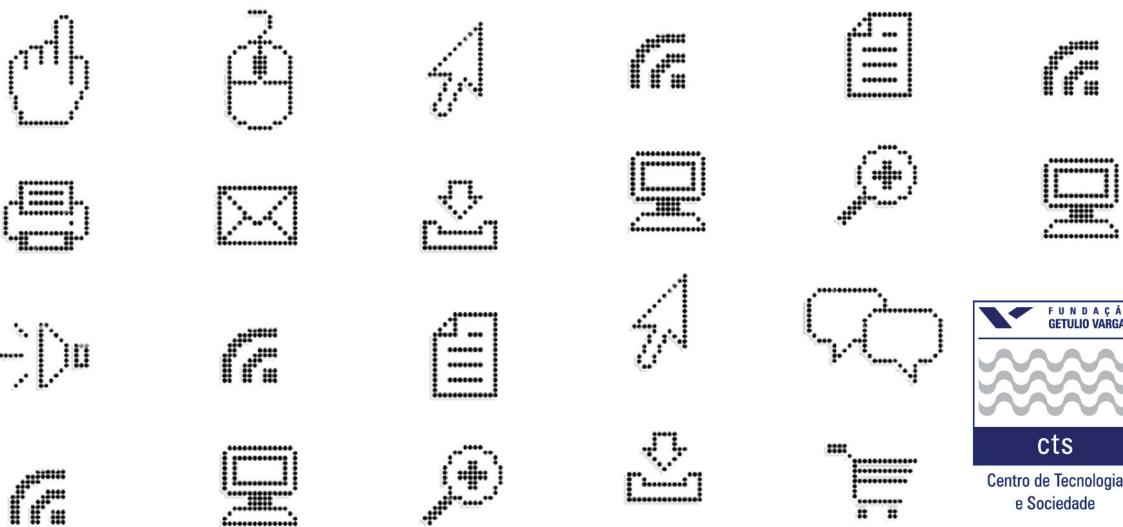


Pontos de Cultura e Lan-houses

Estruturas para inovação na
base da pirâmide social

Organizadores: *Joana Varon Ferraz*
Ronaldo Lemos



O uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC) e seu impacto sobre a sociedade têm sido objeto de pesquisas em diversas áreas da ciência. No entanto, o debate sobre o uso dessas tecnologias para a inovação na base da pirâmide social encontra-se numa fase inicial. Esta obra conduzirá o leitor a reflexões sobre os centros de inclusão digital como causa e efeito de mudanças sociais voltadas à inovação na produção político-cultural.

Até muito recentemente, as lan houses foram o principal local de acesso à Internet no Brasil, superando o acesso nos domicílios. Independentemente de políticas públicas, a rápida proliferação desses estabelecimentos - boa parte de natureza informal - desenvolveu-se graças ao esforço de micro-empreendedores familiares. Atualmente, embora o acesso à Internet nos domicílios tenha superado o acesso nas lan houses, por se desenvolverem nos locais de baixa renda e escolaridade, esses estabelecimentos são essenciais para a inovação na base da pirâmide social.

Apesar disso, ao lidar com esses estabelecimentos, governos, nas três esferas, têm produzido instrumentos legais que não estão necessariamente alinhados, e adotam premissas que acabam por cercear a atividade das lan houses. É necessário, portanto, que se trate a questão das lan houses com o devido cuidado. Cabe ressaltar que, além de levar a Internet para população, as lan houses têm diversificado seu modelo de negócios, de forma a oferecer outros serviços. Podem, por exemplo, levar cultura para um país no qual mais de 90% dos municípios não possuem sequer uma sala de cinema e mais de 2000 cidades não têm bibliotecas. São, de fato, mais que um espaço de inclusão digital, pois constituem uma oportunidade concreta para fomento da inclusão social e participação cidadã.

Enquanto o objetivo das ações de inclusão digital é diminuir o déficit brasileiro no acesso à Internet, pouco se tem debatido sobre o impacto político-cultural de incorporação das novas tecnologias, produto de um processo no qual as lans e outros centros de inclusão digital passam a ser componentes essenciais. Nesse sentido, esta obra traz uma contribuição relevante à medida em que discute um novo pensamento sobre o papel das lan houses, atentando para uma ligação forte que pode ser estabelecida entre Pontos de Cultura e lan houses, e como esta ligação pode se transformar numa estrutura para a inovação na base da pirâmide social.

Alexandre Fernandes Barbosa, Gerente do CETIC.br

Winston Oyadomari, Analista de Informações do CETIC.br

Foi com muita alegria que recebi o convite para ocupar este espaço, podendo, assim, saudar publicamente a chegada de resultados tão ansiosamente aguardados por quem acompanha, com admiração e orgulho, a experiência brasileira na Cultura Digital.

Abordando dois aspectos fundamentais desse campo – os Pontos de Cultura e as lan houses – este trabalho apaga qualquer vestígio de dúvida quanto à força dessas iniciativas, nem sempre compreendidas na plenitude de suas potencialidades. Plataformas de alfabetização digital e de produção de conteúdos brasileiros prontos a galgar a rede – fazendo-a verdadeiramente polifônica –, essas experiências potencializam elos culturais, reforçam o sentido do compartilhamento e da cooperação nas relações humanas, promovem acesso ao conhecimento e ajudam a construir uma nova arquitetura política e cultural de democracia.

Mais ainda, este trabalho deixa claro que, seja pela ação de políticas públicas arrojadas (como as que levaram à implantação de estúdios digitais de produção audiovisual em Pontos de Cultura de norte a sul, em favelas, comunidades indígenas e afro-descendentes), seja como resultado do fenômeno de empreendedorismo que espalhou mais de 100 mil lan houses pelas periferias geográficas e sociais do país, o Brasil vem com tudo neste século XXI, afirmando a diversidade de sua cultura e irradiando inovação e criatividade.

Juntamos, portanto, o que há de melhor nas chamadas “cultura da periferia” e “cultura digital”, duas de nossas mais originais e pujantes riquezas. Parodiando Assis Valente, não há dúvida de que “chegou a hora dessa gente bronzeada mostrar seu valor!”.

Eliane Costa, Gerente de Patrocínios da Petrobras

**Pontos de Cultura e Lan houses:
estruturas para inovação na
base da pirâmide social**

Organizadores:
Joana Varon Ferraz e Ronaldo Lemos

Pontos de Cultura e Lan houses: estruturas para inovação na base da pirâmide social

ISBN: 978-0-9849044-0-2

Obra licenciada em: Creative Commons



EDIÇÃO FGV DIREITO RIO

Praia de Botafogo 190, 13º andar — Botafogo

Rio de Janeiro – RJ

CEP: 22.250-900

Email: direitorio@fgv.br

Web site: www.direitorio.fgv.br

Impresso no Brasil / Printed in Brazil

Os conceitos emitidos neste livro são de inteira responsabilidade dos autores.

1ª edição - 2011-11-30

SUPERVISÃO E ACOMPANHAMENTO: Carolina Alves Vestena e Rodrigo Vianna

REVISÃO: Joana Varon Ferraz e Walter Britto Gaspar

DIAGRAMAÇÃO: FA - Editoração Eletrônica

CAPA: Galatea La Llorona

**Ficha catalográfica elaborada pela
Biblioteca Mario Henrique Simonsen/FGV**

Pontos de cultura e lan houses : estruturas para inovação na base da pirâmide social /

Organizadores Joana Varon Ferraz e Ronaldo Lemos. - Rio de Janeiro : Escola de Direito do Rio de Janeiro da Fundação Getulio Vargas, 2011.

184 p.

Inclui bibliografia.

ISBN: 978-0-9849044-0-2

1. Inclusão digital. 2. Comunicações digitais. 3. Tecnologia da informação — Aspectos sociais. 4. Política cultural. 5. Propriedade intelectual. I. Varon Ferraz, Joana. II. Lemos, Ronaldo. III. Escola de Direito do Rio de Janeiro da Fundação Getulio Vargas.

CDD – 303.4833

Sumário

- 7** Nota do Editor
Joana Varon Ferraz
- 9** Introdução – Farol Digital: Pontos de Cultura e lan houses como centros de inclusão digital
Ronaldo Lemos
- 17** As culturas digitais dos Pontos de Cultura e Lan houses
Adriano Belisário e Juliana Lopes
- 47** O Programa Cultura Viva e os Pontos de Cultura: a constituição de uma rede democrática de produção político-cultural
Graciela Hopstein
- 67** Pontos de Cultura e inclusão digital: estudo de caso em 4 Pontos de Cultura do país
Joana Varon Ferraz, Antonio Cabral e Eduardo Magrani
- 89** Lan house: os desafios da formalização desses centros de inclusão digital
Luiz Fernando Marrey Moncau e Joana Varon Ferraz
- 107** Reflexões sobre entretenimento, educação e distinção em contextos de “inclusão digital”
Carla Barros

- 123** Juventudes na lan house: a experiência de (re)invenção de usos em duas favelas cariocas

Pâmella Passos

- 141** Entretenimento, sociabilidade e mobilidade social: reflexões sobre políticas de inclusão digital a partir de uma etnografia na lan house e no telecentro

Olívia Bandeira de Melo Carvalho

- 171** Sobre os autores

Nota do Editor

Esse livro é produto dos debates e articulações que foram acontecendo no decorrer do projeto “Tecnologia, Democracia e Desigualdade Social: Melhores Práticas e Políticas Públicas”, financiado pela Agência Financiadora de Estudos e Projetos – FINEP e desenvolvido pelo Centro de Tecnologia e Sociedade da Escola de Direito do Rio de Janeiro da Fundação Getúlio Vargas (CTS/FGV).

Inicialmente esse projeto partiu de um estudo sobre o uso das tecnologias e inclusão digital nos Pontos de Cultura, momento em que as lan houses passaram a ser destacadas pela pesquisa TIC domicílios, publicada pelo Comitê Gestor da Internet – CGI, como principal local de acesso à Internet, principalmente, entre as camadas mais pobres da população. Esses dados demonstraram que, de forma surpreendente, a representatividade desses estabelecimentos como centros de inclusão digital cresceu de maneira orgânica, sem incentivo direto e à margem das políticas públicas, alcançando resultados muito mais expressivos do que, por exemplo, os telecentros financiados pelo Estado. Esses estabelecimentos tornaram-se, portanto, também objeto de análise do projeto, visando que se traçasse um contraponto entre o tipo de inclusão digital proporcionada nas lan houses e nos Pontos de Cultura, para que se buscasse alternativas de fomento para ambos. Quais seriam os pontos de contato entre eles? Os desafios? As formas de incentivo? São algumas das questões amplas que permearam esse trabalho, sempre partindo do pressuposto de que, como bem previu o ex-Ministro da Cultura Gilberto Gil, “a revolução das tecnologias digitais é, em essência, cultural”.

Frente a esses desafios, os anos seguintes do projeto foram marcados por um processo conjunto de avaliação das políticas dos Pontos de Cultura por meio de observação participante dos seus frequentadores e gestores, bem como pelo entendimento dos fenômenos das lan houses e mobilização entre seus donos, a comunidade acadêmica e ativistas da cultura digital em prol da adequação do arcabouço jurídico para viabilizar a formalização desses estabelecimentos. Indo mais além, vislumbrou-se que existe um grande potencial de estabelecimento de

parcerias entre esses dois *locus* de inclusão digital que detém proximidade física e uma capilaridade bastante particular, atingindo principalmente a base da pirâmide social. De fato, esse potencial já começa a ser explorado as poucos pelo poder público de maneira produtiva. A título de exemplo, temos o Edital para projetos de Cultura Digital, lançado pela Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro, que seleciona projetos de cultura digital que estabeleçam parcerias com centros de inclusão digital, entendidos como “estabelecimentos privados que alugam ou oferecem ao público computadores conectados à Internet, como lan houses”. Mas os desafios ainda são muitos, principalmente no que tange ao alcance desses projetos, a continuidade e o fomento de uma inclusão digital cidadã, permeada pela criatividade e inovação.

Em meio a todo esse processo de se repensar as políticas de inclusão digital no Brasil, uma pequena parte da rede de pesquisadores que alimentaram essas atividades veio contribuir com este livro, cujo objetivo é trazer algumas perspectivas de análise, destacar sucessos e desafios tanto na implementação dos Pontos de Cultura, quanto no processo de reconhecimento das lan houses como centros de inclusão digital, visando auxiliar e fomentar o debate tanto entre os gestores de políticas públicas de cultura, tecnologia e inovação, como também entre os gestores de Pontos de Cultura, donos de lan houses, acadêmicos e ativistas da Cultura Digital. Para tal, os artigos trazem perspectivas interdisciplinares de análise, utilizando-se de instrumentos da sociologia, antropologia, direito e política e, apesar de serem textos complementares entre si, foram aqui dispostos de maneira a possibilitar uma leitura que não seja necessariamente linear, instigando o leitor para circular pelo livro de acordo com os temas que considerar chave e, espero, convidando-o a se embrenhar pelas demais perspectivas aqui apresentadas.

Joana Varon Ferraz

Introdução

Farol Digital: Pontos de Cultura e Ian houses como centros de inclusão digital

Ronaldo Lemos¹

Pensando Pontos de Cultura...

Era curiosa a reação das pessoas quando os pontos de cultura eram apresentados em eventos e reuniões oficiais fora do Brasil. Nosso país, até pouco tempo identificado por sua qualidades “analógicas”, tais como o samba ou a floresta Amazônica, fazia arregalar os olhos de gestores culturais do mundo inteiro quando tomavam contato pela primeira vez com uma política cultural baseada na tecnologia digital.

Vale lembrar que estamos falando ainda da primeira metade da década de 2000, quando a internet já era percebida por sua força transformadora, mas identificada muito mais com o mercado do que com políticas governamentais, ainda mais no âmbito da cultura.

O fato é que os pontos de cultura causaram (e ainda causam) positivo espanto como um programa surgido no Brasil. Tanto no *World Summit on the Information Society* (WSIS) na Tunísia, quanto em fóruns tão variados como a Organização Mundial da Propriedade Intelectual, a Universidade de Nova York, os Fóruns Sociais Mundiais, ou ainda, reuniões de hackers e ativistas, como a conferência *Wizards of OS* na Alemanha, os Pontos de Cultura (traduzidos para o inglês de forma inteligente como “cultural hotspots”) sempre roubaram a cena.

A razão para isso está na origem da ideia, que deixa de lado o impulso de ver as políticas culturais como mero braço assistencialista, para enxergá-las como ferramentas de emancipação e cidadania. Ou ainda, como verdadeira infra-es-

¹ Diretor do Centro de Tecnologia e Sociedade da Fundação Getulio Vargas e do Creative Commons no Brasil. Professor visitante da Universidade de Princeton, como fellow do Center for Information Technology Policy, é também colunista semanal da Folha de São Paulo e escreve mensalmente para a Revista Trip.

trutura para a inovação cultural, levando em conta primordialmente a base da pirâmide social.

Nesse sentido, os pontos de cultura rompem com a ideia (que ainda hoje teima em reaparecer) de que a política cultural serve para “levar a cultura para quem não a tem”, ou em outra formulação, “levar a cultura para as periferias”, como bem avaliado nos textos de Graciela Hopstein. Repudiando tudo isso, os pontos de cultura surgiram em sintonia com uma ideia do ex-Ministro Gilberto Gil, quando comparou os objetivos da sua gestão a um “*do-in*” antropológico, em referência à massagem chinesa aplicada sobre pontos vitais do corpo humano como forma de reavivar e fortalecer suas energias. Apesar da metáfora que parece esotérica, a analogia faz sentido.

Os pontos de cultura foram criados como formas de intervenção específica na sociedade, dotando instituições selecionadas por meio de editais de recursos para a construção de uma capacidade mínima de produção e disseminação de cultura, baseada na implementação de recursos multimídia que então tornavam-se *commodities* com a chegada da Internet. Note-se a presença da palavra “produção”. Trata-se de uma política cultural que ressalta a capacidade então nova de qualquer pessoa, conectada a um computador, poder participar da formação cultural do seu país, atuando na produção de textos, vídeos, fotos, websites e o que mais houver no horizonte. Afinal, a cultura de um país é formada nas conversas e embates que acontecem no cotidiano, no dia a dia, e não apenas pelo cânone que passa pelo filtro do mercado cultural.

Os pontos de cultura nasceram com vocação para promover um ecossistema de inovação, acreditando no potencial de todos os segmentos da sociedade, independente de sua demografia econômica. Essa característica aparece, por exemplo, no texto de Adriano Belisário e Juliana Lopes, presente aqui neste livro, quando mencionam que 68% dos pontos de cultural passaram a interagir uns com os outros. Essa interação não estava necessariamente no “design” do projeto original. É algo que emergiu a partir do momento em que os nódulos da rede foram sendo plantados pelo Brasil.

Além disso, apesar de muitos pontos de cultura localizarem-se em área de baixa renda, muitas das ideias e práticas que nele circulam (ou puderam circular) conectam-se ao que existe de mais complexo na discussão sobre inovação no mundo de hoje. São temas discutidos todos os dias no Vale do Silício, no Laboratório de Mídia do Massachusetts Institute of Technology (MIT) ou mesmo nos Computer Clubs (“Clubes do Computador”) da Europa, transplantados para o contexto brasileiro. Tratam-se de tópicos como o software livre, o *Creative Commons*, a produção colaborativa de conteúdos, o ativismo hacker, a cultura da gambiarra enquanto criatividade

genuinamente nacional, a reciclagem de tecnologias obsoletas e do lixo digital, assumindo novos usos, a liberdade para entender, modificar e aperfeiçoar os produtos de consumo derivados do mundo digital, tanto no hardware quanto de software.

Por isso, sempre que os pontos de cultura eram explicados em eventos internacionais, via-se em profusão sobrancelhas arqueadas, bocas entreabertas e grandes interrogações, que muitas vezes materializavam-se em longas filas para conversar com os representantes do governo ou da sociedade civil envolvidos na explicação do projeto. Por essa razão, os “*cultural hotspots*” influenciaram políticas culturais que posteriormente se desenvolveram no leste europeu, na África e em outros países da América Latina. Tiveram impacto até mesmo nas comunidades da diáspora brasileira, uma vez que alguns pontos chegaram a ser implantados no exterior, justamente no esforço de catalisar a produção cultural daqueles que por alguma razão deixaram o país, mas nem por isso deixaram de ser brasileiros.

É claro que nem tudo são flores. O programa sofreu (e sofre) com atrasos nos pagamentos, polêmicas, descontrole administrativo, precariedade, fragilidade institucional, e outros desafios que se impõem para o país como um todo, a exemplo da questão da formalidade versus informalidade. Como bem aponta o estudo de campo das experiências de alguns Pontos, aqui apresentada por Joana Varon, Antonio Cabral e Eduardo Magrani, para algumas instituições selecionadas como Pontos, os recursos recebidos através do programa faziam toda a diferença e representavam a possibilidade de sobrevivência: eram recursos superiores aos orçamentos minguados com que estavam acostumados a trabalhar. Muitas instituições que se tornaram pontos de cultura consistem em comunidades rurais, quilombolas, povos indígenas, ou ainda, organizações criadas por artistas, professores ou ativistas para trabalhar com atividades de combate à exclusão cultural e social.

Já outras instituições selecionadas pelo programa, bem maiores, viam os recursos como uma parcela pequena do seu orçamento anual. Seu maior interesse era receber a chancela de “Ponto de Cultura”, mais do que o apoio financeiro propriamente dito. E essa é uma das características mais importantes do programa: ter-se tornado uma marca reconhecida, um título que imediatamente transformava a organização selecionada como integrada a uma rede maior, que em alguma extensão compartilha uma visão dinâmica e aberta da cultura como um caminho de duas mãos, contemplando não só o consumo, mas especialmente a possibilidade de democratização dos artefatos culturais. Por essa razão, tornar-se “Ponto de Cultura” passou a ser indicativo não só da importância social pragmática do trabalho da instituição, mas também simbólica.

A esse respeito, é importante notar que a influência do programa aconteceu até mesmo em outras esferas federativas. Surgido no âmbito da administração federal,

o modelo dos Pontos de Cultura fez sentido também para Estados e Municípios, que passaram a lançar seus próprios editais ou programas-satélite de cooperação com as ideias e ações do programa original. É como se a ideia tivesse desvelado um atlas, onde uma constelação de organizações da sociedade civil que já desenvolviam atividades relevantes foram salientadas. Organizações que nunca haviam aparecido no radar das políticas públicas, ou que jamais de outra forma poderiam ter ligações entre elas tracejadas por algum programa. Só por ter conseguido dar destaque a essa teia de organizações, os Pontos de Cultura fizeram jus ao capital simbólico positivo acumulado.

É curioso como a ideia dos Pontos dialoga com um dos mitos da criação do Brasil moderno, a antropofagia cultural que, traduzida para o universo digital, concretiza-se na cultura do “remix” e da criação em diálogo com o outro. A partir da prática dessa ideia, os Pontos ilustraram para quem soube prestar atenção os déficits de infra-estrutura institucional para a inovação no país. Um exemplo é a lei dos direitos autorais que, redigida em 1998, teve como inspiração o ápice do momento em que a cultura era vista como mero produto de consumo, produzida de forma industrial por poucos, para ser distribuída e consumida de forma maciça por muitos.

Um reflexo dessa visão é que nossa lei deixou de fora as chamadas “exceções e limitações aos direitos autorais”, justamente os elementos que permitem a prática da antropofagia cultural, isto é, os dispositivos legais que permitem utilizar partes do trabalho de outros criadores como ferramenta de criação, permitindo a cópia privada (elemento fundamental para o acesso à informação) ou ainda, a possibilidade de reinvenção criativa, impedindo-a mesmo que ela aconteça de forma equilibrada, sem prejudicar a remuneração do autor original.

Dessa forma, temos uma lei para a qual um professor que exibe trechos de um filme em sala de aula está cometendo uma ilegalidade. Um aluno que fotocopia algumas páginas de um livro para estudar também. Ou ainda, um amante da música que resolve passar o conteúdo de um CD adquirido legalmente em uma loja para seu próprio computador comete uma violação de direitos autorais. Isso para não falar nos autores de *remixes*, de re-elaborações, *bricolages* e todas as reconstruções que são feitas todos os dias no Brasil, consideradas simplesmente como ilegais, sem qualquer nuance. Em síntese, para nossa lei, praticamente só o consumo é permitido. A ideia de que a cultura é algo vivo, de que ninguém cria do nada e de que as obras constroem-se a partir de interações permanentes do seu criador com seu meio e com a visão de outros, foi simplesmente ignorada pelo texto legal.

Dessa forma, os Pontos de Cultura e a reforma da lei dos direitos autorais, quando vistas a partir de uma perspectiva mais ampla, adquirem um caráter holís-

tico. São ambos elementos de uma mesma ideia de Brasil, que enxerga nosso país não como tendo uma raiz única, mas como sendo constituído por uma pluralidade de rizomas vivos, que se interconectam e se renovam o tempo todo, onde o convite para participar dos processos que formam a cultura são abertos.

Com isso, as mudanças de rumo no Ministério da Cultura no ano de 2011, que na prática deixaram à deriva tanto os pontos de cultura quanto a reforma da lei de direitos autorais, trouxeram consigo uma vez mais o arquear das sobrancelhas, bocas entreabertas e grandes pontos de interrogação. Só que dessa vez, a convicção de que o país caminhava na vanguarda das políticas culturais foi desfeita. A visão que hoje predomina guarda perturbadora similaridade àquela de meados dos anos 90, a mesma que levou à aprovação de uma lei de direitos autorais cheia de lacunas e desequilíbrios.

E sua interlocução com o fenômeno das lan houses...

Por tudo isso, é fundamental que em paralelo ao estudo dos Pontos de Cultura, exista também um esforço de análise das lan houses, pois ambos são elementos importantes para compreender como o Brasil vem construindo, ainda que eivada de precariedade, sua infra-estrutura para a inovação na base da pirâmide social.

As lan houses, apesar de seu surgimento quase acidental, são outro pólo onde são exercidas na prática muitas das ideias que inspiraram a criação dos Pontos de Cultura. Vale lembrar que elas não apareceram como resultado de nenhuma política governamental direta, mas sim a partir de um fenômeno de empreendedorismo que teve lugar principalmente entre a população de baixa renda. Vale ressaltar a magnitude e importância do fenômeno. A ABCID (Associação Brasileira dos Centros de Inclusão Digital, que incluem as lan houses) calcula que existem hoje no Brasil 108 mil lan houses. O número é significativo, especialmente se comparado às 5 mil bibliotecas públicas do país, 2200 salas de cinemas ou 2500 livrarias.

Em síntese, a lan house tornou-se para muitos brasileiros um novo espaço público de acesso à cultura e ao conhecimento, potencializando na prática a característica do brasileiro de “viver em rede” que, diga-se, vem de muito antes da Internet, conforme a descrição detalhada constante dos textos de Carla Barros, Pâmella Passos e Olívia Bandeira, presentes neste livro.

Um impulso positivo importante para o aumento das lan houses, que deve ser notado, foi o programa “Computador para Todos” do Governo Federal. Na medida em que incentivou a concessão de linhas de crédito ao varejo, permitiu que um grande número de pessoas pudessem pela primeira vez comprar um computador, pagando em parcelas mensais acessíveis. O programa tinha por base principalmente

o incentivo ao consumo individual do computador. No entanto, o inesperado aconteceu, na medida em que muitos começaram a adquirir o computador não como bem de consumo, mas sim como capital, comprando um número grande de máquinas, utilizadas para abrir uma lan house. Esse modelo criou sem querer uma estrutura eficiente de microcrédito, que de forma inusitada subsidiou não apenas o consumo, mas também o empreendedorismo.

E como muitas vezes acontece com fenômenos que emergem de baixo para cima no Brasil, sem um caráter “oficial” ou “planejado” e com presença majoritária da população de baixa renda, as lan houses logo tornaram-se motivo de desconfiança e vítimas de preconceito. Em vez de serem vistas como oportunidade, ou como o fenômeno empreendedor que são, foram vistas tão logo surgiram como um reduto de atividades suspeitas, prejudiciais ao bem-estar e ao intelecto dos jovens, um desvio das atividades de estudo “sérias”, que merecem ser protegidas. Esse erro de julgamento, conjugado com preconceito, longe de permanecer apenas no campo da crítica ou das ideias, logo se manifestou em um anseio regulatório das lan houses, que trouxe uma miríade de leis regulando suas atividades. Afinal, ao emergir de lugares periféricos, sendo seus proprietários pessoas de baixa renda, que não avisaram ou pediram licença e onde o “centro” não teve um papel proeminente na condução, o fenômeno acabou interpretado como negativo, algo a ser combatido.

Isso fez com que muitas leis fossem promulgadas em todo o Brasil, tanto no âmbito Federal, quanto Estadual e Municipal, criando restrições para proteger a população das perigosas lan houses. Alguns dos textos do presente livro reúnem e comentam as leis anti lan house que proliferam pelo país. Notadamente, os textos de Luiz Moncau e Joana Varon e também o texto de Pâmella Passos conduzem muito bem essa tarefa.

O medo das lan houses foi tanto que o desfile de legislações aprovadas regulou praticamente tudo: horário de funcionamento, presença de crianças e adolescentes, a restrições de zoneamento e até mesmo restrições de conteúdo, banindo alguns jogos e sites, bem como proibindo o acesso via Internet a conteúdos violentos e de cunho sexual. Além disso, o Código Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) não contemplava uma categoria que permitisse às lan houses formalizarem-se como tal. As poucas que conseguiam se formalizar tinham de classificar suas atividades como padarias, salões de cabeleireiro, loja de informática, dentre outras ocupações que nada tinham a ver com sua atividade principal, tudo para fugir da possibilidade de serem classificadas como “casas de jogos”, com as várias restrições inerentes à categoria, inclusive do ponto de vista fiscal e de zoneamento.

Para um exemplo, basta olhar a lei 4.782/06 do Estado do Rio de Janeiro, que proibia a instalação de lan houses a menos de 1km de distância de uma escola. O

diretor da ABCID, Mauro Brandão, costumava dizer como anedota que os únicos lugares no Rio de Janeiro onde uma lan house poderia ser instalada seriam a floresta da Tijuca e a Ponte Rio Niterói (com a ressalva de que uma escola de mergulho foi aberta nas proximidades da ponte). O resultado de tantas regulamentações e restrições foi basicamente jogar a maior parte do setor na informalidade. A ABCID estima que, em 2007, 80% das lan houses eram informais. Pesquisa mais recente (TIC Lan house do Comitê Gestor da Internet de 2010) indica que cerca de 50% do setor ainda está na informalidade.

Dessa forma, merece ser lembrado que o Centro de Tecnologia e Sociedade da Fundação Getulio Vargas (CTS-FGV), organizador deste livro, teve um papel pronunciado em atuar em parceria com a ABCID para conseguir finalmente, em 2010, revogar a lei 4.782/06, graças à aprovação da lei 3.043/10 de autoria do deputado Alessandro Molon. Outra atuação importante do CTS-FGV foi sua participação na criação de categorias dentro do Código Nacional de Atividades Econômicas do IBGE que, também em 2010, foi finalmente modificado graças à parceria da ABCID, do CTS-FGV e dos deputados federais Otávio Leite e Paulo Teixeira.

Em todo caso, após a onda regulatória inicial das lan houses, a tendência de super-regulação finalmente parece ter sido mitigada. A percepção de que as lan houses desempenham um papel social importante tornou-se mais disseminada. As iniciativas regulatórias negativas também recrudesceram e alguns projetos de lei positivos, de apoio às lan houses, chegaram a ser propostos, como elucidado no texto de Luiz Moncau e Joana Varon.

O nascente viés de apoio legal às lan houses é positivo, apesar de chegar tarde (pesquisas mais recentes denotam que a tendência de crescimento das lan houses reverteu-se – ainda que desempenhem um papel muito amplo, começam a perder espaço para a presença do computador em casa e também para o celular conectado à Internet). Os diversos estudos presentes neste livro demonstram que os principais preconceitos com relação a elas são na maior parte produto de mitos. Ao contrário das crenças que surgiram no momento inicial, os estudos ilustram como as lan houses vêm sendo usadas como ponto de acesso a serviços governamentais (muitas lan houses são correspondentes bancárias, onde são pagas contas de luz e de água, ou ainda, oferecem serviços para realização de declaração de imposto de renda de isento e assim por diante), serviços de escritório (como auxílio na elaboração de currículo e procura de emprego), pesquisa e auxílio escolar e, mais recentemente, diversificação dos próprios serviços, como venda de passagens aéreas e até mesmo de itens virtuais dentro de videogames.

Além disso, as lan houses tornaram-se elos culturais importantes. É lá onde boa parte da população brasileira posta vídeos, fotos e textos online, comunica-se

com outras pessoas, carrega seus *smartphones* populares (apelidados de MP9's e MP10's) de músicas e filmes e promovem a troca intensiva de artefatos culturais, grande parte deles produzidos nas próprias periferias. É como se o ideal cultivado pelos Pontos de Cultura tivesse tido a sua própria diáspora e florescido de forma espontânea e descontrolada em boa parte do tecido social brasileiro e em especial na base da pirâmide social. Em outras palavras, é como se, de forma sinuosa, o *do-in* antropológico tenha de fato funcionado.

As culturas digitais dos Pontos de Cultura e Lan houses

Adriano Belisário²

Juliana Lopes³

Apresentamos neste texto algumas reflexões sobre a cultura digital e seu papel nas políticas públicas de cultura no Brasil, expondo e analisando modos do poder público fomentar espaços de criatividade e inovação na sociedade civil. O recorte dado são as experiências da Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro no reconhecimento e fortalecimento das lan houses e Pontos de Cultura como espaços de sociabilidade educativa e cultural da juventude. Porém, antes de adentramos nos detalhes desta ação local, apresentaremos aspectos conceituais e históricos por trás de tais práticas, com foco nos usos sociais das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação e seu entrelaçamento com políticas públicas em prol da diversidade cultural.

Por vezes, a grande abrangência do conceito de cultura digital faz com que o mesmo seja visto como “impreciso” (FERNANDES, 2010, p.163) e “carente de alguma configuração” (BARBOSA, 2011, p.13). Entendemos que a ideia de cultura digital corre o risco de homogeneizar práticas distintas e que não se define através da simples oposição a algum tipo de “cultura analógica”. Sabemos que em seu âmbito também se inscrevem práticas negativas de vigilância, agressão ao meio ambiente através do desenvolvimento de produtos com obsolescência programada, invasão de privacidade, controle e mercantilização da informação e das relações humanas, entre outras. De fato, pode-se pensar que não existe apenas uma, se-

² Bacharel em Comunicação Social (Jornalismo) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro e formando em Filosofia pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Desenvolve pesquisas autônomas na área de produção cultural com tecnologias livres e atua como coordenador do Pontão de Cultura Digital da ECO/UFRJ.

³ Mestre em Bens Culturais e Projetos Sociais pelo Programa de Pós-Graduação em História, Política e Bens Culturais – CPDOC – Fundação Getúlio Vargas e Bacharel em Produção Cultural pela Universidade Federal Fluminense.

não várias culturas digitais. No entanto, neste artigo, utilizaremos o termo para identificar ações de produção de cultura livre com tecnologias abertas, através de processos colaborativos de apropriação das novas mídias.

Destacaremos o importante papel que o conceito teve na concepção dos Pontos de Cultura, através de um breve relato de alguma de suas formulações iniciais no Ministério da Cultura (MinC) na gestão de Gilberto Gil e Juca Ferreira. Será apresentada também a abordagem da Superintendência de Cultura e Sociedade da Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro, durante a gestão da Secretária Adriana Rattes, sobre políticas públicas a favor da diversidade cultural e da cultura digital. Ao final do texto, faremos um diagnóstico de alguns desafios futuros para esta área, em especial no que tange à adoção do conceito de cultura digital em Pontos de Cultura, lan houses e nos próprios governos.

Tecnoculturas, gambiarras e conhecimento livre

Atualmente, a cultura está no centro dos debates sobre identidade e coesão social. Conforme a Declaração Universal da UNESCO sobre a Diversidade Cultural, o conceito é entendido como o “conjunto de traços distintivos espirituais e materiais, intelectuais e afetivos que caracterizam uma sociedade ou um grupo social e que compreende, além das artes e das letras, os modos de vida, as formas de convivência, os sistemas de valores, as tradições e as crenças” (UNESCO, 2001, p.5).

Dentre estes traços materiais que caracterizam os modos de vida dos diversos grupos sociais, estão as tecnologias e técnicas que medeiam a relação do homem com o mundo e com seus pares. Assim, cultura e tecnologia são aspectos indissociáveis da vida humana. Toda produção cultural envolve em si uma técnica específica e, na maior parte dos casos, também o manejo de uma tecnologia. Não se trata, portanto, de adotar uma postura de tecnofilia ingênua ou tecnofobia paranóica, pois as tecnologias em si não são boas ou ruins. São os usos e apropriações destas (influenciados por condições histórico-culturais) que irão determinar seus valores ou significados.

Compreendida assim, a cultura não se encontra restrita às linguagens artísticas e às belas-artes. Este entendimento ampliado envolve necessariamente o desenvolvimento de políticas de valorização de direitos e práticas cidadãs, efetivadas não somente pelos meios jurídicos ou institucionais, mas principalmente pelas interações sociais cotidianas. Neste contexto, é importante a valorização do processo cultural e não apenas de seu produto, fruto da razão econômica do mercado e da indústria. Ao se atuar no âmbito do processo cultural, o importante é a trajetória percorrida: o caminho por onde passam as relações humanas. Esta compreensão

é fundamental para garantir uma cultura política potencializadora dos direitos culturais, em que todo cidadão tem o direito de produzir, participar, usufruir e experimentar os bens culturais.

A cultura digital se insere neste âmbito denotando não apenas as criações multimídias em ambientes eletrônicos, mas também as mudanças que as novas tecnologias de informações operam dentro de saberes e fazeres tradicionais. Indo além do tempo (cada vez maior) que passamos utilizando computadores ou celulares conectados à Internet, por exemplo, a premissa aqui é a de que tais tecnologias possuem um forte impacto no modo como experimentamos e produzimos a realidade como um todo, alterando inclusive a experiência humana de tempo e espaço.

Ou seja, a dita revolução tecnológica implica também uma revolução cultural e cognitiva. Assim como a invenção das prensas de Gutenberg foi decisiva para o delineamento do que é a consciência e o mundo do homem moderno, a Internet já aponta para novos paradigmas do que tendem a ser as práticas culturais, artísticas e políticas do século XXI. Em 2004, durante aula magna na Universidade de São Paulo, o discurso do ex-ministro da cultura Gilberto Gil já apontava para este entendimento ampliado ao enfatizar a importância da sociedade se empoderar das ferramentas digitais para fortalecer a produção de bens comuns.

“Cultura digital é um conceito novo. Parte da ideia de que a revolução das tecnologias digitais é, em essência, cultural. O que está implicado aqui é que o uso de tecnologia digital muda os comportamentos. O uso pleno da Internet e do software livre cria fantásticas possibilidades de democratizar os acessos à informação e ao conhecimento, maximizar os potenciais dos bens e serviços culturais, amplificar os valores que formam o nosso repertório comum e, portanto, a nossa cultura, e potencializar também a produção cultural, criando inclusive novas formas de arte”.⁴

(Gilberto Gil)

Do ponto de vista da promoção das políticas públicas de cultura, a internet e as práticas em rede são grandes aliadas na construção e afirmação da diversidade cultural. Ao possibilitar a emergência de discursos e manifestações historicamente ignoradas ou marginalizadas pela grande mídia, a cultura digital contribui decisivamente para a valorização da diferença e a convivência colaborativa entre

⁴ Disponível em: <http://linhadotempo.culturadigital.org.br/2010/11/08/discurso-de-gilberto-gil-em-aula-magna-da-usp/>. Acessado em 02.11.11.

pessoas oriundas de distintos grupos culturais. Mais do que as mídias eletrônicas por elas mesmas, o que está em jogo é um novo paradigma comunicacional, capaz de alterar decisivamente a forma como a sociedade se organiza politicamente e culturalmente.

Se no século XX foi o modelo de *broadcast* (um para muitos) que prevaleceu, trata-se de agora de pensar as redes horizontais colaborativas (muitos para muitos). Ao incorporar as formas orais, visuais e auditivas de comunicação em um único ambiente de produção e distribuição colaborativa, a Web abre a possibilidade de superar o paradigma de receptor/emissor em prol da construção de inteligências coletivas, acervos e redes de troca distribuídas.

