

## **Tecnologias digitais, sociabilidade e “território”: um estudo entre jovens pertencentes às camadas populares no Brasil**

*Carla Barros\**

### **Resumo**

O objetivo do artigo é o de investigar determinadas apropriações de tecnologias digitais junto a um grupo de jovens pertencentes às camadas populares urbanas na cidade do Rio de Janeiro. Pretende-se, a partir de um estudo etnográfico, compreender o lugar da dimensão tecnológica na vida dos pesquisados, acompanhando processos de elaboração de identidades e vivências de sociabilidade. A análise aborda o uso de tecnologias em dois contextos, a saber: as navegações no universo dos *games* em um espaço de *lan house* e a participação em uma plataforma digital de “geolocalização”. A escolha por esses temas se deve à possibilidade de colocar em perspectiva situações em que a tecnologia aparece como mediadora de relações sociais e de processos identitários entre os jovens, com foco em “usos coletivos”.

### **Palavras-chave:**

Lan house; camadas populares; sociabilidade.

---

\* Carla Barros es Doutora em Administração pelo Instituto de Administração da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ); Especializada em Antropologia pelo Museu Nacional/UFRJ e Graduada em Ciências Sociais pela UFRJ. Atualmente é docente da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) e do curso de Estudos de Mídia da Universidade Federal Fluminense (UFF), onde leciona as disciplinas “Antropologia do Consumo” e “Introdução às Estratégias da Comunicação”.

## 1. Tecnologia em contexto

Entre as diversas “juventudes” brasileiras possíveis de serem investigadas, o presente artigo\* se detém em determinadas apropriações de tecnologias digitais junto a um grupo de jovens pertencentes às camadas populares urbanas na cidade do Rio de Janeiro. Pretende-se, no estudo, compreender o lugar da dimensão tecnológica na vida dos pesquisados, acompanhando processos de elaboração de identidades e vivências de sociabilidade.

Em um plano mais amplo, procura-se entender vivências que ocorrem em ambientes de tecnologias digitais tendo como pano de fundo os contextos culturais em que se encontram inseridos. Autores como Winkin (1998) e Miller e Slater (2004), vem criticando o “determinismo tecnológico” que ronda muitos estudos sobre as “novas mídias”, ao mesmo tempo em que propõem como alternativa uma abordagem que tenha como foco as práticas culturais que, no uso dessas tecnologias, as precedem, criando configurações particulares. Para Miller e Slater (2004), a perspectiva determinista tecnológica que trata a Internet como um meio que por si só provocaria determinados comportamentos em quaisquer contextos deve ser confrontada com estudos empíricos que enfoquem suas diferentes apropriações em situações delimitadas:

Isso significa desagregar "a Internet" na profusão de processos, usos e "tecnologias" sociais que ela pode compor em diferentes relações sociais ao invés de considerá-la como um "objeto" único com propriedades inerentes que podem, no máximo, ser expressos de formas variadas em diferentes contextos. [...] Há uma enorme diferença entre começar uma etnografia *on-line* a partir da pressuposição de que a Internet forma inerentemente relacionamentos "virtuais" e pode, portanto, ser estudada como um cenário autocontido (ignorando os "contextos" *off-line*), em oposição a descobrir - no meio de uma etnografia - que algumas pessoas estão tratando essas mídias como se fossem virtuais e fazendo tudo ao seu alcance para separar seus relacionamentos *on-line* daqueles *off-line* (como foi, por vezes, o caso na pesquisa anterior de Slater, mas não

foi absolutamente o caso no estudo de Trinidad). (Miller e Slater, 2004, p.45)

Os resultados apresentados no artigo são fruto de uma etnografia realizada desde o ano de 2008 nas favelas<sup>2</sup> de Santa Marta e Vila Canoas, localizadas na cidade do Rio de Janeiro. A comunidade de Vila Canoas, *locus* inicial da pesquisa, encontra-se instalada no bairro de São Conrado, Zona Sul da cidade do Rio de Janeiro. uma pequena favela com cerca de 4.000 moradores, cuja povoação formou-se ao longo dos últimos setenta anos, a partir de pequenas casas para empregados do Gávea Golf Club, clube de elite vizinho à área. A comunidade de Santa Marta, por sua vez, situada no bairro de Botafogo, Zona Sul da cidade do Rio de Janeiro, se tornou a “primeira favela wi-fi da América Latina” desde março de 2009, o que gerou o interesse de realizar uma pesquisa no local. A favela foi a primeira comunidade de baixa renda a receber o serviço gratuito, por meio do projeto “Santa Marta Digital”, passando a ser referência para políticas públicas por uma série de ações ali realizadas pioneiramente pelo governo do Estado, e que foram levadas posteriormente a outras comunidades de baixa renda – a mais notória, o programa de segurança que expulsou traficantes do local em dezembro de 2008, instalando a primeira UPP (Unidade de Polícia Pacificadora) da cidade.

