipos de uso comunicacional que Recuero (2007) definiu como interação social reativa, onde os atores veem a necessidade de um reconhecimento de si, mas não objetivam compartilhar conteúdos. Isso pode ser observado, por exemplo, nos depoimentos abaixo.

| | |
|--|---|
| <p>*Entrev.: Você fez amigos na internet já? Jin: Já. *Entrev.: Como? Jin: Ah, pelo MSN, eu já conheci bastante gente, que é daqui. *Entrev.: E como você vai acrescentando esses contatos no MSN? Jin: Ah.. com os moleques, os moleques passam o contato com o e-mail dela e eu adiciono elas, e elas aceita e nós conversa. *Entrev.: E você se diverte bastante com a net? Jin: Aham.</p> | <p>*Entrev.: Entre o CS e o Grand Chase, qual você gosta mais? Summoner: Do Grand Chase. *Entrev.: Por quê? Summoner: Porque você tem... tipo assim, a conta é sua! Aí você mexe, eu acho legal. Eu acho muito legal! *Entrev.: O CS não é assim, né?! Summoner: Não! O CS é assim, tipo, joga com outras pessoas e daí, tipo assim, você não conta. Qualquer pessoa pode entrar ali também e jogar, é diferente.</p> |
|--|---|

| | |
|---|--|
| <p>*Entrev.: Como? Jin: Ah, às vezes a gente vai conversando. *Entrev.: Com uma pessoa e com outra? Jin: É. *Entrev.: Que que rola? Jin: Ah, a gente tá conversando com elas, daí a pouco manda umas besteiras, nós vai zuando.</p> | <p>*Entrev.: Você participa de comunidades? Escreve em alguma comunidade? Summoner: Comunidade!?! Eu tenho uma comunidade! *Entrev.: Ah é? Do quê? Summoner: Quem conhece o Fulano [é o seu próprio nome]. *Entrev.: Por que que deu vontade de criar essa? Summoner: Eu não sei. Parece que, sabe assim quando as pessoas tem e daí você quer ter também!!</p> |
|---|--|

Ao falar de diversão, o garoto no primeiro depoimento, de imediato, fez referência ao comunicador instantâneo, o MSN. E acrescentou a diversão com meninas, “elas”, para “mandar umas besteiras”. Este menino estava no período das férias escolares e, por isso, passava por volta de doze horas no local, já que fizera um acordo com o proprietário para realizar algumas tarefas no estabelecimento, além de receber uma quantia em dinheiro. Com as férias, e o “contrato” para “gerenciar” a lan, o menino viu a oportunidade de ter ao seu dispor muitas horas. O garoto está incluído digitalmente? Não se demora a ter uma resposta. Sim, está incluído, já que tem acesso, segundo os critérios oficiais. Apesar de uma interação de tipo reativo (RECUERO, 2007), o uso da internet inclui os meninos na rede.

Não se pode ter sempre um incluído digital e alfabetizado que se dedique à construção de conteúdos digitais, num país onde os altos índices de analfabetismo atinge milhares. Sendo assim, as lanhouses contribuem à alfabetização com computadores, as crianças aprendem sozinhas, fora da escola, tornando a alfabetização formal mera obtenção do certificado. Terão esses usuários fluência tecnológica?

A renda é determinante para o acesso a internet e a dedicação de tempo na rede. Deste modo, diferenciar a concepção de “acesso” da concepção de “uso efetivo” foi fundamental. A discussão sobre uso efetivo, em contraposição ao “acesso”, realizada por Michael Gurnstein (2003), confirma que não basta dispor de estabelecimentos para acesso gratuito ou a preços baixos, como o avanço na abertura de lanhouses. Este pesquisador afirma que dispor do acesso às TIC são as bases instrumentais ao uso, sendo que este uso será efetivo se realizado de modo útil. Para ele, o uso efetivo se dá com produção de conteúdos que devem ser adequados às necessidades de cada contexto populacional, com objetivos sociais e comunitários. Nesse sentido, as políticas de inclusão digital que visem apenas o “acesso” e não o “uso efetivo” acabarão por estimular o consumo e não a produção de conteúdos digitais, quando não muito o consumo de restos (DEMO, 2007).

Vimos o quanto é importante aos usuários da lanhouse pesquisada a convivência que se reproduz ali. Suas práticas visam fortalecer ou no mínimo reconhecer a sua identidade. Se não sempre visando a popularidade, o desenvolvimento dos perfis na rede social Orkut resulta em reconhecimento de si. Dito isto, percebemos que o uso do computador e da internet tem, na lanhouse pesquisada, mais sentido para a socialização do que para a aprendizagem.