Mais do que máquinas e aparelhos de última geração, esta mudança exige uma outra postura frente às tecnologias de comunicação. Se não levarmos em conta esta necessidade de nos apropriarmos das ferramentas de comunicação, mesmo as analógicas, corre-se o risco de apenas reproduzir velhas práticas em novos ambientes ou cair no fetichismo da corrida pelas tecnologias de ponta. Mais do que isto, importam aqui as tecnologias nas pontas. Ou seja, entender e potencializar usos e apropriações feitas na periferia dos mercados, geralmente em condições de precariedade, através de recombinações criativas das ferramentas à disposição, tendo em vista obter o máximo de aproveitamento com o mínimo de recursos.

A noção de gambiarra traduz perfeitamente estas operações de reaproveitamento das tecnologias para novos resultados não previstos (ou ignorados) pela indústria, mostrando que os dispositivos técnicos não devem ser encarados como “caixas-pretas”. De certa maneira, conforme aponta o ciberativista Ricardo Rosas, a gambiarra equipara-se às práticas da bricolagem, descritas na teoria do antropólogo francês Claude Lévi-Strauss, e do Do It Yourself (Faça-Você-Mesmo), popularizados pelo movimento punk inglês durante a década de 1970.

Segundo ele, para compreender a gambiarra como um modo de intervenção no território, é necessário atentar para algumas características quase sempre presentes nestas práticas, tais como: “a precariedade dos meios; a improvisação; a inventividade; o diálogo com a realidade circundante local, com a comunidade; a possibilidade de sustentabilidade; o flerte com a ilegalidade; a recombinação tecnológica pelo reuso ou novo uso de uma dada tecnologia, entre outros”⁵. Em um momento de crise econômica e ambiental em escala global, compreender e

⁵ ROSAS, Ricardo. Gambiarra – Alguns pontos para se pensar uma tecnologia recombinante. Disponível em:http://www.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/up/arquivos/200611/20061117_160212_CadernoVB02_p.36-53_P.pdf. Acessado em 02.11.11.

compartilhar as metodologias e modos destas apropriações tecnológicas torna-se uma estratégia fundamental para o futuro. A gambiarra entrou na era de sua reprodutibilidade técnica.

Estimular esta postura pró-ativa e a autonomia frente às tecnologias de comunicação é um dos principais desafios das ações de cultura digital. Fornecer máquinas e conectividade à Internet é apenas um passo. Inclusão digital não se faz apenas com computadores, mas com pessoas. Sem uma reflexão crítica e um empoderamento destas ferramentas de comunicação não é possível aproveitar o máximo potencial das mesmas.

Por isto, a opção por programas e sistemas de código-aberto é parte fundamental da concepção das políticas públicas de cultura digital. Vale lembrar a formulação que define software livre como qualquer programa que respeite quatro liberdades fundamentais do usuário: a de executá-lo, estudar o seu código, modificá-lo e redistribuí-lo mesmo comercialmente. Em caso de produtos derivados de trabalhos assim licenciados, deve-se preservar todas estas liberdades.

Ou seja, software livre não é software gratuito. Na cultura digital, a permissão de estudar o código, modificar e redistribuir estes sistemas de computador é fundamental para garantir um ecossistema colaborativo que consiga fortalecer uma dimensão de bem comum permanente, e não nichos de propriedades que surgem e são abandonados ao sabor do mercado.

Apesar disto, são diversas as resistências à adoção de programas de código-aberto na esfera pública e privada. Uma crítica frequente baseia-se na suposição de que tais sistemas simplesmente não funcionam ou possuem uma limitação fundamental em termos de eficácia, quando comparados àqueles proprietários. No entanto, vale notar que a Internet só ganhou a abrangência que tem hoje pois é baseada em protocolos e padrões abertos, que podem ser livremente desenvolvidos e replicados por diferentes usuários e empresas. A grande maioria dos servidores da Internet utilizam sistemas operacionais livres não apenas por questões econômicas, como uma forma de se livrar dos gastos com licenças. As razões estão na estabilidade, segurança e na possibilidade de adaptações que tais programas permitem, ao contrário dos sistemas proprietários. Ainda que não seja perceptível para algumas pessoas, a eficácia do modelo de produção proposto pelo software livre já é uma realidade estável hoje, servindo inclusive como referência para diversas outras iniciativas fora do âmbito da programação de sistemas.

Outra crítica recorrente aponta os sistemas operacionais livres como difíceis demais para serem operados por leigos ou incapazes de dar conta de tarefas mais específicas, como produções na área de audiovisual. Se isto já foi um problema no passado, atualmente já existem diversas soluções para edição profissional de vídeos,

gravação de áudio e produções radiofônicas com programas de código-aberto. Todos eles com interfaces amigáveis e ampla documentação. O mesmo ocorre com os sistemas operacionais, destacando-se o Ubuntu como a distribuição GNU/Linux que mais se popularizou entre os usuários de software livre.

Na maioria das vezes, o problema não é ausência de recursos nos programas livres, mas a dificuldade do usuário em se adaptar com outra interface e fluxo de trabalho diferente daquela com a qual foi “alfabetizado”. Por isto, parte da estratégia de negócios de empresas como a Microsoft passa por distribuir licenças gratuitas para instituições de ensino ou tolerar certo nível de pirataria. Mais do que com a remuneração financeira direta pela compra de licenças dos programas, a empresa lucra com a dependência que seus usuários criam de seus produtos e serviços. Ou seja, ainda que os modelos de negócios abertos sejam muito superiores aos mercados de programas proprietários, a opção pelo software livre não se trata de uma questão econômica, mas de respeito à liberdade.

Outro aspecto importante do conceito de cultura digital é sua ênfase no compartilhamento do conhecimento e da cultura. Pensado a partir da herança da filosofia do software livre de respeito às liberdades dos usuários, o conceito de cultura livre compreende o conjunto de trabalhos intelectuais disponíveis para serem livremente acessados, estudados, modificados e redistribuídos. Dentro do universo das licenças jurídicas mais conhecidas, cumprem com os requisitos acima descritos apenas a Licença da Arte Livre⁶ e apenas uma da suíte *Creative Commons*, a saber a com atribuição BY-SA⁷. Porém, há uma generalização recorrente do conceito de cultura livre para designar os trabalhos disponibilizados sob qualquer licença flexível que não siga o modelo de “todos os direitos reservados”.

Apesar de terem sido enormemente facilitadas com as redes digitais, as práticas de livre compartilhamento encontram-se permanentemente em risco graças às influências que empresas da indústria cultural exercem sobre governos no mundo todo, pressionando-os a adotar legislações e posturas conservadoras em relação às livres trocas de arquivos na Internet, como o lobby internacional para a criação do Anti-Counterfeiting Trade Agreement (ACTA)⁸ e a iniciativa francesa da Lei

⁶ Disponível em: <http://artlibre.org/licence/lal/pt>. Acessado em 02.11.11.

⁷ Disponível em: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/br/>. Acessado em 02.11.11

⁸ O Acordo Comercial Anticontrafação (ACTA, em inglês Anti-Counterfeiting Trade Agreement) é um tratado comercial internacional que está sendo negociado, com o objetivo de estabelecer padrões internacionais para o cumprimento da legislação de propriedade intelectual, entre os países participantes. De acordo com seus proponentes, como resposta “ao aumento da circulação global de bens falsificados e da pirataria de obras protegidas por direitos autorais” (Fonte: Wikipedia – Disponível em: pt.wikipedia.org/wiki/Acordo_Comercial_Anticontrafação)

Hadopi⁹. Boa parte destas iniciativas se vale de uma retórica de defesa da “propriedade intelectual” para justificar seus abusos.

Esconde-se com isto a própria natureza do trabalho intelectual. Se os bens materiais são escassos e, por isto, requerem necessariamente instrumentos jurídicos de garantia de direitos de propriedade, o mesmo não ocorre no caso dos bens intangíveis. A informação e a cultura podem ser livremente compartilhadas, pois são bens não-rivais. Ou seja, o usufruto de um bem cultural não priva que outros tenham um acesso simultâneo ao mesmo bem, ao contrário do que acontece com as coisas materiais. Mais do que uma propriedade de algo, os direitos de “propriedade intelectual” baseiam-se na garantia de direitos de exclusividade sobre algo que naturalmente tende ao compartilhamento. Esta exclusividade deve durar o suficiente para compensar o trabalho intelectual investido pelos envolvidos, mas não deve ser tido como uma espécie de propriedade hereditária. “A obra intelectual, como seu próprio nome indica (lat. *opera,ae* ‘trabalho manual’), não é, pois, uma espécie de propriedade, mas simplesmente ‘trabalho intelectual’”. A invenção da “propriedade intelectual” nas origens do sistema capitalista teve a função ideológica de encobrir esta sua natureza de “trabalho”¹⁰.

Com a difusão das novas tecnologias da informação, a sociedade viu emergir um novo regime de acumulação baseado na produção de conhecimento e enraizado em uma economia influenciada cada vez mais pelas dimensões simbólicas, culturais e imateriais do trabalho. A riqueza não depende mais apenas de ações reprodutivas ou materiais. O regime de acumulação de capital se dá pela exploração sistemática e mobilização do próprio conhecimento, dos afetos e da vida. Mais do que mera acumulação de informação, o conhecimento e a inovação necessitam de processos interativos. Símbolo do trabalho material e do regime fordista de acumulação de riqueza, a mercadoria manufaturada é substituída pela experiência vivida. O saber, a criatividade e o trabalho imaterial (não mais mensurável em unidades de tempo) são símbolos da economia do conhecimento.

⁹ Introduzida na França durante o ano de 2009, a lei Hadopi pretende controlar e regular o acesso à Internet e incentivar o cumprimento da lei de direito autoral, desconectando os usuários que a infringirem. Hadopi é um acrônimo da agência do governo criada para administrar esta função: Haute Autorité pour la Diffusion des Œuvres et la Protection des Droits sur Internet (Alta Autoridade para a Difusão de Obras e a Proteção dos Direitos na Internet).

¹⁰ VIANNA, Túlio. *A ideologia da propriedade intelectual*. Anuario de Derecho Constitucional Latinoamericano, 2006. Disponível em: http://tuliovianna.org/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=19&Itemid=67. Acessado em 02.11.11

Assim, nasce a economia das referências, bem conhecida entre acadêmicos e artistas. Conhecer oportunidades abertas, participar de certos grupos de discussão, antecipar fatos e diferenciar-se do senso comum são habilidades valorizadas como ouro neste cenário. Ao invés de um compartilhamento completo, opta-se muitas vezes por uma partilha parcial, em que certos conteúdos são mantidos em segredo propositalmente. Por viverem basicamente do trabalho intelectual, “as universidades e os Think-Tanks (...) se esforçam pateticamente por monopolizar a informação”¹¹. Através da recusa estratégica ou proibição completa do compartilhamento, impõe-se uma escassez sobre o conhecimento e a cultura, tendo por objetivo maximizar os ganhos individuais.

Apesar disto, não é possível conceber a criação de uma obra individual que se dê totalmente isolada de fatores externos ao “gênio-criador”. Toda produção cultural é fruto de um processo coletivo de construção de significados, ainda que realizada na mais estrita solidão. A livre reprodução e a livre modificação são características inatas do processo de disseminação dos bens intangíveis. A Internet apenas transpõe tais práticas para o ambiente digital, não as inventa. A discussão sobre o direito autoral na era digital deve, portanto, partir de uma reflexão sobre políticas culturais, não sobre propriedades privadas. Deve-se pensar antes na sociedade e depois nos indivíduos particulares, pois seu bem estar depende diretamente do bem estar de todos. Uma vez estabelecidos estes parâmetros mínimos para compreensão dos conceitos de tecnologias abertas e cultura livre, passaremos agora para uma análise da relação entre Estado e sociedade civil no que tange à elaboração de políticas públicas de cultura digital e promoção da diversidade cultural.

Das Bases de Apoio aos Pontos de Cultura: a contribuição da cultura digital

No bojo da Constituição de 1988, houve no Brasil uma fermentação das organizações não-governamentais, das fundações e do voluntariado laico e religioso. Nesta linha, surgem novos projetos socioculturais e educativos desenvolvidos por organizações da sociedade civil, que ganham destaque ao dialogar diretamente com crianças e jovens buscando a afirmação de seus direitos, especialmente em comunidades de baixa renda. Apesar das diferenças internas, esses projetos compartilham a premissa de que a arte e a cultura são fatores importantes para a promoção da

¹¹ Disponível em: http://pt.protopia.at/index.php/Guerra_da_Informação. Acessado em 22.11.2011.

cidadania, promovendo a melhoria da qualidade de vida de crianças, adolescentes e jovens.

Essas organizações, em parceria com empresas estatais e privadas, ou com instituições municipais, estaduais e federais, têm-se destacado no cenário nacional pelo desenvolvimento de ações socioculturais em regiões de vulnerabilidade social, procurando construir processos participativos baseados no diálogo e na troca. Em sua grande maioria, essas iniciativas são desenvolvidas com foco na participação de crianças e jovens, pretendendo contribuir com o Estado para a formação de uma rede de proteção social, bem como a afirmação e garantia de direitos.

Utilizada por tais instituições, a noção de desenvolvimento humano e social está de uma forma geral relacionada à ampliação das possibilidades, oportunidades e opções desses atores sociais. Cultura e desenvolvimento aparecem como processos e conceitos necessariamente interligados e compartilhados, enquanto responsabilidade de governos, instituições públicas e privadas. Porém, se por um lado é notável o aumento da participação de instituições do terceiro setor na implementação de políticas públicas, por outro sua atuação se vê muitas vezes ameaçada pela ausência de credibilidade de certas entidades, pela falta de apoio da grande mídia e de um marco regulatório satisfatório.

De acordo com o Relatório da Comissão Mundial de Cultura e Desenvolvimento da UNESCO, toda política de desenvolvimento deve ser profundamente sensível à cultura e inspirada por ela, com aplicação na educação e no desenvolvimento social e comunitário, assim como na possibilidade de oferecer às crianças e aos jovens um lugar melhor como portadores de uma nova cultura mundial em formação (UNESCO, 1997). Nessa perspectiva, a noção hegemônica de cultura tem sido resignificada e utilizada por diversas organizações da sociedade civil e órgãos governamentais como uma importante ferramenta para o fortalecimento das instituições de ensino brasileiras, extrapolando o conhecimento formal dos currículos escolares e propondo o conhecimento que vem do território, do saber-fazer do cotidiano, das tradições culturais e das histórias pessoais.

Para essas iniciativas, o essencial é integrar ações e conhecimentos comunitários na vida escolar para que possam contribuir para a coesão do tecido social e para o desenvolvimento da comunidade, a partir de práticas educativas e culturais que tenham o território como catalisador de processos de aprendizagem, fortalecendo o sentimento de pertencimento e a identidade individual e coletiva.

A primeira gestão do governo Lula e do Ministro da Cultura Gilberto Gil (2003-2006) traz para a cena das políticas públicas de cultura no Brasil perspectivas e questões. Dentre as novidades, perceptíveis nos discursos do Ministro, estava um entendimento alargado do conceito de cultura – resgatando seu sentido antropo-

lógico. Nessas falas, toda a sociedade brasileira aparece como público e parceiro privilegiado das ações do Ministério, e não apenas artistas e criadores já legitimados. Ressalta-se também a retomada do papel ativo do Estado nas políticas culturais, adotando estratégias de distribuição direta de recursos através de chamadas públicas de projetos e empreendendo reformas no âmbito das regulamentações sobre incentivos indiretos, regidos pela lógica do mercado.

A partir desta nova abordagem, o Ministério da Cultura incorpora expressões culturais que até então não possuíam grande destaque na agenda oficial, tais como: culturas populares, afro-brasileiras, indígenas, de gênero, de orientações sexuais, das periferias, cultura digital etc. (RUBIM, 2007, p. 29; RUBIM, 2008, p. 64). Outra marca da gestão Gilberto Gil foi a construção de políticas públicas a partir do debate com a sociedade, através do acionamento de grupos e agentes culturais por meio de seminários, conferências, câmaras setoriais e encontros, tendo como desafio a democratização das políticas públicas de cultura (RUBIM, 2008, p. 65).

A própria concepção do programa dos Pontos de Cultura foi beneficiada pelo acúmulo de práticas de cultura digital já realizadas pela sociedade civil no âmbito da produção de mídia e cultura independente. O artigo “O Impacto da Sociedade Civil (des)Organizada: Cultura Digital, os Articuladores e Software Livre no Projeto dos Pontos de Cultura do MinC”¹² fornece uma análise desta aproximação entre Estado e sociedade. Mais especificamente, o texto trata do diálogo dos interlocutores próximos a Gilberto Gil com artistas, comunicadores e ativistas de mídia tática para a definição de algumas linhas de ação iniciais do Ministério.

Nele, é descrita a transformação da proposta governamental das Bases de Apoio à Cultura na política dos Pontos de Cultura, a partir da colaboração dos articuladores: pessoas com trabalhos na área de cultura e tecnologia reunidas para discutir o programa das Bases de Apoio à Cultura (BACs). Elaborado pela Secretaria de Desenvolvimento de Programas e Projetos Culturais do Ministério, este projeto previa a construção de grandes equipamentos de produção e divulgação de mídia e cultura em territórios populares. De certa maneira, o debate acabou por subverter a própria lógica subjacente à proposta. “De uma maneira informal, a sociedade civil apropriou-se do projeto das BACs e o reescreveu. A princípio, o objetivo das BACs era muito mais voltado à divulgação cultural: “levar cultura

¹² Disponível em <http://www.cultura.gov.br/site/2006/02/22/o-impacto-da-sociedade-civil-desorganizada-cultura-digital-os-articuladores-e-software-livre-no-projeto-dos-pontos-de-cultura-do-minc/>. Acessado em 22.11.11.

para a periferia”. A atuação dos articuladores inverteu essa lógica: cada ponta seria um elo produtor de cultura e mídia, em vez de mera audiência”¹³.

Após denúncias de irregularidades no projeto de construção das Bases de Apoio à Cultura, a ideia de trabalhar formas de produção de mídia e cultura com tecnologias livres para estes espaços somou-se com o desejo da Secretaria de Programas e Projetos Culturais de estruturar no Ministério um modelo descentralizado de política cultural. Passa-se a pensar não mais na construção de novas infra-estruturas para difusão da cultura, mas em apoiar ou estimular iniciativas culturais já existentes a realizarem suas atividades, criarem conexões entre si, participarem de processos colaborativos em rede e difundir suas ações utilizando tecnologias abertas. As Bases de Apoio à Cultura transfiguram-se agora em uma rede de Pontos de Cultura e parte dos articuladores formam a equipe da Ação Cultura Digital, um grupo nacional responsável pela formação dos Pontos de Cultura na utilização de software livre para produções multimídia e pelo aprofundamento das questões relacionadas à produção em rede.

Segundo Gilberto Gil, “a Ação Cultura Digital, antes de ser uma iniciativa governamental viabilizada pelo MinC, já era uma cultura/conceito difundido entre os vários atores, coletivos e grupos. A Cultura Digital não foi criada “verticalmente”, foi fruto da aproximação e simbiose entre os diversos atores sociais, incluindo o Estado, que estão interessados nas possibilidades da cibercultura e das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação para democratizar o acesso à informação e à comunicação, evidenciando ou criando novas formas de expressão¹⁴.

A partir destes acúmulos de experiências anteriores da sociedade civil, a política dos Pontos de Cultura estimula que os contemplados consolidem práticas de colaboração e produção coletiva, fortalecendo-os como múltiplas redes solidárias e não agentes individuais que competem entre si pelos recursos públicos. De acordo com Ilse Scherer-Warren¹⁵, as redes culturais seriam formadas pelo associativismo

¹³ FREIRE, Alexandre; FOINA, Ariel; FONSECA, Felipe. O Impacto da Sociedade Civil (des)Organizada: Cultura Digital, os Articuladores e Software Livre no Projeto dos Pontos de Cultura do MinC. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/site/2006/02/22/o-impacto-da-sociedade-civil-desorganizada-cultura-digital-os-articuladores-e-software-livre-no-projeto-dos-pontos-de-cultura-do-minc/>. Acessado em 02.11.11

¹⁴ Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/culturaviva/category/cultura-e-cidadania/cultura-digital/>. Acessado em 02.11.11

¹⁵ SCHERER-WARREN, Ilse. Das mobilizações às redes de movimentos sociais. Soc. estado., Brasília, v.21, n.1, Abr. 2006. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69922006000100007&lng=en&nrm=iso. Acessado em 02.11.11.

localizado (ONGs comunitárias e associações locais), associativismo setorizado (ONGs feministas, ecologistas, étnicas, e outras) e pelos movimentos sociais de bases locais (de moradores, sem-teto, sem-terra, etc.), configurando-se a partir da identificação de sujeitos coletivos em torno de valores, objetivos ou projetos em comum. Segundo a autora, esses grupos percebem cada vez mais a necessidade de se articularem com outros grupos que tenham a mesma identidade social e política, a fim de ganharem visibilidade, produzir impacto na esfera pública e obter conquistas para a cidadania.

Neste sentido, as ações na área de cultura digital cumprem um papel fundamental de conscientização e instrumentalização para que estas redes sejam articuladas de fato. Segundo José Murilo, coordenador de Cultura Digital do Ministério da Cultura, durante o lançamento do resultado do primeiro edital de Pontos de Cultura, Gilberto Gil teria enfatizado o papel da distribuição de ferramentas livres na valorização da produção cultural popular, dizendo que “já era chegada a hora de, neste país, se batear o que é caro e encarecer o que é barato”¹⁶. Se por vezes iniciativas de inclusão digital se resumem ao fornecimento de computadores e conexão à Internet, a política pública de cultura digital tem seu foco não em uma infra-estrutura material, mas na apropriação da tecnologia através de relações colaborativas.

A aproximação dos gestores do Ministério da Cultura com grupos ligados à comunicação contra-hegemônica foi fundamental para esta formulação. Neste contexto, vale destacar a abertura do Festival Mídia Tática Brasil, em 2003, um desdobramento do evento holandês *Next Five Minutes*. Além de Gilberto Gil, participaram do encontro o diretor regional do SESC-SP, Danilo Santos de Miranda; John Perry Barlow, co-fundador da *Electronic Frontier Foundation*; Richard Barbrook, coordenador do *Hypermedia Research Centre da University of Westminster* e autor do Manifesto Cyber-Comunista; e Ricardo Rosas, do coletivo Mídia Tática Brasil. Como se vê, além dos coletivos e produtores brasileiros, Gilberto Gil estava cercado também por importantes pensadores da cibercultura no contexto internacional.

Um ano depois, o Festival Digitofagia retoma algumas das discussões ali travadas. Realizado em 2004 no Rio de Janeiro em São Paulo, o evento pretendia “repensar a prática antropofágica na era dos computadores e das novas mídias através de uma antropofagia das práticas de mídia tática atuais”¹⁷. Marcante no

¹⁶ Disponível em: <http://blogs.cultura.gov.br/culturadigital/page/13/>. Acessado em 02.11.11

¹⁷ Disponível em: <http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2004/10/292165.shtml> Acessado em 02.11.11.

movimento tropicalista, do qual Gilberto Gil é um dos maiores expoentes, a herança antropofágica volta agora aliada não só à deglutição das influências estrangeiras que chegavam pelas mídias digitais, mas também a se devorar e resignificar estas próprias ferramentas. O conceito de digitofagia não alcançou tanto destaque quanto a noção de “cultura digital”, hoje institucionalizada, mas permanece como um importante caminho para compreender as ações espontâneas de mídia, cultura e tecnologia no país.

Outra experiência importante para a elaboração do conceito de cultura digital que seria incorporado na pauta oficial do Ministério da Cultura foi o AutoLabs, considerado como uma das primeiras experiências “de um laboratório de mídia reciclado todo em software livre produzindo rádio, notícias independentes, histórias de vida em formatos digitais, fanzines, etc. Outras experiências similares surgiram em ocupas [ocupações urbanas] no centro de São Paulo no mesmo ano. E assim, criaram-se os protótipos do que veio a ser transformado em política pública progressista, produção não da massa, mas para a massa, via ONGs, com o projeto governamental “Pontos de cultura”.¹⁸

Um dos eixos fundamentais da atuação da Ação Cultura Digital remete diretamente à herança destes movimentos autônomos de produção de mídia independente com ferramentas livres. Trata-se da MetaReciclagem, um conceito e uma rede que “propõe a desconstrução da tecnologia para a transformação social¹⁹”. Além de ser incorporada nas ações de inclusão digital do programa Casa Brasil e pela Fundação Banco do Brasil, a MetaReciclagem alcançou repercussão internacional, recebendo em 2006 menção honrosa no prêmio austríaco *Prix Ars Electronica* e sendo uma referência reconhecida pela UNESCO na área de apropriações tecnológicas.

Com forte atuação junto aos Pontos de Cultura desde 2004, a equipe nacional da Ação Cultura Digital foi desativada em 2007, devido às dificuldades de um grupo reduzido de agentes atender todas as demandas de formação e suporte da rede de Pontos de Cultura no Brasil. Neste momento, o Ministério opta por transferir esta responsabilidade aos Pontões de Cultura Digital, iniciativas que serviriam como nós de articulação e capacitação dos demais Pontos de Cultura nesta área.

¹⁸ SISA, Bartolina. Manifesto para a engenharia reversa das redes. Disponível em: <http://www.outraspalavras.net/2011/03/10/manifesto-para-a-engenharia-reversa-de-nossas-redes/>. Acessado em 02.11.11.

¹⁹ Disponível em: <http://www.metareciclagem.org>. Acessado em 02.11.11.

Mais Cultura Viva

Além da cultura digital, também merece reflexão o conceito e as práticas de diversidade cultural adotados pelo Ministério da Cultura no mesmo período. Alexandre Barbalho aponta que a questão identitária se pluraliza, uma vez que seria recorrente nos documentos e falas oficiais do governo o uso do plural de palavras como política, identidade e cultura: as políticas públicas, as identidades nacionais e as culturas brasileiras. A preocupação da gestão estaria em revelar os Bras, trabalhando com as múltiplas manifestações culturais, em suas variadas matrizes étnicas, religiosas, de gênero, regionais etc. (BARBALHO, 2007, p. 52,54).

A categoria de cultura popular é importante para a discussão aqui proposta. Conforme nos apresenta Nestor Garcia Canclini (1997), as culturas populares seriam híbridas, prósperas e atuariam sob uma nova perspectiva de análise do tradicional-popular, devido às suas interações com a cultura de elite e com as indústrias culturais. O autor ressalta algumas características importantes, tais como: a continuidade da produção das culturas populares no processo de modernização, muitos interessados em manter a sua herança e em renová-la; e o fato do popular não se concentrar em objetos, mas sim em interações e práticas sociais coletivas, sendo constituído por processos híbridos e complexos.

Nesta perspectiva, haveria uma preocupação do Ministério com os setores historicamente pouco ou nada contemplados pelas políticas do MinC, o que acabou por gerar um dos programas mais importantes da gestão Gilberto Gil, o Programa Nacional de Cultura, Educação e Cidadania – Cultura Viva.

O programa foi criado pelo Ministério da Cultura em julho de 2004. Dentre seus objetivos destacam-se a promoção do acesso aos meios de fruição, produção e difusão cultural e a valorização de processos sociais e culturais, visando à construção de novos valores de cooperação e solidariedade. Dentre seu público prioritário estariam as populações de baixa renda; estudantes da rede básica de ensino; comunidades indígenas, rurais e quilombolas; agentes culturais, artistas, professores e militantes que desenvolvem ações de combate da exclusão social e cultural²⁰.

Além das linhas de ação dos Pontos de Cultura e da Cultura Digital, já mencionadas, o Programa Cultura Viva comporta outros dois eixos fundamentais: a Escola Viva e a Ação Griô Nacional. O primeiro tem por objetivo integrar os Pontos de Cultura às instituições públicas de ensino, resgatando a interação entre cultura e educação. Oficialmente, esta ação foi lançada em maio de 2007 através do Prêmio

²⁰ Programa Cultura Viva – Programa Nacional de Arte, Educação, Cidadania. 3^a edição. Brasília, Ministério da Cultura, 2004.

Escola Viva, que contemplou 110 projetos de parcerias entre Pontos de Cultura e escolas. Já a Ação Griô Nacional tem como missão “fortalecer a ancestralidade e a identidade do povo brasileiro por meio do reconhecimento do lugar político sociocultural e econômico de griôs e mestres de tradição oral na educação” (*Nação Griô – O Parto Mítico da Identidade do Povo Brasileiro*, 2009)²¹. Esta linha de ação apresenta como proposta a integração dos saberes de tradição oral a espaços formais da educação pública (escolas/universidades) com o objetivo de fomentar uma rede de transmissão das tradições orais no país. Esta integração é estruturada em um tripé: a comunidade representada pelos griôs e mestres de tradição oral, as escolas públicas e ONGs (pontos de cultura).

Transversal a todos os quatro eixos de atuação, está a compreensão do programa Cultura Viva do conceito de cultura a partir de três dimensões: simbólica, cultura como direito e cidadania e, por fim, a partir da perspectiva econômica. Deste modo, é possível articular as ações apoiadas com outras iniciativas da área de educação, saúde, meio ambiente, desenvolvimento social e humano etc. Permeando as linhas de ação há também os conceitos de autonomia, empoderamento, protagonismo e gestão em rede visando ao fortalecimento da sociedade civil. O programa propõe uma agenda fortalecedora dos direitos culturais, sociais e políticos, ao garantir a democratização e a descentralização do acesso aos meios de formação, criação, difusão e fruição cultural.

Trata-se de um novo modelo de política pública de cultura, em que o Estado assume a responsabilidade direta pelo fomento à produção cultural do país por meio de financiamentos via Fundo Nacional de Cultura a instituições e/ou grupos culturais que já desenvolvem atividades culturais e sociais em seus territórios. Resalta-se também a proposta da gestão compartilhada do programa com a sociedade civil, representada pela Comissão Nacional dos Pontos de Cultura e pelos Fóruns Estaduais dos Pontos de Cultura. Para participar do Programa Cultura Viva, os grupos culturais participam de uma seleção através de editais públicos, a fim de concorrer a um financiamento de R\$ 180.000,00 para cumprir um plano de trabalho de três anos consecutivos.

O Programa Cultura Viva passou por um processo de estadualização da sua política e gestão, a partir da criação do Programa Mais Cultura, instituído em 04

²¹ Ver também: Lopes, Juliana. Experimentações em Cultura, Educação e Cidadania: O Caso da Associação Grãos de Luz e Griô. Fundação Getúlio Vargas, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/4160>. Acessado em 02.11.11.

de outubro de 2007, por meio do Decreto nº 6.226, assinado pelo ex-presidente Lula. Este se apresenta como uma política de reconhecimento da cultura como necessidade básica e direito de todos os brasileiros, alinhando-se à agenda social do governo brasileiro para redução da pobreza e da desigualdade social e como vetor de desenvolvimento. Como parte do processo de implementação do Mais Cultura, encontra-se o processo de estadualização da política dos Pontos de Cultura no qual, por meio da assinatura de um acordo de cooperação, estados e União comprometem-se a implementar e consolidar as ações do programa, compartilhando responsabilidades institucionais e financeiras.

Neste contexto, em outubro de 2008, a Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro lançou o edital para seleção de Pontos de Cultura com um investimento de R\$41.400.000,00, sendo R\$25.200.000,00 do Ministério da Cultura e R\$16.200.000,00 da Secretaria de Estado de Cultura. A fim de democratizar o acesso no processo de inscrição no edital, a Secretaria realizou uma ampla divulgação e comunicação da abertura das inscrições.

Durante o processo de elaboração das propostas para o edital e no acompanhamento do convênio firmado entre as organizações da sociedade civil e a Secretaria, o Escritório de Apoio à Produção Cultural teve um importante papel ao prestar auxílio a atores sociais que muitas vezes recebiam pela primeira vez um apoio do Estado. Desenvolvido pela Coordenadoria de Economia Criativa da Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro desde 2008, o Escritório empreende diversas ações de qualificação de agentes culturais da sociedade civil e de gestores culturais públicos e privados. Organiza-se em cinco núcleos principais: Elaboração e Enquadramento de Projetos Culturais; Produção Cultural e Mobilização de Recursos; Gestão de Projetos Culturais; Prestação de Contas; Legalização e Formalização de Empreendimentos Culturais e Cultura Digital. Neste último, são desenvolvidas ações de capacitações e produção de materiais de apoio sobre o uso de softwares livres para produção multimídia em diversas áreas: gravação e edição de áudio e vídeo, publicação de conteúdo na Web, transmissão ao vivo de eventos na Internet; animações 2d e 3d, utilização de redes sociais para mobilização cultural, entre outros.

Tais estratégias resultaram na inscrição de 715 projetos (o maior número de inscrições no edital de Pontos de Cultura em toda a história do programa) e a seleção de 230 instituições da sociedade civil de todo o Estado do Rio de Janeiro. Do ponto de vista da distribuição regional, dos 92 municípios do Estado do Rio de Janeiro, 73 tiveram pelo menos uma organização da sociedade civil contemplada como Ponto de Cultura no edital. Ressalta-se também a divisão

entre capital e interior, visto que 149 projetos são do interior do estado e 81 da capital. Tais dados quantitativos demonstram a capilaridade que a rede alcançou nos municípios do estado.²²

Hoje, os Pontos de Cultura do Estado do Rio de Janeiro configuram-se como uma importante e expressiva rede que congrega manifestações culturais tradicionais e diversas linguagens estéticas, tais como quilombolas, caiçaras, folias de reis, teatro, dança, circo, artes visuais, audiovisual etc. Esta rede vem desenvolvendo práticas culturais, artísticas e sociais inovadoras que se caracterizam por promover e garantir processos de intervenção em seus territórios, configurando-se como espaço de experimentação e de produção de conhecimento. Na perspectiva de fortalecer a interação e a articulação entre os pontos de cultura, a Superintendência de Cultura e Sociedade busca maneiras de estimular a realização de intercâmbios de práticas e metodologias entre Pontos de Cultura de diferentes regiões do estado, envolvendo oficineiros e jovens participantes, com o objetivo de fomentar novos arranjos produtivos e colaborativos na rede.

Periferia como potência: a sociedade civil desorganizada

No início de 2011, a pauta da Cultura Digital também foi incorporada na Coordenadoria de Diversidade Cultural da Superintendência de Cultura e Sociedade, através da criação da Gerência de Cultura Digital. Esta gerência continua o trabalho junto aos Pontos de Cultura do Estado, mas amplia seu escopo para abranger também ações transversais junto a outros espaços e desenvolver propostas de democracia eletrônica. Outra mudança trazida à tona com este novo arranjo institucional foi uma maior ênfase na necessidade das práticas de cultura digital aproximarem-se diretamente dos jovens de territórios populares e atores sociais não organizados, sem histórico de protagonismo em projetos culturais.

Tal proposta encontra-se alinhada com o objetivo da Superintendência de Cultura e Sociedade de trabalhar com os territórios de periferia não como locais de carência, onde as organizações sociais institucionalizadas precisam intervir para levar cultura e arte, mas como territórios de potência criativa pulsante. Se o Programa

²² Distribuição no Estado do Rio de Janeiro dos Pontos de Cultura: Capital – Região Metropolitana: 121 pontos de cultura; Região Serrana: 21 pontos de cultura; Região do Médio Paraíba: 20 pontos de cultura; Região da Baixada Litorânea 18 pontos de cultura; Região Norte: 15 pontos de cultura; Região Noroeste: 14 pontos de cultura; Região Centro Sul: 11 pontos de cultura e Região Costa Verde: 10 pontos de cultura.

Cultura Viva serviu como uma grande oportunidade para o Estado qualificar suas políticas públicas através de parcerias com a sociedade civil organizada, o desafio agora é estreitar o diálogo com os agentes culturais não-formalizados. Reconhecê-los como protagonistas de ações culturais dentro de seus territórios e não somente como público ou aluno de capacitações realizadas por terceiros.

Com este objetivo, foram lançados em agosto de 2011 o Edital de Criação Artística no Funk e o Edital de Cultura Digital em interface com lan houses. Ambos procuram reconhecer e fomentar espaços de criatividade e inovação da sociedade civil, potencializando práticas artísticas e metodologias sociais já desenvolvidas nestes territórios, porém, até agora, sem apoio do poder público. Por meio de uma política pública de cultura, as duas ações emitem um sinal para a sociedade de reconhecimento e valorização de práticas artísticas e de espaços que sofreram e ainda sofrem preconceitos e marginalização.

No caso do funk, seus agentes culturais foram diversas vezes associados direta e exclusivamente à violência urbana e ao tráfico de drogas não só pela grande mídia, como também por ações proibitivas no âmbito do poder público. O reconhecimento oficial de um dos ritmos mais populares do Estado do Rio de Janeiro como manifestação autêntica e movimento cultural de caráter popular só veio através da lei estadual n. 5.543, publicada no ano de 2009. A partir de então, passa a ser competência do poder público assegurar a este movimento a realização de suas manifestações próprias, sem quaisquer regras discriminatórias e nem diferentes das que regem outras manifestações da mesma natureza.

Inserido neste âmbito, o Edital de Criação Artística no Funk buscou apoiar projetos em cinco categorias principais: produção musical, circulação artística, audiovisual, comunicação e memória. Aproximando a experiência deste edital das práticas de cultura digital, todos os produtos artísticos derivados do edital devem ser disponibilizados por meio de licenças que permitam “a criação de obras derivadas e a livre reprodução, execução e distribuição das obras para fins não-comerciais”. Incentiva-se ainda o “remix” como parte fundamental do processo criativo, por meio da noção de obra aberta, apoiando re-apropriações através da disponibilização das faixas (*tracks*) das músicas que serão produzidas a partir dos recursos do Edital.

No caso do Edital de Cultura Digital, também é dado um foco claro em setores da sociedade em situação de invisibilidade em relação ao reconhecimento do poder público como protagonista de ações culturais, sem histórico de apoios financeiros para desenvolvimento de seus projetos. O Edital de Cultura Digital define o escopo de propostas que receberão o apoio como iniciativas que “lidem diretamente com as transformações trazidas à tona pelo avanço das novas tecnologias da informação e

comunicação, a partir dos seguintes eixos: a) valorização de processos colaborativos, superando a distinção entre produtores e consumidores de informação e cultura; b) criação de espaços na Internet de livre acesso com conteúdos disponibilizados com licenças flexíveis (que permitam a criação de obras derivadas e a livre reprodução, execução e distribuição não-comercial das obras); c) apropriação tecnológica dos meios de comunicação; d) utilização prioritária e preferencial de sistemas, aplicativos e formatos livres e de código aberto (software livre)”²³.