A análise abordará o uso de tecnologias em três contextos, a saber: as navegações no universo dos games no espaço de *lan house*, a elaboração da plataforma digital do wikimapa e determinadas apropriações em torno do aparelho celular. A escolha por esses temas se deve à possibilidade de colocar em perspectiva diferentes situações em que o tema da tecnologia aparece como mediador de relações sociais e de processos identitários, e onde “usos coletivos” se conjugam com “usos individualizados”, como será visto a seguir.

## **2. Sociabilidade juvenil no ambiente de *lan house***

As navegações mais habituais nas *lan houses* investigadas<sup>3</sup> eram nas redes sociais - com destaque absoluto para o Orkut, preferência entre ambos os gêneros e variadas faixas etárias, gozando de grande prestígio entre os informantes - na ferramenta de mensagens instantâneas MSN e no universo dos games.

A questão da sociabilidade juvenil será abordada no presente tópico a partir de um material etnográfico recolhido especificamente em um das lans pesquisadas – a Conecta<sup>4</sup>, especializada em *games* relacionados ao universo de RPG *online*; nela, a “febre” – expressão usada por atendentes e freqüentadores da *lan* - é o jogo *World of Warcraft*, um dos mais populares do mundo, com mais de 12 milhões de jogadores pagantes<sup>5</sup>. Trata-se de um universo de ação e aventura com inspiração medieval que se passa no mundo fantástico de Azeroth, introduzido no primeiro jogo da série, *Warcraft: Orcs & Humans*, de 1994. O *World of Warcraft* ou *WoW* (apelido dado pelos fãs do jogo e como passo a me referir a partir daqui) faz parte de uma categoria denominada MMORPG - *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* – que são jogos *online* e em massa para múltiplos jogadores, onde personagens são criados no mundo virtual, seguindo a inspiração nos tradicionais jogos de estratégia de RPG.

A circulação de pessoas na *lan* Conecta é grande durante todo o dia, aumentando à noite e nos finais de semana – uns passam apenas para ver o que há, quem está jogando, conversar um pouco e, quando é possível, voltar mais tarde. Não necessariamente entra-se no local para acessar a Internet; muitos vão apenas para encontrar os outros, em um repetido ritual – entre os jovens, é “de lei” dar uma passada por lá. Vários freqüentadores, por outro lado, têm computador em casa, mas preferem ir à *lan* 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 na rede social. Os freqüentadores vivenciam o espaço da *lan* como um clube local, onde se exercita a sociabilidade<sup>6</sup> em atividades lúdicas compartilhadas. A média de idade dos jogadores no local – meninos por volta dos oito anos já começam a se familiarizar com o ambiente do jogo, se estendendo o interesse até a faixa dos 25 anos, aproximadamente - é bem menor do que a média mundial, que é de 28 anos<sup>7</sup>. Isso se deve, em parte, ao fato de o *WoW* ser um jogo pago e nas *lan houses* populares, em geral, o servidor ser “pirata”, o que facilita a participação dos mais jovens. A *lan* abre suas portas às 11 horas e começa a ter movimento maior na parte da tarde, com um público formado, em sua maior parte, por estudantes de escolas públicas. Junto a esse público majoritário, também se encontram rapazes na faixa etária de 18 a 25 anos, que se mobilizam, como os outros, em torno do

jogo. À noite e nos finais de semana o perfil do público se amplia, com adultos de todas as faixas etárias presentes na *lan*, com outros interesses além do jogo, como a navegação no Orkut ou o acesso à rede para assuntos relacionados ao trabalho (como elaboração de currículos).

A *lan* Conecta sempre teve um público maior que a outra *lan* da comunidade, a Speed; a escolha do jogo *WoW* acabou por reforçar um sentimento de pertencimento para o grupo freqüentador da primeira *lan*. Um dos atendentes expressa em seu discurso que o espaço é um local que reafirma os vínculos entre os pares, através do compartilhamento da mesma atividade lúdica, que é o jogo *WoW*: “Aqui já é uma família, estão sempre as mesmas pessoas, já é rotina”. Com uma grande circulação de pessoas e muita interação entre os freqüentadores, a *lan* foi palco de uma expansão promovida pelos seus donos em 2009, com compra de novas máquinas e aumento do espaço para os computadores.