Vejam os resultados da última atividade realizada nesta pesquisa, que consistiu da disposição de cartões com palavras impressas que foram selecionadas pela pesquisadora a partir dos questionários e das observações de campo. Uma vez dispostas as palavras, pedimos aos meninos entrevistados que escolhessem as palavras na ordem que preferissem⁸.

⁸ Preparamos um texto-base para orientar essa entrevista semi-estruturada: “a partir deste conjunto de palavras impressas nestas fichas, que você pode ver dispersas aqui [ora a pesquisa foi feita na casa do usuário numa mesa, ora no sofá da lanhouse, quero que diga sobre elas conforme a sua escolha. Você pode visualizar todas elas e escolher uma a uma, ou se preferir, poderá escolher várias conforme queira fazer relações entre elas e ainda expressar os seus interesses em relação ao computador e a internet. Assim, você poderá dizer o que gosta, o que não gosta, o que considera bom ou ruim sobre essa palavra, o que entende, enfim, o que te faz pensar quando vê uma ou outra palavra que escolher”.

| ELF | Observações |
|-------------------------------|--|
| Youtube+Pesquisa+MSN+Lanhouse | O Youtube pra ouvir música. Pesquisa pra fazer trabalho de escola. O MSN pra conversar com seus amigos. A lanhouse também né? Pra encontrar os amigos. |
| Orkut | [o que eu mais gosto] é mexer no Orkut. O MSN e jogar. |
| Google | O Google pra pesquisar alguma coisa. |
| Download | Pra fazer download, várias coisas dá pra fazer download. Lá [na lan] eu aprendi bastante coisa também. Ah, várias coisas eu aprendi. A fazer Orkut, MSN, baixar as coisas. |
| Lan+Brigas | Ah, teve uma vez que os moleques saíram no soco lá dentro. |
| Comunicação | Comunicação é para falar com os amigos? Eu tenho uma tia que eu converso com ela pelo Orkut. |
| Online (MU) | O Mu é online né?! |
| Privacidade | Ah, nem tem privacidade na lan. |
| RONAN | Observações |
| Jogos+MSN+Orkut | Jogos, Orkut, MSN, vídeo, download, tudo o que eu vejo eu baixo. [...] Ah, porque a maior parte quando eu vou na lanhouse a maior parte, o que eu mais faço lá é jogar junto com os amigos. [...] MSN porque, tipo quando eu tenho um amigo que mora longe, um primo, coisa assim, parente, é a única maneira de conversar né? Sem ser celular. Vídeo porque eu gosto de assistir entendeu, tipo desenho essas coisas. [...] E Orkut só pra olhar. [...] É. E eu gosto de ver perfil dos outros também, saber... |
| Pesquisa+Google | Gosto também do Google, só nele que eu descubro as coisas. [...] Também gosto de pesquisar bastante curiosidades, vídeos, musica, fotos. Trabalho eu faço né mãe?! Com preguiça mas faço. Tem que fazer né?! Se não não ganha nota. |
| Grupo+GC | Gosto de tipo de brincar em grupo na internet é legal. [...] Grand Chase, por exemplo, ah, tem várias coisas pra fazer em grupo. [...] É tipo dá até 6 meninos numa sala, e outra, lá você conhece um monte de gente, do Brasil inteiro né. Às vezes você brinca com um acaba conhecendo. |
| Vício | Hum... vício! Minha mãe fala que eu sou viciado. Eu não acho que eu sou viciado. |
| SUMMONER | Observações |
| Orkut+Amigos | Por causa que eu acho que uma pessoa que adiciona uma no Orkut, aí ela já pega o MSN, daí ela fica amiga, daí ela pergunta que jogo ela joga. Ela joga! |
| Pesquisa+Escola+Google | Pesquisa de escola. O Google ajuda bastante nas pesquisas. |
| Jogo+Lanhouse+Vício | Gosto! Minha mãe que não! Mas nunca vício! Vou assim, de vez em quando. Vou, assim, às vezes, só pra ver os outros jogar! Mas ficar jogando toda hora não. |