O Edital prevê apoio para 15 projetos disponibilizando R\$ 30.000,00 para cada, através de quatro categorias: Comunicação; Formação; Expressões artísticas/ culturais e Metareciclagem. Nos critérios de pré-seleção dos projetos, é possível verificar novamente a ênfase na utilização de tecnologias livres e ações que considerem a comunidade na qual estarão inseridos como agente ativo na construção do projeto. Ao todo, são quatro os critérios para esta fase de seleção a saber:

- “a) Articulação territorial e conexões com outras iniciativas culturais ou educacionais do local onde se situam os centros de inclusão digital, ou seja, parcerias dentro da comunidade para o desenvolvimento das ideias e das ações propostas no projeto;
- b) Valorização da produção coletiva e envolvimento do público como agente ativo de construção do projeto, diferenciando-o de consumidores;
- c) Planejamento de continuidade das ações após o término do projeto, tornando os centros de inclusão digital escolhidos pólos permanentes de produção cultural e atividades educacionais ou artísticas;
- d) Utilização preferencial de sistemas de código-aberto (software livre) e tecnologias livres no projeto.”

Como última etapa do processo seletivo do Edital de Cultura Digital e do Funk, foi estabelecida uma fase de apresentação oral dos projetos, durante um encontro presencial dos proponentes com a comissão de avaliação e seleção. Incomum na maior parte dos editais, esta medida justifica-se na medida em que o processo de formatação de uma proposta nos moldes de um projeto ainda é uma dificuldade recorrente entre aqueles sem experiência na execução de projetos culturais apoiados por recursos públicos.

Para efetivar os objetivos do Edital de Cultura Digital e de Criação Artística no Funk, a Superintendência de Cultura e Sociedade desenvolveu também outras

²³ Disponível em: <http://www.cultura.rj.gov.br/editais/doceditais/EDCP0142011.pdf>. Acessado em 02.11.11.

estratégias de aproximação do Estado com estes agentes culturais. Inicialmente, foram realizados diálogos e escutas com os agentes do movimento funk (djs, mcs, equipes de som, bondes, grupos e dançarinos) e com pesquisadores e gestores de lan houses, buscando compreender o universo e as especificidades de cada área e as expectativas de cada grupo em relação a um edital público de seleção com as temáticas acima. A partir destes encontros, foram elaborados os objetivos e critérios das chamadas públicas. Todo o material produzido também foi sistematizado e traduzido para o formulário do sistema de inscrição online com o objetivo de facilitar a aproximação de um instrumento burocrático com as expectativas de cada proponente.

Nas regras dos editais públicos foram incorporadas inscrições de pessoas físicas e coletivos informais, que puderam participar através da escolha de um representante legal dentre o grupo, tornando possível a participação dos agentes culturais sem ligação direta ou indireta com instituições ou organização não-governamentais. Ainda neste sentido, com as chamadas públicas abertas, foi organizada a Caravana dos Editais: encontros focados na divulgação, mobilização e apoio na inscrição de projetos nos editais públicos. Realizados especialmente em territórios abrangidos pelos programas de Unidade de Polícia Pacificadora (UPP) e Programa de Aceleração do Crescimento (PAC) da região metropolitana, além de cidades do interior do Estado. Estes eventos constituíam-se de uma breve apresentação sobre as regras de participação e critérios de seleção de tais editais.

Neles, os proponentes e demais interessados puderam tirar dúvidas e compreender melhor o funcionamento dos mecanismos de apoio estatal às ações culturais. Os presentes também participavam de uma micro-oficina de elaboração de projetos, desmistificando e popularizando tais práticas. Foram realizados ao total 27 encontros, nas seguintes localidades: Cidade de Deus; Nova Friburgo; Petrópolis; Santa Cruz; Morro dos Prazeres/Escondidinho; Belford Roxo; Mangueira; Macaé; Volta Redonda; Campos de Goytacazes; Manguinhos; Penha; Mangueira; Batan; Rocinha; Acari; Nova Iguaçu; Cabo Frio; Salgueiro e Turano. Além destes, a Caravana contou ainda com um encontro inteiramente voltado para gestores de lan house no Instituto Federal do Rio de Janeiro, tendo em vista esclarecer questões específicas a este público.

Também foi elaborado um manual ilustrado com o passo a passo da inscrição de projetos e resposta às dúvidas mais frequentes, mapeadas durante as escutas que antecederam a elaboração dos Editais e parte dos eventos da Caravana de divulgação. Por meio de uma linguagem informal, que incluiu a utilização de pequenas histórias em quadrinhos, este material de apoio foi elaborado a partir do entendimento de que o tom jurídico das chamadas públicas muitas vezes constitue-se como um

empecilho à compreensão de boa parte das pessoas da oportunidade que é ali posta, sendo necessário uma espécie de manual para participação em linguagem mais acessível ao público em geral.

Ao final deste processo, o Edital de Cultura Digital contou com 126 inscrições e 86 projetos que finalizaram todas as exigências para a submissão da proposta. Já o Edital de Criação Artística no Funk teve 176 inscrições iniciadas e 108 projetos finalizados. Apesar do esforço no sentido de simplificar o formulário de inscrição e o processo de participação, além de todas as ações para capacitar e tirar dúvidas dos proponentes, estas lacunas indicam que os requerimentos legais para a simples participação como concorrente nas chamadas públicas de projetos culturais ainda dificultam uma participação popular plena. Dentre tais obrigatoriedades, aquelas que envolvem um planejamento financeiro detalhado e o recolhimento de documentos e cartas são as que mais geram dúvidas e dificuldades.

No entanto, pode-se dizer que foi alcançado o objetivo de expandir o raio de atuação dos editais para além dos atores culturais já reconhecidos. No caso do Edital de Cultura Digital, dentre os 126 que começaram o processo de inscrição, 103 nunca tiveram nenhum projeto apoiado pela Secretaria de Estado de Cultura. Um fator importante para isto foi a aceitação de inscrições de pessoas físicas e coletivos informais. Esta abertura foi crucial para garantir o diálogo com os gestores de lan houses e artistas do funk nestes editais, uma vez que tais grupos caracterizam-se quase sempre pela informalidade de suas ações.

Dentro do universo total das 126 inscrições finalizadas e inconclusas em Cultura Digital, 77 foram enviadas por pessoas físicas. O público proponente foi diverso. Participaram do Edital gestores de centros de inclusão digital, ativistas do software livre, organizações de mídia comunitária, Pontos de Cultura que buscavam parcerias com lan houses, entre muitos outros. No caso do funk, o índice de participações de pessoa física foi maior ainda: dos 176 projetos que começaram o processo, 150 eram de pessoas físicas. Tais práticas e metodologias criadas pela Secretaria de Estado de Cultura para os Editais de Cultura Digital e Criação Artística no Funk partem da premissa da necessidade do Estado brasileiro, seja em âmbito federal, estadual ou municipal, rever sua atuação e seus instrumentos legais a fim de perseguir a democratização dos direitos culturais.

Tecnologias livres

Como vimos, no caso da cultura digital, a perspectiva de diálogo com os setores da sociedade ditos periféricos passa necessariamente por um reconhecimento do papel fundamental que agentes informais, como as lan houses, cumprem

na inserção das novas tecnologias no cotidiano do país. Porém, parte do poder público e dos próprios gestores das lan houses parecem ainda não terem se dado conta disto, como aponta a Pesquisa Sobre o Uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil – TIC Lan house²⁴

Realizado em 2010, o estudo indica as lan houses como espaços frequentados principalmente por jovens e pessoas com baixa renda e escolarização. Associe a isto à oferta massiva de entretenimentos eletrônicos diversos e jogos por vezes tomados como violentos, e temos um cenário propício à marginalização e preconceito. No Rio de Janeiro, ficou famosa a Lei 4782/06 que proibia a instalação de qualquer lan house em um raio de 1 quilômetro de qualquer unidade de ensino fundamental ou médio. Autor desta legislação, o deputado estadual Paulo Melo defendia que a mesma ainda não era suficiente e que “deveriam ser tomadas medidas ainda mais duras, como a proibição destes estabelecimentos”²⁵.

Aprovada em 2006, a proibição esteve em vigor até o fim de 2010, quando foi revogada após intensa campanha da Associação Brasileira de Centros de Inclusão Digital (Abcid) com apoio do Centro de Tecnologia e Sociedade da Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas. Os debates e a mobilização contribuíram localmente para um maior entendimento do papel das lan houses na alfabetização digital para o século XXI, no entanto, de um modo geral, a maior parte dos gestores destes estabelecimentos continua enxergando seus empreendimentos simplesmente como ações comerciais. Apenas 10% dos gestores de lan houses entrevistados na pesquisa do Comitê Gestor da Internet apontaram a vontade de promover a inclusão digital como um dos motivos para abertura de seu estabelecimento.

Talvez o uso expressivo de tecnologias proprietárias nestes ambientes reflita a falta de consciência de seus gestores do importantíssimo papel que seus empreendimentos desempenham no contexto de disseminação das novas tecnologias de informação no país. Sobre a opção pelo software livre como sistema operacional, a pesquisa do Comitê Gestor da Internet mostra que a região sudeste encontra-se em posição privilegiada, em comparação com o restante do país. Cerca de 17% dos donos destes estabelecimentos na região citaram o uso do sistema GNU/Linux, através da popular distribuição Ubuntu. O índice só é superado pelos estados do sul do país, que atingem a marca de 21% das lan house com sistemas operacionais livres.

²⁴ Disponível em: <http://www.cetic.br/tic/lanhouse/2010/index.htm>. Acessado em 02.11.11.

²⁵ Disponível em: <http://noticias.terra.com.br/brasil/noticias/0,,OI1055612-EI306,00-RJ+lei+proibe+lan+houses+a+menos+de+km+de+escolas.html>. Acessado em 02.11.11.

A incompatibilidade com certos aplicativos, em especial jogos, e a facilidade na obtenção de versões piratas dos programas proprietários também são fatores importante para esta predominância dos sistemas Microsoft Windows dentre as lan houses. Esta é uma fronteira importantíssima para a disseminação do software livre para além dos Pontos de Cultura, Universidades e telecentros governamentais. A pesquisa publicada pelo CGI oferece um excelente diagnóstico sobre esta questão e a importância do Estado fomentar o uso de softwares livres como uma maneira de promover a autonomia tecnológica do país:

“As políticas públicas que forem formuladas a fim de estimularem a formalidade na atuação das lan houses deverão necessariamente incorporar o uso de sistemas operacionais na agenda política, respeitando a realidade em que se inserem e a sua sustentabilidade (...) A oferta de outros sistemas operacionais cria a oportunidade de se desenvolver uma cultura de software livre, explorando o benefício da diversidade e da legalidade oferecido pelos sistemas gratuitos de código aberto e do processo colaborativo de construção de conhecimento, que poderiam aproximar a lan house dos seus usuários mais assíduos e avançados. Por fim, vale destacar que esse tipo de estabelecimento tem atuado como porta de entrada para a inclusão digital de muitos cidadãos, e a falta de alternativas de sistemas operacionais disponíveis limita o contato desses usuários a softwares proprietários desde o início da sua relação com a tecnologia.”

(Pesquisa Sobre o Uso das Tecnologias da Informação |
e da Comunicação no Brasil – TIC Lan house)

Segundo a pesquisa de avaliação do programa Cultura Viva²⁶, no caso dos Pontos de Cultura, o cenário é um pouco mais favorável no que tange à adoção de ferramentas livres e do próprio conceito de cultura digital. Observando o grau de adesão dos Pontos de Cultura às propostas do Programa Cultura Viva, é possível notar que os conceitos de trabalho em rede e cultura digital estão entre as propostas que mais encontraram ressonância com as práticas efetivadas pelos Pontos: 91% dos grupos participaram dos encontros presenciais periódicos da rede (eventos conhecidos como TEIA); 68% interagem e se comunicam em rede com outros Pontos; e, por fim, 61% aderiram de algum modo ao conceito de cultura digital.

²⁶ Cultura Viva: Avaliação do Programa Arte, Educação e Cidadania. Disponível em: http://www.cultura.gov.br/culturaviva/wp-content/uploads/2010/11/Cultura-Viva-Avalia%C3%A7%C3%A3o_Programa_Cultura_Viva1.pdf. Acessado em 02.11.11.

Na ação cultura digital planejada pelo Ministério da Cultura, os Pontos de Cultura recebem um kit multimídia (computadores para edição audiovisual, equipamento de som, câmeras de vídeo e de fotografia, entre outros materiais) e se comprometem com a utilização de softwares livres e em especial do GNU/Linux como sistema operacional dos computadores. A região sudeste destaca-se no contexto da cultura digital por ter o maior número de pontos que adotou o uso de sistemas e programas de código-aberto (em um total de 45% dos grupos deste recorte geográfico) e utilizou as ferramentas digitais não só para participar de redes já existentes, mas também para criar outras novas (15% dos Pontos de Cultura do sudeste).

Em nível nacional, dentre os problemas das práticas de cultura digital no universo dos Pontos de Cultura, destacam-se as dificuldades da equipe dos Pontos de Cultura em se auto-capacitarem no uso de software livre e a insuficiência do suporte técnico externo. Segundo a mesma pesquisa, durante as visitas “a ação foi reportada frequentemente como muito importante, mas também foram apontados muitos problemas, entre eles as dificuldades de acompanhamento, assistência técnica inadequada, e outras inerentes ao uso de ferramentas livres. Entre estas, evidenciou-se a inadequação de algumas para uso no campo artístico, em especial no campo audiovisual”.

Atualmente, é possível fazer alguns questionamentos a partir deste diagnóstico do programa nacional, que encontra ressonância localmente no Estado do Rio de Janeiro. Primeiro, há certa confusão sobre o papel dos capacitadores em cultura digital, entendendo-os como meros assistentes técnicos no uso de software livre ou como prestadores de serviços para os Pontos de Cultura, com a expectativa de que aqueles tragam soluções prontas ou resolvam por conta própria os problemas enfrentados.

Dada a capilaridade da rede, é praticamente impossível prestar suporte individualmente para cada uma das dúvidas e problemas que aparecem durante o uso dos equipamentos físicos e programas para a produção de materiais e conteúdos dos Pontos de Cultura. Deste modo, as ações da equipe de Cultura Digital primam por transmitir primordialmente as habilidades necessárias para uma formação baseada no autodidatismo em rede, de modo que não se dependa sempre de uma única fonte para resolução dos problemas. Não se trata de prestar um serviço, tendo em vista entregar ao Ponto de Cultura um produto final acabado, seja ele um vídeo, um site ou um CD de áudio, por exemplo. Sem que a equipe ou a comunidade do Ponto de Cultura compreendam como se chegou àquele resultado e possam por conta própria reproduzi-lo, não se cumpre com as premissas de apropriação tecnológica e fortalecimento de produções autônomas, essenciais para o conceito de cultura digital, conforme já visto.

Outro ponto a se destacar é o recorrente questionamento quanto à eficácia do uso de softwares livres para produção audiovisual. Se tempos atrás havia certa debilidade dos programas de código-aberto para edição de vídeo, quando comparado às soluções proprietárias do mercado, atualmente o cenário é outro. Diversos produtores e cineastas profissionais utilizam aplicativos livres para edição de seus trabalhos, destacando-se os editores de vídeo Kdenlive e Cinelerra como uma das mais potentes soluções para esta área. Neste âmbito, vale destacar a contribuição do Núcleo de Cultura Digital do Escritório de Apoio à Produção Cultural no desenvolvimento e fortalecimento de comunidades de softwares abertos voltados para produção multimídia, em especial nas aplicações DVDStyler (autoração de DVDs) e Synfigstudio (animação 2d), através da elaboração de módulos de extensão e tradução dos programas para o português.

As ações de Cultura Digital no âmbito da Secretaria de Estado de Cultura do Rio Janeiro partem também de um entendimento particular sobre a utilização do software livre, cuja ênfase está mais na compreensão do conceito e das razões desta escolha tecnopolítica do que na utilização exclusiva e obrigatória de certos sistemas e programas específicos. Assim, antes de qualquer capacitação instrumental são realizados debates e diálogos sobre a história e filosofia do software livre, comunidades colaborativas em rede, produção de mídia independente, conhecimento aberto e a importância de tais temas atualmente na chamada sociedade do conhecimento.

Também vale lembrar que o conceito não é algo monolítico. Mesmo algumas distribuições da plataforma GNU/Linux contam com alguns pacotes de programas proprietários (conhecidos como “*binaries blobs*”), necessários para manter a compatibilidade do sistema com certos tipos de placas e equipamentos. Do mesmo modo, ainda que utilizando um sistema operacional proprietário como Windows ou Mac OS, é possível trabalhar com softwares livres que possuam versões multi-plataforma, como é o caso dos editores gráficos Inkscape e GIMP; do Blender; do navegador Firefox; do Wordpress, o mais popular sistema gerenciador de conteúdo para web; entre muitos outros.

A Cultura Digital e a reinvenção do Estado

O desafio atual para as políticas públicas de cultura digital é explorar o potencial da comunicação em rede para reinventar o próprio Estado e sua relação com a sociedade. Neste sentido, a experiência da consulta pública para a formulação do Marco Civil da Internet e seus desdobramentos são exemplos interessantes do que pode vir a ser a radicalização da democracia através das tecnologias de comunicação.

Em 2009, o então Ministro da Justiça Tarso Genro disponibilizou para a sociedade a minuta do projeto de lei que determinava os direitos e deveres dos cidadãos no uso da Internet no país. De certa maneira, a iniciativa pode ser entendida como uma resposta a outro projeto de lei, que ficou popularmente conhecido como “AI-5 Digital”. De autoria do senador Eduardo Azeredo (PSDB-MG), esta proposta foi acusada de ser vaga e imprecisa, além de ser bastante criticada por estabelecer somente um marco regulatório criminal para a Internet. O Ministério da Justiça lançou então para debate público uma proposta do que viriam a ser os parâmetros básicos para estabelecimento do que foi considerado a Constituição da Internet brasileira pelo economista Luiz Paulo Barreto, sucessor de Tarso Genro no Ministério da Justiça²⁷.

A experiência positiva com a construção colaborativa do Marco Civil contribuiu para o desenvolvimento do Gabinete Digital. Criado por Tarso Genro após vencer as eleições para o Governo do Estado do Rio Grande do Sul, a iniciativa busca estabelecer um canal direto da população com seu representante máximo no poder executivo estatal.

Incorporando nas equipes profissionais anteriormente ligados às ações de Cultura Digital da gestão de Gilberto Gil no Ministério da Cultura, a ação transporta o conceito de cultura digital para o campo da governança, trabalhando a partir de quatro eixos: a Agenda Colaborativa, que recebe contribuições online para formatar a pauta do Governador durante suas visitas ao interior; Governador Pergunta, onde a sociedade debate questões colocadas pelo Governador e os autores das contribuições mais votadas participam de um encontro com o próprio para debater os encaminhamentos das propostas levantadas; Governador Responde, onde são feitas perguntas ao Governador e mensalmente a mais votada é respondida em vídeo; e, por fim, o Governo Escuta, que realiza audiências públicas transmitidas via Internet com participação por meio de bate papo e redes sociais.

Mais do que utilizar a Internet e outros mecanismos de comunicação em tempo real como formas de promover a transparência pública, disponibilizando de forma amigável e intuitiva as informações governamentais em dados abertos, é necessário propor modos que aproveitem a inteligência coletiva para influenciar diretamente a tomada de decisões no âmbito do poder público. Não se trata apenas de deixar o cidadão bem informado sobre o modo como os recursos públicos são geridos, mas de incentivar sua participação direta em prol de tomadas de decisões

²⁷ Disponível em: <http://g1.globo.com/brasil/noticia/2010/05/barreto-defende-criacao-de-constituicao-da-internet.html>. Acessado em 02.11.11.

mais democráticas e uma gestão mais inteligente destes recursos. Não é a sociedade que precisa se qualificar para o diálogo com o Estado, mas o contrário. Traçando um comparativo com o Programa Cultura Viva observamos esta mesma ponderação na avaliação do programa realizada pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada.

“Na verdade, constatou-se que o Estado brasileiro ainda não dispõe de instrumentos adequados para suportar, de maneira efetiva, políticas com o desenho e a forma de execução do “Programa Arte Cultura e Cidadania – Cultura Viva”, e que, portanto, faz-se necessário capacitá-lo, dotando-o de instrumentos jurídicos e de gestão adequados para que possa continuar a perseguir, de modo sempre mais eficaz, os objetivos da cidadania cultural.”

Assim, através de exemplos de implementação de políticas públicas de cultura de acordo com estes conceitos, buscamos mostrar como a cultura digital e a diversidade cultural são centrais hoje não só teoricamente. Enfatiza-se assim a necessidade do desenvolvimento de políticas públicas integradas e transversais, assim como a ampliação dos canais de comunicação entre Estado e sociedade. Por meio do relato da prática de implementação do Programa Cultura Viva e das experiências da Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro, procurou-se apontar alguns caminhos para novas estratégias e formulação de arranjos entre Estado e sociedade civil, estimulando a reinvenção desta relação a partir da cultura digital.

Bibliografia

BARBALHO, Alexandre. *Políticas Culturais no Brasil*: identidades e diversidades sem diferença. In: BARBALHO, Alexandre; RUBIM, Antonio (Org.). *Políticas culturais no Brasil*. Salvador: EDUFBA, 2007.

BARLOW, J. Perry. Declaração de Independência do Ciberespaço. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/2006/10/23/declaracao-de-independencia-do-ciberespac0/>>. [Acesso em 01 dez 2010].

BELISÁRIO, Adriano; BARRETO, Gustavo; UCHOAS, Leandro; CASTRO, Oona; BENTES, Ivana. Midialivristas, uni-vos. In: *LUGAR COMUM 25 — Estudos de Mídia, Cultura e Democracia*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008.

BELISÁRIO, Adriano; SOUZA, Jean; SANTOS, Giuliana; GUERIN, Dominique. *Comunicação comunitária: Contexto e Produção em Núcleos de Estudo do Rio de Janeiro*.

In: PAIVA, Raquel; RIBERTO, Carlos Henrique (Org.). *Comunidade e contra-hegemonia: Rotas de Comunicação Alternativa*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de sua reproduzibilidade técnica*. Rio de Janeiro: Editorial Abril, 1979.

BORGES, Fabiane; ETLIN, Marc. Processos Imersivos e Reciclagens de Singularidades (para multitudes). In: BRUNET, Karla. (Org.) *Apropriações tecnológicas – emergência de textos, ideias e imagens do submidialogia #3*. Salvador: Editora UFBA, 2008.

CALABRE, Lia. *Políticas culturais: diálogo indispensável*. Rio de Janeiro: Edições Casa de Rui Barbosa, 2005.

CANCLINI, Nestor García. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Edusp, 1997.

COLLECTIF D'ARTISTES. Inventar a gratuidade. In: BRUNET, Karla. (Org.) *Apropriações tecnológicas – emergência de textos, ideias e imagens do submidialogia #3*. Salvador: Editora UFBA, 2008.

CRITICAL ART ENSEMBLE. Plágio utópico, hipertextualidade e produção cultural eletrônica. Disponível em:<www.eulalia.kit.net/textos/cae.pdf>. [Acesso em 15 nov 2010].

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta – Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Editora Relumé Dumará, 2002.

FERNANDES, Taiane. Políticas para a Cultura Digital. In: RUBIM, Antonio (Org.). *Políticas Culturais no Governo Lula*. Salvador: EDUFBA, 2010.

FOUCAULT, Michel. O que é um autor?. Lisboa: Vega, 3^a ed., 1992.

FREEMAN, Jo. A tirania das organizações sem estrutura. Disponível em: <<http://www.itcp.usp.br/drupal/node/367>>. [Acesso em 14 nov 2010].

GANDELMANN, Marisa. Poder e Conhecimento na Economia Global. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 2004.

HARDT, Michel; NEGRI, Antonio. Império. Rio de Janeiro: Record, 2004.

HALL, Stuart. *A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais de nosso tempo*. In: THOMPSON, Kenneth. *Media and Culture Regulation*. Inglaterra: The Open University, 1997. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/necoso/word/texto_stuart_centralidadecultura.doc>. [Acesso em 04 out 2010].

MARCOS, Subcomandante. *Nem o centro, nem a periferia – Sobre cores, calendários e geografias*. Porto Alegre: Editora Deriva, 2008.

PACHECO, Lílian; CAÍRES, Marcio (Org.). *Nação Griô – O Parto Mítico da Identidade do Povo Brasileiro*. Lençóis, BA: Grão de Luz e Griô, 1ª ed., 2009.

PASQUINELLI, Matteo. *Guerra Civil Imaterial*: Protótipos de Conflito dentro do Capitalismo Cognitivo. In: *LUGAR COMUM 25 — Estudos de Mídia, Cultura e Democracia*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008.

PÉREZ DE CUELLAR, Javier. *Nossa diversidade criadora*: relatório da Comissão Mundial de Cultura e Desenvolvimento. Campinas: UNESCO Brasília/Papirus, 1997.

PINHEIRO, Afonso. Propriedade Intelectual e Ambientalismo Cultural. Disponível em: <www.conpedi.org.br/anais/36/01_1554.pdf>.

Programa Cultura Viva – Programa Nacional de Arte, Educação, Cidadania e Economia Solidária. Brasília: Ministério da Cultura, 3ª ed., 2004.

RUBIM, Antonio. Políticas Culturais do Governo Lula/Gil. In: RUBIM, Antonio; BAYARDO, Rubens (Org.). *Políticas Culturais na Ibero-América*. Salvador: EDUFBA, 2008.

RUBIM, Antonio. *Políticas culturais no Brasil*: tristes tradições, enormes desafios. In: BARBALHO, Alexandre; RUBIM, Antonio (Org.). *Políticas Culturais no Brasil*. Salvador: EDUFBA, 2007.

STALLMAN, Richard. *Você falou “Propriedade Intelectual”?* É uma Miragem Sedutora. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/not-ipr.pt-br.html>>. [Acesso em 08 nov 2011].

UNESCO. Declaração Universal da Unesco sobre a Diversidade Cultural. Unesco: Paris, 2001.

Sites consultados

Canal Contemporâneo. <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000234.html>>.

Estúdio Livre. <<http://www.estudiolivre.org/repo/6199/letrametodigitalemediatico.pdf>>.

Mídia Independente. <<http://www.midiaeindependente.org/pt/blue/2004/10/292165.shtml>>.

Criei Tive Como. <<http://www.crieitivecomo.org>>.

Portal da Cultura. <<http://www.cultura.gov.br>>.

- Free Software Foundation. <<http://www.fsf.org>>.
- GNU Operating System. <<http://www.gnu.org>>.
- Saravá. <<http://www.sarava.org>>.
- Wu Ming Foundation. <<http://www.wumingfoundation.com/>>.
- Luther Blissett. <<http://lutherblissett.net/>>.
- Mídia Tática. <<http://midiatatica.info/>>.

O Programa Cultura Viva e os Pontos de Cultura: a constituição de uma rede democrática de produção político-cultural

Graciela Hopstein²⁸

1. Pontos de partida

O Programa Cultura Viva foi implementado a partir do ano de 2004 durante a gestão do Ministro Gilberto Gil (2004-2008) e representou uma autêntica revolução no âmbito das políticas culturais no Brasil. O Programa Arte, Cultura e Cidadania implicou a instalação de uma política pública de caráter inovador que não apenas conseguiu incluir novas concepções de cultura, de trabalho produtivo e em rede, valorizando efetivamente as noções do público e de democracia, mas também instalou novas dinâmicas políticas e produtivas a partir da inclusão dos movimentos culturais na concepção e execução de estratégias e ações. De fato, pode-se afirmar que trata-se de uma iniciativa que considera o trabalho dos movimentos culturais como uma dinâmica política fundamental, tanto a partir de iniciativas de diálogo, como de reconhecimento de identidades, da incorporação de múltiplos atores, estratégias e dinâmicas para o planejamento e implementação de ações.

Enquanto política voltada para a juventude, o Cultura Viva tem a finalidade de estimular o protagonismo e a participação social, articulando associações da sociedade civil, proporcionando-lhes o acesso a recursos públicos, facultando o fortalecimento e reconhecimento de circuitos culturais com bases comunitárias e associativistas. Trata-se, então, de um programa de acesso aos meios de formação, criação, difusão e fruição cultural cujos parceiros imediatos são os agentes culturais, artistas, militantes e os jovens moradores das favelas²⁹ (prioritariamente), que

²⁸ Doutora em Política Social pela UFRJ. Consultora na área de políticas públicas, movimentos sociais e no planejamento, gestão e avaliação de projetos sociais. Pesquisadora associada ao Instituto Nupef. Professora do Curso de pós-graduação em Direito da Administração Pública CEDAP/UFF.

²⁹ De acordo com a definição do Observatório da Favelas, compreendemos que as favelas constituem moradas singulares no conjunto da cidade, compondo o tecido urbano, estando,

percebem a cultura como diversidade de linguagens, mas também como direitos, comportamentos e economia.

O Cultura Viva conseguiu introduzir uma verdadeira mudança na concepção da noção de cultura, que hoje é entendida como “modos de ser, fazer e viver” e como o “eixo construtor de identidade e espaço de realização da cidadania”³⁰; portanto, desde esta visão, a cultura deve ser entendida como um fenômeno vivo, dinâmico, capaz de animar a vida econômica e simbólica das sociedades. Porém, ao mesmo tempo, o Programa procura potencializar os dinamismos culturais locais ao promover a integração produtiva de jovens a partir de práticas produtivas de caráter autônomo, construídas na base do trabalho compartilhado e em rede, imprimindo-lhe uma autêntica dimensão pública e democrática. A dinâmica política instalada pelo Cultura Viva implicou uma nova forma de atuação do Estado e a concepção de um modelo de gestão baseado no diálogo e na interlocução com os diversos grupos e coletivos que integram o movimento cultural no Brasil, e na articulação institucional entre as diferentes instâncias públicas para formulação de políticas integradas.

Concebida como uma rede orgânica de criação e gestão cultural, a implantação do Programa prevê a articulação com diversos atores presentes nos territórios a partir de práticas associativas em nível local, regional e nacional, potenciando e agregando recursos e novas capacidades a projetos e instalações presentes no tecido social, com a finalidade de ampliar possibilidades do fazer artístico e recursos para uma ação contínua junto às comunidades.

O programa dos Pontos de Cultura é a ação prioritária do Cultura Viva. É o espaço de articulação, se constituindo como referência de uma rede horizontal, já que atua como um mediador na relação entre o Estado e a sociedade, agregando

portanto, integrado a este, sendo, mas formando tipos de ocupação que não seguem aqueles padrões hegemônicos que o Estado e o mercado definem como sendo o modelo de ocupação e uso do solo nas cidades (...) acreditamos que uma definição de favela não deve ser construída em torno do que ela não possui em relação ao modelo dominante de cidade. Pelo contrário, elas devem ser reconhecidas em sua especificidade sócio-territorial e servir de referência para a elaboração de políticas públicas apropriadas a estes territórios (...) portanto, a favela deve ser considerado como um território constituinte da cidade. Fonte: O que é favela, afinal? Disponível em: http://www.observatoriodefavelas.org.br/observatoriodefavelas/acervo/view_text.php?id_text=16. Acessado em 22.11.11.

³⁰ Gil, G; Uma nova política cultural para o Brasil. Revista Rio de Janeiro número 15 (janeiro-abril de 2005). Rio de Janeiro: UERJ/LPP/Fórum-Rio; 2005.

um conjunto de atores políticos que impulsionam ações em diversos âmbitos sociais e territoriais.

A partir destas reflexões preliminares nos perguntamos: o Programa Cultura Viva é adequado à realidade do mundo da cultura brasileira? Ao longo deste artigo pretende-se analisar não apenas o desenho conceitual do Programa, mas também a sua execução, isto é, as dinâmicas de implantação e de gestão que foram objeto de reflexão permanente por parte dos diversos atores e gestores que participam do processo.

Acreditamos que para apresentar o conjunto de concepções presentes no Programa é fundamental explicar o contexto e as dinâmicas instaladas pelos sujeitos políticos envolvidos, dando especial atenção às noções (categorias analíticas) e conflitos emergentes que, ao longo da sua trajetória, vêm atravessando diversas etapas marcadas por acertos, ajustes e impasses. Nesta perspectiva, é a nossa intenção estabelecer relações entre matéria e pensamento, entre conceito e evidência, colocando o foco na pesquisa dos processos e fatos, que não são estáticos, mas que, ao contrário, se modificam de forma constante e permanente ou conservam sua forma, mas modificam seus “significados”, ou se dissolvem em outros fatos, criando novos conceitos adequados ao tratamento das evidências, que também podem ser entendidas como contradições (THOMPSON, 1987). Acreditamos que a escolha desta abordagem analítica contribuirá com a reflexão crítica sobre o Programa, já que, a partir das informações disponíveis, reparamos que existem algumas distorções/impasses entre o desenho conceitual (bases conceituais e filosóficas) e a sua execução.

Para desenvolver a análise proposta, tomaremos como referência as pesquisas de avaliação desenvolvidas em 2006 – pelo Laboratório de Políticas Públicas da Universidade do Estado do Rio de Janeiro LPP/UERJ³¹ – e em 2009 pelo

³¹ A pesquisa desenvolvida em 2006 teve a participação da autora na coordenação executiva e foi realizada no contexto do Programa de Pós-doutorado Jovem do CNPq no Laboratório de Políticas Públicas vinculado à Universidade do Estado do Rio de Janeiro – LPP/UERJ. Essa pesquisa foi desenvolvida a partir de técnicas quantitativas e qualitativas. A pesquisa quantitativa se deu por meio de aplicação de um questionário auto-administrado, disponibilizado na Internet para preenchimento online, e respondido pelos coordenadores dos Pontos selecionados no primeiro edital. Dos 152 Pontos de Cultura que receberam o questionário, 100 responderam efetivamente o formulário eletrônico. O mesmo teve uma estrutura de 155 perguntas: 50 delas fechadas, 82 semi-abertas e 23 abertas. As questões foram organizadas em cinco (5) blocos: a) Dados dos responsáveis pelas informações; b) Sobre o Programa Cultura Viva; c) O Ponto de Cultura; d) A instituição proponente; e) Políticas Públicas. Por sua vez, a

IPEA³². Embora se trate de duas pesquisas diferenciadas (em termos de desenho metodológico e do universo estudado), ambas apresentam informações que permitem comparabilidade, especialmente no que diz respeito às ações estratégicas desenvolvidas no contexto da mencionada política cultural.

Certamente, os mencionados estudos tiveram como foco analisar a eficiência e eficácia do Cultura Viva, e neste trabalho apresentaremos algumas das informações levantadas em ambas as pesquisas que nos permitam fazer uma análise orientada a contrastar as concepções e fundamentos do Programa com a sua execução, analisando, por um lado, analisando, por um lado, o cumprimento das metas, dos objetivos definidos, das estratégias e ações planejadas (eficiência); e, por outro, a partir dos resultados alcançados, avaliando os benefícios que a sua implantação trouxe para o público beneficiário (eficácia)..

Na pesquisa desenvolvida em 2009, os entrevistados manifestaram de forma explícita as contradições existentes entre o bom desenho conceitual do programa em contraposição à gestão: “O programa deu a oportunidade da cultura realmente ser viva, mas a burocracia não. É preciso mudar a parte burocrática, ela amarra a filosofia da coisa”. “Como teoria, está. O problema é a gestão”. “Em termos de

pesquisa qualitativa foi uma instância complementar da fase quantitativa, baseada em visitas técnicas de pesquisadores aos Pontos de Cultura. Foram realizadas vinte (20) visitas técnicas em sete (7) estados com a finalidade de conhecer as dinâmicas do Programa Cultura Viva e o trabalho desenvolvido nos Pontos de Cultura; a eficiência e a eficácia do programa Cultura Viva, avaliando os benefícios das ações executadas para o público e para a comunidade envolvida (atores, redes de parceiros, etc.).

³² Na pesquisa do IPEA foram considerados 526 pontos e pontões de cultura, e a pesquisa de campo foi realizada em parceria com a Fundação Joaquim Nabuco (FUNDAJ). No total, foram visitados 239 municípios em todos os estados do país. Para a realização do trabalho de campo (coleta de informações) foi elaborado um questionário estruturado, aplicado por um pesquisador durante a visita aos Pontos de Culturas e respondido pelo gestor responsável (ou, na sua falta, por outra pessoa que trabalhasse de forma direta na gestão do ponto). O questionário foi estruturado a partir de questões distribuídas em 18 itens: identificação dos pontos; identificação dos gestores com caracterização socioeconômica; dados do ponto; acessibilidade; infra-estrutura; posse de bens e equipamentos; ingresso no programa; elaboração do projeto; relacionamento com o MinC/rede; atividades realizadas pelo ponto; público atendido pelo ponto; gestão do ponto; receitas; despesas; excedentes e déficits; divulgação; articulação/comunicação; e avaliação do programa e perspectivas. Dos 526 Pontos de Cultura conveniados até 2007, foram analisados os questionários aplicados a 386. Vários gestores de pontos não foram localizados, não puderam ser entrevistados na data programada ou se opuseram à entrevista.

filosofia, a proposta está adequada; porém, na operacionalização, os requisitos legais tornam difícil a realização das atividades".³³

Como se pode verificar a partir dos depoimentos apresentados, a filosofia e as concepções do programa foram bem avaliadas pelos atores envolvidos. Em contrapartida, as questões vinculadas à implementação e execução foram objeto de crítica, principalmente no que diz respeito ao processo de gestão financeira. Já na pesquisa de 2006, 87% dos Pontos declararam ter problemas com a liberação das verbas (atraso), repercutindo negativamente na dinâmica de funcionamento dos Pontos e no clima de trabalho instalado. Em muitas oportunidades, o atraso dos recursos impediu a compra de materiais e insumos, e implicou também nos problemas do pagamento dos profissionais envolvidos. De acordo com as informações levantadas em 2009, após alguns anos de execução, esses problemas não tinham sido superados, já que a avaliação aponta para problemas de gestão financeira vinculados também às complicações relativas ao processo de prestação de contas, devido às mudanças constantes das regras que definem quais gastos podem ser realizados.

Entretanto, e apesar dos mencionados impasses vinculados aos processos de gestão – que serão analisados nas páginas a seguir, para 67% dos Pontos de Cultura, os objetivos do Programa refletem o que deveria ser uma política cultural, e para 100% das entidades, o Cultura Viva deveria continuar e se consolidar como uma referência de política pública (2006).

Certamente, chama muito a atenção o consenso criado em torno do Programa Cultura Viva, apesar das grandes dificuldades burocráticas e de gestão que estiveram presentes ao longo de toda sua trajetória. Como explicar este fenômeno? Onde se radica a potência do Programa Cultura Viva?