É possível observar entre os jovens frequentadores da Conecta um sentimento de distinção cultural frente a outros moradores, questão já analisada em outro trabalho (BARROS, 2010). Determinados gostos culturais são moldados no ambiente dessa *lan*, onde os atendentes têm grande importância como influenciadores dos gostos locais. Na Conecta, assim, se compartilha um grande interesse pela cultura pop – em ícones como a filmografia de Guerra nas Estrelas e desenhos animados japoneses como o “Cavaleiros do Zodíaco” – e por uma sonoridade voltada para o rock, incluindo bandas mais “alternativas” como a Pearl Jam. É comum, entre os freqüentadores, solicitar aos atendentes o serviço de gravação em seus *pendrives* da sonoridade ouvida no espaço.

O ambiente na *lan* é de muita conversa e brincadeira, devido a atividades lúdicas onipresentes, como jogos e músicas. Os meninos costumam permanecer pelo menos uma hora conectados, se ocupando especialmente com os games e dedicando um tempo menor para a navegação no Orkut e MSN. As meninas ficam em média menos tempo *online*; em geral, em até meia hora conseguem navegar com o objetivo de alimentar suas redes de relacionamentos. Como na *lan* Conecta a presença do *game* de estratégia *online* *WoW* é muito forte, o espaço fica fortemente marcado pela sociabilidade juvenil masculina.

No contexto estudado, observa-se uma aprendizagem do jogo através de um forte compartilhamento coletivo. O uso dos computadores na *lan* chama atenção em um aspecto específico – além dos usuários estarem conectados e interagirem com outros jogadores *online*, existe uma grande interação com as outras pessoas que estão no mesmo ambiente físico. Os jovens, estejam ou não no papel de “protagonistas” frente a um determinado computador, se aglutinam em torno de uma mesma máquina, fazendo brincadeiras e trocando “dicas” sobre as melhores estratégias a serem tomadas na batalha. O “ensinamento” é passado por 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. Acontece, em vários momentos, de a navegação ser realmente compartilhada, quando alguém toma o mouse de quem está à frente do computador e joga durante um certo tempo, como em uma cena observada: “Léo, vem aqui porque os poderes não estão aparecendo”. Léo se aproxima, pega o mouse e resolve o “problema”, devolvendo em seguida o controle do jogo ao colega. O “aprendizado” gira em torno de “dicas” sobre a lógica geral do *WoW*, seu passo a passo, as melhores estratégias a serem adotadas, o significado de palavras e expressões em inglês (o jogo está configurado nesse idioma) e, ainda, a melhor forma de manusear o *mouse* e os teclados, a fim de se alcançar maior agilidade nos combates. De certo modo, existe aqui um contraponto com a idéia original de *personal computer* – no ambiente da *lan* encontram-se máquinas coletivas, funcionando de um modo colaborativo, como uma espécie de “computador pessoal compartilhado”.

Outra possibilidade de compartilhamento de um mesmo computador ocorre quando várias pessoas se sentam em torno de uma que toma a frente da navegação no Orkut. Nesse caso, as que observam dão opiniões sobre que páginas visitar, o que postar ou o que “deletar”, por exemplo. Em uma dessas cenas típicas, uma adolescente navegava ao lado de uma criança e uma mulher mais velha. Esta última fazia pedidos a toda hora – como “*ih, tira ele daí, deleta, deleta...*” (pedindo para tirar o recado postado por um rapaz no Orkut). 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 site Youtube, enquanto

a estudante permanecia à frente do computador, comandando a navegação compartilhada. Por fim, a estudante começa a ler alto um poema de cunho amoroso postado 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 indo 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. Nesta 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*”).

O Orkut é apropriado em outras situações dentro do sentido de compartilhar com o outro, como, por exemplo, no caso do vídeo musical preferido de uma adolescente de 14 anos, que está no Orkut da mãe, ou no caso da turma de futebol da Associação, cujo presidente, de 47 anos, declara: “*São os meninos que mexem no meu Orkut, que fazem tudo, avisam das partidas de futebol, tudo; eu nem sei mexer*”.