| JIN | Observações |
|--------------------------------|---|
| MSN | Nem na net eu entro, só entro no Orkut. Ah, pelo MSN, eu já conheci bastante gente, que é daqui. |
| Orkut | O Orkut também, é bem melhor pra mandar mensagem. Dá pra nós mandar recado pros outros, dá pra nós pegar uma foto nossa e colocar. É bem legal! Só! |
| Youtube +Música | Youtube é bom por causa que tem música, tem como escutar qualquer música, procurar umas besteiras, você começa a fazer tudo, eu gosto. Só. |
| Jogos | Ah, tem jogos! E também, jogos, dá pra nós jogar é massa e... um monte de coisa pra jogar. |
| RYAN | Observações |
| Orkut | Eu acho sem graça, não gosto. [...] Nunca fiz [uma conta] e não vou fazer. |
| Criar | Criar conta, do jogo |
| Usuário+online +Jogo+Chat | Ah, eu prefiro online. [por que?] Ah, não sei, pra conversar. [...] Chat, pra conversar. [...] No jogo, só. |
| LASS | Observações |
| Orkut+Brigas+Amigo +Família | [...] brigas no Orkut é uma das coisas que mais tem. Você manda um recado e uma pessoa não gosta, vai brigar com você. Aí no Orkut tem o endereço, tem tudo praticamente. A pessoa pode pegar você na escola que você estuda, olha os seus amigos e vê se conhece alguém, pede pra alguém pra saber onde você mora. Tem de tudo. Amigo no Orkut! No Orkut dá pra fazer muito amigo. Só você querer, tipo, ah, cooperar, com amizade tudo certo. E família! A família você vê alguém que você nem conhece e você lá no Orkut, a pessoa com o mesmo nome, aí você olha nos amigos dela e tem uma tia sua, tem um primo seu, uma tia daqui e um primo, pronto! A família inteira no Orkut. |
| Privacidade | Na internet, pra fazer o que você quiser sem ter ninguém pra atrapalhar, não procura isso, procura aquilo, você tem que saber você fazer o que você quer na internet. Você procura o que você quer, é... você vai escolher o que você quer. |
| Informação | E muita informação. Você pega na internet e esquece e outras coisas você nem lembra mais. É o que eu falei, você vai lembrar o que te interessa. |
| YouTube | o Youtube foi um site que cresceu muito também, devido aos acessos dos países e por causa que ele cresceu com as músicas, com os vídeos, coisa engraçada e tudo o mais. |
| Rapidez | Ah, rapidez. Falar alguma coisa no MSN. Você quer falar com uma pessoa, mas não tem o telefone, entra no Orkut, manda recado, fala pra passar o telefone. [...] Na internet o que eu admiro é a rapidez. A rapidez da informação também, a imagem vem voando! [...] Você tá procurando uma coisa e a hora que você olha, tem outra coisa escrita e você clica querendo ver o que é, ou alguma outra que te interessa. |

Dentre as palavras escolhidas foi possível identificar o que já foi dito nas etapas anteriores desta pesquisa. As palavras expressaram aquilo que é admirado: a rapidez, a comunicação, as possibilidades de buscar informação, o uso do MSN e do Orkut para se relacionar com os amigos que os meninos fazem a partir dos jogos e, também, para se comunicar com familiares distantes da cidade. A interação reativa, sobre a qual Recuero (2007) definiu, demonstra que o interesse primordial é se comunicar em detrimento do compartilhar conteúdos digitais.

CONCLUSÃO

A exclusão social também pode ser vista como uma injustiça. Neste sentido, há uma gama de pesquisadores que discutem a informação e a comunicação como um direito humano nem sempre garantido (MARQUES DE MELO; SATHLER, 2005). Compreendemos com Martins (2002) e Demo (2005; 2007; 2008) entre tantos pesquisadores como Recuero (2007), Gurnstein (2003), que o uso de computadores e de internet deva ser, cotidianamente, discutido não somente no âmbito governamental, mas em todos os meios institucionais, principalmente, a escola e a família. Assim, espera-se que as reflexões sobre inclusão digital não se limitem à defesa da mera inclusão para o acesso a ferramentas tecnológicas. A partir do acesso, que implica na disposição de tecnologias de informação e comunicação em centros públicos e ainda, em políticas de renda que apóiem a compra das mesmas, devemos refletir sobre seu uso efetivo.

Assim, o binômio exclusão/inclusão não dá conta de refletir sobre o processo de marginalização digital que poderá se intensificar caso não haja políticas estruturais integradoras (DEMO, 2007). Nessa perspectiva, diante dos resultados obtidos com a etnografia e as entrevistas com meninos usuários de computador e internet na lanhouse, que é o único estabelecimento a oferecer essas ferramentas no bairro, podemos afirmar que todos estão na fronteira da inclusão/exclusão, ora conseguem se conectar, ora não possuem dinheiro para tal. Isto porque, não podemos dizer que não estão incluídos uma vez que são usuários do computador e da internet.