Partimos da ideia de que o Cultura Viva implicou uma verdadeira revolução no âmbito cultural e das políticas públicas no Brasil. Em linhas gerais, as políticas culturais que vigoraram desde a década de 30 até início dos anos 2000 estiveram claramente centradas no patrimonialismo e no nacionalismo cultural, com uma destacada presença do Estado. O "florescimento cultural" promovido por este modelo esteve claramente focado no desenvolvimento de "uma sociedade culta" e na expansão de uma burocracia estatal que começou a dar sinais de esgotamento na década de 90. Nesse momento, o sistema patrimonialista começa a perder fôlego, ao ser diretamente atingido pela crise do Estado e pelas políticas neoliberais, e é quando a direção da política cultural do país tomou a iniciativa de montar "um novo sistema de financiamento da cultura" mediado pelo Estado. Desta forma, o patrimonialismo estatal foi substituído pela "culturalização" da estratégia merca-

³³ Barbosa da Silva, Frederico e Ellery Araújo, Herton (organizadores). *Cultura Viva: avaliação do programa arte educação e cidadania*. Brasília: IPEA, 2010, P. 37

dológica das empresas (DORIA, 2003). Com a instalação da Lei de Mecenato, conhecida como a Lei Rouanet, a ampliação do montante de orçamentos públicos implicou mudanças no modelo de financiamento do setor, mas evidentemente não na sua democratização, principalmente no que diz respeito ao acesso, produção e usufruto dos direitos e bens culturais.

Certamente, o programa Cultura Viva aponta em outra direção: a de que a política pública leva em consideração o trabalho dos movimentos culturais, oferecendo oportunidades de acesso, de participação e de produção compartilhada para o exercício da criatividade, mobilizando as pessoas, as comunidades e os movimentos em torno do fazer cultural. Trata-se de uma autêntica dinâmica de bioprodução,³⁴ já que a fonte do valor cultural encontra-se nas formas de vida que são a base da produção e também seu resultado.

As dinâmicas políticas e culturais instaladas pelo Programa estiveram orientadas para, ao mesmo tempo, promover a produção e circulação de conhecimentos e significados e desenvolver a potência criativa, a partir da instalação de espaços públicos que favorecem o surgimento e reconhecimento de identidades amplas, abertas e multiculturais.

Ao longo das próximas páginas analisaremos o desenho conceitual do Programa Cultura Viva e a sua trajetória de atuação, apresentando tanto os acertos e avanços, como os impasses e os principais problemas vinculados principalmente aos processos de implantação e gestão detectados ao longo da sua instituição.

É importante mencionar que no início da gestão do Governo Dilma (2011) o Programa Cultura Viva passou por momentos críticos que colocaram em questão a sua continuidade e/ou as suas bases e fundamentos filosóficos e políticos.

2. O Desenho conceitual do Programa Cultura Viva: a noção de cultura, política e democracia cultural

Para o Programa existem três dimensões fundamentais na concepção de cultura, que implicam na implementação das seguintes linhas de ação: a) a dimensão

³⁴ O conceito de bioprodução está diretamente ligado às dinâmicas do trabalho imaterial no âmbito do capitalismo cognitivo. A produção de valor encontra-se nas formas de vida e elas são ao mesmo tempo a base da produção e o seu resultado. No contexto desse paradigma se produz conhecimento (e formas de vida) tendo a circulação de idéias e o trabalho em rede como elementos distintivos. Para um aprofundamento sobre esta questão, consultar LAZZARATO, M.; NEGRI, A. Trabalho imaterial. Rio de Janeiro: DP&A, 2001

simbólica, que envolve ações para o desenvolvimento cultural a partir da utilização de diversas linguagens e meios de expressão, reconhecendo que a sociedade brasileira produz cultura; b) a dimensão de cidadania, isto é, ações orientadas para a construção da cidadania, redução da desigualdade social e diminuição da violência,, através da realização de atividades culturais e ações comunitárias; e c) a dimensão econômica, que implica na ideia de conceber a cultura como uma possibilidade de promover o desenvolvimento econômico a partir de ações orientadas para a geração de trabalho e renda..

Desde esta perspectiva, a cultura pode ser entendida como um fenômeno vivo, dinâmico, capaz de animar a vida econômica e simbólica das sociedades. Transformar e aprimorar a qualidade do que é produzido, melhorar o acesso, partindo daquilo que mobiliza as pessoas em torno do fazer cultural, é certamente o foco do Programa.

A atividade cultural assim concebida oferece a oportunidade de compartilhar tanto as semelhanças como as diferenças de origem e de trajetórias sociais. Porém, cultura também significa desenvolvimento, pois transforma o contexto social de atuação a partir da distribuição equitativa de recursos gerados que permitem, ao mesmo tempo, a apropriação e a circulação da produção (concebidas como dinâmicas indissociadas). Fazer cultura é produzir conhecimentos, isto é, bens imateriais, através de redes nas quais circulam informações que agregam valor ao trabalho produzido. O conceito de trabalho imaterial³⁵ se torna central na nossa análise (especialmente no contexto do capitalismo cognitivo) já que trabalhar implica produzir subjetividades, cultura, comunicação cujo produto é totalmente relacional e inseparável da sua produção. Trata-se de uma dinâmica de produção e articulação em redes que estão presentes de forma difusa no tecido social. Além de oferecer um conteúdo cognitivo e relacional, a noção de trabalho imaterial coloca a cooperação subjetiva e pública como principal força produtiva, adquirindo as características da ação política, já que se constitui independentemente num processo de subjetivação autônoma e é sobre esta base que estabelece a sua relação com o capital.

Por sua vez, a noção de redes culturais leva à necessidade de considerar que existem dinâmicas produtivas caracterizadas pela capilaridade, mobilidade, descentralização e multiplicidade, envolvendo um fluxo ininterrupto de acontecimentos articulados, de linguagens e de diversas formas de organização social. A diversidade das redes indica a necessidade de uma multiplicidade de ações de políticas culturais – cada uma delas com desenhos e formas de ação específicas;

³⁵ Para um aprofundamento sobre esta questão, consultar LAZZARATO, M.; NEGRI, 2001

de arranjos institucionais variados que incentivem o diálogo entre diversos atores, valorizando a diversidade.

A avaliação de 2006 indagou a opinião dos gestores dos Pontos sobre a concepção de cultura, obtendo as seguintes informações: 67% concordam com a noção de cultura definida pelo Programa, 69% com a dimensão simbólica e 52% com a econômica. A partir destes dados é possível afirmar que existe uma alto grau de aprovação por parte das organizações executoras com relação às concepções vigentes, portanto existe consenso e legitimidade com relação aos fundamentos do Programa.

A noção de política cultural traduzida no programa Arte, Cultura e Cidadania relaciona-se com dois aspectos. De um lado, promove a circulação de conhecimentos e significados e, por outro, desenvolve um grande potencial para a instauração de espaços públicos de convívio, troca e reconhecimento mútuo orientados para a produção do comum, onde todos os atores envolvidos são reconhecidos na sua capacidade de produzir e participar do processo de tomada de decisões. As políticas culturais que se relacionam de forma íntima com a produção e a circulação simbólica oferecem recursos que possibilitam o desenvolvimento subjetivo e coletivo em espaços públicos (entendidos como um bem comum), dinâmica que torna-se fundamental para os jovens no reconhecimento da sua capacidade de produzir e participar das decisões.

O conceito de democracia cultural também constitui um elemento-chave para entender o espírito do Programa, que deve ser concebido como um conjunto de eventos que envolve a distribuição de bens e oportunidades e a participação na criação dos fluxos de decisão, dinamizando processos contínuos de desenvolvimento, entendidos como transformações que permitem a ampliação das atividades culturais, da interculturalidade e do reconhecimento da diversidade. Em suma, a democracia cultural implica uma dinâmica de crescente produção de formas alternativas de cultura e vida.

Desde o início da sua execução, o Programa procurou distribuir recursos de forma democrática e conseguiu diversificar as entidades financiadas. Comparando a gestão de recursos do MinC com outros órgãos patrocinadores de projetos culturais – como a Petrobrás, por exemplo –, observamos que, enquanto no ano de 2005 (ano correspondente à execução do primeiro edital) os recursos previstos para serem repassados diretamente aos Pontos de Cultura foram de 32 milhões de reais, a serem distribuídos para 500 entidades³⁶, o programa Petrobras Cultural

³⁶ Cultura Viva: Programa Nacional de Cultura e Cidadania. Secretaria de Programas e Projetos Culturais do Ministério da Cultura, p.29. Disponível em <http://www.cultura.gov.br/culturaviva/>

– que contou com 195 milhões de reais para financiamento de projetos de cultura –, aprovou 256 projetos dos 4752 apresentados³⁷. Até 2009, foram investidos R\$ 365,7 milhões em 8.987 iniciativas em todo o Brasil. Destes investimentos, R\$ 65 milhões foram para a criação de 1.084 novos Pontos de Cultura.

A ideia da gestão compartilhada e transformadora, associada ao conceito de democracia cultural, está orientada a instalar um modelo de interação entre o Estado e os novos sujeitos sociais que amplia e compartilha o poder, respeitando as dinâmicas próprias do movimento. Por sua vez, a noção de autonomia se torna central, já que na concepção do Programa o Ponto de Cultura deve funcionar respeitando as dinâmicas locais, concebendo-as como práticas e processos de modificação das relações de poder e como exercícios de liberdade no trabalho social, político e cultural que desenvolvem.

A pesquisa de avaliação de 2006 indica que 68% dos Pontos de Cultura não participavam da gestão do Programa, embora 86% tenham manifestado que deveriam estar participando mais ativamente deste processo. Segundo os coordenadores entrevistados, a participação dos Pontos no processo de gestão do Programa ajudaria a reduzir os problemas de execução.

Por sua vez, a avaliação do IPEA (2009) também aponta para presença de insuficiências nos processos participativos e ilustra o fato de que a gestão compartilhada, mesmo sendo princípio e parte da democracia cultural, ainda enfrenta dificuldades em ser completamente realizada. Este argumento é reforçado pelas informações levantadas, já que apenas 17% dos Pontos declararam conduzir processos de participação da comunidade no planejamento de atividades. Embora os processos de gestão compartilhada ainda precisem ser reforçados e aprimorados, é evidente que o Programa Cultura Viva conseguiu incluir as dinâmicas dos movimentos culturais tanto a partir do reconhecimento das novas manifestações culturais – como o *hip hop*, o funk, o grafite, etc. – como também na integração no processo de produção artística. Certamente, existe uma relação estreita entre as manifestações culturais e o lugar onde elas se desenvolvem, já que são a comunidade (no sentido amplo do termo) e as experiências do cotidiano as fontes que alimentam a criação cultural e artística do movimento. Essas manifestações culturais tratam da vida cotidiana nas favelas, da violência vinculada à guerra do tráfico, das injustiças sociais e do preconceito racial e é nesse processo de produção cultural que as identidades se fundem e se fortalecem, criando novos laços associativos e estabelecendo novas

³⁷ Disponível em: www.petrobras.com.br/cultura/numeros e www.petrobras.com.br/cultura/selecao-publica

formas de expressão e de vida (bioprodução). Por isso, trata-se de um movimento (no sentido amplo do termo) que não é apenas cultural, mas político, baseado na produção de construções artísticas que expressam um significativo e contundente conteúdo de crítica social a partir do questionamento explícito e consciente. Quando as manifestações culturais se apresentam como um movimento político-cultural, elas rompem definitivamente com as dicotomias que colocam a arte e as expressões culturais dissociadas das esferas política e econômica (SOUZA, RODRIGUES, 2004). Desta forma, a cultura perpassa a política e ambas se tornam um único movimento no qual a cultura deve ser concebida como política e a política é cultura. Evidentemente, o processo de politização da cultura – que constitui uma tendência de alcance global – torna o âmbito da produção cultural num campo de luta que tem como foco reverter a exclusão, transformando as esferas política e pública (HOPENHAYN, 2005).

Também, a dimensão vinculada à democracia cultural do Programa foi ganhando solidez com a instalação do Programa Mais Cultura (no ano de 2010) que possibilitou a assinatura de convênios com 24 estados e 16 municípios para implantação ou ampliação de redes de Pontos de Cultura, que garantem que as diversas organizações e iniciativas estejam em contato e trocando experiências. A partir daí, o processo de seleção passou a ser realizado em parceria com os Estados e/ou os Municípios e, além de ampliar o número de Pontos de Cultura pelo território nacional, foi possível promover o compartilhamento dos conceitos e objetivos do Programa junto aos governos locais. Dessa forma, os Pontos estão ligados a diferentes redes – municipal, estadual ou federal, e passam a participar dos encontros setoriais que definem a gestão compartilhada do programa Cultura Viva e dos Pontos de Cultura entre o poder público e a sociedade civil por meio de Fóruns, das Teias³⁸ (encontros nacionais e regionais) e das reuniões da Comissão Nacional dos Pontos de Cultura.

Finalmente, é possível afirmar que o Programa Cultura Viva traz uma nova visão com relação ao conceito de direito cultural que deve ser entendido como direito à criação, fruição e difusão de bens culturais, além do direito à memória e à

³⁸ Desde o ano de 2006, foram realizados quatro eventos Teias da Cultura nas cidades de: São Paulo (2006); Belo Horizonte (2007); Brasília (2008) e Fortaleza (2009). Na pesquisa de avaliação realizada em 2006, os coordenadores entrevistados manifestaram que a participação no evento Teias da Cultura foi fundamental para os Pontos, porque facilitou o intercâmbio de experiências com instituições e projetos diversos, oferecendo aos atores envolvidos um panorama amplo sobre as atividades desenvolvidas e em andamento.

participação nas decisões das políticas culturais. Dizem respeito também à garantia de acesso por parte dos indivíduos e da coletividades aos recursos sociais gerados no processo de desenvolvimento cultural, que envolvem a produção e o usufruto democrático de bens materiais e simbólicos garantidos pelo Estado, conforme o estabelecido na Constituição Federal (CF) de 1988. Desde esta perspectiva, a noção de direito cultural não se relaciona com o predomínio de culturas específicas, mas com o processo de reconhecimento das diferenças e da diversidade, e com o desenvolvimento de transformações socioeconômicas, políticas, e culturais que possibilitam o bem-estar social, a sua expressão em diferentes modos de vida e formas participativas de organização política.

2.1 Objetivos, público alvo e subprogramas

O Programa Cultura Viva tem por objetivos: ampliar e garantir o acesso aos meios de fruição, produção e difusão cultural; promover pactos com diversos atores sociais e incentivar dinamismos culturais, potencializando as energias sociais e culturais presentes nas comunidades, entrelaçando ações e suportes dirigidos ao desenvolvimento de uma cultura cooperativa, solidária e transformadora; incorporar referências simbólicas e linguagens artísticas no processo de construção da cidadania, estimular a exploração, o uso e a apropriação dos códigos de diferentes meios e linguagens artísticas e promover a cultura enquanto expressão e representação simbólica, direito e economia.

Na pesquisa de avaliação de 2006, 54% dos Pontos indicaram que os projetos desenvolvidos tiveram por objetivo garantir o acesso à cultura, 32% a valorização da cultura local, 26% promover as identidades étnicas, de gênero e regionais; e 47% afirmaram alcançar amplamente seus objetivos. Embora a pesquisa de 2009 não tenha indagado diretamente sobre o cumprimento dos objetivos, é interessante mencionar que 68% dos Pontos declararam gerar renda para os participantes, informação que indica o cumprimento da meta vinculada a promover a cultura enquanto economia.

Além das ações conduzidas pelos Pontos de Cultura – projetos selecionados e financiados pelo MinC através de edital³⁹ – o Programa prevê a execução de diversos subprogramas (também denominados ações e componentes), muitos deles em parceria ou na base da articulação com outros órgãos e políticas públicas existentes

³⁹ Para maiores informações sobre o processo de seleção e sobre os convênios, consultar: <http://www.cultura.gov.br/culturaviva/ponto-de-cultura/legislacao-e-documentacao/>

no Brasil. Trata-se dos subprogramas Griôs, Agente Cultura Viva, Cultura Digital, Escola Viva⁴⁰ e o Programa Ponto de Mídia Livre, instalado no ano de 2009⁴¹.

O programa Cultura Digital deve ser concebido como um instrumento de aproximação entre os Pontos de Cultura e implica um novo modo de pensar a tecnologia, envolvendo o trabalho colaborativo (por isso, o software livre tem sido adotado como opção tecnológica e filosófica). Com a Cultura Digital, cada Ponto recebe um kit multimídia⁴² que permite gravar um CD, registrar sua imagem, produzir um vídeo, colocar uma rádio no ar e uma página na Internet, tudo com programas em software livre. O software livre traz consigo conceitos e práticas de compartilhamento tecnológico, estabelecendo um novo patamar de vida social, exercitando o processo de troca cultural. O equipamento digital deixa de ser apenas um meio, uma ferramenta, e passa a ser entendido em sua dimensão filosófica. A partir da disseminação de dispositivos aceleradores da socialização e do compartilhamento de conhecimento, o modelo comunicacional das multimídias e da utilização de programas abertos privilegiam a coordenação da ação coletiva e a produção autônoma de formas de vida atravessadas por “direitos comuns” que, longe de serem uma experiência anárquica, compõem uma dinâmica democrática constituída por direitos abertos e que potencializam a liberdade (ANTOUN; MALLINI, 2010).

Por sua vez, o programa Agente Cultura Viva – que vigorou entre os anos de 2005 e 2007 – teve a finalidade de colocar os jovens que frequentam os Pontos como protagonistas de um processo que integra inclusão social, econômica, cultural, digital e política na construção de uma cidadania emancipatória⁴³. O Escola Viva é

⁴⁰ Para um aprofundamento sobre esta temática ver: Cultura Viva: Programa Nacional de Cultura e Cidadania. Secretaria de Programas e Projetos Culturais do Ministério da Cultura. Disponível em http://www.cultura.gov.br/programas_e_acoes/cultura_viva

⁴¹ Criado para a construção e acompanhamento de iniciativas de comunicação livre e compartilhada (não atreladas ao mercado). Trata-se do reconhecimento de experiências conduzidas por Pontos de Cultura e organizações da sociedade civil, promovendo a formação de uma Rede Nacional de *Pontos de Mídia Livre*.

⁴² Composto por uma mesa em dois canais de áudio, filmadora, gravador digital e dois computadores que funcionam como ilha de edição.

⁴³ A ação Agente Cultura Viva consistiu em articular a cultura e educação em processos de formação, sendo realizada em parceria com o Ministério do Trabalho e Emprego (MTE) com recursos financeiros e referenciais normativos do programa Primeiro Emprego. Seu público foi constituído por jovens entre 16 e 24 anos que receberam auxílios financeiros e se tornaram responsáveis pela multiplicação de conhecimentos aprendidos nas atividades formativas desenvolvidas nos

concebido como uma ação que integra o Ponto de Cultura à escola, apontando para um outro modelo de envolvimento social com a educação, que vai além dos muros da escola. Finalmente, o programa Griô tem a finalidade de integrar e aproximar a tradição e a memória. Griô é uma expressão que designa artistas e narradores de história da África Ocidental que repassavam a história de seu povo.

No ano de 2006, esses subprogramas ainda estavam em fase de consolidação, portanto a maior parte dos Pontos de Cultura não estava implementando ações vinculadas e esses componentes, com exceção do Agente Cultura Viva, que tinha sido executado em 88% das organizações. Inclusive, o programa Cultura Digital encontrava-se em uma fase incipiente de execução, já que 70% dos pontos declararam não haver implementado atividades vinculadas a este subprograma, e em apenas 6% dos Pontos foram executadas ações relacionadas aos programas Griô e Escola Viva.

Na avaliação de 2009, as informações levantadas indicam que os mencionados subprogramas foram adquirindo um grau visível de consolidação e amadurecimento, visto que 40% adotaram ações relacionadas à Escola Viva, 41% com a ação Agente Cultura Viva, 37% com a ação Griôs, e 61% manifestaram ter aderido à ação Cultura Digital. A retração verificada no programa Agente Cultura Viva relaciona-se ao fato de que no ano de 2007 as ações vinculadas a esse programa tinham sido encerradas em 2007. Na avaliação de 2006, esse subprograma tinha apresentado diversos problemas de implementação e gestão, especificamente no atraso no pagamento das bolsas que ocasionaram dificuldades nas dinâmicas de funcionamento do Ponto e também no relacionamento entre as entidades com o MinC.

No caso da ação Cultura Digital, no ano de 2009, 53,1% dos Pontos que participaram da pesquisa declararam haver recebido o kit; 37,3% adotaram ferramentas livres; 29,5% adotaram conceitos da ação Cultura Digital e 17,4% participaram da rede. Entre aqueles que aderiram à ação Cultura Digital, 61,3% adotaram ferramentas livres e 58,3% utilizaram conhecimentos técnicos específicos vinculados a processos de produção artística. A partir destas informações pode-se afirmar que são muitos os pontos que desenvolvem atividades sem relação ou sintonia com a proposta do Programa. Acrescente-se ainda que nas visitas realizadas na avaliação de 2009 foi possível observar que muitas entidades haviam recebido os equipamentos, mas que estes estavam embalados, ainda sem uso, dadas certas dificuldades técnicas ou insegurança quanto ao uso desses recursos.

Para o Programa , o público prioritário são as populações com baixo acesso aos meios de produção, fruição e difusão cultural e/ou com necessidades de reconhecimento da sua identidade cultural e adolescentes e jovens expostos a situação de vulnerabilidade social. Em suma, são as populações de baixa renda que habitam áreas com precária oferta de serviços públicos, tanto nos grandes centros urbanos como nos pequenos municípios; adolescentes e jovens adultos em situação de vulnerabilidade social; estudantes da rede básica de ensino público; habitantes de regiões e municípios com grande relevância para a preservação do patrimônio histórico, cultural e ambiental brasileiro; comunidades indígenas, rurais e remanescentes de quilombos; agentes culturais, artistas e produtores, professores e coordenadores pedagógicos da educação básica e militantes sociais que desenvolvem ações de combate à exclusão social e cultural.

A pesquisa desenvolvida em 2006 indica que efetivamente os Pontos de Cultura conseguiram atender ao público alvo do Programa, já que 97% dos participantes tinham entre 16 a 24 anos; 51% pertenciam a populações de baixa renda, oriundos de áreas precárias de centros urbanos; 34% residiam em áreas precárias de pequenos municípios; e 57% eram originários de áreas rurais ou urbanas com condições precárias de moradia. A pesquisa de 2009 também confirma que o Programa conseguiu efetivamente alcançar o público prioritário.

3. Trajetória e atuação dos Pontos de Cultura

Como mencionado nas páginas iniciais, os Pontos de Cultura são as unidades institucionais para onde convergem processos relacionados com a vivência cultural, a criação e a experiência artística. O Ponto de Cultura é concebido como um espaço público que promove o diálogo entre diferentes atores, incentiva a prática da interculturalidade, da construção de identidades múltiplas e o trabalho compartilhado e em rede.

A adesão ao programa é realizada mediante processo de convênio entre as entidades da sociedade civil e o Ministério da Cultura que são selecionadas através do edital público, por meio de comissão que analisa os projetos apresentados.

Entre as principais motivações para ingresso no programa, na pesquisa de 2006, 44% dos Pontos indicaram a necessidade de captar recursos para fortalecer as atividades em andamento, e apenas 20% para desenvolver uma nova iniciativa/projeto. Nessa ocasião, constatou-se que 59% das propostas surgiram da própria instituição e 33% de uma demanda expressa da comunidade, sendo que 67% das propostas tiveram como estímulo a falta de acesso das populações locais aos bens e produtos culturais, e 14% a preservação das tradições.

A avaliação do IPEA (2009) também confirma essa tendência, visto que 49% dos entrevistados mencionaram a busca por recursos como uma grande motivação para aderir ao Programa, seguida por ampliação das atividades (47%), que teve um peso maior com relação à pesquisa anterior. De fato, em 2009, 76% das instituições declararam que os recursos geridos pelas organizações eram originários do Programa Cultura Viva. Em 2006, para 88% das entidades, os recursos financeiros do MinC eram a principal fonte de renda para o gerenciamento e administração dos projetos desenvolvidos. O atendimento à demanda também foi um estímulo importante para ingresso no Programa, indicada por 24% dos Pontos; diversificação e transformação da cultural local, e a necessidade de preservação e valorização da memória local foram citadas por 21% e 23% dos Pontos, respectivamente.

As informações apresentadas nos permitem concluir que no início do Programa os Pontos de Cultura buscaram fortalecer e sustentar as ações em andamento, e no decorrer do tempo foi possível incorporar novas iniciativas e projetos. Também, observa-se uma redefinição das prioridades de atuação por parte dos Pontos de Cultura, já que nas etapas iniciais o foco estava voltado para a democratização do acesso e a preservação das tradições, e, recentemente (após cinco anos de execução), a diversificação e transformação da cultura local e valorização da memória. As informações apresentadas indicam que desde as etapas iniciais, os Pontos de Cultura tiveram a preocupação de alinhar a sua atuação com os objetivos do Programa⁴⁴.

Chama a atenção a destacada presença de organizações não-governamentais como entidades proponentes (59% em 2006). Com relação ao tempo de atuação dessas entidades, no ano de 2009, 28% das instituições tinham sido criadas entre as décadas de 1930 e 1980, com predomínio desta última (18%); 35% na década de 1990; e 37% nos anos 2000. Na pesquisa de 2006, 11% das entidades tinham mais de 30 anos de atuação, 18% entre 20 e 30, 32% entre 10 e 20 anos de existência, 22% entre 5 e 10 anos, e 15% entre 2 e 5 anos. A partir destas informações pode-se afirmar que a maior parte dos Pontos de Cultura é composta por organizações com ampla trajetória e experiência no campo social e cultural. Embora a presença de organizações “jovens” não seja significativa (porém desejável), é possível afirmar que a rede de Pontos de Cultura está conformada por instituições com capacidade de articulação com o tecido social, considerando o tempo de atuação no âmbito do terceiro setor brasileiro. Levando em conta que a rede está conformada por uma importante maioria de Ongs e que a busca por recursos constitui uma grande motivação para participar do Programa, é possível afirmar que o Cultura Viva representou uma estratégia significativa de sustentabilidade

⁴⁴ Como mencionado nas páginas anteriores, na pesquisa de 2006, 54% dos Pontos indicaram ter por objetivo garantir o acesso à cultura, 32% assegurar a valorização da cultura local, e 26% promover as identidades étnicas, de gênero e regionais.

financeira dessas organizações, considerando o contexto de crise que o terceiro setor vem atravessando desde os anos 2000.

Com relação às atividades desenvolvidas pelos Pontos de Cultura, vale destacar que as linguagens tradicionais estão presentes, mesmo que atualizadas, em gêneros mesclados ou hibridizados e contemporâneos, como o *hip hop*, o grafite, e também na atualização e utilização de tecnologias com a finalidade de valorizar tradições culturais⁴⁵. Na pesquisa de 2006, 66% dos Pontos de Cultura realizavam atividades utilizando linguagens audiovisuais; 61% trabalhavam com música; 56% em teatro; 42% com dança e fotografia; 40% com artes plásticas e 33% com artesanato. Em 2009, destacaram-se a música (68%); as manifestações populares (61%); as atividades audiovisuais (58%); o teatro (54%); a literatura (52%); e o artesanato (48%). Além disso, os Pontos de Cultura constituem *locus* privilegiados de formação e fortalecimento da cidadania e da identidade cultural, visto que, em 2006, 68% dos Pontos manifestaram desenvolver atividades voltadas para o fortalecimento da cidadania e 49% de conscientização política.

Na pesquisa de 2009, observa-se que os Pontos de Cultura mantiveram, em linhas gerais, os focos de atuação. Entretanto, foram incluídas outras atividades, como as artes plásticas e a fotografia, que começaram a ganhar destaque (44% e 41%, respectivamente) e também as artes gráficas (31%) e o cinema (21%), fortalecendo o trabalho artístico e expressivo do fazer cultural no contexto do capitalismo cognitivo⁴⁶. A avaliação de 2009 indica que os espaços mais recorrentemente presentes nos Pontos são salas de aula (85%), salas de projeção audiovisual (70%), laboratório de informática (69%), biblioteca (68%), salas de exposição (65%), auditórios (54%), ateliês (44%), palcos tablados (41%) e teatro/arena (34%). Observa-se a presença de Pontos com estúdio de música (32%), com quadras de esportes (24%), com discoteca (22%) e com laboratório de fotografia (11%). Certamente, a presença de equipamentos audiovisuais e de informática permitem que os Pontos possam desenvolver estratégias de inclusão digital.

As informações apresentadas revelam que a infra-estrutura e as tecnologias disponíveis nos Pontos de Cultura foram se sofisticando no decorrer do tempo, já que anteriormente, em 2006, os espaços mais recorrentes se limitavam a bibliotecas

⁴⁵ Grupos indígenas, dança gaúcha, a capoeira, os artesanatos e a literatura de cordel, para mencionar alguns poucos exemplos.

⁴⁶ A noção de “capitalismo cognitivo” torna-se pertinente para caracterizar a especificidade do novo paradigma produtivo no qual a circulação (e difusão) da informação, os conhecimentos e a comunicação constituem elementos centrais na organização do trabalho e na produção.

(presentes em 62% das entidades); auditórios (51%); sala de exposições (45%) e cinemas (21%). Inclusive, nesse momento, apenas 45% das entidades dispunham de 1 a 5 computadores com acesso à Internet de banda larga e 15% não contavam com esta tecnologia.

Com relação às articulações institucionais – aspecto que constitui uma ação estratégica do Programa – na pesquisa de 2006, 51% dos Pontos de Cultura declararam ter relacionamentos com outros Pontos. Já em 2009, a rede foi fortalecida, considerando que 85% dos coordenadores afirmaram realizar articulações com outros Pontos de Cultura para compartilhamento de dúvidas e experiências; realização de atividades em conjunto; intercâmbios de pessoal; divulgação de trabalhos; elaboração de projetos em comum; e, por último, para a captação de recursos.

Quanto à sua capacidade de articulação, os Pontos de Cultura vêm demonstrando habilidades para manter relações estáveis com outras instituições, além do próprio MinC: 83% têm outros parceiros financeiros e 97% se relacionam estavelmente com escolas, empresas, organizações não-governamentais (ONGs) e secretarias municipais e estaduais, entre outras. Esta tendência já podia se observar desde o início do Programa, pois, em 2006, 56% dos Pontos se relacionavam com escolas públicas, 30% com organizações privadas, 59% com associações comunitárias, 53% com instituições públicas e municipais e 46% com ONGs. Nessa ocasião, para os coordenadores entrevistados, a participação no evento Teias da Cultura foi fundamental porque facilitou o intercâmbio de experiências com instituições e projetos diversos, oferecendo aos atores envolvidos um panorama amplo sobre as atividades desenvolvidas e em andamento.

Com relação às comunicações estabelecidas entre os Pontos e o MinC, os contatos estiveram prioritariamente orientados para resolver problemas vinculados à implementação das ações, especialmente no que diz respeito ao repasse de recursos, atrasos de pagamentos e também às regras e critérios de aplicação dos recursos. Esta tendência pode se observar desde o início do Programa, tendo em vista que, na avaliação de 2006, 41% dos contatos foram para realizar consultas sobre o repasse de verbas e 39% para realizar consultas sobre a prestação de contas.

1. Considerações finais

A partir da análise desenvolvida é possível afirmar que, embora existam aspectos de gestão do Programa que precisam ser aprimorados, acreditamos que trata-se efetivamente de uma política democrática e inovadora, e talvez não seja exagerado afirmar que o Cultura Viva é o programa de cultura mais importante que o Brasil já teve. Vale ressaltar que na II Conferência Nacional de Cultura realizada

no mês de março do ano de 2010 – que colocou como prioridade a importância da diversidade da cultura brasileira e a necessidade de institucionalizar políticas públicas para a área cultural de caráter sustentável – foi reconhecida a importância do Programa Cultura Viva como modelo de referência, dado o seu caráter democrático (inclusivo e participativo).

Dentre os problemas vinculados à gestão, a insuficiência e inadequação dos fluxos de recursos e as dificuldades com relação à coordenação das ações por parte da administração pública constituem aspectos significativos. Considerando a heterogeneidade da atuação e das configurações dos Pontos de Cultura e a diversidade sociocultural das comunidades com as quais interagem, as dinâmicas de funcionamento e administração deveriam ser mais flexíveis, especialmente com relação à adequação dos marcos legais que têm como foco regular a atuação de pequenas organizações.

A partir da análise desenvolvida e das informações apresentadas, é possível concluir que o Estado brasileiro ainda não dispõe de instrumentos adequados para suportar, de maneira efetiva, políticas com o desenho e a forma de execução do “Programa Arte Cultura e Cidadania – Cultura Viva”, e portanto, faz-se necessário dotá-lo de instrumentos jurídicos e de gestão adequados para que possa continuar a perseguir, de modo mais eficaz, os objetivos da cidadania cultural.

Certamente, o Cultura Viva não conseguiu consolidar práticas capazes de reinventar modelos de gestão cultural, já que os problemas e contradições entre os fundamentos do Programa e a sua gestão são significativos, criando em alguns casos distorções nas suas concepções, princípios e diretrizes. Entretanto, é impossível negar que o Programa Arte Cultura e Cidadania contribuiu para o enfrentamento de problemas relativos às carências de instrumentos e estímulos para a produção e circulação da expressão da cultura local, e também para contornar o problema do isolamento das comunidades em relação ao acesso às novas tecnologias e aos instrumentos de produção e educação artístico-culturais disponíveis em outros meios.

Mais uma vez, é importante salientar que o programa Arte Cultura e Cidadania – Cultura Viva tem conseguido articular as associações da sociedade civil e proporcionar o acesso democrático destes agentes aos recursos públicos, gerando fortalecimento e reconhecimento de circuitos culturais com bases comunitárias e associativistas.

Também, é fundamental reconhecer a legitimidade da qual o Programa passou a gozar entre os agentes culturais; o surgimento de oportunidades conferidas pelo acesso às novas tecnologias, principalmente aquelas que favorecem a comunicação e o estabelecimento de redes; e também a emergência de novas dinâmicas e atores

no campo cultura, apoiando e fortalecendo as suas ações. No concernente aos impactos que o Cultura Viva criou nas realidades locais, há um consenso acerca da sua contribuição para trazer à cena pública sujeitos, grupos e manifestações culturais antes “invisíveis” para as políticas públicas de cultura no Brasil.

Bibliografia

- ANTOUN, H.; MALLINI, F. Ontologia da liberdade na rede: a guerra das narrativas na Internet e a luta social na democracia. *Revista Famecos*, Porto Alegre, número 3, 2010.
- SILVA, Frederico Barbosa da; ARAÚJO, Herton Ellery (Org.). Cultura Viva: avaliação do programa arte educação e cidadania. Brasília: IPEA, 2010.
- Cultura Viva: Programa Nacional de Cultura e Cidadania. *Secretaria de Programas e Projetos Culturais do Ministério da Cultura*. 2004. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/culturaviva/>>.
- DORIA, Carlos Alberto. Os Federais e a Cultura. São Paulo: Biruta, 2003.
- GIL, Gilberto. Uma nova política cultural para o Brasil. *Revista Rio de Janeiro*, Rio de Janeiro, número 15, janeiro-abril de 2005.
- HOPENHAYN, M. Integrarse o subordinarse? Nuevos cruces entre política y cultura. In: MATO, D. (Org.). *Cultura, Política y sociedad: perspectivas latinoamericanas*. Buenos Aires: CLACSO, 2005.
- LAZZARATO, M.; NEGRII, A. Trabalho imaterial. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- SOUZA, M. Lopes de; RODRIGUES, G. Planejamento urbano e ativismos sociais. São Paulo: UNESP, 2004
- THOMPSON, E.P. A formação da classe operária inglesa. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1987

Pontos de Cultura e inclusão digital: estudo de caso em 4 Pontos de Cultura do país⁴⁷

Joana Varon Ferraz⁴⁸

Antonio Cabral⁴⁹

Eduardo Magrani⁵⁰

1. Introdução

Este artigo parte do pressuposto de que a política pública dos Pontos de Cultura, apesar de sintonizada com as práticas mais recentes de emprego da tecnologia para promoção de desenvolvimento social, ainda carece de mais análises objetivas e independentes sobre alguns aspectos de sua gestão. Visando preencher, ao menos em parte, esta lacuna, esse estudo tem como objetivo levantar alguns pontos de reflexão importantes na análise das políticas públicas de implementação dos Pontos de Cultura, principalmente no que diz respeito ao emprego da tecnologia como forma de promoção da inclusão social.

Por esse viés analítico focado no emprego da tecnologia, também entra no escopo deste estudo a avaliação das ações tomadas pelo modelo dos Pontos de Cultura na adoção do ideário de Cultura Livre (que envolve o uso de Software Livre, licenças *Creative Commons*⁵¹, além de outras práticas de livre disseminação e compartilhamento de conhecimentos) como instrumento de *soft ruling* para sua implantação. Parte-se da hipótese de que este elemento do programa desempenha um papel determinante para a agregação de redes sociais nas comunidades locais

⁴⁷ Este artigo é produto das conclusões alcançadas no decorrer do projeto “Tecnologia, Democracia e Desigualdade Social: Melhores Práticas e Políticas Públicas”, financiado pela FINEP e realizado pelo Centro de Tecnologia e Sociedade

⁴⁸ Advogada, bacharel em Relações Internacionais e pesquisadora do Centro de Tecnologia e Sociedade da Fundação Getúlio Vargas (CTS-FGV), onde coordena o projeto A2kBBrasil.

⁴⁹ Advogado, professor e pesquisador, sócio fundador do Centro Revolucionário de Inovação e Arte.

⁵⁰ Advogado e pesquisador do Centro de Tecnologia e Sociedade da Fundação Getúlio Vargas (CTS-FGV).

⁵¹ <http://www.creativecommons.org.br/index.php?option=content&task=view&id=21>

em que são implantados os Pontos de Cultura e para a manutenção de meios acessíveis para fomentar instrumentos de produção cultural e sua divulgação nas novas mídias.

Os Pontos de Cultura têm auxiliados em processos de inclusão digital ou, indo mais além, de inclusão digital cidadã de seus usuários? De que forma? Com quais características? Quais os principais obstáculos? Existem relações entre os Pontos e as lan houses – estabelecimentos que têm sido reconhecidos como verdadeiros centros de inclusão digital, mas que crescem à margem dos incentivos do Estado? Essas são algumas das questões que pretendemos abordar, levando em conta resultados de pesquisa qualitativa desenvolvida pelo método da observação participante em 4 Pontos de Cultura do Brasil.