A convivência nos games também alimenta a sociabilidade em outros espaços virtuais, como fica claro no caso de Bruno, 18 anos, que gosta muito de jogar o Dota - uma variação do *game Warcraft* original – tendo criado uma página no Orkut para aficionados como ele. Bruno não gosta da idéia de um ambiente “sem controle”, onde poderiam entrar pessoas que não conhece face a face: “*Fiz pra fechar, para reunir os amigos, tem que ter gente que eu tenha visto pelo menos uma vez*”. Este caso exemplar mostra a primazia da sociabilidade que junta familiaridade e interesses afins – no Orkut dos “realmente” amigos, a entrada é controlada, passando pelo “filtro” do contato presencial.

Este 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 cibercafés de Trinidad, acreditam que tal distinção não deveria ser estabelecida como um ponto de partida

metodológico e analítico de pesquisa; ao contrário, a referida distinção é bastante contingencial. No contexto estudado, as relações *online* são em grande parte uma extensão da vida *off-line*, surgindo como um meio de aprofundar os vínculos já existentes com os pares que constituem a rede de convivência mais familiar e cotidiana dos jovens. Não se está falando aqui, vale frisar, de uma “aversão” a novos contatos a partir da Internet, mas de uma vivência que tende a reforçar os laços sociais locais, revelando em vários momentos um sentimento de desconfiança quanto ao universo virtual, percebido, nesse caso, como dotado de certa ambigüidade.

### **3. O projeto wikimapa e a visibilidade do “território”**

Passando da sociabilidade nas *lans* em torno do *game World of Warcraft* para o projeto wikimapa que envolveu a comunidade do morro Santa Marta, encontramos outro grupo de jovens, agora em um contexto onde a tecnologia serve como meio de “entrada” para o “espaço” – a princípio, geográfico - da sociedade abrangente.

O wikimapa é uma iniciativa do Programa Rede Jovem<sup>8</sup> lançada em junho de 2009, que consiste em um mapa virtual “georeferenciado”, construído de maneira colaborativa por participantes de comunidades populares, por meio do telefone celular ou internet. Através dele a pessoa pode inserir ou consultar informações sobre lugares de uma comunidade e editar comentários ou referências sobre locais já mapeados.

O projeto se apresenta<sup>9</sup> com um “diferencial”, que seria o mapeamento de ruas de comunidades de baixa renda que até então não era realizado pelos serviços de pesquisa de mapas na internet, nem pelos softwares para GPS’s no Rio, programados para evitar as áreas ocupadas por favelas. Uma ferramenta como o *Google Maps*, por exemplo, não mostraria uma rua localizada em alguma favela da cidade, por só indicar endereços cadastrados e reconhecidos pela administração pública. Assim, a cartografia oficial não registrava a geografia de comunidades de baixa renda, e o wikimapa surgiu com a proposta de criar uma “nova base cartográfica”.

Além disso – outra novidade - a “alimentação” de dados que constitui o wikimapia seria feita pelos próprios moradores das comunidades, de modo colaborativo. Na primeira fase do projeto, foram escolhidas cinco favelas para o mapeamento virtual: Complexo do Alemão, Complexo da Maré, Cidade de Deus, Pavão-Pavãozinho e Santa Marta. Em cada uma delas, uma jovem moradora, denominada a partir daí como “wiki-repórter”, se tornou responsável por identificar espaços – ou “ativos”, na linguagem do projeto – dando início ao desenho de um mapa local que tornaria sua comunidade “visível”, descortinando ruas, vielas e lugares como escolas, igrejas, ONGS, clubes, bares, padarias, hospitais, *lan houses* e telecentros, entre outros. Em cada local mapeado encontram-se informações sobre o espaço, além de imagens relacionadas, como fotos e vídeos.

O mapeamento é feito da seguinte maneira: através de um software próprio, instalado no celular, a pessoa escolhe um local a ser mapeado e fornece informações básicas como nome, endereço, descrição e referência – podendo também incluir fotos e/ou vídeos – que serão incorporadas na base de dados *online* disponível no site do projeto<sup>10</sup>. Como exemplo de um mapeamento, a wiki-repórter do Santa Marta registrou, entre outros locais, a “Pizzaria do Luiz”. Na página dos “lugares mapeados” do Santa Marta<sup>11</sup>, aparecem ícones no mapa virtual de todos os espaços registrados na comunidade; ao escolher o link do estabelecimento citado<sup>12</sup>, estão disponibilizadas informações como: propriedade do negócio e tempo de atuação comercial, produtos oferecidos, endereço, telefone, horários de funcionamento, referência de localização e uma foto do local.