Neste sentido, para nós, a lanhouse inclui os meninos na rede. A inclusão digital se fez nas precárias instalações no pequeno estabelecimento que é a lanhouse deste bairro e foi acelerada para os cidadãos deste bairro. E esta inclusão tem como princípio a sociabilidade, a solidariedade para o aprendizado; mas que aprendizado? No âmbito da inclusão digital, a escola está atrasada (Papert, 1994, 1997). As capacidades de aprendizagem individuais foram repassadas para toda a família, ou seja, há uma tendência a valorização da co-aprendizagem, já que a troca de idéias na lanhouse é constante (PAPERT, 1994; 1997). Em suma, é preciso repensar a cultura de aprendizagem e os processos cognitivos, é preciso refletir sobre modos de aprender, para que a inclusão digital se efetive em concomitância com a inclusão social.

REFERÊNCIAS

- ASSMANN, H. A metamorfose do aprender na Sociedade da Informação. Rio de Janeiro: **Revista Ciência da Informação**. v.29, n.2. p.7-15, mai./ago. 2000.
- CAPURRO, R.; HJORLAND, B. O Conceito de Informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v.12, n.1, p.148-207, jan./abr. 2007.
- CARVALHO et al. Apenas Acesso Participativo e Universal ao Conhecimento? In: **XXVII Congresso da Sociedade Brasileira de Computação – SBC 2007**, 2007, Rio de Janeiro. SEMISH – Seminário Integrado de Software e Hardware. Porto Alegre, RS : Sociedade Brasileira de Computação, 2007. p. 2247-2261. Disponível no <https://www.sbc.org.br/bibliotecadigital/download.php?paper=681>. Consultado no dia 05 de maio de 2008.
- CASTELLS, M. **A Galáxia Internet: reflexões sobre Internet, negócios e sociedade**. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2004.
- _____. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

- COUSIN, A. de O. A. **A Sociedade Paranaense de Matemática sob um olhar da Educação Matemática**. Tese de Doutorado: Curitiba/UFPR, 2007.
- DEMO, P. **Novas Tecnologias: Novas?** Disponível em <http://pedrodemo.blog.uol.com.br/> 27 de junho de 2008. Acessado em 30 de julho de 2008.
- _____. Marginalização Digital: Digital Divide. **Boletim Técnico do Senac**. Rio de Janeiro. v.33, n.2, maio/ago. 2007.
- DESTAQUES TIC Domicílios 2007: Uso e Posse de Computador e Internet, Barreiras de Acesso, Usos do Celular, Intenção de Aquisição**. CETIC.br, 2008. Disponível em www.cgi.br.
- GASKELL, G. Entrevistas Individuais e Grupais. In: Martin Bauer e George Gaskell. **Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som: um manual prático**. 3ª ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2002.
- GEERTZ, C. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1989.
- GURSTEIN, M. Effective use: A community informatic strategy beyond the digital divide. **First Monday**, v.8, n.12, dez./2003. Disponível em <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/1107/1027>. Acessado em 12 de dezembro de 2008.
- LÉVY, P. **A Conexão Planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência**. São Paulo: Ed. 34, 2001.
- _____. **A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. Trad. Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Loyola, 1998.
- _____. **As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: Ed. 34, 1993.
- MARQUES DE MELO, J.; SATHLER, L. (orgs.) **Direitos à comunicação na sociedade da informação**. São Bernardo do Campo: UMESP, 2005.
- MARTINS, J. de S. Reflexão crítica sobre o tema da “exclusão social”. In: **A sociedade vista do abismo: novos estudos sobre a exclusão, pobreza e classes sociais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- PAPERT, S. **A Família em Rede**. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.
- _____. **A Máquina das Crianças: repensando a escola na Era da Informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- PESQUISA sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação no Brasil: TIC Domicílios e TIC Empresas 2007**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet, 2008.
- RECUERO, R. Considerações sobre a Difusão de Informações em Redes Sociais na Internet. Passo Fundo, RS: **Resumos do VIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sul**, 2007. Disponível no <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2007/resumos/R0464-1.pdf>. Acessado em novembro de 2008.
- VALENTINI, C. B. Análise dos processos cognitivos e autopoieticos em um ambiente virtual de aprendizagem. **Educar em Revista**, n.32, Curitiba, 2008.
- VALENTE, J. A.. Prefácio. In: Nize Maria Campos Pellanda et al. **Inclusão digital: tecendo redes afetivas/cognitivas**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005. p. 17-20.
- _____. **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: Ed. Unicamp/NIED, 1999.
- VELHO, G. Observando o familiar. In: Edson de Oliveira Nunes (org.). **A Aventura Sociológica**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.