Esperamos que nossa análise possa contribuir um pouco para o futuro do programa dos Pontos de Cultura, bem como para a definição de novas políticas públicas que empreguem a tecnologia como fator de inclusão social e de redução de desigualdade. Para tal, este artigo está estruturado em quatro partes: uma breve apresentação da Política dos Pontos de Cultura e de sua intersecção com as metas de inclusão digital; algumas considerações metodológicas sobre análise qualitativa realizada por estudos de caso em 4 Pontos de Cultura do país; apresentações dos resultados estudos de caso e conclusões finais.

2. Objetivos, processo e incentivos do programa de Pontos de Cultura para a inclusão digital

Desenvolvido pelo Ministério da Cultura (MinC) desde 2004, o Programa Cultura, Educação e Cidadania (Cultura Viva) tem o objetivo de “enfrentar as carências de instrumentos e estímulos para produção e circulação da cultura local e diminuir o isolamento das comunidades em relação às novas tecnologias e aos instrumentos de produção e educação artístico-culturais disponíveis em outros meios”⁵². Dentre seus eixos de ação, tem destaque principal a iniciativa dos Pontos de Cultura que tem como estratégia reconhecer as iniciativas e projetos culturais já desenvolvidos por comunidades, grupos e redes de colaboração, e incentivá-las através de convênios.

Para se tornar um Ponto de Cultura, a entidade da sociedade civil precisa participar do processo de seleção de projeto por meio de edital público (até hoje já

⁵² Mais Cultura, cultura e cidadania. Ponto de Cultura, <http://mais.cultura.gov.br/2009/02/09/pontosdecultura/>. Acessado em 20.11.11.

foram emitidos quatro editais pela Secretaria de Programas e Projetos Culturais do MinC). Passando no edital, é firmado o convênio com o MinC e, para a execução do projeto, o Ponto de Cultura recebe a quantia de **R\$ 185 mil** (cento e oitenta e cinco mil reais), divididos em cinco parcelas semestrais, para investir conforme o projeto apresentado.

Como meta geral do Programa Cultura Viva, a inclusão digital faz parte da estrutura de financiamento dos Pontos de Cultura: parte do incentivo recebido na primeira parcela, no valor mínimo de R\$ 20 mil (vinte mil reais), é obrigatoriamente utilizado para aquisição de um kit **multimídia, composto** por microcomputador, mini-estúdio para gravar CD, câmera digital, ilha de edição, programas em software livre e o que mais for importante para o Ponto.

O Ponto de Cultura não tem um modelo único, nem de instalações físicas, nem de programação ou atividade. Um aspecto comum a todos é a transversalidade da Cultura e a gestão compartilhada entre poder público e a comunidade. Segundo o MinC, atualmente, existem mais de **2.500 Pontos de Cultura** espalhados pelo país. Tendo em vista a expansão dessas ações, foram criados mecanismos de articulação entre esses Pontos, chamados de Redes de Pontos de Cultura e os Pontões de Cultura, situados nos locais de grande densidade de Pontos de Cultura. Os Pontões são espaços culturais, aproveitados ou construídos, geridos em consórcio pelos 22 Pontos de Cultura, que recebem recursos de até 500 mil reais por ano para o desenvolvimento de programação integrada, aquisição de equipamentos e adequação de instalações físicas. Seu financiamento se dá por meio de parcerias com empresas públicas e privadas e governos locais, e sua missão é constituir-se em espaços de articulação entre os Pontos.

Por meio da descrição de suas metas e da maneira como são estruturados os Pontos de Cultura, percebe-se nitidamente que a inclusão digital faz parte de sua estratégia de implementação. Será que o programa tem tido sucesso nesse objetivo? E que tipo de inclusão digital seria essa?⁵³ Quais os entraves? Pretendemos abordar essas questões por meio de estudos de casos, que nos forneceram instrumentos para uma análise qualitativa que traz alguns indícios significativos para a avaliação do programa dos Pontos de Cultura.

⁵³ Para entender algumas questões a cerca do conceito de inclusão digital, recomenda-se a leitura do artigo deste livro intitulado: “Entretenimento, sociabilidade e mobilidade social: reflexões sobre políticas de inclusão digital a partir de uma etnografia na lan house e no telecentro”, de Olívia Bandeira de Melo Carvalho.

3. Estudos de caso: delineando o objeto e breves considerações metodológicas

Foram selecionados quatro Pontos de Cultura para a realização de estudo de campo qualitativo. São eles:

1. Nós do Morro, Rio de Janeiro-RJ
2. Coco de Umbigada, Olinda-PE:
3. Eletrocooperativa, Salvador-BA
4. Projeto Casulo, São Paulo-SP

Trata-se de um universo pequeno, dentro da imensa quantidade de Pontos de Cultura espalhados pelo país. Contudo, buscou-se delinear um campo de estudo que abrangesse organizações da sociedade civil com perfis diferentes, em cidades diversas, que se transformaram em Pontos de Cultura por razões distintas, se estruturaram cada qual à sua maneira e tiveram resultados diferentes. Buscou-se a estratégia de trabalhar dentro da diversidade tanto para salientar diferentes estratégias de sucesso, como também para encontrar dificuldades comuns nos exemplos mais dispareces, o que aumenta a probabilidade de que a dificuldade possa ser atribuída a uma falha na forma de concepção do incentivo.

Como metodologia principal do trabalho de campo utilizou-se o conceito de *observação participante*, conforme o disposto na antropologia clássica, que consiste na presença do pesquisador durante um período de tempo entre os grupos pesquisados e evoca o ideal de intimidade e imersão na cultura do nativo, compreendido como o “outro” que devemos observar (MALINOWSKI, 1978 E 1970). Tal imersão teve como foco principal buscar compreender as razões que levam um Ponto de Cultura a alcançar (ou não) os objetivos aos quais se propõe.

A *observação participante* se estabelece menos como um tipo de relação entre pesquisador e “nativo” (no ideal de “adoção do ponto de vista do outro”), do que como uma possibilidade de atuação do pesquisador entre os grupos investigados. Ou seja, é tanto uma vivência direta com os grupos observados (e no estabelecimento da intimidade que permite aos nativos “falarem”) quanto a (não) intervenção do próprio pesquisador, que pode agir como um provocador da reflexão do grupo acerca de si mesmo e como observador “passivo” das ações sociais que se desenrolam.

Os grupos de atores sociais observados foram os seguintes:

1. Alunos – são os jovens moradores das comunidades assistidas por um Ponto de Cultura, objeto final dos projetos desenvolvidos visando ampliar suas possibilidades de inserção social e/ou econômica.

2. Atores/profissionais de cultura – são alunos que já se encontram num estágio mais avançado e que trabalham profissionalmente na área, recebendo uma remuneração para isso.
3. Professores – são os educadores que formam os alunos e recebem remuneração pelo trabalho desenvolvido.
4. Gestores – são os administradores dos Pontos de Cultura, cabe a eles a gestão de cada ponto, sendo responsáveis pela relação da ONG com o MINC e pela política implementada nos respectivos Pontos de Cultura.
5. Comunidade – São as pessoas que vivem na comunidade que são assistidas pelos Pontos de Cultura. São indiretamente afetados pelos Pontos de Cultura, principalmente pela possibilidade de acesso a bens culturais, como também a possibilidade de uma melhor educação para seus filhos.

Visando garantir a coleta das informações comparáveis entre os Pontos, foram delineados roteiros de entrevista para cada grupo de atores. A quantidade de entrevistas realizadas variou de acordo com a dimensão do Ponto de Cultura analisado, ficando numa faixa entre 7 e 12 entrevistas por Ponto, que foram complementadas por dias de observação participante do pesquisador de campo⁵⁴. Com base nesse método de coleta de dados, apresentamos a seguir um resumo das informações coletadas em cada Ponto de Cultura e as respectivas análises da dinâmica dessas organizações como Ponto de Cultura, levantamento que foi dividido nas respectivas sessões: origens e objetivos, perfil das pessoas que formam esse Ponto de Cultura e inserção no mercado de trabalho, manutenção do Ponto de Cultura, relação com o MinC, uso das tecnologias e ideário da Cultura Livre.

4. Estudos de campo

4.1. Ponto de cultura: Nós do Morro – Rio de Janeiro, RJ

Origens e objetivos

Localizado entre os bairros do Leblon e São Conrado, fazendo fronteira com a comunidade da Rocinha, o Morro do Vidigal abriga uma comunidade de baixa renda da zona sul do Rio de Janeiro que conta hoje com mais 20.000 pessoas. Com

⁵⁴ Entrevistas foram realizadas no decorrer de 2008 e 2009.

áreas de lazer reduzidas pela arquitetura rápida e sem planejamento, os jovens do Vidigal têm poucas opções de divertimento e de acesso a bens culturais.

O projeto Nós do Morro tem como público alvo justamente esta comunidade do Vidigal. Fundado em 1986 por um grupo de amigos, formado por atores e jornalistas, que visava criar um movimento cultural aproveitando o talento artístico dos jovens locais, o projeto tinha o objetivo inicial de formar atores e técnicos de teatro. Atualmente o Nós do Morro oferece 20 oficinas, entre elas, interpretação, cenário, figurino, iluminação, história do teatro, literatura, dança e roteiro de cinema. Intercalando encenações de textos clássicos da dramaturgia nacional com trabalhos de pesquisa de uma linguagem local, o grupo preocupa-se com a formação dos atores e técnicos, visando tornar-se um instrumento de inserção de jovens e adultos da comunidade no mercado de trabalho.

As atividades são realizadas no Teatro do Vidigal, local construído pelo próprio grupo, com exceção das oficinas de violão, cenografia, dança, capoeira, cinema, literatura, yoga e história do teatro, que desde agosto de 98 se concentram na rua Olinto de Magalhães, 54, no chamado “Casarão”. Em 1995 também foi fundado um núcleo audiovisual no grupo, que se aprimorou após o núcleo ser contemplado como Ponto de Cultura.

Perfil dos frequentadores e inserção no mercado de trabalho

Como já foi salientado, grande parte dos frequentadores – alunos e funcionários – do Nós do Morro são moradores da comunidade local, com exceção do núcleo de audiovisual, em que há um balanço entre pessoas da comunidade e de fora dela.

Com cerca de 400 alunos, o projeto abrange praticamente todas as faixas etárias, mas a maioria dos alunos é composta por crianças e jovens. Os funcionários costumam ser alunos antigos do projeto que criaram um maior vínculo com a instituição até começarem a trabalhar como multiplicadores e profissionais, a maior parte encontra-se cursando o 3º grau, enquanto outros passaram em algum momento pela universidade sem, contudo, concluir o curso. Muitos já estão no grupo há muitos anos, havendo inclusive profissionais que estão desde a primeira formação do grupo, a maioria trabalhando mais de oito horas diárias no Ponto. Porém, tanto alunos, quanto professores do Nós do Morro não comparecem no Ponto somente nos dias de aula ou durante as horas de trabalho, sendo frequente passarem grande parte do tempo em suas dependências durante as horas livres.

Assim como ocorre com a população do entorno, praticamente todos os entrevistados que fazem parte do Ponto não possui vínculos trabalhistas e se man-

têm como *free lancers* ou trabalhadores informais, sem direitos trabalhistas. Vale sinalizar que a fonte de renda da maioria dos profissionais que trabalham no Ponto não provém do Nós do Morro, a maioria realiza trabalhos externos ao projeto para complementar a renda, alegando que o Nós do Morro contribui somente para uma ajuda de custo, não constituindo um salário que garanta sua sustentabilidade. Dos alunos entrevistados nenhum recebe remuneração pelo projeto, apenas participam gratuitamente das atividades oferecidas pelo Ponto.

Contudo, vale ressaltar que em algumas entrevistas ficou claro que o grupo está vivendo um momento de reflexão sobre os mecanismos que direcionariam os membros do grupo para o mercado de trabalho, e nessa discussão a sustentabilidade, no sentido de geração de renda para os alunos e profissionais, tem sido uma preocupação muito presente. Muitos profissionais do grupo percebem a demanda por profissionais técnicos na área e enxergam isso como uma oportunidade de inserirem novas pessoas no mercado de trabalho, sugerindo que o grupo invista mais na área técnica para formar técnicos de teatro e cinema.

Ainda nesse sentido, existe no grupo um departamento de elenco para encaminhar os alunos para testes de televisão, cinema, comercial, entre outras oportunidades que apareçam nesse universo artístico. Em razão disso, é frequente a presença de alunos do Nós do Morro em grandes produções cinematográficas (ex. Cidade de Deus, Estômago, etc), em novelas e, em decorrência dos trabalhos de relevo, é comum que seus alunos e profissionais sejam nomeados em premiações, como foi o caso recente do Prêmio da Academia Brasileira de Cinema (ABC) para melhor ator coadjuvante.

Quanto às suas expectativas para o futuro, boa parte pretende aprofundar-se nas artes cênicas e áudio-visuais de modo que consigam sustentabilidade financeira trabalhando apenas na área. A maioria dos alunos entrevistados participa das oficinas, seja no audiovisual ou no teatro, por aptidão, por terem escolhido as artes como caminho para a ascensão social, e frisam que no Nós do Morro podem ter acesso a ótimos cursos que, além da qualidade, são gratuitos, o que, caso contrário, inviabilizaria a frequência da maior parte dos alunos.

Relação com a comunidade do entorno

A maioria da população do entorno entrevistada conhece o Nós do Morro e já participou em algum momento das oficinas. Muitos pararam por falta de tempo, tendo que trabalhar para sustentar e cuidar da família. Mesmo afastadas dos cursos, muitas pessoas ainda possuem uma relação forte com o espaço, contribuindo sempre que podem de alguma maneira, seja prestigiando os espetáculos

ou frequentando o “casarão” (casa sede do Ponto) por morarem nas proximidades e possuírem muitos amigos integrantes do grupo.

Boa parte dos entrevistados no entorno reconhece a importância do projeto e apresenta expressões muito felizes ao falar do grupo. Percebeu-se que não há qualquer envolvimento com o tráfico ou com milícias. As entrevistas deixaram claro que existe uma relação de respeito e até admiração e reconhecimento pelo trabalho desenvolvido no Nós do Morro. Os próprios traficantes reconhecem que o projeto realiza um trabalho importante na comunidade, ajudando inclusive a difundir uma imagem positiva da mesma, além de abrir alternativas para que jovens não se envolvam em atividades ilícitas.

Gestão e Manutenção do Ponto de Cultura

O Nós do Morro tem passado por dificuldades na questão da gestão. Tendo em vista o perfil dos gestores, um ator e uma pedagoga, que não tiveram nenhum acesso a uma formação na área de Administração ou Direito, a questão da gestão ficou à margem da concepção da organização, que passou anos mais focada na pedagogia dos cursos lá ministrados.

O Ponto não possui um captador de recursos ou um departamento de técnicos preparados para fazer essa captação. Tudo é feito de maneira um tanto informal e negociado pelos próprios gestores do grupo.

Relação com o MinC

Ainda que o Nós do Morro receba recursos substanciais, estes são descontínuos e, dada a fragilidade na gestão, por vezes um fluxo de caixa mínimo não é mantido, o que faz com que, por vezes, fiquem sem recursos. Nesse ponto, tornar-se um Ponto de Cultura foi importante como forma de garantir uma fonte de receita constante.

Muito dos profissionais compreendem a importância deste vínculo com o Ministério da Cultura, reconhecendo que tal convênio ajudou a agregar novos elementos ao grupo, dando maior visibilidade ao projeto e facilitando o intercâmbio com os demais Pontos de Cultura. No entanto, alguns dos profissionais entrevistados demonstraram ter pouco conhecimento sobre os requisitos e características específicas de se tornar um Ponto de Cultura. O mesmo acontece entre alunos e entrevistados no entorno, que entendem que a própria atividade do Nós do Morro seja, por si só, um Ponto de Cultura, desconhecendo toda a relação envolvendo a política pública por trás do conceito.

Contudo, os coordenadores do projeto, a despeito de alegarem ter uma boa relação com o MinC e elencarem vantagens ao tornarem-se um Ponto de Cultura, queixam-se em alguma medida da burocracia para a prestação de contas, o que se agrava pela falta de formação e conhecimentos em gestão dos criadores do Ponto. Também apareceram críticas quanto ao volume de investimento, alegando que o montante deveria ser proporcional ao tamanho do projeto e que o kit é geralmente insuficiente para atender a um público maior, o que, por vezes, faz com que o kit passe desapercebido, dada a dimensão da organização.

O pouco conhecimento da população acerca dos kits multimídia fornecidos pelo MinC ficou claro através de respostas sem muita segurança e algumas vezes equivocadas, como foi o caso de pessoas que acreditam que todos os equipamentos existentes no Ponto fazem parte do kit. Desconhecem que existe um determinado valor destinado apenas para a montagem dos Kits, sendo relevante ressaltar que o Ponto não promove qualquer tipo de discussão a respeito do Programa dos Pontos de Cultura, contribuindo para a falta de informação sobre o assunto entre os frequentadores.

Uso das tecnologias e relação com as lan houses do entorno

O conhecimento dos frequentadores e da população do entorno do projeto sobre a linguagem tecnológica limita-se, de uma maneira geral, a comentários superficiais sobre computador, Internet e telefones móveis. Ainda assim, a população da comunidade demonstra importar-se bastante com o acesso à cultura e à informação viabilizados pela tecnologia.

O acesso à Internet para alunos nesse Ponto é ainda incipiente visto que não possui um espaço físico específico e regras de utilização que organizem o acesso às poucas máquinas disponíveis. O acesso a computadores no projeto é por vezes possível graças à informalidade das relações, permitindo-se que um aluno que precise ou deseje acessar e pesquisar algo utilize, por alguns momentos, as máquinas de uso da administração ou de outros profissionais do Ponto.

Apesar disso, o acesso à Internet é explorado diariamente pelos frequentadores do Ponto, considerando que parte dos entrevistados possui computador em casa com acesso à Internet e que aqueles que não possuem – ou mesmo os que possuem – têm o hábito de ir a lan houses, incentivados pelo baixo preço de utilização do serviço e pelo aspecto de socialização desse espaço, o que corrobora com tese desses estabelecimentos serem importantes instrumentos de inclusão digital, contribuindo efetivamente para o desenvolvimento da comunidade.

Perguntados sobre o crescimento das lan houses, vale salientar que os profissionais entendem como sendo algo positivo, uma vez que viabiliza o acesso barato a pessoas que não teriam essa oportunidade. Contudo, os profissionais do projeto transparecerem uma preocupação com relação ao uso que as pessoas e principalmente os jovens e crianças fazem dessa tecnologia. Nas entrevistas fica claro o desejo de se construir um laboratório de informática que permita o acesso aos alunos e membros da comunidade que deveria funcionar como uma espécie de lan house educativa, como aponta um dos profissionais em sua entrevista. No mesmo sentido, muitos dos entrevistados sugeriram que lan houses educassem os jovens e crianças a evitarem ou aproveitarem melhor determinados sites com objetivo de promover uma navegação mais instrutiva.

Ideário da Cultura Livre

Em relação à utilização e demais questionamentos envolvendo software livre e kits multimídia fornecidos pelo MinC, as entrevistas deixaram claro que são raros os membros da comunidade que dominam o assunto, sendo que aqueles que têm maior conhecimento geralmente são integrantes do Ponto de Cultura.

Uma das queixas mais frequentes quanto ao software livre, entre os entrevistados frequentadores do Ponto, foi o fato de não ter nenhum técnico para auxiliar e tirar dúvidas em relação ao software, bem como reclamações demandando oficinas mais demoradas e direcionadas. Essa referência se explica pelo fato de que, quando o Nós do Morro passou a ser considerado como um Ponto de Cultura, um grupo do projeto Cultura Digital (Pontão Digital-Circo Voador) foi enviado para ministrar oficinas, mas os frequentadores se queixaram por ter sido algo muito rápido e que o software livre não se aprende tão rapidamente. Vale ressaltar também, que o software livre é pouco utilizado no projeto, sendo poucos os alunos que se prontificam a tentar mexer.

4.2. Ponto de Cultura: Eletrocooperativa – Salvador, BA

Origens e objetivos

A Eletrocooperativa tem sua sede em Salvador, no centro do pelourinho e uma filial administrativa em São Paulo, na Vila Madalena. Diferentemente dos outros Pontos de Cultura pesquisados, a Eletrocooperativa não se localiza numa comunidade carente, mas no histórico e turístico Pelourinho, e foi fruto da vontade e visão de um jovem paulistano recém saído de uma grande empresa que apostou

numa ideia: formar jovens carentes em música e tecnologia, aplicando conceitos de produção colaborativa, busca por nichos (ANDERSON, 2006), produção em parceria, formação profissional, educação financeira e sustentabilidade. O objetivo da Eletrocooperativa então delineou-se: um projeto de educação através da música, tecnologia e arte digital visando à promoção social através do acesso aos meios de produção musical, para auxiliar de forma colaborativa no desenvolvimento da autonomia financeira de jovens de baixa renda.

Para atingir esses fins, indo além da meta de formar esses jovens em tecnologias de ponta aplicada à produção de música, a Eletrocooperativa também ensina educação financeira aos seus alunos, dando-lhes uma bolsa mensal de um salário mínimo, sendo que parte dessa bolsa é descontada “na fonte” com o objetivo de criar uma poupança para que cada aluno ao término do curso, possa sair dali com formação e algum recurso financeiro para iniciar sua carreira.

Perfil dos frequentadores e inserção no mercado de trabalho

Jovens de diversas comunidades carentes de Salvador frequentam o Ponto, tendo em vista sua localização no centro histórico do Pelourinho. Também pelo fato de usufruir de uma localização central, indo além de atingir apenas uma comunidade carente – o que já seria bastante significativo – a Eletrocooperativa tem potencial para atingir uma variedade de comunidades de Salvador, potencial esse que tem se concretizando de forma orgânica, mas eficiente. Pois segundo os alunos e gestores do Ponto, o modo mais efetivo de atração de novos jovens-alunos é através dos próprios alunos, no conhecido sistema boca-a-boca, criando uma relação bastante forte entre eles.

Como característica comum aos jovens frequentadores, percebeu-se que todos os jovens entrevistados estavam matriculados na escola, com exceção daqueles que já haviam terminado o ensino médio e era visível na rotina dos mesmos a preocupação com os estudos.

Do ponto de vista da sua relação com o mercado, a Eletrocooperativa vem obtendo considerável sucesso. Além de patrocinadores, o Ponto também tem uma série de clientes que pagam por serviços como a criação de jingles, trilha sonora de filmes, produção musical dentre outros. Percebeu-se que para as empresas é um ótimo negócio contratar a Eletrocooperativa, pois seus serviços atendem a uma demanda crescente nas empresas pela estruturação dos negócios focado em três pilares de sustentabilidade “*people, planet and profit*” ou “*triple bottom line*”, oferecendo mão de obra qualificada, de origem pobre, formada no projeto, através

de atividades não poluentes, propiciando além de um serviço de primeira, uma considerável melhoria na imagem da empresa que toma o serviço.

Relação com a comunidade do entorno

A relação com a comunidade do entorno é curiosa, existe uma relação muito mais intensa com comunidades carentes da cidade, que com a própria população do Pelourinho. Segundo os próprios alunos, a prefeitura de Salvador não oferece o apoio necessário para projetos de música que não envolvam a música típica da Bahia, com isso, os grupos de *hip hop* e eletrônico formados na Eletrocooperativa encontram dificuldades para se apresentarem no bairro onde estudam e trabalham, o Pelourinho. Fugir do tradicional batuque ao estilo Olodum é um entrave cultural diante da política de incentivo da Prefeitura de Salvador, o que, apesar das dificuldades, vem se mostrado uma decisão acertada, tendo em vista o crescimento do número de alunos e clientes, a riqueza do material produzidos e principalmente a cultura de criação em colaboração, as colagens e *mash ups* que têm florescido nos trabalhos do Ponto, inserindo esses jovens no que há de mais moderno na produção musical, seja em termos de software de edição ou modos de produção.

Gestão, Manutenção do Ponto de Cultura e Relação com o Minc

Para a Eletrocooperativa, a maior importância de ser um Ponto de Cultura é a possibilidade de participar da rede nacional de Pontos de Cultura, trocando informações e experiências. Para a estrutura da Eletrocooperativa a receita e equipamentos advindos dessa parceria com o MINC não chega a causar grande impacto, muito diferente de outros casos estudados, como o Coco de Umbigada, por exemplo. Em relação a gestão e manutenção do Ponto de Cultura, devido à própria formação acadêmica mais sólida dos gestores, não encontra maiores problemas no que tange à prestação de contas e atendimentos de exigências burocráticas, apesar da concordância de que os processos burocráticos poderiam ser simplificados. Fica, no entanto, registrado que alguns gestores do projeto comentaram a necessidade da criação de faixas de apoio, com receitas apropriadas à necessidade de cada ponto de cultura.

Uso das tecnologias e relação com as lan houses do entorno

O uso da tecnologia talvez seja o ponto alto do projeto, uma vez que são utilizados apenas os softwares mais modernos e que o mercado de fato utiliza, formando os jovens profissionalmente para uso de programas altamente sofisticados.

Para tal, a Eletrocooperativa possui uma série de regras referentes ao uso de computadores em sua instalação. Em horário de aula, só é permitido estudo e trabalho, proibindo (sem no entanto bloquear) o acesso aos sites de relacionamento, jogos e outros usos que fujam do objetivo educacional e profissional. Isso funciona muito bem, permitindo que os alunos foquem no aprendizado e na produção. Antes ou depois do horário de trabalho, os jovens podem acessar seus e-mails e sites de relacionamento, mas, mesmo assim, muitos preferem fazer o uso recreativo da Internet em lan houses ou em casa.

Cabe destacar que o Pelourinho possui uma peculiaridade em relação às outras localidades pesquisadas, por ser um bairro turístico, onde as lan houses possuem um perfil mais sofisticado para atender os estrangeiros que ali frequentam, fugindo do modelo de lan house amplamente difundido nas periferias reconhecidas por seu baixíssimo preço. Com isso, os jovens desse Ponto de Cultura praticamente não se relacionam com as lan houses do entorno, fazendo uso recreativo da Internet em casa ou em lan houses localizadas nas comunidades em que vivem.

Ideário da Cultura Livre

Pode-se dizer que a Eletrocooperativa é, na sua essência, um projeto de cultura livre, baseado na produção colaborativa, utilizando licenças *Creative Commons*, copiando, colando, *remixando*.

Nesse sentido, foi construído um banco de dados com todas as músicas, *mash ups* e afins criados dentro da Eletrocooperativa, mas também através da contribuição de artistas renomados como Lucas Santtana, disponibilizadas sob uma licença *Creative Commons*, livres para que todos usem e abusem do material já existente para criar novas músicas. Ou seja, incentiva-se um sistema de produção colaborativo, com a participação de todos, intensificando o processo de trocas e aprendizagem.

A única exceção ao ideário da Cultura Livre é a utilização de softwares proprietários, que segundo os professores, é fundamental para que se ofereça uma formação sólida que insira esses jovens no mercado de trabalho, tendo em vista que grandes gravadoras, estúdios e empresas do ramo baseiam sua produção em software proprietário. O programa ensinado em cada curso busca sempre ser aquele utilizado profissionalmente pelo mercado. Como bem disse um professor, “dói no meu coração não utilizar sempre software livre, mas aqui temos a responsabilidade de formar jovens em situação de risco, nosso objetivo é a inserção deles no mercado de trabalho, e, para isso, temos que utilizar o que o mercado usa”. Não

somos um lugar de recreação, somos um lugar que forma profissionais preparados para o mercado.

4.3. Popular Coco de Umbigada – Olinda, PE

Origens e objetivos

Localizado na cidade de Olinda-PE, o Ponto de Cultura Coco de Umbigada é um projeto que visa à preservação da memória e à difusão da cultura negra e afro-descendente, sob a perspectiva dos direitos humanos, auxiliando, por meio da cultura e educação, na inclusão social de jovens em situação de vulnerabilidade social.

O projeto Coco de Umbigada possui uma área de atuação centrada no Bairro de Guadalupe e seu entorno, caracterizado por representar uma das maiores densidades demográficas e menores Índices de desenvolvimento Humano da cidade de Olinda. A dificuldade de acesso da população aos bens e serviços socialmente produzidos denota a importância de se ter uma iniciativa de fomento à cultura, educação e inclusão social na comunidade.

A difusão da cultura negra e afro-brasileira ocorre principalmente por meio de um encontro chamado Sambada de Coco, através do qual são oferecidas danças típicas da cultura ancestral, além de uma troca de conhecimentos entre os chamados mestres da cultura popular e suas novas gerações. O encontro envolve toda a comunidade promovendo uma ação de preservação do patrimônio imaterial do povo negro e afro-descendente. A sambada de coco ocorre regularmente reunindo cerca de 4 mil pessoas a cada edição, aquecendo a economia local e promovendo integração social.

A Sambada de Coco começou no século passado, na Aldeia de Paratibe, em Pernambuco, através das raízes da família Barbosa e dos Mestres João Amâncio e Zé da Hora, que realizavam essa manifestação espontânea e tradicional entre seus parentes e sua comunidade. No entanto, com a morte dos mestres, a sambada deixou de acontecer por quase 40 anos. Apenas em junho de 1998, uma nova geração da família Barbosa, liderada pela yvalorixá (mãe de santo) Beth de Oxum, trouxe de volta a sambada.

Perfil dos frequentadores e inserção no mercado de trabalho

O Coco de Umbigada possui um núcleo administrativo pequeno e pouco desenvolvido, sendo coordenado por Beth de Oxum, de quem partiu a iniciativa. O Ponto esforça-se para minimizar as distâncias sociais existentes entre diferentes

grupos, privilegiando a capacitação dos jovens por meio de oficinas de formação artística afro-brasileira. As oficinas oferecidas compreendem ritmos e danças de umbigada do Brasil, estudo da identidade negra e sua cultura além de oferecer cursos de Tecnologia de Informação e Comunicação, demonstrando preocupar-se com a inclusão digital destes jovens.

Contudo, o Ponto não tem objetivo profissionalizante, apenas de possibilitar que as crianças tenham ocupações e formação cultural fora do horário de aula. Dessa forma, viabiliza um resgate da auto-estima de seus frequentadores pela valorização da cultura local, o que não deixa de ajudá-los mais adiante nos processos de auto-valorização para busca de trabalho etc.

Gestão e Manutenção do Ponto de Cultura

Com o foco de trabalho voltado para o Ponto de Cultura especificamente, o Coco de Umbigada consegue atender de forma aceitável às exigências do Ministério da Cultura. Não obstante, tendo em vista a baixa qualificação dos integrantes do Ponto, as exigências, além de burocráticas, mostram-se complexas na visão dos gestores entrevistados, exigindo um grau de esforço e de atenção muito maior do que consideram necessários, sendo um fator de grande peso ao avaliar o quanto vale a pena manter o vínculo com o Ministério da Cultura. O Coco de Umbigada, contudo, valoriza o apoio, apesar do volume de exigências, em virtude de seu exíguo orçamento, considerando a ajuda financeira e o kit multimídia, fundamentais para o aprimoramento do Projeto.

Relação com o MinC

Em novembro de 2004 a iniciativa do Terreiro da Umbigada foi reconhecida pelo Ministério da Cultura como Ponto de Cultura, firmando a parceria com o Governo Federal. A parceria tornou-se o foco principal do projeto, sedimentando uma política pública cultural comprometida com entidades e suas respectivas comunidades, através da valorização e difusão da Cultura Popular. Após sua transformação em Ponto de Cultura, o projeto ampliou suas atividades oferecendo oficinas de capacitação profissional para mais de 70 jovens da comunidade do Guadalupe e seu entorno.

A transformação em Ponto de Cultura constituiu um fator essencial para o aprimoramento na infra-estrutura do projeto, sendo uma ajuda considerável levando-se em conta o módico orçamento da iniciativa. A melhora na infra-

estrutura possibilitou a inclusão digital dos membros do projeto e sua multiplicação aos membros da comunidade não tendo sido um objetivo inicial, mas encarado hoje como fundamental considerando a eficiência das novas mídias na difusão cultural.

Uso das tecnologias e relação com as lan houses do encontro

As oficinas contam com materiais didáticos específicos para o uso da tecnologia além de laboratórios multimídia onde o jovem aprende informática, comunicação, edição e produção de vídeo, priorizando sua integração em conjuntos sociais e mantendo sua identidade e seus costumes. Aumentando sua integração com as tecnologias da informação e comunicação os jovens desta comunidade se consideram melhor capacitados para o mercado profissional.

O projeto prioriza o acesso à inclusão digital, diversidade cultural, atendimento alternativo e projeção social, promovendo ainda soluções sustentáveis para uma aprendizagem, oferecendo meios para a alfabetização digital, para que os jovens possam melhor interagir em um ambiente cada vez mais exigente tecnologicamente.

A parceria com o Ministério da Cultura foi considerada fundamental não só pelo apoio financeiro, sendo uma contribuição, reitera-se, bastante considerável para o Ponto, mas também por haver introduzido no Projeto os meios tecnológicos usados para potencializar a difusão da cultura negra e afro-brasileira, possibilitando ainda a inclusão digital dos jovens daquela Comunidade.

Ideário da Cultura Livre

O kit multimídia tem sido utilizado pelo Ponto, inclusive os software livres de edição serviram para a preparação de vídeos registrando a festa do Coco. No decorrer das entrevistas, não se averiguou questionamentos ou impedimentos para o uso dessas tecnologias.

4.4 Projeto Casulo – São Paulo, SP

Apesar de estar listado no edital como Ponto de Cultura, descobriu-se no decorrer do campo que esta organização acabou rejeitando o financiamento do MinC e é apontada aqui como caso de questionamento extremo dos mecanismos de implementação dos Pontos de Cultura.

Fundado pelo Instituto de Cidadania Empresarial, em parceria com a Prefeitura de São Paulo e outras empresas, fundações e institutos, hoje trata-se de uma organização autônoma, com foco na Cultura para fomentar o desenvolvimento pessoal e social de crianças, jovens e famílias das comunidades do Real Parque e Jardim Panorama, localizadas no sudoeste da capital. Com essa base institucional, os gestores do projeto acabaram avaliando que o apoio como Ponto de Cultura acabaria compensando menos do que o desgaste que teriam para atender às demandas do Ministério e terminaram optando por não se habilitar como tal.

5. Conclusões

Consideramos que a escolha desses 5 pontos para o desenvolvimento do estudo de campo foi exitosa no sentido de abranger uma diversidade interessante de experiências de Pontos de Cultura, capaz de abranger perfis distintos de organizações não governamentais que, por consequência, formaram Pontos de Cultura também seguindo anseios variados e que sofreram impactos diversos por se tornarem Pontos de Cultura. Nesse sentido, foi fácil perceber que a depender da dimensão e estabilidade de cada organização, o incentivo financeiro e do kit multimídia teve impacto diferente, servindo ou não de incentivo, o que nos faz pensar se eventualmente pensar em incentivos proporcionais, e principalmente, kits multimídias adaptáveis às demandas de cada organização possivelmente seriam medidas razoáveis para a melhoria do programa.

Por exemplo, no caso do Coco de Umbigada, uma organização relativamente pequena, se comparada com os outros objetos do nosso estudo, o impacto de se tornar Ponto de Cultura foi substancial, principalmente pela incorporação das novas tecnologias para divulgar e promover elementos da cultura folclórica tradicional. Inicialmente focado na cultura popular, visando preservar uma festa tradicional, pelos meios tradicionais, depois de receberem o kit multimídia que acompanha a formalização da organização como Ponto de Cultura, os jovens alunos do Ponto começaram a gravar a festa e disponibilizar pela Internet, o que não fazia parte da vocação original.

Em organizações maiores o impacto que se observou foi em outro sentido. No caso do Nós do Morro e do Circo Voador, por exemplo, organizações já estabelecidas e de sucesso reconhecido, o impacto foi mais relacionado ao status de se tornar Ponto de Cultura, sendo que essa organização já tem sustentabilidade garantida por outros financiadores que, por outro lado, também são aprovados com mais facilidade por eles terem a “marca” de um Ponto de Cultura. Por outro lado, se comparado proporcionalmente com o que aconte-

ceu no caso do Coco de Umbigada, o impacto tecnológico foi pequeno, o que se atribui, principalmente à dimensão do kit em comparação à dimensão do Ponto. Por consequência, os jovens frequentadores desse Ponto acessam a rede principalmente nas lan houses do entorno.

Outra consequência interessante se agrega ao fato de que, apesar de ser considerada uma organização grande, em comparação com nossos outros estudos de caso, o Nós do Morro sempre passou por dificuldades de gestão, que foram atribuídas, em parte, pelo foco das preocupações de seus gestores estar mais centrado nos objetivos voltados ao planejamento pedagógico do que ao planejamento estratégico de gestão. Essa deficiência de gestão, por vezes, levava à falta de caixa na administração da associação, o que foi revertido a partir do momento que viraram Ponto de Cultura, pois a receita do programa, apesar de pequena se comparada proporcionalmente ao orçamento anual da organização, ajuda a manter uma estabilidade no fluxo de caixa. Contudo, mesmo com essa questão solucionada, o problema de gestão continua. Foram comuns entre os gestores do Ponto reclamações na questão da prestação de contas para tal. Observou-se que o pessoal da comunidade tem muita capacidade de empreendedorismo, mas na capacidade gerencial de lidar com o poder público há grande dificuldade. Foi mencionado inclusive que por atrasarem as prestações de contas ao MinC acabaram prejudicando o recebimento de recursos de outras fontes.

Esse tipo de reclamação sobre o procedimento de prestação de contas também foi comum nos estudos de caso dos outros Pontos. Exemplo mais radical foi o projeto Casulo, que sequer finalizou o processo para se tornar Ponto de Cultura, optando pela desistência por não conseguir atender demandas do governo de maneira que considerasse que um esforço extra valeria a pena. Nesse caso específico, optou-se por não ser Ponto de Cultura, pois tinham uma realidade mais confortável e estável, como associação abrigada dentro de um instituto, assim, em uma análise de prós e contras, devido à burocracia, avaliaram que o custo para ser Ponto de Cultura iria além dos benefícios.

É importante perceber que, muitas vezes, essas associações crescem de maneira orgânica, sem muitos gestores, sem foco no planejamento administrativo, e mais centradas na concretização de seus objetivos. O que aponta para o fato de que apesar da série de procedimentos burocráticos ser criada para evitar corrupção do incentivo, há que se encontrar um meio termo para que o incentivo se adéque às capacidades de associações pequenas, que muitas vezes não têm administradores nos seus quadros. Seria, portanto, necessário criar melhores procedimentos de prestação de contas, lembrando que seus gestores são agentes sociais e não empresários, e até

mesmo ter um canal de suporte mais ativo para tal, como, por exemplo, oferecendo alguma formação básica de administração de projetos.