A idéia é que não apenas as “wiki-repórteres”, mas que qualquer pessoa da comunidade possa fazer o registro de um novo espaço no mapa. O resultado da fase piloto do trabalho – uma visualização de diversos locais das favelas que continuam ausentes das ferramentas de mapeamento na Internet como o Google Maps - pode ser acessado por qualquer pessoa no site do projeto.

As coordenadoras do projeto contaram em entrevista<sup>13</sup> que a equipe foi questionada por ter fornecido às jovens aparelhos celulares de ponta – na época, o modelo Nokia N95 - para a realização do mapeamento. A crítica ao uso de

aparelhos “de ponta” remete a uma visão de que a tecnologia seria um supérfluo para grupos sociais que mal estariam saindo do plano de “necessidades básicas”. Em outro trabalho (BARROS, 2007), já tive oportunidade de discutir as bases dessa visão em relação aos segmentos na base da pirâmide, que se encontra em modelos como o da “hierarquia de necessidades”, do psicólogo norte-americano Abraham Maslow (1954). No modelo paradigmático da “pirâmide de Maslow”, existe o pressuposto de uma escala de necessidades que iria “logicamente” evoluindo à medida que fossem satisfeitas. Existe aqui uma percepção de que o consumo de camadas populares deveria ficar restrito ao campo das “necessidades básicas” – quando “outros consumos” surgem, como o de “tecnologia de ponta”, emergem tensões e acusações morais de que tal uso não seria “adequado” nem “lógico”.

No caso do wikimapa do Santa Marta, alguns pontos merecem ser destacados. Trata-se de uma iniciativa em que a tecnologia tem papel central, vista como mediadora da “inclusão social” de parcelas “marginalizadas” da população. Uma das coordenadoras do projeto destacou<sup>14</sup> que a intenção da iniciativa não era a de fazer um mapeamento da favela como algo que a colocasse “à parte”, mas sim de integrar territórios antes “invisíveis” ao mapa oficial da cidade, promovendo a junção da “parte” com o “todo”.

No blog do projeto, pode-se ter acesso às narrativas das jovens que participaram da fase piloto – meninas que, em junho de 2009, cursavam o último ano do ensino médio. Dentro do escopo do artigo, destaco os *posts* da “wiki-repórter” da comunidade de Santa Marta relativos ao processo de pacificação e ao evento Red Bull. Nos primeiros, a jovem faz comentários sobre os problemas ainda não resolvidos após as ações de “pacificação” do Estado, como falta de água, as contas altas da Light e o controle do lazer dos jovens com a suspensão dos bailes *funk*. Apesar de abordar esses pontos no *post*, a “wiki-repórter” do Santa Marta conclui: *“A comunidade está de braços abertos a todos que queiram conhecer. O pessoal que vive aqui é bem receptivo e adora agradecer a todos que vem de fora. Portanto sejam bem vindos ao novo Santa Marta.”*

No *post* relativo ao evento Red Bull, os comentários são plenamente positivos. Cabe aqui um parêntese para um maior detalhamento sobre o evento, intitulado “Red Bull Desafio no Morro”. A grande exposição do Santa Marta na mídia acabou por despertar o interesse da empresa que produz o energético Red Bull, que escolheu a comunidade para realizar em setembro de 2009 uma etapa do campeonato de bicicletas *downhill*, de *mountain bike*. Em trabalho de campo realizado na final da competição, foi possível perceber a adesão entusiasmada dos moradores ao evento, especialmente dos jovens – era a primeira vez que uma favela carioca acolhia um evento internacional. As palavras do presidente da associação de moradores resumem esse espírito: *“Receber uma competição deste porte é mais uma conquista para alcançarmos o estreitamento com a sociedade que buscamos há tantas décadas”*. A comunidade de Santa Marta vinha sendo escolhida como favela pioneira por vários projetos, e esse era mais um deles. Havia, no entanto, uma diferença nesse caso – um “atrativo” relacionado à topografia do morro, como pode ser percebido na descrição do evento e das condições da prova:

O complexo percurso terá 760m de comprimento e um total de 170m de desnível, combinando trechos técnicos com saltos de até 8m e descidas que permitirão velocidades superiores a 50km/h. Com a instalação de 13 obstáculos e rampas integrando a pista de corrida às construções locais, o percurso no morro carioca promete ser um desafio até mesmo para os melhores atletas do mundo.