Outro Ponto crítico do incentivo diz respeito aos equipamentos do kit e ao uso das ferramentas compatíveis com o ideário de Cultura Livre. É comum que o Ponto receba equipamentos e/ou softwares que sabem utilizar ou então que receba um equipamento que já tenha, enquanto precisava mais de, por exemplo, um microfone específico, uma filmadora, etc. Conclui-se, portanto, que no planejamento do programa deveria haver mais maleabilidade quanto aos equipamentos do kit, visando à melhor utilização dos recursos e sucesso do projeto que pretende auxiliar.

A boa utilização do kit viria aliada também a algum tipo de curso ou workshop de formação e capacitação para, por exemplo, a utilização de alguns softwares livres. Algo cuja viabilidade poderia ser fomentada pela própria rede, utilizando a Teia de Pontos de Cultura⁵⁵ e/ou, porque não, utilizando-se também das lan houses do entorno.

É importante destacar que no decorrer deste estudo, apesar dos Pontos de Cultura serem o objeto da análise, por focarmos na questão da inclusão digital, foi inevitável não tomar ciência da importância das lan houses presentes no entorno desses Pontos, ou, como no caso da Eletrocooperativa, das lan houses das comunidades dos frequentadores do Ponto, já que as lan houses do Pelourinho, por seu perfil turístico, têm acesso mais caro. Seja qual fosse o Ponto, no decorrer deste estudo a menção a esses empreendimentos foi constante, mesmo que o kit multimídia atendesse às demandas de Pontos menores, como o Coco de Umbigada, os frequentadores de todas as organizações apontaram a lan house como local de acesso, por vezes, onde faziam um uso mais recreativo da Internet, ou mais voltado para questões pessoais do que profissionais, como responder emails, acessar redes sociais etc., como ficou bem destacado entre os alunos da Eletrocooperativa, que utilizavam os computadores do Ponto apenas para trabalhar, mas também frequentam as lan houses para socialização e outras atividades.⁵⁶

⁵⁵ Para maior entendimento dessa interação inerente ao ideário de cultural livre, cabe ler o artigo deste livro intitulado: “As culturas digitais dos Pontos de Cultura e lan houses”, de Adriano Belisário e Juliana Lopes

⁵⁶ Para uma visão etnográfica das lan houses como centros de sociabilidade e dos jogos como forma de aprendizagem, cabe uma leitura atenta aos textos de Olivia Bandeira, Carla Barros e Pâmella Passos presentes nesse livro.

Essa relação dos alunos dos Pontos de Cultura com os ambientes das lan houses, como sendo dois “faróis digitais”⁵⁷, ainda não foi explorada pelas políticas públicas apesar de ter grande potencial de beneficiar comunidades carentes nos dois sentidos: de um lado, para os processos de formação e capacitação em tecnologias nos Pontos de Cultura, melhor viabilizados pelos conhecimentos técnicos dos donos e frequentadores das lans e quem sabe, potencializados, atingindo um maior público, por meio do uso de toda a infra-estrutura de equipamentos das lans; de outro, favorece também os donos das lans, ao possibilitar a diversificação de seu modelo de negócios, por exemplo, por meio de workshops articulados com gestores dos Pontos, que poderiam oferecer mais serviços à comunidade, como fomento a atividades culturais, o que inclusive ajudaria também a superar o estigma que equipara as lan houses a casas de jogos, desconsiderando seu potencial de centros de inclusão digital.⁵⁸ As lan houses poderiam, então, também receber incentivos para esse tipo de parcerias, como, por exemplo, está tentando implementar atualmente a Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro, por meio de editais de cultura digital que incluem lan houses.

Em suma, destacamos, portanto, como conclusão final deste estudo de casos que:

- O programa dos Pontos de Cultura é revolucionário e exitoso na medida em que reconhece as iniciativas de articulação para produção e circulação de cultura que já existem, que cresceram de forma orgânica nas comunidades, seguindo um modelo “*bottom-up*” para mapear as necessidades e focos de fomento, rumo a uma rede democrática de produção cultural que tem se ampliado rapidamente.⁵⁹
- É exitoso também por prever no seu esquema de fomento formas de diminuir o isolamento das comunidades em relação às novas tecnologias e demais instrumentos inovadores de produção e educação artístico-cultural, viabilizando não

⁵⁷ O conceito e o potencial de se pensar nesses “faróis digitais” é explorado na introdução deste livro, “Farol Digital: Pontos de Cultura e lan houses como centros de inclusão digital”, de Ronaldo Lemos.

⁵⁸ Para entender melhor o peso deste estigma na formalização e continuidade de negócio nesses estabelecimentos, cabe uma leitura do artigo deste livro intitulado “Lan house: os desafios da formalização desses centros de inclusão digital”.

⁵⁹ Nesse ponto, vale uma leitura do texto desde livro intitulado “A trajetória e repercussões do Programa Cultura Viva e os Pontos de Cultura: a constituição de uma rede democrática de produção político-cultural”, de Graciela Hopstein.

apenas uma inclusão digital, mas sim, uma inclusão digital cidadã, ou seja, um reconhecimento das tecnologias como meio para exercício de alguns direitos sociais, como o direito à cultura.

- Contudo, pelos estudos de caso foi possível averiguar que os impactos de se tornar Ponto de Cultura variam de acordo com a dimensão da organização que aplica para tal. O que nos faz pensar que procedimentos que possibilitam incentivos proporcionais ao tamanho da organização também seriam importantes.
- Da mesma forma, os casos apresentaram críticas ao fato de que o kit multimídia é pré-determinado, ou seja, não leva em conta as demandas e necessidades do Ponto. Uma forma de avaliar essas necessidades antes do oferecimento do kit poderia decorrer em uma melhora no aproveitamento destes recursos.
- Os casos também apontaram que há grande dificuldade no momento da prestação de contas, principalmente porque se trata de iniciativas que, geralmente, cresceram sem que se pensasse em questões de gestão. A previsão de procedimentos burocráticos amigáveis aliados a processos rápidos de capacitação em gestão, promovidos pelo próprio Ministério da Cultura, seriam formas de contornar esse tipo de dificuldade.
- No mesmo sentido, são necessários cursos ou maneiras eficientes de articular a rede dos Pontos de Cultura e da Cultura Digital para capacitar os novos gestores e professores no uso das ferramentas vinculadas ao ideário da Cultura Livre.
- Por fim, observou-se uma grande interação entre os usuários dos Pontos de Cultura e as lan houses do entorno, ou de suas respectivas comunidades. Trata-se aqui de dois instrumentos potentes para inclusão digital, principalmente por já estarem presentes em comunidades carentes e serem pontos de socialização e troca cultural entre jovens e adolescentes dessas comunidades, que, embora sejam alvo das políticas públicas, por vezes, não são atingidos por elas, como é o caso dos telecentros.⁶⁰ Há, portanto, que se levar em conta essa proximidade e instigar parcerias entre esses dois Faróis Digitais.

⁶⁰ Embora os telecentros sejam centros públicos de acesso gratuito à Internet, pesquisa TIC domicílios e empresas 2010, publicada pelo Comitê Gestor da Internet, aponta que enquanto esses centros são o principal local de acessos de apenas 4% dos usuários de Internet, as lan houses representam 35%.

Bibliografia

ANDERSON, Chris. A cauda longa – do Mercado de massa para o Mercado de nicho. Campus Elsevier, 2006.

MALINOWSKI, Bronisław Kasper. Argonautas do Pacífico Ocidental. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

MALINOWSKI, Bronisław Kasper. Uma teoria científica da cultura. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

Pesquisa sobre o uso das tecnologias da Informação e Comunicação no Brasil 2010. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em: <<http://www.cetic.br/tic/2010/index.htm>>.

Lan house: os desafios da formalização desses centros de inclusão digital

Luiz Fernando Marrey Moncau⁶¹

Joana Varon Ferraz⁶²

As lan houses são responsáveis por um aumento expressivo do acesso à Internet no Brasil. Entretanto, vários são os impedimentos legais que dificultam o reconhecimento desses estabelecimentos como centros de inclusão digital. O presente artigo busca fornecer um diagnóstico a respeito da legislação em vigor e dos projetos de lei sobre o tema que se encontram em debate, visando apontar caminhos mais amigáveis para tratar juridicamente desses estabelecimentos.

1. Breve panorama dos estudos sobre lan houses no Brasil

Três pesquisas são interessantes para fins de compreenderemos a importância das lan houses para a inclusão digital e para o acesso aos mais diversos tipos de serviços hoje disponíveis através da rede mundial de computadores:

- Pesquisa TIC domicílios 2010, do Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação – CETIC.br
- Pesquisa TIC Lan house 2010, do Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação – CETIC.br
- Pesquisa Cultura Data, da Fundação Padre Anchieta

⁶¹ Advogado e pesquisador do Centro de Tecnologia e Sociedade da Fundação Getúlio Vargas (CTS-FGV), onde coordena o projeto Open Business.

⁶² Advogada, bacharel em Relações Internacionais e pesquisadora do Centro de Tecnologia e Sociedade da Fundação Getúlio Vargas (CTS-FGV), onde coordena o projeto A2kBrasil.

1.1 Dados do CETIC.br⁶³ (TIC Domicílios 2010 e TIC Lan house 2010)

O Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação – CETIC.br é o órgão responsável por avaliar a disponibilidade e uso da Internet no Brasil, publicando estudos que visam monitorar e avaliar o impacto sócio-econômico das TICs e que servem como referência para a elaboração de políticas públicas que visam enfrentar o desafio de garantir o acesso da população às Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs). Esses estudos fazem parte das atribuições do Comitê Gestor da Internet – CGI.br.⁶⁴

O CETIC.br realiza anualmente a pesquisa denominada “Pesquisa sobre o uso de Tecnologias da Informação e da Comunicação”. Esta pesquisa possui o objetivo de mapear a posse e o uso das TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) no país construindo séries históricas de indicadores relevantes para a realização de análises e estudos comparativos, ajudando os gestores públicos a desenhar políticas públicas para a sociedade brasileira, e divide-se em diferentes relatórios: TIC domicílios, TIC domicílios e empresas, TIC lan houses, entre outras.

De acordo com o relatório mais recente, TIC domicílios e empresas 2010, no Brasil, 35% dos usuários de Internet apontam os Centros Públicos de Acesso Pago (CPAPs – que incluem lan houses, Internet Cafés e outros estabelecimentos similares) como o local em que se conectam à rede mundial de computadores. Houve uma queda expressiva se considerarmos os dados de 2007, que evidenciaram que as lan houses eram as protagonistas do acesso à rede no país, representando o local de acesso para 49% da população urbana, porcentagem que ultrapassava o acesso domiciliar em 9%. Contudo, ainda que o acesso domiciliar tenha subido para 56% (uma tendência positiva, que representa maior acesso aos bens informáticos, provavelmente devido ao aumento do poder de compra da chamada classe C), 35% ainda é um número bastante expressivo, que posiciona as lan houses como segundo principal local de acesso, superando trabalho, escola e os próprios centros de acesso gratuito criados pelo Poder Público. Essa representatividade é

⁶³ O CGI é o órgão criado com o objetivo de coordenar e integrar todas as iniciativas de internet no país. Mais detalhes no website: [HTTP://www.cgi.br](http://www.cgi.br)

⁶⁴ Órgão criado pela Portaria Interministerial nº 147, de 31 de maio de 1995, alterada pelo Decreto Presidencial nº 4829 de 3 de setembro de 2003, para “coordenar e integrar todas as iniciativas de serviços de Internet no país, promovendo a qualidade técnica, a inovação e a disseminação dos resultados ofertados.” Definição disponível em: <http://www.cgi.br/>. Acessado em 22.11.11.

ainda maior se considerarmos apenas o meio rural, onde os acessos feitos por meio dos CPAPs representa 39%.⁶⁵

Se tomarmos em conta dados regionais, as lan houses voltam a ser as maiores protagonistas no Norte e no Nordeste, ultrapassando os acessos domiciliares. Na região Norte, 56% dos usuários de Internet acessam a rede através dos CPAPs, e apenas 34% nos respectivos domicílios, já na região Nordeste, enquanto que os acessos via CPAPs chega a 44%, o acesso domiciliar é de 34%.⁶⁶ Nas demais regiões, esses centros continuam sendo o segundo principal local de acesso.⁶⁷

O potencial das lan houses como locais de inclusão digital (e social) se destaca ainda mais se cruzarmos esses números com dados relativos ao grau de instrução, renda familiar e classe social do usuário. Nesse caso os CPAPs foram apontados como de grande importância justamente nas camadas mais pobres da população. Representam o principal local de acesso para 67% dos usuários das classes D e E⁶⁸. Ressaltando-se que na última edição do relatório, pela primeira vez, para 44% dos usuários de Internet da classe C o domicílio passou a ser o principal local de acesso, ultrapassando pela primeira vez os acessos na lan house, que ainda é o local de acesso para significativos 41% dos usuários dessa classe. Se dispensarmos a denominação de classes e tomarmos apenas o salário mínimo, as lan houses são o principal local de acesso para 65% dos usuários com até 1 salário mínimo e para 45% dos usuários que recebem entre 1 e 2 salários mínimos.

Por fim, de acordo com esse estudo, o acesso nas lan houses também muda bastante se considerarmos as faixas etárias dos usuários de Internet. Nesse caso, as lan houses foram apontadas também como de grande importância entre os mais jovens, sendo o principal local de acesso nas faixas etárias dos 10 aos 15 (48%) e

⁶⁵ Dados extraídos da Pesquisa sobre o uso das tecnologias da Informação e Comunicação no Brasil – TIC domicílios e empresas 2010, pp. 417.418, disponível em <http://www.cetic.br/tic/2010/index.htm>. Acessado em 22.11.11.

⁶⁶ Dados extraídos da Pesquisa sobre o uso das tecnologias da Informação e Comunicação no Brasil – TIC domicílios e empresas 2010, pp. 418.418, disponível em <http://www.cetic.br/tic/2010/index.htm> Acessado em 22.11.11.

⁶⁷ Pesquisa sobre o uso das tecnologias da Informação e Comunicação no Brasil – TIC lan houses 2010, disponível em <http://www.cetic.br/tic/lanhouse/2010/index.htm> Acessado em 22.11.11.

⁶⁸ De acordo com o CETIC.br, “o critério utilizado para classificação leva em consideração a educação do chefe de família e a posse de utensílios domésticos, relacionando-os a um sistema de pontuação. A soma dos pontos alcançados por domicílio é associada a uma classe socioeconômica específica (A, B, C, D, E)”.

dos 16 aos 24 (48%) anos⁶⁹, sendo que nessa última faixa etária o acesso em casa representa 46%. Entre os mais velhos, predomina o acesso em casa e no trabalho.

Os relatórios da pesquisa TIC domicílios apontaram de tal maneira a importância das lan houses como espaços de inclusão digital que o CETIC.br sentiu a necessidade de elaborar também um relatório TIC específico sobre esses estabelecimentos: o TIC lan house⁷⁰, visando trazer indicadores sobre a infra-estrutura disponível aos usuários, o modelo de negócios desses estabelecimentos, características do gestor responsável, uso de tecnologias livres e, principalmente, tratar da sustentabilidade desses estabelecimentos, que têm se mostrado tão importantes para o acesso à Internet no país, inclusive de forma mais eficiente do que os estabelecimentos criados pelo poder público para este fim.

Desta forma, a TIC lan house apontou que estes estabelecimentos são de natureza familiar e têm como padrão a informalidade. Averiguou-se também que é grande o número de lan houses que não sobrevive ao primeiro ano “de vida”, localizando parte significativa desses estabelecimentos como “iniciativas carentes de auxílio para que sejam viáveis economicamente.” Ainda nesse sentido, apesar da dificuldade de manutenção, a pesquisa aponta que apenas 13% dos estabelecimentos pesquisados procuraram alguma instituição para financiamento, indicador que tem fácil relação com o alto grau de informalidade, que dificulta a obtenção de crédito.

A TIC lan também averiguou os principais motivos para acessar a rede nas lan houses. O principal motivo é a falta de computadores e de conexão de Internet no domicílio. Logo em seguida, apareceram outras razões que vão além do mero acesso às tecnologias: utilização de jogos de computador (66%), diversão (60%), impressão de documentos (60%), socialização (36%), serviços oferecidos (27%), infra-estrutura melhor que a domiciliar (26%), e a realização de cursos (4%).

Ao observar a categoria de serviços oferecidos também é possível ter noção da diversidade de funções que uma lan house pode exercer em determinadas comunidades. De acordo com a pesquisa, dentre os serviços ofertados as lan houses dispõem de: impressão de documentos (93%); jogos de computador (92%); di-

⁶⁹ Dados extraídos da Pesquisa sobre o uso das tecnologias da Informação e Comunicação no Brasil – TIC domicílios e empresas 2010, pp. 418.418, disponível em <http://www.cetic.br/tic/2010/index.htm>. Acessado em 22.11.11.

⁷⁰ Pesquisa sobre o uso das tecnologias da Informação e Comunicação no Brasil – TIC lan houses 2010, disponível em <http://www.cetic.br/tic/lanhouse/2010/index.htm>. Acessado em 22.11.11.

gitação ou elaboração de textos (82%); gravação de mídias (CD e DVD) (80%); acesso a mídias externas (CD, DVD, *pendrives*) (78%); cópia de documentos (71%) e manutenção ou assistência técnica de computadores (52%). Além disso, a pesquisa aponta que 47% dos donos de lan houses declararam auxiliar os usuários em serviços de governo eletrônico.

1.2 Pesquisa Cultura Data e outros estudos relevantes

Antes mesmo da pesquisa TIC lan house ser divulgada, alguns usos das lan houses paulistas já haviam sido averiguados pela pesquisa Cultura Data, realizada entre os dias 10 e 17 de dezembro de 2008⁷¹ para o programa Conexão Cultura. Referida pesquisa levantou que na Grande São Paulo, 34% acessam a Internet em lan houses; nas lan houses de São Paulo, os serviços mais utilizados durante o período de pesquisa eram: os de comunicação (93%); lazer (80%); Informações/serviços on-line (40%); treinamento/educação (34%); e serviços financeiros (15%); dado relevante da pesquisa também apontava que grande parte dos entrevistados possuía interesse em outros conteúdos, como cursos de educação à distância.

Respaldando essas pesquisas, artigos acadêmicos também têm ressaltado a função de inclusão digital das lan houses. No artigo “*Lan houses: A new wave of digital inclusion in Brazil*”⁷², Ronaldo Lemos aponta que as “lan houses são locais de intensa sociabilidade e que ocupam um lugar importante na vida das comunidades de baixa renda”.

Elaborado para o *International Development Research Centre* (IDRC), tratando do futuro das TICs e o desenvolvimento, o artigo “*Brazil: Socio-digital Inclusion through the Lan house Revolution*”⁷³, apresentou que ao mesmo tempo que jogar videogame é a atividade principal para 42% dos entrevistados, uma proporção igual

⁷¹ <http://www.saopaulo.sp.gov.br/spnoticias/lenoticia.php?id=102800&c=5313>. Acessado em 15.03.2009.

⁷² Lemos, R.; Martini P. LAN Houses: A new wave of digital inclusion in Brazil, texto apresentado em 21 de setembro de 2009 em resposta ao “A Dialogue on ICTs, Human Development, Growth, and Poverty Reduction”. Disponível via Berkman Center for Internet & Society, Harvard University: http://publius.cc/lan_houses_new_wave_digital_inclusion_brazil/091509. Acessado em 10.03.2010.

⁷³ Paula Góes. Brazil: Socio-digital Inclusion through the Lanhouse Revolution. Global Voices. Setembro de 2009. Disponível em CDI Europa: <http://cdieurope.eu/2009/10/07/socio-digital-inclusion-through-the-lan-house-revolution/>. Acessado em 10.03.2010.

acessa portais de cultura, notícias e entretenimento. O artigo também apontou que redes sociais e bate-papo on-line (ou seja, atividades de comunicação) são muito populares, bem como que as lan houses são utilizadas para pesquisas diversas, trabalhos escolares e busca de emprego.

Diante destes dados, pode-se considerar como equivocada a premissa generalizante que considera as lan houses apenas como locais de jogos. De igual forma, é forçoso reconhecer que são mal embasadas ou contestáveis as frequentes equiparações entre jogos eletrônicos e jogos de azar, bem como as afirmações que consideram todo e qualquer tipo de jogo como um mal para a juventude. Esse tipo de posicionamento, visto com frequência nas justificativas de propostas legislativas, desconsidera o potencial educativo dos jogos eletrônicos como novas mídias, tal como ocorreu em outros momentos com o cinema e a literatura. Nesse sentido, são cada vez mais comuns artigos e estudos que apresentam os jogos eletrônicos como uma mídia em ascensão, além de forma de expressão cultural e artística.⁷⁴

Além disso, é importante mencionar que o fomento a essas mídias pode ser estratégico para o desenvolvimento econômico e cultural do país. Não por acaso, o incentivo aos jogos eletrônicos tornou-se alvo de políticas públicas do Ministério da Cultura – MinC, como no programa BR Games⁷⁵, mas também de programas específicos do Ministério de Ciência e Tecnologia, principalmente voltados para o desenvolvimento de simuladores.

Ao se estudar a inclusão digital por meio do programa dos Pontos de Cultura, o artigo deste livro denominado “Pontos de Cultura e inclusão digital: estudo de caso em 4 Pontos de Cultura do país” também ressaltou a importância das lan houses para a educação e inclusão digital. Tal pesquisa teve como objeto de estudo Pontos de Cultura do Rio de Janeiro, São Paulo, Salvador e Recife e observou que, enquanto que o uso dos computadores e da Internet é mais focado para desenvolvimento de habilidades profissionais nos Pontos de Cultura, as lan

⁷⁴ PROTASIO, Arthur. Games e Liberdade de Expressão. Apresentado nos anais do VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. 2009; e, PORTNOW, James. ‘The Power of Tangential Learning’. Acessado via Edge em 10/03/2010: <http://www.edge-online.com/blogs/the-power-tangential-learning?page=0%2C0>

⁷⁵ Segundo a Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura – SAv/MinC – “A Secretaria do Audiovisual investe no desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos com as perspectivas de abrir novos nichos de mercado e fortalecer a presença do Brasil na produção de conteúdo para o mercado audiovisual no Brasil e no exterior.” <http://www.cultura.gov.br/site/2007/09/25/jogos-br/>. Acessado em 11.03.2010.

houses do entorno têm papel fundamental na inclusão digital dos frequentadores dos Pontos de Cultura.

A inclusão digital faz parte da estrutura de financiamento dos Pontos de Cultura, já que parte do incentivo recebido é obrigatoriamente utilizado para aquisição de um kit multimídia. Contudo, a pesquisa observou que, dada a dimensão insuficiente do kit, o acesso à Internet para alunos dos Pontos de Cultura nesse mesmo estabelecimento é ainda incipiente. Na maioria deles, permite-se que um aluno que precise ou deseje acessar e pesquisar algo utilize apenas por alguns momentos as máquinas de uso da administração ou de professores do Ponto. Ou ainda, nos Pontos com maior estrutura, o acesso por maior tempo fica restrito às atividades de trabalho.

Ainda que o uso de Internet nos Pontos de Cultura seja pontual e restrito, o que se observou foi que o acesso à Internet é explorado diariamente pelos alunos dos Pontos de Cultura. Isso se dá porque grande parte dos entrevistados que não possui computador com acesso à Internet em casa tem o hábito de frequentar lan houses.

O mesmo estudo entrevistou os professores dos Pontos de Cultura, indagando sobre os efeitos do crescimento das lan houses na comunidade. Os profissionais entendem esse fenômeno como algo positivo, uma vez que viabilizou o acesso barato à rede para pessoas que não teriam essa oportunidade.

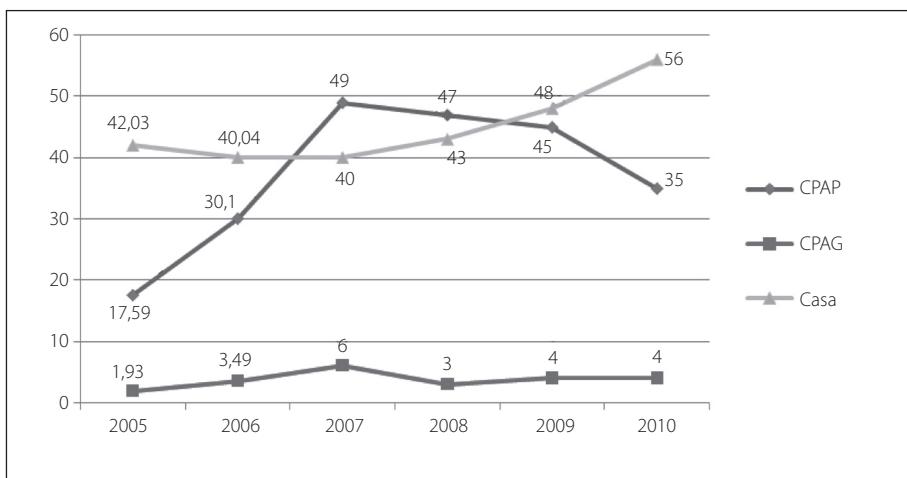
Diante de preocupações a respeito do uso que é feito das tecnologias, muitos dos entrevistados sugeriram que as lans tivessem programas que educassem os jovens e crianças com objetivo de promover uma navegação mais instrutiva. Nesse sentido, é possível vislumbrar ações conjuntas entre os Pontos de Cultura e lan houses, utilizando a estrutura de um e o conhecimento de outro para cursos e usos mais promissores.

Diante de todos esses estudos, não restam dúvidas que as lan houses são importantes para se pensar as políticas de inclusão digital (e social) no país. Contudo, o fenômeno das lan houses é recente. Conforme pesquisas do CGI, a quantidade de acessos através das lan houses evoluiu de acordo com o gráfico “Local de acesso individual à Internet (percentual sobre o total de usuários de internet), 2005-2010”.

Dada a novidade desse fenômeno, são comuns os equívocos na interpretação de sua relevância e na classificação jurídica atribuída a esses estabelecimentos. Como se verá no próximo item, o fenômeno chamou a atenção do Poder Público, que buscou regular esses empreendimentos. Entretanto, a regulação tende a ser extremamente restritiva para o setor, não contemplando o seu potencial inclusivo e benéfico. Como resultado, a Pesquisa TIC Lan house do CGI indica que cerca

de 50% do setor sobreviva na informalidade⁷⁶. Esta realidade acaba por sujeitar os empreendimentos a constantes ameaças de punições por parte dos agentes do Estado (que são frequentemente convertidas em corrupção destes oficiais), impedindo o desenvolvimento de importantes serviços para as comunidades em seu entorno (incluindo-se aqui serviços de governo eletrônico) e inviabilizando o pleno aproveitamento do fenômeno de proliferação das lan houses através de parcerias junto ao Poder Público e outras entidades.

Local de acesso individual à Internet (percentual sobre o total de usuários de internet¹), 2005-2010⁷⁷



Fonte: Elaboração própria com base em dados de série histórica da "Pesquisa sobre o uso das tecnologias da Informação e Comunicação no Brasil"

2. Tratamento legislativo

Visando ilustrar como o tratamento jurídico equivocado dado às lan houses tem intensificado ainda mais o problema da formalização, essa sessão traz uma análise do tratamento proposto pelos diversos projetos de lei em trâmite na Câmara dos Deputados.

⁷⁶ Pesquisa TIC Lan house 2010. Disponível em: <http://www.cetic.br/tic/lanhouse/2010/index.htm>. Acessado em 28.03.11.

⁷⁷ Dados extraídos da Pesquisa sobre o uso das tecnologias da Informação e Comunicação no Brasil – 2009, pp. 244, disponível <http://www.cetic.br/tic/2009/index.htm>. Acessado em 28.03.11

PLs em trâmite na Câmara dos Deputados

Destacamos e analisamos a seguir os projetos de lei em trâmite na Câmara dos Deputados que possuem o objetivo regulamentar a atividade das lan houses. Como se observará, a maioria desses projetos possui um viés restritivo, propondo, não raras vezes, a proibição ou a limitação da permanência de jovens nesses estabelecimentos e, por conseguinte, inviabilizando o pleno potencial desses empreendimentos como centros de inclusão digital. Vejamos, a seguir, o teor desses projetos, distinguindo-os em grupos de acordo com as propostas de regulação:

a) Projetos que criam restrições de acesso a jovens e adolescentes;

Cinco projetos em trâmite na Câmara dos Deputados enquadram-se nesta categoria. O PL nº 5.447 de 2005 é o que adota a solução mais radical entre os projetos que criam restrições de acesso a crianças e adolescentes, visando modificar o ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) para proibir “o acesso, ou a permanência, de crianças ou adolescentes com idade inferior a 16 anos em casa de jogos de computadores em rede (lan houses), desacompanhados de responsável legal, ascendente, tutor ou curador”. O mesmo projeto propõe que o descumprimento da referida norma resulte na penalização do proprietário do estabelecimento “com multa e, na reincidência, detenção de dois meses a um ano”. Na sua justificativa, o autor do PL aduz que “a tecnologia avançou ao ponto de praticamente hipnotizar crianças e adolescentes com os mais diversos jogos e vídeo-games eletrônicos” e afirma que as lan houses são locais muito visados por “máximas companhias”, deixando crianças e adolescentes “sob o risco de serem objetos de aliciadores infantis ou narcotraficantes”. A justificativa em torno da proposição ainda associa as lan houses à evasão escolar, afirmando que “os jovens vêm trocando a escola e as brincadeiras da infância pelas chamadas ‘lan houses’, lojas com computadores conectados entre si para disputa de ‘games’. Talvez o aspecto mais tenebroso desses comportamentos irresponsáveis – por parte das crianças, mas também por parte dos donos dessas casas – é a ausência às aulas”.

O Projeto de Lei nº 4.932 de 2005 adota proposta parecida com o acima mencionado, proibindo “a frequência e o manuseio nas lojas comerciais e clubes de lazer, por crianças e adolescentes, de programas informatizados de jogos de quaisquer espécies que induzam ou estimulem a violência”. Como pena, o PL impõe sucessivamente a aplicação de advertência administrativa, multa, suspensão do alvará por 30 dias e cassação do alvará com aplicação cumulativa de multa. Em sua justificativa, afirma apenas que “jogos contribuem somente para a violência, nunca para uma educação tradicional, voltada para as coisas boas, para os bons costumes e a boa formação psicológica dos nossos jovens”.

O Projeto de Lei nº 5.378 de 2005 vai na mesma linha dos dois projetos acima mencionados, proibindo “a entrada de menores de 16 (dezesseis) anos de idade, em estabelecimentos que comercializam o acesso à ‘Internet’ por tempo” e condicionando “a entrada de maiores de 16 (dezesseis) e menores de 18 (dezoito) até as 22 horas”. Em caso de descumprimento, referido projeto estabelece sucessivamente a pena de multa, multa dobrada, fechamento temporário e fechamento definitivo. Em sua justificativa, aduz que “muitos destes locais acabaram tornando-se pontos de consumo e vendas de drogas”. Além disso, alega que “os jovens escapam do controle do pai e acabam acessando sites proibidos para menores, ligados a sexo, armas ou drogas”. A justificativa ainda indica a percepção de que os próprios estabelecimentos poderiam praticar crimes, apontando que “ao frequentar o local, este jovem digita senhas e números nas máquinas para fazer operações pela web, que são capturadas por mecanismos e programas já fixados no computador para esta finalidade. O resultado é sempre o pior possível: quando os pais descobrem, aquele jovem já consome drogas, faz outras coisas ilícitas”.

Por fim o Projeto de Lei nº 6.868 de 2006 propõe a alteração do ECA para “obrigar os estabelecimentos que exploram jogos eletrônicos com temas de violência ou contrários à moral a reservarem espaço restrito a esta atividade”, bem como para “proibir a venda a criança e adolescente de jogos eletrônicos com temas violentos ou atentatórios à moral”, definindo como atentatórios à moral aqueles que explorem o “uso de arma de qualquer espécie” ou que contenham “sexo explícito”. A justificativa da proposição começa pela afirmação de que “aquele que treina bastante poderá responder de ‘forma condicionada’ quando sujeito a um estímulo interno ou externo”. Mais adiante, o autor da proposição afirma que “evidentemente o ideal seria que se abolisse tão malfazejo lazer do nosso meio; mas aos adultos, que já têm, ou deveriam ter, maior senso crítico, não seria adequado vedar, pura e simplesmente, o acesso a jogos que são censurados para menores”.

Como podemos observar, todos esses projetos adotam pressupostos equivocados, ou, ao menos, contraditórios, de que lan houses são casas de jogos e de que jogos são maléficos para crianças e adolescentes.

Além dos referidos projetos, o PL nº 6.731 de 2006 também estabelece restrições ao acesso de menores nas lan houses, determinando que todos os menores de 18 (dezoito) anos deverão possuir autorização dos pais ou responsável para permanecer no estabelecimento, ficando proibida a permanência de menores de 12 (doze) anos após as 20:00 (vinte) horas e de 18 (dezoito) anos após as 23:00 (vinte e três) horas.

- b) Projetos que propõem uma distância mínima entre lan houses e estabelecimentos de ensino

Seguindo uma tendência já verificada nas legislações municipais e estaduais, o PL nº 4.794 de 2009 tem o escopo de estabelecer uma distância mínima de um quilômetro entre estabelecimentos de ensino e lan houses, determinando que o descumprimento “acarretará a imposição de penalidades e cassação da licença de funcionamento do estabelecimento comercial”. Em sua justificativa, o autor do PL afirma que “as lan houses atraem as crianças, adolescentes e jovens para situações sem controle, sem orientação, muitas vezes obsessivas, em razão da fixação em uma única atividade além do fato dos estímulos visuais e sonoros condicionarem a capacidade motora e exacerbarem a agressividade”. Em outro ponto da justificativa, associa-se as lan houses à evasão escolar, afirmando que o que se pretende com a iniciativa legislativa “é colaborar com as escolas e as famílias, para que as crianças, os adolescentes e os jovens não deixem de assistir aulas para permanecer nesses estabelecimentos”.

c) Projetos que criam obrigações de cadastro dos usuários de lan houses

O Projeto de Lei nº 6.731 de 2006, mencionado na seção anterior, além de criar restrições ao acesso de crianças e adolescentes, também estabelece outras obrigações para as lan houses, tendo como um de seus pilares a obrigatoriedade de manter um cadastro atualizado de seus usuários contendo “nome completo, data de nascimento, endereço comercial, telefone, número do documento de identidade e nome do pai, mãe e/ou responsável, para menor de 18 (dezoito anos)”. Referido cadastro deve ser mantido, segundo a proposição, por 60 (sessenta) meses, podendo ser armazenado em meio eletrônico. O projeto ainda estabelece que tais dados somente podem ser fornecidos mediante ordem judicial. O projeto também veda a comercialização de bebidas alcoólicas e cigarros, a exploração de jogos de azar, demandando que o estabelecimento “disponibilize lista de todos os serviços e jogos disponíveis no estabelecimento, com breve resumo e classificação etária conforme recomendação do Ministério da Justiça”. O descumprimento da lei, segundo proposto, “acarretará a imposição de penalidades e cassação da licença de funcionamento, quando constatada a prática de nova infração após configurada a reincidência (prática de uma nova infração em um período de trinta dias)”. Na sua justificativa, afirma-se que “cabe ao Proprietário da lan house, Cyber e de outros estabelecimentos não permitir a utilização dos computadores de modo inadequado ao proposto”, “sendo o estabelecimento responsabilizado inclusive pelo mau uso dos computadores colocando em risco outros Usuários ou Sistemas”.

O Projeto de Lei nº 3.446 de 2008 visa modificar o ECA para estabelecer que “os estabelecimentos que ofereçam serviços de acesso à Internet, para qualquer finalidade” mantenham registro dos dados pessoais dos clientes, suficientes para

sua identificação e localização, incluindo nome, número de identificação junto à autoridade policial ou cadastro de pessoas físicas da Secretaria da Receita Federal e endereço do domicílio. Em sua justificativa, o projeto aponta para a necessidade de investigação de crimes como os de pedofilia.

Por fim, o PL nº 4.361 de 2004 estabelece a obrigatoriedade de cadastramento dos usuários. O requerimento de cadastro tem sofrido críticas principalmente por desconsiderar o perfil do público de parte das lan houses. É importante perceber que o mesmo perfil de público que habilita esses estabelecimentos como centros de inclusão digital, por atingir camadas mais desfavorecidas da população, também representa um obstáculo ao cadastramento, e portanto, se esse requisito for imposto por lei, inviabiliza-se a função de inclusão da lan house. Essa quebra se daria principalmente porque parte significativa desse público geralmente não tem nem mesmo RG.

Além do cadastramento obrigatório, o mesmo PL também visa modificar o ECA para determinar que “os estabelecimentos que oferecerem jogos ou diversões eletrônicos destinados ao público infanto-juvenil deverão afixar, em lugar visível à entrada do local, informação destacada sobre a natureza dos jogos oferecidos e do público a que se destinam, conforme classificação indicativa atribuída pelo Poder Público”. Além disso, o PL busca vedar a comercialização nesses estabelecimentos dos produtos elencados como impróprios para crianças e adolescentes segundo o próprio Estatuto. Em sua justificativa, afirma-se que “o texto determina a classificação indicativa dos jogos e o respeito às normas que, de resto, já se aplicam aos locais de exibição de filmes e peças teatrais”.

d) Projetos que prevêem incentivos para as lan houses

O único projeto que prevê incentivos para as lan houses é o Projeto de Lei nº 6.798 de 2010, que altera a Lei nº 9.998 de 2000 (Lei do FUST – Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações) e a Lei 11.196 de 2005 (que institui uma série de benefícios tributários a diversos setores da economia) para estender benefícios tributários e de apoio governamental aos estabelecimentos de acesso coletivo à Internet. Em sua justificativa, afirma que o “Brasil ainda não despertou para a relevância das chamadas ‘lan-houses’ no processo de universalização do acesso à informação no País”.

Por fim, conhecido como PL das Lan houses, o texto, substitutivo do PL nº 4.361 de 2004, já foi aprovado na Câmara e agora tramita no Senado. De forma positiva, o texto reconhece as lan houses como centros de inclusão digital, mas também tem causado polêmica, por, entre outros dispositivos, requerer cadastro obrigatório dos usuários.