Voltando ao blog do wikimapa, pode-se perceber no *post* da “wiki-repórter” o mesmo entusiasmo em relação ao evento observado no trabalho de campo:

Foi a 1ª vez que um evento internacional é realizado em uma comunidade do Rio de Janeiro e a escolhida foi o Santa Marta. Com um lindo visual e seu povo contagiante, conquistamos a simpatia dos produtores.

(...) Toda a comunidade recebeu com muito carinho os pilotos, a produção e muitos turistas, brasileiros e estrangeiros que visitaram, alguns pela 1ª vez o Santa Marta! (...)

Eu como moradora da comunidade falo por todos que participaram do evento, trabalhando ou assistindo. Foi o melhor evento que a comunidade do Santa Marta já teve, deu chances de renda, ainda trouxe alegria e diversão que era o que mais precisávamos nesse momento.

O “Red Bull Desafio no morro” trouxe, assim, alguns ingredientes que assinalam simbolicamente para o “novo Santa Marta”, através de um evento que tem uma marca “jovem” e “radical”. A competição de bicicletas *downhill* colocou o “território” Santa Marta “no mapa”, a partir de um registro de positividade. A topografia do morro, bastante íngreme, com becos e vielas estreitos, se mostrou um elemento favorável ao evento, aumentando a atratividade e competitividade da disputa - ao contrário da “dura realidade” do dia-a-dia, onde a geografia local é associada a representações negativas. A lógica da “falta”, na busca incessante pela cidadania - como a luta por saneamento básico e pela “participação democrática”, por exemplo - foi suplantada aqui por um sentimento de igualitarismo, onde o “caos” geográfico é transformado em “desafio” e “superação”<sup>15</sup>. O “pertencimento” à localidade Santa Marta ganhou, nesse momento, um sinal positivo, através do “elemento mágico” (WAGNER, 1981) da marca Red Bull.

É importante ressaltar que os moradores da comunidade se vêem, em grande medida, “à parte” da sociedade ou do mundo do “asfalto”. A dicotomia “morro-asfalto” está bastante disseminada no discurso dos pesquisados, sinalizando sua percepção de que existiriam dois universos, antes distantes, e que estariam de algum modo se aproximando com o movimento de “pacificação”. A celebração da “integração morro-asfalto” se manteve com amplo espaço na mídia, aparecendo em temas como o do novo “turismo na favela”, percebido como um “bem” para quem antes não tinha acesso ao morro devido à presença ostensiva do tráfico de drogas e que podia, agora, usufruir da “vista privilegiada” e dos diversos eventos de lazer ali realizados.

Alguma nuance pode ser assinalada nesse ponto. No wikimapa, a ênfase recai sobre um aspecto quantitativo e igualitário inscrito em “ações pró-cidadania”,

quando o que importa é ter acesso a “condições mínimas” de vida e de participação, ou seja, sair da “exclusão” e passar a “fazer parte” da sociedade abrangente. Por sua vez, no caso exemplar do evento Red Bull, a questão do uso do “território” do morro para a competição mostra um contexto em que a demanda é de ser uma parte qualificada do todo, ou seja, fazer parte da totalidade contribuindo com a sua singularidade - no caso, uma “geografia” específica - ressaltando um aspecto qualitativo da busca da “cidadania” dentro de um ideário individualista (DUMONT, 1972).

Um ponto importante a enfatizar, no contexto do projeto wikimapa, é o papel das jovens moradoras abrindo os registros da “nova” cartografia ampliada da cidade, dentro da idéia de “promoção da cidadania”. Revela-se, desse modo, o lugar estratégico e de mediação da juventude no processo de “transformação” e “integração” do “morro” à cidade, através de determinadas apropriações tecnológicas.

#### **4. Considerações finais**

As práticas ligadas aos meios tecnológicos podem revelar diversos aspectos do universo social estudado, como a apropriação pelos jovens dos espaços das *lan houses* como um clube local. A relativização do modo de consumo “individual” se faz necessária para a compreensão dos usos coletivos relacionado à tecnologia computador, como as práticas de navegações compartilhadas e a “aprendizagem coletiva” nas experiências com os games em *lan houses*. Tal compartilhamento se observa em várias situações, com diversos sujeitos se alternando no papel de “ensinar” - sejam as “manhas” do *game*, sejam palavras do idioma inglês ou ainda, o modo de entrar no Orkut.

No caso do wikimapa, chama atenção como o uso coletivo da tecnologia pelas jovens moradoras das comunidades “produz” a força da situação, por representarem a “visibilidade” da coletividade à medida que o território do morro mapeado passa a “existir” oficialmente, sob o ponto de vista da uma nova cartografia - o que tem um simbolismo importante como um momento de “ser reconhecido” frente ao outro. Tornar-se visível, entrando na cartografia oficial, de

modo participativo e colaborativo, mostra que, nesse caso, a “ação de muitos” reforça o plano da “coletividade Santa Marta”. Constrói-se, assim, uma nova espacialidade que retira da “invisibilidade” territórios antes obscurecidos pelo abandono histórico por parte do Estado. A atividade via celular literalmente “inclui no mapa”, expõe aos olhos, cenários que não se sabia existir, a não ser para os “de dentro” (moradores da comunidade). Os que estão “dentro” querem comunicar ao outro, através de um meio tecnológico, a existência de um território livre para a circulação, legitimando ao mesmo tempo o espaço e as pessoas que habitam nestes locais agora “iluminados” e, portanto, passíveis de reconhecimento.

No projeto wikimapa chamou atenção o papel estratégico das jovens moradoras, como mediadoras e principais “agentes da transformação”, desvendando os territórios locais no processo em que as partes (morros), antes ignoradas, fossem reconhecidas e incorporadas ao todo (sociedade abrangente). A representação da juventude que se instituiu nas sociedades modernas inclui a percepção dessa faixa como um fato social intrinsecamente “instável” e associado a momentos de ruptura, que levam por fim a uma nova maneira de ver e reconhecer o mundo (LEVY e SCHMITT, 1996).

Não consumir tecnologia significa para os sujeitos pesquisados “estar à parte” de uma dinâmica social percebida como muito importante da vida contemporânea, que é a conexão mediada por aparelhos tecnológicos. Foi possível perceber no estudo que a “materialidade” dos objetos é de importância central, porque atesta para si próprio e para o outro a “entrada” neste amplo circuito de trocas sociais. Para os jovens, o acesso a tecnologias de ponta – expresso nos computadores potentes que permitem “rodar” perfeitamente o *game WoW*, no uso de softwares como o do wikimapa e na posse de celulares “poderosos” como o Nokia N95 utilizado no projeto - permitem que se possa “jogar o jogo” de igual para igual com os mais favorecidos economicamente<sup>16</sup>.

Na etnografia apresentada encontramos, no contexto de *lan house* e no caso do wikimapa, determinados usos juvenis de tecnologias emergindo como modos privilegiados de se buscar relações mais igualitárias com o outro dentro da

sociedade abrangente. Nesses dois casos, dentro de um sentido mais igualitário (ser igual a todos) do que de afirmação de idiosincrasias (ter uma singularidade que pode ser expressa através de processos de objetificação através de um aparelho de celular). Partindo da inspiração dos trabalhos de Dumont (1972) e Simmel (1971), podemos pensar em uma passagem de uma situação hierárquica (ser “pobre” enquanto uma relação complementar a “ser rico”) a uma relação igualitária (ser “igual ao outro” no sentido do individualismo quantitativo postulado por Simmel, onde todos estão no mesmo plano de existência). Para Simmel (1971), o individualismo quantitativo se encontraria no ideário universalista e iluminista, de afirmação da liberdade, igualdade e autonomia dos sujeitos sociais – os “cidadãos” - das democracias modernas. Já o individualismo qualitativo se sustentaria nos atributos da singularidade, interioridade, autenticidade e criatividade dos sujeitos.

Por fim, vale lembrar Wolton (2003), que critica, com propriedade, os estudos que tratam as inovações tecnológicas como motores das mudanças sócio-culturais a partir de grandes esquemas tecnicistas e deterministas. Ao contrário, seria interessante um esforço maior no sentido da compreensão de sistemas de comunicação como a Internet a partir da realidade cultural em que os indivíduos estão inseridos, investigando suas apropriações em relação à tecnologia e ao mundo virtual, o que, espera-se, inspire a realização de trabalhos futuros baseados em pesquisas empíricas e contextualizadas.

## Notas

\* Este artigo apresenta parte dos resultados de uma pesquisa realizada no âmbito do CAEPM (Centro de Altos Estudos em Propaganda e Marketing) da ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing), a quem agradeço o apoio.

<sup>2</sup> A denominação “favela” não costumava ser empregada pelos moradores nas conversas comigo; era mais comum que usassem as palavras “comunidade” ou “morro”. Vale lembrar que o termo “favela” costuma ter uma conotação bastante negativa, quando associada às idéias de “caos”, “sujeira”, “desordem”, “pobreza” e “violência”.