3. Comentários e parecer sobre os projetos apresentados

Como visto acima, as propostas legislativas elencadas até o item “c” compartilham alguns pressupostos comuns para proceder à regulação dos estabelecimentos de acesso à Internet e que oferecem jogos eletrônicos. Vários desses pressupostos, entretanto, baseiam-se numa incompreensão do fenômeno das lan houses, ensejando uma resposta legislativa inadequada ou desproporcional em relação aos problemas que se busca resolver.

Examinando as justificativas apresentadas pelos autores das propostas analisadas, foi possível identificar os seguintes pressupostos comuns:

- a) Lan houses são empreendimentos dedicados exclusiva ou predominantemente à exploração de jogos ou de diversões eletrônicas;
- b) Jogos são maléficos para a educação e devem ser proibidos;
- c) Jogos violentos estimulam comportamentos agressivos por parte dos jogadores;
- d) Por oferecer jogos eletrônicos, as lan houses provocam a evasão escolar;
- e) As Lan Houses são locais utilizados para a prática de “crimes virtuais”. Em alguns casos, aponta-se as lan houses como ponto de consumo de drogas. Como se verá em novo parágrafo, esses pressupostos estão equivocados.

3.1 As falácias sobre lan houses

- a) Lan houses são empreendimentos dedicados exclusivamente à exploração de jogos ou diversões eletrônicas;

Como já mencionado, os jogos eletrônicos não são a única atividade dos usuários de lan houses. A locação de computadores, com efeito, caracteriza-se por ser uma locação multipropósito, ou seja, na qual o usuário decide qual a finalidade do uso da ferramenta locada. Além disso, conforme foi apontado, tanto a pesquisa TIC Lan house, quanto a pesquisa Cultura Data demonstraram diversos usos e razões pelas quais os usuários procuram as lan houses, motivos que vão além de jogar: para se divertir, imprimir trabalhos, socializar, realizar cursos ou em busca de outros serviços oferecidos.⁷⁸

Dessa forma, entende-se por equivocada a solução legislativa que busca simplesmente equiparar as lan houses a casas de jogos e diversões, desprezando seu potencial de inclusão de uma grande camada da população no comércio eletrônico,

⁷⁸ Pesquisa TIC Lan Houses 2010. Disponível em <http://www.cetic.br/tic/lanhouse/2010/index.htm>. Acessado em 28.03.2011.

bem como ignorando o importante papel destes estabelecimentos no oferecimento de serviços de comunicação e na disseminação de informação e cultura.

b) Jogos são maléficos para a educação e devem ser proibidos;

Em que pese haver dados claros apontando que as lan houses não são locais de uso exclusivo de jogos eletrônicos, é importante investigar mais a fundo a argumentação de que jogos são maléficos para a educação e devem ser proibidos ou restringidos. Se, por um lado, cada vez mais busca-se explorar o potencial dos jogos como ferramentas educativas, por outro, tem-se que a argumentação em torno dos supostos malefícios dos jogos não se ancora em nenhuma pesquisa científica, dado empírico etc. O debate na literatura acadêmica recente aponta que alguns jogos estimulam o desenvolvimento cognitivo de crianças e adolescentes, enquanto não há qualquer consenso quanto a supostos malefícios.

Entende-se aqui, portanto, que não se pode discriminar a nova mídia (jogos) e, consequentemente, os estabelecimentos que prestam estes serviços sem que antes se faça um debate racional sobre o novo meio. Para tal recomenda-se a leitura do artigo deste livro intitulado “Reflexões sobre entretenimento, educação e distinção em contextos de “inclusão digital”, da pesquisadora Carla Barros.

c) Jogos violentos estimulam comportamentos agressivos por parte dos jogadores;

Como já mencionado, não há qualquer evidência concreta de que o ato de jogar estimule comportamentos agressivos. Entretanto, assim como qualquer outra mídia, os jogos podem veicular conteúdos violentos e impróprios para menores. Uma forma equilibrada de tratar deste problema, portanto, é evitar o acesso de menores a conteúdos impróprios para sua idade sem suprimir o acesso de adultos aos jogos e sem limitar a liberdade de expressão contida neste novo tipo de mídia. Entende-se aqui, portanto, que os estabelecimentos que fornecem acesso a jogos eletrônicos devem respeitar a classificação indicativa para jogos do Ministério da Justiça⁷⁹.

d) Por oferecer jogos eletrônicos, as lan houses provocam a evasão escolar;

A visão de que as lan houses estão associadas à evasão escolar é um grande problema existente hoje na regulação do setor. Por conta desse entendimento, há a proliferação de regulamentações determinando uma distância mínima entre estes empreendimentos e estabelecimentos de ensino, dificultando ainda mais a

⁷⁹ <http://portal.mj.gov.br/classificacao/data/Pages/MJFDA11DA1ITEMI-DDC6E4B1838104E848ABB30AD195E745DPTBRNN.htm>. Acessado em 15.03.2010.

formalização das lan houses e impedindo o oferecimento de acesso à Internet em locais de exclusão digital.

As lan houses, em nosso modo de ver, não induzem à evasão escolar. Do contrário, representam em muitas regiões justamente um importante local para pesquisas escolares e realização de trabalhos acadêmicos. Além disso, entendemos que iniciativas governamentais poderiam se aproveitar do potencial das lan houses através de parcerias com estabelecimentos de ensino, fazendo desses estabelecimentos verdadeiros laboratórios de computação. A depender do enfoque, as lan houses podem ter papel crucial na melhoria da qualidade de ensino em locais mal aparelhados pelo Poder Público, capacitando crianças e jovens para o uso das novas tecnologias.

Dessa forma, entende-se que uma política que considere o estabelecimento de distância mínima entre as lan houses e unidades de ensino seria desastrosa por arrastar grande parte destes empreendimentos para a ilegalidade (tornando boa parte deles inviáveis), bem como por dificultar a inclusão digital e impedir/encarecer as possibilidades de cooperação entre Poder Público e iniciativa privada. Entende-se aqui que a proximidade de lan houses com profissionais de instituições de ensino ou dos Pontos de Cultura pode qualificar o tipo de acesso à rede que é feito nas lan houses, bem como auxiliar as atividades acadêmicas, principalmente no caso de instituições de ensino em que a quantidade e qualidade de equipamentos de informática é precária.

O interesse por parte de donos de lan houses em desenvolver atividades de cunho educativo apareceu claramente na pesquisa TIC Lan house que destacou que ao serem indagados sobre qual tipo de serviço ou conteúdo julgavam ser interessante para seus clientes, 34% citaram atividades educacionais (cursos profissionalizantes, de línguas, ou informática). Apesar desse número não representar que tais atividades sejam desenvolvidas pelo gestor da lan, o reconhecimento do valor agregado desse tipo de oferta para seu empreendimento representa um primeiro passo, e uma porta aberta, para iniciativa de parcerias com outras instituições de ensino e cultura.

A mesma pesquisa aponta que há um amplo reconhecimento entre os proprietários de lan house a respeito do valor agregado que a oferta de cursos de capacitação profissional e cursos de informática proporciona para seu negócio. Sendo os cursos de capacitação apontados como importantes por 89% dos gestores entrevistados e os cursos de informática destacados por 95%. Serviços de e-government também foram apontados nesse sentido. Ou seja, existe entre os gestores das lan houses uma abertura para modelos de negócio no qual esses empreendimentos podem ser utilizados como centros que podem agregar serviços, cultura e educação.

e) As lan houses são locais utilizados para a prática de “crimes virtuais”.

A associação de lan houses a crimes cometidos pela Internet é uma questão extremamente delicada, não havendo dados que sustentem esse tipo de afirmação. Dados da Pesquisa TIC Domicílios 2009 apontam que o maior número de problemas de segurança acontece justamente no domicílio (66%), contra 39%⁸⁰ de problemas ocorridos fora do domicílio. Além disso, no que diz respeito aos problemas ocorridos fora do domicílio, as lan houses não são o único local a ter problemas. 40% dos problemas ocorrem no trabalho e 18% na casa de outra pessoa. As lans contam com outros 40% de problemas. Ou seja, as lan houses representam menos de 20% do total de problemas de segurança na internet (menos de 40% dos problemas fora do domicílio, que correspondem por sua vez a 39% do total dos problemas de segurança).

Como hipótese, entende-se que isto deve se dar pelo fato de que os profissionais desses estabelecimentos têm uma grande preocupação com a segurança de seus equipamentos e clientes, bem como conhecimento técnico para realizar a prevenção contra problemas dessa natureza.

3.2. Considerações e parecer sobre os projetos

Como se demonstrou nesse capítulo, a grande maioria dos projetos apresentados sustentam-se em pressupostos equivocados para tratar da regulação das lan houses. Mais do que isso, apesar de numerosas, as propostas legislativas em discussão falham por não reconhecer a realidade de informalidade desses estabelecimentos, decorrente em grande parte da rigidez com que o Poder Público procurou regulamentá-los nos âmbitos municipal e estadual.

Por tudo isso, entende-se que uma política pública para a categoria deve seguir em sentido oposto, entendendo a lógica desses estabelecimentos, promovendo incentivos à formalização, reduzindo custos, removendo os entraves existentes e evitando a criação de novas restrições.

4. Considerações finais

Entendemos que futuros projetos de lei que regulem esses estabelecimentos devem levar em conta as seguintes diretrizes:

⁸⁰ Pesquisa TIC Lan Houses 2009. Disponível em <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2009/index.htm>. Acessado em 28.03.2011.

- a) Lan houses são empreendimentos com grande representatividade no acesso à internet no Brasil, principalmente entre comunidades de baixa renda;
- b) Existe uma diversidade de lan houses, cada uma especializada na prestação de serviços distintos: algumas mais voltadas para serviços gráficos, outras para auxílio em serviços de governo eletrônico, outras para serviços de comunicação, outras para jogos etc. Não se pode, portanto, meramente equiparar lan houses a casas de jogos;
- c) Não se pode partir do pressuposto que jogos são maléficos para a educação e devem ser proibidos. Jogos também têm sua função educativa e, como qualquer mídia, podem ser submetidos a classificação indicativa de modo a atenderem ao público a que se destinam;
- d) Lan houses não provocam evasão escolar. Pelo contrário: são locais de sociabilidade que podem servir como complemento para as atividades desenvolvidas em sala de aula. As políticas de fomento devem estimular parcerias entre lan houses, instituições de ensino e outros programas de incentivo à cultura, como os Pontos de Cultura, de maneira a qualificar o acesso à rede;
- e) A excessiva burocratização dos procedimentos de formalização levam apenas a mais informalidade.

Com essas diretrizes em mente, podemos começar a delinear um projeto de lei que realmente supere os entraves jurídicos que se tem apresentado para a formalização das lan houses e utilizar melhor seu potencial como centros de inclusão de digital.

Bibliografia

Pesquisa sobre o uso das tecnologias da Informação e Comunicação no Brasil 2010. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em: <<http://www.cetic.br/tic/2010/index.htm>>.

Pesquisa TIC Lanhouse 2010. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em: <<http://www.cetic.br/tic/lanhouse/2010/index.htm>>.

LEMOS, Ronaldo; MARTINI, Paula. *LAN Houses: A new wave of digital inclusion in Brazil. Publius Project*. Disponível em: <http://publius.cc/lan_houses_new_wave_digital_inclusion_brazil/091509>.

GÓES, Paula. *Brazil: Socio-digital Inclusion through the Lanhouse Revolution. Global Voices*, setembro de 2009. Disponível em: <<http://cdieurope.eu/2009/10/07/socio-digital-inclusion-through-the-lan-house-revolution/>>.

PROTASIO, Arthur. Games e Liberdade de Expressão. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, VIII, 2009. PUC Rio, Rio de Janeiro. *Anais*.

PORTNOW, James. The Power of Tangential Learning. *Edge magazine*. Disponível em: <<http://www.edge-online.com/blogs/the-power-tangential-learning?page=0%2C0>>. [Acesso em 10 mar 2010].

Sites e notícias

Informe Digital:

<http://informedigital.speedserv.com.br/interna_noticia.php?idN=3549>.

A outra vocação das lan houses. *Associação Brasileira de Centros de Inclusão Digital*. Disponível em: <<http://abcid.com.br/site/2009/08/a-outra-vocacao-das-lan-houses/>>.

Comissão deve incentivar ampliação de lan houses. *Agência Câmara de Notícias*. Disponível em: <<http://www2.camara.gov.br/agencia/noticias/CIENCIA-E-TECNOLOGIA/145683-COMISSAO-DEVE-INCENTIVAR-AMPLIACAO-DE-LAN-HOUSES,-DIZ-RELATOR.html>>.

Usuários de lan-houses são foco de pesquisa e projeto da TV Cultura. *SP Notícias*. Disponível em: <<http://www.saopaulo.sp.gov.br/spnoticias/lenoticia.php?id=102800&c=5313>>.

Projetos de Lei

Câmara dos Deputados www.camara.gov.br

Reflexões sobre entretenimento, educação e distinção em contextos de “inclusão digital”

Carla Barros⁸¹

Contexto da pesquisa

O presente artigo⁸² pretende discutir a relação entre entretenimento e educação a partir da análise de determinadas apropriações de tecnologias digitais em processos de vivências de sociabilidade junto a grupos pertencentes às camadas populares da cidade do Rio de Janeiro. O estudo se detém, em especial, na problematização da representação do espaço da lan house como um ambiente de “não-aprendizagem”. Além deste primeiro contexto de análise, o artigo se propõe, em um plano mais amplo, a debater a convivência da alteridade na rede, quando determinados grupos sociais criam estratégias de distinção e de segregação frente a outros. A análise dos dois contextos leva à reflexão sobre a importância de se realizarem estudos empíricos acerca do universo digital que se contraponham ao viés utópico e tecnicista de certa literatura sobre a Internet (WINKIN, 1998).

A opção aqui é pelo entendimento de processos comunicacionais que ocorrem em ambientes de tecnologias digitais tendo como pano de fundo os aspectos culturais relacionados aos temas estudados. Além de Winkin (1998), autores como Miller e Slater (2004), Maigret (2010) e Wolton (2003) vêm 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

⁸¹ Profª da ESPM-RJ (Escola Superior em Propaganda e Marketing), onde também atua como pesquisadora do CAEPM (Centro de Altos Estudos em Propaganda e Marketing da ESPM) e do GEC IACS (Departamento de Estudos Culturais e Mídia da UFF).

⁸² O artigo apresenta resultados de uma pesquisa apoiada pelo CAEPM (Centro de Altos Estudos em Propaganda e Marketing da ESPM), a quem agradeço o apoio recebido. Uma primeira versão do texto foi apresentada na Mesa-Redonda “Lan houses para quê e para quem? Um espaço e seus múltiplos usos nas periferias das cidades contemporâneas”, integrante do VII ENECULT realizado na UFBA, em agosto/2011.

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 bem 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 inherentemente relacionamentos “virtuais” e pode, portanto, ser estudada como um cenário auto-contido (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). Diferentes circunscrições do objeto e do contexto surgem através dos seus inter-relacionamentos observados.

(Miller e Slater, 2004, p.45)

O método de pesquisa adotado no trabalho foi a etnografia, característica da antropologia – mais que uma técnica, esta metodologia representa a marca da disciplina, por permitir, através do deslocamento e imersão profunda do pesquisador no universo do grupo estudado, uma análise dos padrões culturais que fornecem sentido aos comportamentos sociais (MALINOWSKI, 1978).

O trabalho de campo transcorreu durante o ano de 2009 e 2010 nas favelas⁸³ de Santa Marta e Vila Canoas, localizadas na cidade do Rio de Janeiro. A pesquisa se realizou através de observação participante, entrevistas em profundidade e

⁸³ A denominação “favela” não foi empregada pelos moradores de Vila Canoas nos primeiros contatos com o grupo; eles se referiam ao local como uma “comunidade”. Vale lembrar que o termo “favela” costuma ter uma conotação bastante negativa, quando associada às ideias de “caos”, “sujeria”, “desordem”, “pobreza” e “violência”. Para uma discussão mais ampla sobre as representações sociais relacionadas a “favela” e “comunidade”, ver VALLADARES, Lícia. “A invenção da favela: do mito de origem a favela.com”. Rio de Janeiro: FGV, 2005 e BIRMAN, Patrícia. “Favela é Comunidade? In: SILVA, Luiz Antônio M. (Org) “Vida sob cerco: Violência e rotina nas favelas do Rio de Janeiro”. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

conversas informais, típicas da investigação etnográfica. A pesquisadora chegava às lan houses e navegava na Internet, observando a interação dos freqüentadores com os computadores e entre si. Em alguns momentos, apenas observava, em outros, interagia com os presentes através de conversas informais ou entrevistas. Além das lan houses, o trabalho de campo se estendeu para espaços públicos em que o acesso gratuito à Internet é oferecido por ONGs ou por iniciativas do Estado – nesse último caso, os chamados “telecentros”.

A comunidade Santa Marta, localizada no bairro de Botafogo, Zona Sul do Rio, passou a ganhar grande destaque na mídia por ter se tornado a “primeira favela wi-fi da América Latina”, pois desde março de 2009 recebeu o serviço, por meio do projeto “Santa Marta Digital”. O Governo do Estado, através da Secretaria de Ciência e Tecnologia, já havia implantado o mesmo sistema em toda a extensão da praia de Copacabana.

A comunidade de Vila Canoas, por sua vez, encontra-se instalada no bairro de São Conrado, Zona Sul da cidade do Rio de Janeiro. Vila Canoas é 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. Existe na comunidade um fluxo de turistas estrangeiros motivado por fatores como: a proximidade com a Pedra Bonita, principal ponto da cidade para a prática de asa delta e o trabalho da agência *Favela Tour*, que promove passeios turísticos à comunidade, para conhecê-la “por dentro”, o que inclui uma visita a projetos sociais de inclusão digital e um *tour* pelo interior da favela.

Aprendizagem compartilhada na lan

As lan houses se multiplicam pelo país, especialmente em bairros populares. Nos lugares estudados, o ambiente é marcado por muita conversa e brincadeiras, devido à importância das atividades lúdicas ali presentes, como jogos e músicas. 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, quando é possível, 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 por lá. Vários freqüentadores, por outro lado, têm computador em casa, mas preferem ir ao espaço para fazer um programa em grupo, seja para jogar em rede ou acessar o Orkut ao mesmo tempo em que os amigos também navegam no *site*. Durante o dia, especialmente, é grande a presença de crianças e jovens nesses espaços. Os frequentadores, assim, vivenciam o espaço

da lan como um clube local (BARROS, 2009), onde se exercita intensamente a sociabilidades entre os pares.

As navegações mais habituais ocorrem na rede social Orkut, no programa de mensagem instantânea MSN, no site do Youtube e no universo dos *games*. Uma das lans de Vila Canoas, a Conecta⁸⁴, é especializada em *games* relacionados ao universo de RPG *online*; nela, a atração principal é o jogo *World of Warcraft*, um dos mais populares do mundo. 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 deste ponto) faz parte de uma categoria denominada MMORPG – *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* ou *Multi massive online Role-Playing Game* – que são jogos *online* e em massa para múltiplos jogadores, em que personagens são criados no mundo virtual, seguindo a inspiração nos tradicionais jogos de RPG.

Johnson (2005) já chamara atenção para a complexidade dos videogames; os jogos de estratégia *online*, 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 universo 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 interagindo com outros jogadores *online*, existe uma grande interação com as outras pessoas que estão no ambiente físico. Os jovens, estejam ou não em frente ao computador, se comunicam intensamente 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. O aprendizado gira em torno de dicas sobre a lógica geral do jogo, seu passo a passo, as melhores estratégias, o significado de palavras em inglês e ainda a melhor forma de manusear o *mouse* e os teclados, a fim de se alcançar uma maior agilidade nos embates.

Além disso, é comum que a navegação seja realmente compartilhada, quando alguém que tem mais expertise toma o mouse de quem está à frente do computador e joga durante um certo tempo. Podem ser duas ou mais pessoas ao redor de um

⁸⁴ Os nomes das lan houses e dos interlocutores são fictícios, como modo de preservar o anonimato. Pelo mesmo motivo, não foram dados os nomes das ONGs e dos telecentros. Existem duas lans em Vila Canoas; a apresentada no artigo foi denominada de Conecta.

mesmo computador, com uma “oficialmente” protagonizando a aventura, outra, de mais expertise, tomando o *mouse* em alguns momentos para avançar nas etapas, e terceiras fazendo comentários relacionados ao jogo. Existe aqui um contraponto com a idéia original de *personal computer* – no ambiente da *lan* encontram-se máquinas coletivas, funcionando em um mundo colaborativo, como uma espécie de “computador pessoal compartilhado”.

Os atendentes da lan e a “educação”

Os atendentes de lan houses são personagens-chave nos ambientes públicos de acesso à Internet, intermediando o contato com o universo digital para os que não se sentem à vontade ou não sabem como circular por esse mundo. Têm um papel importante oferecendo serviços para os que não sabem lidar com computador, como nos assuntos profissionais, elaborando currículos, além do auxílio nos casos de serviços voltados para a vida pública e cidadania (como a “declaração de isento” ou a “declaração anual de CPF”). Nestes casos, a cena padrão é a de alguém que entra na lan necessitando de ajuda, aparentando não ter intimidade com computadores. O atendente media o contato com a tecnologia, fazendo da pessoa uma “usuária” da Internet, sem que ela tenha sequer tocado em uma máquina. A navegação virtual mediada pelo atendente revela-se uma experiência igualitária que se contrapõe à vivência cotidiana das classes populares em organizações públicas. Na internet, existe uma “igualdade de condições” que é bastante distinta das situações do dia-a-dia em que o cidadão, em especial o das camadas mais populares, tem que “se submeter” à lei e às regras passando por uma “*via crucis*” e enfrentando a precariedade dos serviços públicos imposta ao “cidadão comum” (DAMATTA, 1981).

O atendente, via de regra, dá o “tom” da lan, especialmente quando o público dominante é o infanto-juvenil, estando sempre atento ao comportamento dos frequentadores e procurando manter o clima do ambiente dentro de uma certa ordem. Atuam como uma espécie de “educadores” informais, podendo até mesmo ter a responsabilidade de “tomar conta” das crianças e jovens que circulam pelo local, como ocorre na lan Conecta, em Vila Canoas. 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 com todos.

Os donos e, ao mesmo tempo, atendentes, Francisco e Léo têm grande ascendência sobre as crianças e jovens que frequentam o espaço. Foi Francisco quem decidiu que a lan não teria jogos “violentos” e polêmicos como o *Counter-Strike*, proibidos para menores de 18 anos; por isso, a Conecta se caracteriza por ter

formado uma legião de adeptos do *WoW*, o jogo preferido dos donos-atendentes e por eles disseminado.

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, conforme relata Francisco: “*Nos fins de semana, os pais vêm pro bar aqui do lado, enquanto os filhos ficam aqui dentro. Aí eu fico de baby sitter, né? De vez em quando eles vêm e perguntam: ‘como é que tá aí?’ Eles empurra a criança pr’ aqui, né? É positivo pra eles*”.

Vale ressaltar a existência de uma certa ambiguidade na relação das mães com as lan houses. Enquanto algumas confiam nos atendentes e ficam tranquilas por saber “onde estão os filhos” – para elas, melhor que estes permaneçam horas na lan do que expostos aos “perigos” da rua – outras afirmam terem comprado computadores para “tirar os filhos das lans” e poder exercer maior controle sobre o que estejam fazendo.

Mesmo assim, chama atenção a atitude dos pais ao deixarem os filhos sob a “supervisão” dos atendentes, o que pode incluir o “monitoramento” do desempenho escolar – quem não vai bem na escola tem seu tempo na lan reduzido, e os pais contam com a ajuda dos atendentes para realizar esse controle:

Então, quando uma mãe chega aqui e fala: ‘Olha, Francisco, ele tá ruim na escola, não deixa vir, só final de semana’. Aí eu digo: ‘tá, não deixo’. É melhor eu perder aqueles dois reais momentâneos e ganhar a confiança dos pais. E tem outro lado: assim eu vou estar ajudando na educação deles. Eles vão crescer com uma educação legal, que vai proporcionar a eles um bom trabalho. Eu penso nisso, eu não penso só no dia-a-dia. (Francisco, 27 anos)

Este dono-atendente, como visto, mostra uma especial preocupação com a formação dos jovens que frequentam a lan, seja na escolha de um “game não violento”, seja na parceria com os pais no que se refere ao monitoramento do desempenho escolar.

Além disso, Francisco tem a intenção de “motivar” os jovens frequentadores da lan – pensa em oferecer horas de navegação para os que tiverem melhor desempenho escolar – mostrando assim suas preocupações com a formação educacional da juventude presente no espaço.

Como *experts* do *WoW*, Francisco e Léo são acionados a todo o momento para fornecer “dicas” do jogo aos frequentadores. Ambos também têm um determinado conhecimento da língua inglesa, o que faz com que ajudem os outros a entender o jogo, que está configurado neste idioma. Muitas expressões em inglês são usadas

nas conversas dentro da lan, como “*quanto você tem de life?*”, ou “*estou com 471 de gold, dá pra comprar uma adaga boazona*”, relacionadas a momentos do jogo *WoW*. Algumas palavras surgidas nos games passam a incorporar o vocabulário corrente, como “nubbie” (“iniciante”) ou “quitar” (abandonar, desistir do jogo). No jogo *online*, os mais experientes fogem dos “nubbies e dos “quitters” nas salas destinadas ao *WoW*; na palavra de um deles: “*aqui só tem ‘pró’ (profissional), sem quiter nem nubie*”. Léo é o principal “consultor” para dúvidas em inglês no espaço. Durante o *WoW*, em vários momentos os jogadores recorrem a ele para saber o significado das palavras: “*Léo, traduz ‘Where do you come from?’ ou ‘O que’ é só botar ‘what’, não é isso, Léo?*”

Este aspecto de cuidado e acompanhamento do rendimento escolar no espaço da lan se contrapõe a outras situações em que o sentimento “anti-escola” é mais evidenciado, como no estudo de Pereira (2010), resultante de uma etnografia em lan house popular na cidade de Porto Alegre. Neste estudo, a autora contrasta o intenso envolvimento dos jovens com os jogos à grande desmotivação em relação aos estudos, o que leva a uma alta evasão escolar. Existiria uma desconfiança da capacidade da escola em “garantir um futuro” profissional, optando-se em muitos casos pelo abandono da mesma e ingresso no universo do trabalho, configurando um cenário de forte dissociação entre o espaço da lan house e o da escola. No contexto de pesquisa na comunidade de Vila Canoas, esta oposição chega a se apresentar, em certo nível. Alguns jovens entrevistados declararam que melhoraram seus desempenhos nas aulas de inglês, por causa do *WoW*, mas dizem não contar aos professores de onde vem o interesse, já que “na escola não gostam de jogo”, segundo um dos estudantes. De fato, encontra-se amplamente disseminado na sociedade, e em grande parte das práticas educacionais, um discurso anti-games devido a seus possíveis efeitos “maléficos” no rendimento escolar dos alunos. No entanto, conforme destacado, existem situações em que a preocupação com a educação formal escolar está presente dentro do próprio espaço da lan, como na “parceria” aqui comentada entre mães e atendentes.

Na comunidade Santa Marta, o atendente da lan Fun Games também acompanha e monitora as crianças presentes no espaço. Vale lembrar que crianças bem pequenas, que ainda não completaram o processo de alfabetização, costumam frequentar estes locais. Em uma das cenas observadas na referida lan, duas crianças de 6 e 7 anos entram sozinhas e começam a usar seu tempo no computador. O atendente acompanha tudo que fazem, interagindo o tempo todo: brinca com elas (“*Quem conhece a noiva do Chucky?*”), orienta o jogo (“*Dá play, aperta! Aqui ó, o play é aqui. Pula prá frente, cara, se não vai se arrebentar...*”), toma conta do que as crianças fazem (“*Laura, senta na outra cadeira, deixa seu irmãozinho brincar,*

deixa"). Neste momento, o dono do bar em frente entra e comenta: “*Ainda tem essa creche aí?*” Ao que o atendente replica, se dirigindo às crianças: “*Fala pra tua mãe me dar R\$ 380,00 pra tomar conta de criança*”.

Em um outro dia de observação, duas crianças, meninos de 7 anos, circulam pela lan. O atendente fala para que fiquem em computadores próximos: “*Não, aqui, aqui* [aponta para uma máquina perto da sua bancada], *quero ver o que vocês vão fazer*”. Um dos meninos se dirige a ele, dizendo: “*Tio, vem ver, tio*”. O atendente, por sua vez, se aproxima dos meninos tomando o mouse para si: ”*Deixa eu ver um joguinho pra vocês. Vai pra escola hoje?*” [Pergunta para uma das crianças, que responde balançando a cabeça negativamente] *Não, por quê!*! [Em tom de reprovação]”.

Assim, um aspecto que chama atenção nos espaços das lans pesquisadas é seu caráter, até certo ponto inesperado, de “escola/creche” informal. Os donos-atendentes, particularmente, incorporam com mais disposição o papel de “educadores informais”. Nas lans podem-se encontrar vivências de aprendizagem coletiva – de games, de aulas de inglês e da própria “alfabetização digital” geralmente iniciada pela adesão ao Orkut – além de uma “parceria” com as mães, que inclui acompanhamento de desempenho escolar, com “programa” de “premiações” (horas disponíveis na lan) e “punições” (“suspensão” da presença na lan).

Telecentros e 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 e projetos do Estado que oferecem acesso gratuito à Internet nas duas comunidades.

No Santa Marta, encontramos uma iniciativa do governo onde treze computadores são disponibilizados. Em duas visitas feitas ao local, a circulação de pessoas era bem pequena. Na primeira delas, não havia ninguém no espaço; na segunda vez, havia três crianças – duas eram filhos da atendente e outra, uma adolescente. A política de administração do telecentro não permite a navegação em sites populares como o Youtube ou o Orkut. A resposta para a pergunta sobre qual o propósito do espaço é dada pela atendente: “*Aqui é pra pesquisa. O movimento é mais pra fraco. O pessoal mais velho às vezes vem pra imprimir conta de luz*”.

Em um segundo espaço disponibilizado pelo poder público para acesso à Internet no Santa Marta, uma conversa informal com a responsável pela administração revela um incômodo com as práticas de navegação preferidas pelos moradores: “*Eu chego aqui e eles estão nessas porcarias* [referência ao Orkut e MSN; neste espaço é

permitido o acesso à rede social, ao contrário de outros]. *Eu não sei se estou certa, mas sou contra, com o dinheiro dos meus impostos eles ficam no MSN...*

Em Vila Canoas, existem dois locais de acesso gratuito à Internet. O primeiro deles 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 este local 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 acontece nas lans em alguns horários.

O ambiente desse espaço é calmo e ordeiro, o tom de vozes é baixo, próximo ao que se vê em uma biblioteca comum. Ali não se encontram os jogos mais populares presentes nas lans, nem se permite o acesso a plataformas como Orkut e MSN. Por um lado, porque os computadores não têm 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, que não seriam locais “educativos”, se constituindo em uma “perda de tempo” para os jovens. O posicionamento direto contra o universo dos jogos aparece em um dos cartazes na parede: “*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*”.

Em outro espaço na comunidade em que são dadas aulas gratuitas de informática e de Internet, oito computadores são utilizados por diversas classes de crianças e adultos. 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 tinha 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” (dito de modo crítico pelo educador).

É possível se fazer, portanto, um contraponto entre o espaço de certo modo asséptico das ONGs com o encontrado nas lans, que primam pela larga sociabilidade, em um ambiente marcado pelo barulho e euforia dos usuários. Nos espaços das ONGs e da iniciativa governamental de acesso gratuito à Internet, pode-se detectar uma dicotomia entre “educação” e “entretenimento”, vistos como antagônicos. O

segundo termo é algo até tolerado, mas sempre controlado. Os educadores dos espaços públicos e gratuitos de aulas de informática e acesso à Internet mostram 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.

O “Muro” “Virtual: Distinção na Rede

Autores como Pierre Lévy (1996, 2000) têm enfatizado o aspecto “democrático” da Internet, como se o espaço cibرنético, por características intrínsecas, favorecesse o compartilhamento e o igualitarismo, ao provocar alterações drásticas nos modos de pensar, de criar relacionamentos e significados no mundo. A rede surge nesse imaginário como um espaço utópico onde se pode ter acesso a todo tipo de informação e onde os meios de produção de conhecimento e expressões dos mais variados modos estão acessíveis a qualquer pessoa, independente de seu status e condição social. Na vida digital, o poder “soberano” e “disciplinar” perderia espaço para um tipo de poder difuso, devido à enorme fragmentação proporcionada pela vivência no ambiente em rede, onde um único elemento tem, potencialmente, a capacidade de influenciar e reconfigurar o todo. Esta inteligência coletiva, que reinaria no espaço “democrático” que é a Internet, não se trataria apenas de um conceito cognitivo, mas de algo bem mais amplo que envolve a renovação de laços sociais (LÉVY, 2000). Na revolução provocada pela rede, os laços sociais são construídos a partir da valorização da diversidade das qualidades humanas. Em uma de suas obras (LÉVY, 2000), o filósofo faz referência ao episódio bíblico de Sodoma e Gomorra, destacando que o crime de Gomorra fora a recusa à hospitalidade, que consistiria na marca do relacionamento virtual – reconhecer e acolher o outro:

Ora, a hospitalidade representa eminentemente o sustentáculo do laço social, concebido segundo a forma de reciprocidade: o hóspede é tanto aquele que recebe quanto aquele que é recebido. E cada um deles pode ser tornar estrangeiro (...) A hospitalidade consiste em atar o indivíduo a um coletivo. Contrapõe-se inteiramente ao ato de exclusão. O justo inclui, ‘insere’, reconstitui o tecido social. Em uma sociedade de justos, e segundo a forma de reciprocidade, cada um trabalha para incluir os outros. [No mundo contemporâneo], onde tudo se move, onde todos são levados a mudar, a hospitalidade, moral dos nômades e migrantes, torna-se moral por excelência. (Lévy, 2000, p.36-37)

Cabe aqui questionar a definição a priori de um “novo mundo” de significados que teria se formado a partir do advento das tecnologias digitais, já que nenhuma tecnologia se instaura em um vácuo cultural. Não há uma “razão tecnológica”

que carregue em si um sentido descolado de experiências concretas; a partir daí pode-se investigar de que modo surgem no espaço virtual modos de distinção que reafirmam diferenças sociais presentes no “mundo real”, o que se contraporia à idéia de um espaço de pacífica convivência com a diversidade.

A “favelização do Orkut” apareceu como um ponto a ser explorado na pesquisa por colocar em pauta a questão da inclusão digital e da convivência com a diferença. Em alguns blogs, listas e fóruns, internautas pertencentes às camadas médias e altas começaram a se expressar – muitas vezes de modo bastante explícito e crítico – contra os efeitos do crescente acesso das camadas populares ao mundo digital. Nesse contexto, surgiu a expressão “favelização do Orkut”, que fazia uma associação entre “favela”, “pobreza” e “mau gosto”; a “invasão” dos pobres brasileiros na Internet, visível especialmente em redes sociais como o Orkut, traria atrás de si um lastro de gosto “brega”, expresso nas fotos postadas e no português precário, como aparece em algumas dessas declarações:

“Por que isso? Por que qualquer salsinha que compra um micro na Casa & Vídeo, em 317 prestações, quer logo entrar na Internet e faz um perfil no Orkut?

O Orkut já prestou. Hoje em dia está infestado de pessoas com Mobra Incompleto de escolaridade. Todos querem ser sensuais. Todos querem ser famosos. Pior que todos procriam...

Mas há uma saída! Há uma luz no fim do túnel.

Bagulho Digital lança a campanha DIGA NÃO À FAVELIZAÇÃO ELETRÔNICA.”

(<http://bagulhodigital.blogspot.com/2007/09/favela-eletrnica.html>)

“Sabe, brasileiro ainda é novo com esse lance de internet, e infelizmente transportou a mediocridade da vida para o Orkut. Ou seja, brasileiro favelou o Orkut. Favelou mesmo, esse é o termo. E não foi só o Orkut... o Fotolog.net ERA o melhor sistema online de fotos. Era! Até ser descoberto por brasileiros.”

(<http://www.morroida.com.br/2006/08/28/sobre-o-orkut>)

“Grande parte da descaracterização do Orkut, deve-se a tão falada “inclusão digital”. Graças à Casas Bahias e Insinuantes da vida, conseguimos comprar PC’s por R\$ 700,00. Em comunidades carentes pipocam lan houses que cobram entre 1 e 2 Reais a hora. Sendo assim, os privados de educação não estão mais privados de tecnologia. Portanto temos o mais novo problema sócio-político-econômico: A FAVALIZAÇÃO DO ORKUT!” (<http://metabolismobasal.blogspot.com/2007/12/lembra-do-longnquo-ano-de-2004-lembra.html>)

“Se isso já aconteceu com orkut e fotolog, deixa só a favelada descobrir o youtube... se é que já não descobriram... sem querer ser separatista, mas já sendo, é foda ter que conviver com certas sub-culturas que vêm surgindo na internet tupiniquim...”
[\(http://www.morroida.com.br/2006/08/28/sobre-o-orkut/\)](http://www.morroida.com.br/2006/08/28/sobre-o-orkut/)

Ao lado de manifestações desse teor, os internautas anti-inclusão digital colocabam junto com seus comentários fotos consideradas “toscas”, garimpadas do Orkut e fotologs de pessoas de baixa renda, para ilustrar sua “indignação”. Chama atenção aqui o reforço das representações negativas associadas à “favela” entre os membros das camadas médias e altas. Como local habitualmente associado à extrema pobreza, sujeira, caos e desordem social (VALLADARES, 2005), a ideia de “favelização” na rede atualiza antigas percepções. Em um dos depoimentos (o segundo), inclusive, o próprio país aparece como uma grande favela; trata-se da concepção de que os brasileiros “contaminam” os ambientes – reais ou virtuais – por onde transitam, enquanto povo desqualificado frente a outras nacionalidades.

A indesejada inclusão digital faz com que certos grupos economicamente mais favorecidos rejeitem o Orkut, alegando a impossibilidade de conviverem no mesmo espaço virtual com manifestações de “falta de gosto” e “educação” formal vindas da “periferia”. Surge, então, a necessidade de “distinção”, que tem levado a um movimento migratório para o Facebook, rede social mais elitizada.