<sup>3</sup> Na pesquisa mais ampla realizei trabalho de campo em três lan houses – uma na comunidade de Santa Marta e duas na de Vila Canoas.

<sup>4</sup> O nome das *lan houses* e dos informantes são fictícios, como modo de preservação do anonimato. A *lan* Conecta está localizada na comunidade de Vila Canoas.

<sup>5</sup> Fonte: [www.blizzard.com](http://www.blizzard.com), último acesso em 4 fev 2011.

<sup>6</sup> Entende-se aqui sociabilidade como a constituição social e moral de "relatedness", ou seja, o estado de "estar relacionado", nos termos de Marylin Strathern (1988). Vale lembrar a ressalva da autora de que o termo costuma ser relacionado às idéias de "comunidade" e "empatia", o que acaba obscurecendo o fato de que o embate também faz parte da sociabilidade. É importante, portanto, abarcar as dimensões de conflito, já que a guerra é tão relacional quanto a paz.

<sup>7</sup> Fonte: [www.blizzard.com](http://www.blizzard.com), último acesso em 4 fev 2011.

<sup>8</sup> A iniciativa Rede Jovem surgiu no âmbito dos programas da Comunidade Solidária, conjunto de ações idealizadas pela antropóloga Ruth Cardoso, com objetivo de promover "a participação social e cidadã da juventude através do acesso às novas tecnologias da comunicação e informação, especialmente a internet e o celular". Disponível em <http://www.redejovem.org.br>, último acesso em 15 abril 2011.

<sup>9</sup> Portal wikimapa: <http://www.wikimpa.org.br>.

<sup>10</sup> Disponível em <http://www.wikimpa.org.br>, último acesso em 15 jun 2011.

<sup>11</sup> *Ibid.*

<sup>12</sup> Disponível em <http://blog.wikimapa.org.br/>, último acesso em 28 mar 2011.

<sup>13</sup> Disponível em <http://blog.wikimapa.org.br/?author=6>, último acesso em 28 mar 2011.

<sup>14</sup> Disponível em <http://blog.wikimapa.org.br/?author=6>, último acesso em 28 mar 2011.

<sup>15</sup> Entenda-se aqui essa última palavra no sentido comumente encontrado no universo dos esportes, como "superação" de condições desafiadoras em ambiente de alta competitividade.

<sup>16</sup> Vale lembrar que a relação de alteridade expressa na dicotomia "pobre" versus "rico" deve sempre ser pensada em termos relacionais, como já enfatizaram Sarti (1996) e Barbosa e Giglio (2005).

## Referências bibliográficas

Barros, C. (2007): *Trocas, hierarquia e mediação: as dimensões culturais do consumo em um grupo de empregadas domésticas*. Tese (Doutorado em Administração) – COPPEAD/UFRJ, Universidade Federal do Rio de Janeiro.

\_\_\_\_\_ (2010): Sentidos da navegação em lan houses populares. *Anais da 27ª RBA*, Reunião Brasileira de Antropologia, Congresso da ABA (Associação Brasileira de Antropologia), realizada em Belém, Pará. Disponível em: <http://www.abant.org.br/news/show/id/2>.

Dumont, L. (1972): *Homo hierarchicus*. Paris: Gallimard.

Levi, G. e Schmitt, J.C. (eds.) (1996): *História dos jovens I: da antiguidade à era moderna*. São Paulo: Companhia das Letras.

Maslow, A (1954): *Motivation and personality*. New York: Harper&Row.

Miller, D. e Slater, D. (2004): "Etnografia on e off-line: cibercafés em Trinidad". En: *Horizontes antropológicos*. Porto Alegre: ano 10, 21, 41-65.

Simmel, G. (1971): "Subjective culture". En: D. Levine (ed.), *On individuality and social forms*. Chicago: The University of Chicago Press.

Strathern, M. (1988): *The gender of the gift: Problems with women and problems with society in Melanesia*. Los Angeles, California: University of California Press.

Wagner, R. (1981): *The Invention of Culture*. Chicago: The University of Chicago Press.

Winkin, Y. (1988): *A nova comunicação: da teoria ao trabalho de campo*. Campinas, SP: Papirus.

Wolton, D. (2003): *Internet, e depois? Uma teoria crítica das novas mídias*. Porto Alegre: Sulina, 2003.