Como pensar a questão da distinção na rede conforme aparece no contexto estudado? A análise da relação entre consumo e classes sociais teve uma importante contribuição na obra de Pierre Bourdieu (1979) em seu clássico estudo *La Distinction*, no qual o autor analisa como se constitui a elaboração social do gosto, argumentando que as escolhas de objetos de consumo refletem uma espécie de hierarquia simbólica determinada e mantida pelas classes economicamente superiores para reforçar sua distinção de outras classes sociais. O gosto, então, seria um elemento que define e separa a classe alta das camadas trabalhadoras, se expressando nas escolhas de comida, bebida, cosméticos, música, literatura, etc.. Aparecendo na vida social de modo naturalizado, torna-se o critério legitimador de distinções por excelência, abrangendo todas as dimensões da vida humana que incluem a escolha e dessa forma, constituindo grupos sociais.

As expressões contra a inclusão digital recolhidas na pesquisa mostram a necessidade de distinção de certos indivíduos das camadas médias e altas frente à aproximação e ocupação dos grupos populares em territórios antes quase que exclusivos. Como mostra Bourdieu (1979), acusações sobre o (mau) gosto de pessoas de baixa renda são como uma “arma” social que distingue grupos a partir de um processo de desqualificação social que aparece de maneira extremamente

naturalizada. O material virtual referente à “favelização” do Orkut mostra fotos que denunciariam uma estética “errada”, em que os “toscos” e “bregas” exibem tanto o “mau gosto” de roupas e acessórios, quanto seus corpos inadequados (com críticas ao peso excessivo e aos cabelos de jovens de baixa renda, por exemplo). Deveriam, assim, permanecer em espaços restritos, e o Orkut seria um desses locais de confinamento, surgindo a necessidade, por parte dos descontentes com a proximidade virtual, de deslocamento para outros domínios.

O “potencial democrático” da rede é vivido nesse contexto como uma grande ameaça para certos membros das classes mais altas. Lembrando mais uma vez de Douglas e Isherwood (1979), se o consumo serve como “pontes ou barreiras”, se ergue aqui um “muro” digital a partir da crescente participação de grupos populares em redes sociais como o Orkut. Boyd (2008) já havia analisado, em um estudo, de que modo as opções entre internautas norte-americanos pelas redes sociais MySpace, mais popular, ou Facebook, inicialmente “aristocrática”, podiam revelar escolhas de classes buscando por diferenciação. Agora, no contexto brasileiro, encontramos sinais claros de distinção e expressão de poder evidenciados na questão da “denúncia” da “favelização do Orkut” e consequente migração para o Facebook.

Vale lembrar nesse ponto a análise de DaMatta (2000) sobre modos de segregação no Brasil e nos Estados Unidos. Ao falar da questão racial, o antropólogo sugere que, entre os norte-americanos, o modelo adotado seja o “iguais, mas diferentes”, pois trata-se de uma sociedade que tem princípios igualitários por base e que, por isso, acaba criando modos de segregação bastante explícitos e excluidentes; o caso brasileiro, por sua vez, poderia ser traduzido pela ideia de “diferentes, mas iguais”, já que a sociedade é percebida como originariamente hierárquica, o que permitiria a aproximação das partes contanto que cada um não esquecesse a sua origem diferenciada:

Um sistema de fato profundamente anti-igualitário, baseado na lógica do ‘um lugar para cada coisa, cada coisa em seu lugar’, que faz parte da nossa herança portuguesa, mas que nunca foi realmente sacudido pelas transformações sociais. De fato, um sistema tão internalizado que, entre nós, passa despercebido. (DAMATTA, 2000, p. 83).

Segundo DaMatta (2000), a sociedade brasileira gosta de se imaginar como uma nação inclusiva, em que as diferenças convivem de modo harmônico, como na fábula das 3 raças. Nesta fábula, nossa identidade social é imaginada como uma resultante da convivência entre três raças – branco, negro e índio – dispostas nos vértices de um triângulo, o que sugere interações entre elas. Nesse esquema,

a “solução” da mistura aparece como um modo de conciliar as posições polares; ou seja, a “invenção” do mulato enquanto resultado da miscigenação mostra que a ênfase do sistema está na mediação como modo de adiamento do confronto (DAMATTA, 2000).

Esta lógica de fuga do conflito é rompida, em certos momentos, por ritos autoritários como o do “*Você sabe com quem está falando?*” (DAMATTA, 1981), que reinstaura a hierarquia ao enfatizar o “lugar de cada um” dentro de um sistema onde as desigualdades são demarcadas *a priori*.

As situações que envolvem a “favelização do Orkut” se aproximam, assim, dos ritos autoritários que concebem as diferenças entre os indivíduos de modo bastante naturalizado. O “perigo” do mundo virtual estaria exatamente na possibilidade de extrema aproximação das diversidades sociais; os argumentos surgidos nesse contexto apelam para princípios hierárquicos profundamente enraizados na sociedade brasileira, solicitando aos grupos populares que se mantenham em seus espaços restritos, dentro da lógica do “cada um em seu lugar”.

Considerações finais

O artigo procurou discutir a relação entre entretenimento e educação a partir da análise de determinadas apropriações de tecnologias digitais em processos de vivências de sociabilidade junto a grupos pertencentes às camadas populares da cidade do Rio de Janeiro. O estudo se deteve na problematização da representação do espaço da lan house como uma ambiente “anti-aprendizagem” ou “anti-escola”.

Os usos ligados ao meio computador apresentados mostram práticas de navegação compartilhada nas quais a relativização do modo de consumo “individual” se faz necessária para a compreensão dos usos coletivos de computadores. Revela-se aqui uma “aprendizagem coletiva” com diversas pessoas se alternando no papel de transmissores de conhecimento, seja ensinando a jogar o *WoW*, explicando o significado de palavras em inglês ou, ainda, mostrando como criar uma página no Orkut. Assim, várias habilidades relacionadas ao domínio do universo digital são ali amplamente desenvolvidas. A troca dos mais diversos “ensinamentos” nas lans mostra que a presença nestes espaços implica em participar de um sistema de interações em que informações e “dicas” de como lidar com conteúdos relacionados ao universo virtual circulam intensamente. As apropriações de tecnologias digitais revelam um pano de fundo em que se fortalecem os vínculos sociais locais, em uma mistura de reciprocidade, sociabilidade e aprendizagem coletiva.

De modo diverso ao que se esperaria, existe nos contextos estudados até mesmo uma “parceria” entre os atendentes das lans e as mães, que chega ao monitora-

mento e à “punição” pelo mau desempenho escolar, em um cenário relativamente distante ao sentimento “anti-escola” descrito no estudo de Pereira (2010).

Enquanto as lan houses têm grande atratividade junto aos moradores, os espaços de internet gratuita encontram-se muitas vezes com uma pequena presença de público – para isso contribui, como indica a pesquisa, a rígida dicotomia estabelecida pelos administradores entre entretenimento e educação.

O tema da “favelização do Orkut”, por sua vez, serviu a uma análise de como a alteridade – entendida como a possibilidade de reconhecer o “outro” enquanto diferente de “mim” – pode ser vivida no universo virtual, reproduzindo antigos e consolidados modos de segregação e desqualificação em relação a grupos de baixa renda, o que coloca em cheque o imaginário da Internet como espaço “democrático” e participativo por excelência.

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 futuros trabalhos baseados em pesquisas empíricas e contextualizadas.

Bibliografia

- BARROS, Carla. Sociabilidade e alteridade nos usos de tecnologias digitais no universo das camadas populares. *Anais da VIII Reunião de Antropologia do Mercosul, RAM 2009*, Buenos Aires, Argentina.
- BOURDIEU, Pierre. *La distinction: Critique sociale du jugement*. Paris: Minuit, 1979.
- BOYD, Danah. Viewing American class divisions through Facebook and MySpace. Disponível em: <http://www.danah.org/papers/essays/ClassDivisions.html>. Último acesso: 15 set 2010.
- DAMATTA, Roberto. *Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro*. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 3^a ed., 1981.
- _____. *Relativizando: uma introdução à Antropologia Social*. 6^a ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- JOHNSON, Steven. *Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.
- _____. *A inteligência coletiva: Por uma antropologia do ciberespaço.* 3^a ed. São Paulo: Loyola, 2000.
- MAIGRET, Éric. *Sociologia da comunicação e das mídias.* São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2010.
- MALINOWSKI, Bronislaw. *Argonautas do Pacífico Ocidental.* São Paulo: Abril Cultural (Os Pensadores), 1978.
- MILLER, Daniel; Slater, Don. Etnografia on e off-line: cibercafés em Trinidad. In: *HORIZONTES ANTROPOLOGICOS*. Porto Alegre: ano 10, nº 21, jan/jun., 41-65, 2004.
- PEREIRA, Vanessa, “Juventude e internet: dedicação na *lan house* e descaso com a escola”. In VELHO, Gilberto e DUARTE, Luiz Fernando (orgs.). *Juventude contemporânea: culturas, gostos e carreiras.* Rio de Janeiro: 7Letras, 2010.
- WINKIN, Yves. *A nova comunicação: Da teoria ao trabalho de campo.* Campinas, SP: Papirus, 1998.
- WOLTON, Dominique. *Internet, e depois? Uma teoria crítica das novas mídias.* Porto Alegre: Sulina, 2003.

Juventudes na lan house: a experiência de (re)invenção de usos em duas favelas cariocas

Pâmella Passos⁸⁵

1. Considerações Iniciais

Nestas páginas o leitor poderá acompanhar resultados preliminares e algumas reflexões de uma pesquisa de doutorado em desenvolvimento no Programa de Pós- Graduação em História da Universidade Federal Fluminense (UFF). O objetivo central da pesquisa é discutir a reatualização do mito do progresso a partir da Internet, em especial nas favelas.

Para tal, escolhemos como foco de análise o principal ponto de acesso à rede nessas comunidades: as lan houses. Segundo dados do Centro de Estudos sobre as Tecnologias de Informação e Comunicação (CETIC)⁸⁶, 34% de todos os acessos à Internet no Brasil são feitos por lan houses e/ou cybercafés. Logo, tal espaço apresenta-se como potente alvo de análise dos usos e apropriações da tecnologia na contemporaneidade.

Os locais escolhidos para nosso acompanhamento efetivo são duas favelas que apresentam características distintas, porém, ao mesmo tempo, aspectos convergentes. Acari, na zona norte, região conhecida não só por sua famosa feira, onde tudo se vende e tudo se compra, mas também pela inaceitável chacina em julho de 1990, na qual 11 jovens foram sequestrados e mortos por homens que se identificaram como policiais. Nesse local, o tráfico de drogas ainda exerce seu domínio e o cotidiano dos moradores é marcado por uma política de segurança pública que prima pelo confronto, tendo como sua principal estratégia o “Caveirão” e o “Águia” blindados da polícia militar que entram na favela atirando indiscriminadamente.

⁸⁵ Professora/pesquisadora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ) e Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal Fluminense, bolsista CAPES desde janeiro de 2011

⁸⁶ TIC domicílios 2010, dados referentes ao local de acesso individual à Internet.

Outro local da pesquisa é a comunidade do Santa Marta, localizada na zona sul carioca, favela mais íngreme do nosso estado, sendo necessário subir 788 degraus para chegar a seu topo. Internacionalmente conhecida pelas ilustres passagens de Michael Jackson, Madona e, mais recentemente, da primeira dama francesa, Carla Bruni Sarkozy, o Santa Marta vem ganhando as páginas de jornais e as telas de TV por ser a primeira comunidade “pacificada”. Primeiro local de implementação do projeto das UPPs – Unidade de Polícia Pacificadora, o Santa Marta vem sendo apresentado como modelo a ser seguido nas demais favelas cariocas.

(...) a palavra será sempre o indicador mais sensível de todas as transformações sociais, mesmo daquelas que apenas despontam, que ainda não tomaram forma, que ainda não abriram caminho para sistemas ideológicos estruturados e bem formados.

(BAKHTIN, 2004: 41)

A citação, retirada das reflexões bakhtinianas, tem como objetivo apresentar nossa discussão acerca do que compreendemos como espaços populares, bem como nossa afirmação em relação ao uso do termo “favela” para designá-los. Primeiramente cabe destacar que assumimos como espaços populares locais economicamente desfavorecidos, marcados por uma ausência de Políticas Públicas de Estado que garantam a criação e manutenção de condições dignas de vida em suas mais diversas áreas, tais como: educação, saúde, esporte, cultura, habitação, saneamento básico, dentre outras.

Em seguida, destacamos nossa opção, sobretudo política, em utilizar o termo favela, oriundo historicamente do início da República brasileira. Ao retornar da última batalha contra o Arraial de Canudos os soldados “vitoriosos” passaram a abrigar-se na região que é atualmente conhecida como Morro da Providência, aguardando nesse local, a providência do Estado. Por terem ocupado um morro denominado “favella” durante o conflito na Bahia, os “heróis nacionais” acabaram por dar nome à região que ocupavam no Rio de Janeiro, local que ficou popularmente conhecido na época como Morro da Favela, considerada a primeira favela do Rio de Janeiro, datando de 1897.

Nossa hipótese é de que as favelas ainda são ocupadas por aqueles que aguardam a providência, ou ainda, o comprometimento do Estado. Tendo passado por um processo de negativização, o termo favela é considerado por muitos pejorativo, associado muitas vezes à pobreza e/ou à violência. Compreendemos, no entanto, que se trata de uma visão preconceituosa que não valida as produções e as riquezas de tais espaços. Afirmar o termo favela é afirmar uma história, uma resistência e

também uma compreensão de que o Estado tem uma responsabilidade de promoção social e não apenas de contenção nesses espaços populares.

Pondo a lupa sobre as lan houses para então discutir os usos e apropriações da Internet no Santa Marta e em Acari, passamos a frequentar esses estabelecimentos que, mais que ponto de acesso e de jogos *on e offline*, são pontos de encontro, de sociabilidade. Nossa acompanhamento desses locais, mapeando seus frequentadores, nos conduziu a dar um destaque especial para o papel dos jovens nesse espaço.

1. De que juventude(s) falamos?

Nem foi tempo perdido

Somos tão jovens...⁸⁷

Legião Urbana

Quem nunca ouviu a frase: “pára de perder tempo nesse computador!”? A epígrafe escolhida dialoga com esta máxima, recorrentemente dirigida aos jovens internautas que passam horas a fio conectados à internet. A oposição Real X Virtual que permeia o olhar dos que não nasceram sob a égide da informática e da Internet insiste em caracterizar o tempo *on line* como tempo perdido, em especial quando se trata de jovens navegando em jogos e redes sociais. Mas seria, de fato, esse um tempo perdido?

Para grande parte da juventude contemporânea estar no mundo é estar conectado. Porém, de que juventude estamos falando? O que aproxima e/ou afasta um jovem do Leblon que, apesar de possuir um computador de última geração e Internet de alta velocidade em casa, ainda assim, frequenta espaços de usos coletivos da rede, como de um jovem da favela de Acari? Podemos falar do ser jovem como algo bem delimitado e definido?

Essas foram algumas das indagações que estimularam nossas reflexões sobre juventude, pensando-a como um conjunto de práticas e não como uma categoria fechada. De início destacamos que o debate sobre identidade é bastante delicado, visto que parece sempre andar à beira de um penhasco, correndo o grande risco de cair em categorizações simplistas que não dão conta da realidade social, ou mesmo produzir um generalismo sem tamanho que em nada contribui para as análises dos processos históricos. Para evitar tais extremos partimos da afirmação de Philippe Ariès (1981:30) para quem “*O nome pertence ao mundo da fantasia,*

⁸⁷ Trecho da música Tempo Perdido do Legião Urbana.

enquanto o sobrenome pertence ao mundo da tradição. A idade, quantidade mensurável com uma precisão quase que de horas, é produto de um outro mundo, o da exatidão e do número". Estes diversos mundos alteráveis e modificados ao longo da história das sociedades comprovam que as categorias não são estáticas, mas, sim, historicamente criadas e situadas.

De forma pioneira, os estudos de Ariès indicam que: a criança, o jovem, o idoso, a família, precisam ser compreendidos dentro de sua sociedade e de seu tempo. Assim, cada época e cada sociedade definem de maneira diferenciada o que é ser jovem. Ao pensarmos a realidade brasileira, sobretudo a carioca, devemos evitar o equívoco de tomar uma parte da juventude como sendo seu todo, imaginando que esta constitui uma unidade social que compartilha naturalmente dos mesmos anseios e objetivos. Pois, como afirma Regina Novaes (1998), tal movimentação incorre no risco de pasteurização das juventudes ignorando as diferenças de cunho econômico, racial, étnico, de gênero entre outras. Constata-se com isto uma pluralidade do que se configurou chamar de juventude.

O aspecto plural a ser destacado indica a heterogeneidade da categoria juventude, sendo inclusive mais interessante seu uso no plural, juventudes, ressaltando assim a imensa diversidade econômica, social e cultural presente nesse segmento em geral definido pela faixa etária. Assim, uma investigação acerca das culturas jovens implica, como aponta Gilberto Velho:

Mapear e analisar os multipertencimentos de indivíduos e grupos característicos, embora não exclusivos, da vida na sociedade moderno-contemporânea. Ou seja, a construção da identidade é um processo que decorre no tempo, transforma-se e dá em múltiplos contextos sócio-culturais e níveis de realidade. (VELHO, 2006: 193)

Logo, mesmo marcado por significativa fluidez, o conceito de idade influencia nas reflexões sobre as juventudes, permitindo-nos falar de uma experiência geracional comum que apresenta múltiplos desdobramentos. Se pensarmos nos jovens das favelas por nós estudadas, identificamos desdobramentos/práticas: evangélicas, funkeiras, traficantes, rappers, pagodeiras, de militância social dentre outras. Ou seja, uma experiência geracional compartilhada que se desdobra em práticas distintas que não estão apartadas, ao contrário, no geral se misturam, produzindo diferentes formas de ser jovem na favela. Porém, a nosso ver, frente à sociedade exterior à favela, para o poder público essas juventudes são pasteurizadas, julgadas e condenadas a um mesmo tratamento, que se alterna entre a extrema violência e a piedade.

Tal homogeneização pode ser percebida com destaque quando abordamos a criminalização dos jovens moradores das periferias cariocas. Como aponta Novaes:

(...) via de regra quando se fala em delitos entre os jovens abastados busca-se explicações psicológicas, médicas ou -no máximo- no âmbito da “delinqüência juvenil”. Já os jovens pobres -em situações semelhantes- são imediatamente “emancipados”, retirados da juventude e jogados no mundo adulto, no “mundo do crime”. (NOVAES,1998:07)

Assim, percebemos um conceito de juventude tendenciosamente elástico que é recorrentemente utilizado pelo senso comum e pelo poder público, alternando entre ampliação e redução da faixa etária de acordo com a origem social do segmento juvenil em questão. Porém, se é possível identificar tal distinção, na visão de Novaes, as juventudes cariocas vêm compartilhando uma experiência comum marcada em dois aspectos: a) insegurança em relação ao trabalho e b) crescimento da violência urbana. A nosso ver, tais aspectos atingem de forma e intensidade diferenciadas as juventudes cariocas, especialmente em função de serem ou não moradores de favelas e periferias do Rio de Janeiro. Em nossa hipótese, a autora também compartilha de tal ideia, pois é bastante crítica ao questionar o mito da igualdade de oportunidades, principalmente no que tange às avaliações de políticas públicas, o que ganha suma importância em nossa pesquisa.

Podemos citar como exemplo o próprio acesso à Internet, que foi anunciado em rede nacional como sendo livre e gratuito para todos os moradores do Morro Santa Marta, em Botafogo. As reportagens e as entrevistas do período ressaltam uma igualdade de condições e de oportunidade de emancipação para os moradores desta comunidade. No entanto, nas entrevistas realizadas no local, constatamos a ineficiência do serviço, que não se adequou à realidade geográfica do Santa Marta, inviabilizando o acesso em vários pontos do morro. Além disso, destaca-se a lentidão da conexão, a demanda por possuir computador com tecnologia *wireless* e, em alguns casos, a instalação de uma antena para conseguir captar o sinal da rede.

O que se configura é que as juventudes cariocas possuem demandas e práticas que as aproximam e as afastam, o que obriga o pesquisador que assume tal segmento como objeto de estudo a adotar teorias que contemplam tal heterogeneidade. Rossana Cruz (s/d) em suas pesquisas propõe uma dupla perspectiva de análise: uma “história cultural da juventude” e uma “análise empírica das identidades juvenis”. Com esta bifurcação teórica, Cruz rompe com as divisões essencialistas, captando as relações de forças presentes nos processos histórico-sociais. Assim, foca nas interações e configurações que vão assumindo os grupos juvenis, escapando

das simplificações que colocam a juventude como algo dado e não constantemente constituído por um conjunto de práticas.

Compartilhamos, assim, da ideia de que as identidades não são monocausais, e sim complexas e multidimensionalmente articuladas aos aspectos políticos, sociais, econômicos e culturais. Nesse sentido, nossas investigações buscarão captar a heterogeneidade e diversidade das juventudes que frequentam as lan houses por nós estudadas. Pretendemos com isto compreender o “tempo perdido” que as juventudes dedicam à Internet, atualmente configurada como primordial catalisador dos desejos juvenis.

2. A rede e as novas formas de luta: consumo e emancipação

(...) o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem. (...) estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano. (LÉVY, 1999: 11)

A citação de Pierre Lévy é bastante instigante para o debate que pretendemos travar neste sub-ítem, pois apresenta de forma clara e incisiva as potencialidades da Internet, serviço de consumo majoritário nas lan houses. Assim, arriscamos afirmar que quase 100% dos acessos nas lan houses são também acessos à Internet, com exceção dos casos exclusivos de impressão, digitação entre outros.

Refletir então sobre as potencialidades da rede implica também problematizar as potencialidades das lan houses. Pretendemos assim, analisar não somente o que a lan house é, mas, sobretudo, o que esta pode vir a ser, discutindo os usos da tecnologia e buscando mapear suas dimensões de consumo e/ou emancipação.

Como mote de tal debate, destacamos a reportagem intitulada “Manual prático da revolução on-line”, publicada em agosto de 2009 na revista Super Interessante⁸⁸. Tal notícia, ao identificar a rede como um espaço que tem a facilidade de reunir pessoas com objetivos comuns, vislumbra neste espaço um potencial organizativo e de contestação, associado inclusive ao conceito de Revolução – que, de forma bastante sucinta, implica mudanças estruturais numa dada sociedade.

Utilizando como exemplo países chamados pelos editores de não democrá-

⁸⁸ Revista Super Interessante, agosto, 2009. p. 12-13

ticos, como China e Irã, os enunciadores da reportagem destacam o potencial de denúncia da Internet, que, segundo eles, elabora fugas produtivas, mesmo quando se é alvo de censura. É interessante observar que em toda a reportagem os episódios de censura e restrição na rede são associados a China e Irã, construindo uma imagem, a nosso ver discutível, de democracia virtual no Brasil.

Ao focar as restrições de uso em países como China e Irã, constrói-se uma cenografia discursiva (MAINGUENEAU,2001) na qual consolida-se uma imagem de que somente nesses países existe uma política de regulamentação e restrições de usos da rede. Tal movimentação a nosso ver, silencia uma série de debates que atualmente estão sendo travados no Brasil no que tange ao marco civil da internet, bem como as questões políticas que permeiam este debate, indicando que também em nosso país, discussões acerca dos limites ou não da rede estão sendo travadas e são alvo de importantes polêmicas.

A reportagem oferece aos leitores um “passo a passo de como fazer seu protesto virtual dar certo”, elaborando dicas que, através de quatro caminhos distintos – youtube, twitter, flickr e Blog – constroem um fluxograma das formas de luta na internet. É interessante observar que o entrevistado Alexandre Inagaki, consultor especialista em redes sociais, afirma: “Os ‘manifestantes de sofá’ não atuam como a geração cara-pintada, que saiu de casa para protestar”.

Em nossa hipótese, a dicotomia construída por Inagaki indica um desconforto com uma geração que supostamente não vai às ruas para lutar ou reivindicar, como se houvesse uma separação estanque entre protestos virtuais e reais. Um exemplo recente que poderia se contrapor a esta visão foi o levante social no Egito, organizado a partir do Facebook e outras redes sociais. Neste episódio, os manifestantes aturaram na rede e tomaram as ruas, demonstrando que o virtual não é necessariamente o oposto, tão pouco impeditivo do real, pelo contrário, que os dois podem se complementar no processo de mobilização social.

A experiência de nosso trabalho de campo em Acari e no Santa Marta nos deu exemplo concreto de que as duas esferas de protesto não se excluem. Como ilustração, apresentamos trechos de algumas postagens de blogs de ativistas destas favelas:

Sexta-feira, 8 de janeiro de 2010

ACARI, SE CALA, CHORA, MAS AGE!
São sementes do mal, futuros traficantes de Acari.

Um jovem policial da CORE⁸⁹apontando o fuzil para um grupo de cerca de 20 crianças com cerca de 8 anos de idade durante uma operação policial em Acari, no fim de 2009.

Seu Ebís foi assassinado por policiais da CORE, a vista de vários passantes. Isso ocorreu por volta das 09:40h, no 05 de Dezembro de 2010, exatamente um mês depois de um grande encontro com Sr. Tim Carril, Anistia Internacional, e militantes de direitos humano, num ato que reuniu, cerca de 300 pessoas, na Quadra de Areia.

Depois deste grande ato, seguiu-se um pequeno período de um mês, de relativa paz, com algumas operações policiais, sem muitos problemas, o que manteve em nossos moradores a esperança de que afinal, nossa comunidade ordeira e pacifica, teria, daqui pra frente, definitivos dias de paz e tranquilidade.

(...)

É com a certeza de que continuaremos pra sempre assim que confiamos a/os nossos moradores os seguintes telefones para encaminhamento de denúncias: De militantes de direitos humanos da comunidade: 9738 6529 ou 9746 7653.

De entidades e órgãos de direitos humanos que nos apóiam:

Comissão de Direitos Humanos de ALERJ: 2588 1602 e 2588 1555,direto.

JUSTIÇA GLOBAL: 2544 2320 Rede de Comunidades e Movimentos Contra Violência:98099199 ou 9977 4916

Deley de Acari (Vanderley). Poeta, treinador de escolinhas de futebol, animador cultural e militante de direitos humanos.⁹⁰

Sexta-feira, 20 de novembro de 2009

Veja o vídeo da manifestação no morro santa marta. 1º parte.

Manifestação do grupo de debate do morro Santa Marta. Estamos reivindicando tudo que prometeram para o Santa Marta. Também queremos ver o projeto de urbanização que já teve várias modificações...⁹¹

⁸⁹ Coordenadoria de Recursos Especiais da Polícia Civil do Rio de Janeiro.

⁹⁰ Os fragmentos do texto foram retirados na íntegra do blog <http://deleydeacari.blogspot.com> em 30/01/2010. Destacamos ainda que o autor ao falar em 05 de dezembro de 2010 refere-se ao ano anterior, 2009.

⁹¹ Os fragmentos do texto foram retirados na íntegra do blog <http://visaodafavelabr.blogspot.com> em 30/01/2010.

Ambas as postagens convocam e apontam para manifestações ocorridas nestas comunidades, indicando que seus criadores não se restringem ao sofá, mas também estão nas ruas. Tais exemplos indicam também os diferentes usos da rede, apontando para um debate acerca da indústria cultural.

Buscando aprofundar esta discussão recorremos a Walter Benjamin (1994), em suas reflexões acerca do cinema e da produção cultural como um todo, momento no qual o pensador alemão alimenta um rico debate com Adorno e Horkheimer, diferenciando-se destes no que tange às suas concepções acerca da cultura popular e da cultura de massas.

Ao identificar uma dimensão de resistência através do cinema, Benjamin é categórico em afirmar que tal dimensão somente será possível quando houver a libertação da exploração cinematográfica pelo capitalismo, eliminando assim seu caráter contra-revolucionário. Podemos com isto pensar de que maneira as lan houses atuam como espaço de exploração e reprodução da lógica capitalista, minimizando ou mesmo silenciando sua dimensão libertadora.

Avançando nas leituras de Adorno e de Horkeheimer, Benjamin coloca um novo desafio para as esquerdas, qual seja: pensar as possibilidades de apropriação dos meios de comunicação de massas. Assim, a noção de indústria cultural originalmente trazida por Horkeheimer e Adorno demanda novas leituras que partam de abordagens que vislumbrem as massas não como meros seres receptivos de um discurso dominante que as aliena, mas como sujeitos integrantes desse processo de comunicação e cultura.

Refletir acerca da lan house como um espaço de cultura e educação atua no sentido de pensar/intervir nas apropriações possíveis das Tecnologias de Informação e Comunicação. Para tal, é necessário compreender a atual apropriação destes meios pela cultura de massas, ou ainda, por práticas de consumo, e sua possível alteração para um espaço que potencialize práticas emancipacionistas.

Reservando especial atenção aos debates acerca da cultura de massas e aos meios utilizados por ela, as reflexões benjaminianas nos remetem às ideias de Mikhail Bakhtin (2008) em suas formulações acerca da potencialidade da cultura popular. Analisando o contexto da Idade Média, Bakhtin percebe elementos de contestação/oposição à cultura erudita através de manifestações da cultura popular. Compreender tal manifestação em nossa hipótese implica também compreender a constante apropriação da cultura popular pelo discurso conservador e contra-revolucionário.

Ainda que constatando a impossibilidade de debater com a devida consistência as categorias de cultura popular e cultura de massas no breve espaço deste capítulo, julgamos pertinente tecer alguns comentários sobre tal temática e, para

isso, recorremos às reflexões de Martín-Barbero que, ao falar da retomada do estudo sobre o popular, afirma:

[...] Além das modas — que a sua maneira falam também do que mascaram, no que, em última análise, se apóiam secretamente — a vigência recuperada pelo popular nos estudos históricos, nas investigações sobre a cultura e sobre a comunicação alternativa, ou no campo da cultura política e das políticas culturais, marca uma forte inflexão, uma baliza nova no debate e alguns deslocamentos importantes.

[...] No conjunto, o que começa a se produzir é um descentramento do conceito mesmo de cultura, tanto em seu eixo e universo semântico como no pragmático, e um re-desenho vai desempenhar um papel importante o reencontro com o pensamento de Gramsci, que, acima das modas teóricas e dos ciclos políticos, alcança atualmente uma vigência que tinha sido isolada ou ignorada durante longos anos. (MARTÍN-BARBERO, 2006: 98-99)

Partimos assim de uma perspectiva que comprehende a cultura não como algo abstrato, mas em sua relação com as visões de mundo de uma determinada sociedade e dos grupos sociais que as produzem e difundem. Nesse sentido, no qual o centro do debate passa a ser as mediações e não exclusivamente o meio, destacamos outros aspectos do valioso trabalho de Martín-Barbero (2006). Em *Dos meios às mediações*, Martín-Barbero faz um minucioso e consistente trabalho de debate conceitual entre autores e vertentes que se debruçaram sobre questões como: povo, cultura, folclore, indústria cultural dentre outros.

Para o autor, a cultura é vista como um espaço não somente de manipulação, mas também de conflito capaz de transformar em meio de libertação as diferentes expressões ou práticas culturais. Assim, os meios são analisados através de suas mediações, ou, ainda, através de seus usos políticos.

Propondo uma leitura que não mais anule a dimensão contra-hegemônica dos meios de comunicação de massa, Martín-Barbero retoma Benjamin para se contrapor ao pessimismo cultural, que somente vislumbra tais meios, como máquina/técnica a serviço do capitalismo, percebendo o espectador como mero receptor passivo, e não como um interlocutor ou um co-enunciador.

Em nossa pesquisa investigamos como os funcionamentos atuais das lan houses servem ou não de mediação para um determinado projeto de sociedade, mas sem perder a perspectiva de que esta é apenas uma apropriação, e não uma essência, deste espaço. Assim, as lan houses se afirmam como um espaço multi-

propósito que não possui um uso em essência, mas sim diversas potencialidades a partir de seus usos e apropriações.

3. Entre as Políticas Públicas e as Legislações: um olhar sobre as lan houses

Optamos pelo termo *entre* em nosso subtítulo por identificar que no atual cenário da conjuntura política de nosso país, vivenciamos uma encruzilhada entre os que compreendem a lan house como um espaço a ser apropriado por atividades culturais, sociais e educativas (visto que já apresentam esses usos em diversas experiências) e os que vislumbram neste espaço apenas características negativas, atuando na “má formação” das crianças, adolescentes e jovens.

Representativo de tal oposição temos, de um lado, iniciativas de políticas públicas que dialogam com as lan houses e, de outro, legislações que as restringem. Por não compreenderem o cotidiano desses espaços, essas legislações acabam por inviabilizar sua existência e/ou formalização. Propomos aqui, uma breve análise, orientada por um olhar sócio-cultural⁹² do que identificamos como estes dois lados, mapeando as dificuldades e entraves do *entre* políticas públicas e legislações, que acaba muitas vezes por engessar ou mesmo inviabilizar a realização e/ou sucesso de algumas políticas públicas.

Segundo a Associação Brasileira de Centros de Inclusão Digital (ABCID) mais de 80% das lan houses existentes no país estão na informalidade. Este elevado percentual, agregado às falas de alguns donos de lan entrevistados por nossa pesquisa, nos levou a pesquisar de que forma o poder judicial dialoga com estes espaços. A partir de tal demanda realizamos um levantamento dos textos da legislação brasileira que abordam as lan houses.

Assim, elencamos: leis, decretos, resoluções e projetos de leis nas esferas: municipal, estadual e federal, possibilitando uma visão geral das legislações para as lan houses. Alguns dos textos que analisamos reconhecem a lan house apenas como um espaço de entretenimento, outros até condenando sua frequência por jovens com idade inferior a 18 anos. Também podemos citar como exemplo a antiga lei estadual 4.782/06 (hoje revogada pela lei 3.043/10, do Deputado Alessandro Molon) de autoria da ex-governadora do Rio de Janeiro, Rosinha Garotinho, que proibia a instalação de lan houses a menos 1Km de escolas e centros de ensino

⁹² Uma análise jurídica mais apurada foi apresentada no artigo desde livro intitulado “LAN HOUSE: os desafios da formalização desses centros de inclusão digital” .

(cursos de inglês, de informática e etc.). Segundo a ABCID, se tal lei fosse aplicada de fato no município do Rio de Janeiro, apenas seria possível ter lan house em dois locais: Ponte Rio-Niterói e Floresta da Tijuca.

Incomodados com esta legislação restritiva, decidimos incorporar em nossa pesquisa algumas reflexões sobre o campo jurídico. Assim, entrevistas foram realizadas com profissionais da área do Direito visando a auxiliar-nos na compreensão e interpretação desses documentos oficiais. Perguntas acerca da legislação em vigor sobre e para as lan houses nos levaram a respostas tais como:

“Têm umas medidas um pouco desproporcionais que “tão” locadas aí no sistema judiciário, que eu acho que o judiciário precisa atualizar urgentemente com relação às questões da tecnologia. É natural que sempre exista esse descompasso, e a sociedade precisa “tá” o tempo todo pressionando pra que esse descompasso não gere um hiato muito grande, que gere proibição, gere fechamento das lan houses, gere multa, porque no final das contas acaba prejudicando as próprias crianças e adolescentes que ficam sem essa tecnologia. Não aprendem a usar o computador, e no final das contas vão ter que se inserir no mercado de trabalho daqui a 10, 15 anos sem saber usar as coisas, porque tem um juiz querendo protegê-las do mundo da tecnologia.” **Pesquisador do Centro de Tecnologias e Sociedade da Faculdade de Direito da FGV-RJ**

Percebemos com isto que o jurídico não vem acompanhando a velocidade das mudanças sociais e suas novas demandas. No entanto, pesquisas em áreas como Direito, Antropologia, História e Comunicação Social, vêm apresentando-se como suporte de uma nova discussão acerca dos usos e apropriações das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's).

Na contramão desta legislação, a nosso ver preconceituosa e restritiva, temos mapeado ações que lançam outro olhar sobre as lan houses, compreendendo-as em seus usos, não fixando uma essência para sua atuação. Como exemplo, podemos destacar a política de Cultura Digital que vem sendo gestada pela Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro.

Contando com uma Gerência de Cultura Digital, a Secretaria de Cultura do estado do Rio de Janeiro recentemente iniciou a elaboração de uma série de propostas de incentivo às lan houses, compreendendo-as como espaço de produção coletiva e não somente ponto de acesso à Internet. Como exemplo, podemos citar o edital 014/2011 intitulado “Seleção Pública de Projetos de Cultura Digital”. Apoiando projetos que atuem nas linhas de produção de mídias, arte eletrônica,

formação com ênfase em softwares livres, clube de jogos e metareciclagem, o edital reconhece a lan house como espaço de desenvolvimento de projetos culturais.

Tal movimentação governamental nos indica que as políticas públicas, ao menos na área de cultura digital, vêm apresentando uma visão menos preconceituosa acerca dos espaços das lan houses. Percebe-se com isso, uma abertura para mapear e reconhecer as experiências de apropriação da tecnologia feita pela sociedade do século XXI.

4. Oficinas como dispositivo metodológico da pesquisa-intervenção⁹³

Por se tratar de uma pesquisa na lan house e não apenas sobre a lan house, recorremos a referenciais teóricos que pudessem nos acompanhar neste percurso que se constitui como parcial, cabendo então uma análise constante de nosso papel. Neste aspecto, encontramos na psicologia social referenciais muito importantes para nos ajudar em tal desafio e neste artigo destacamos a noção de pesquisa-intervenção.

Começamos por esclarecer ao nosso leitor o que entendemos como uma pesquisa-intervenção. Para tal nos referenciamos na obra de Virgínia Kastrup (2008), em que a autora discorre sobre sua proposta de método cartográfico de pesquisa-intervenção.

Cabe destacar que nesta proposta metodológica a produção do conhecimento não se dissocia da transformação do objeto. Assim, pensando em nosso caso específico, poderíamos indicar que a análise das lan houses em periferias não está dissociada de projetos e propostas institucionais que visem a interferir/potencializar estas realidades. Ou seja, identificar a possibilidade de outros usos sócio-culturais das lan houses implicará também incentivar ou mesmo colaborar na organização de tais iniciativas.

A proposta defendida por Kastrup busca romper com o modelo de pesquisa positivista que defende a eliminação da participação do pesquisador na produção do conhecimento objetivo e a suposta neutralidade da pesquisa. Segundo a autora:

A pesquisa-ação crítica revela-se potencializadora da organização de grupos e de espaços de participação coletiva incluindo, no seio do próprio método, a articulação entre pesquisa e política. (2008, p.5)

⁹³ Agradecemos aos donos das lan houses acompanhadas: Sérgio Amorin e Cláudio Canuto, por autorizar e apoiar a pesquisa.

Compreendendo as comunidades e as lan houses como espaços coletivos, cremos que tal proposta metodológica contribui na emergência/consolidação deste espaço de acesso coletivo à Internet como um espaço de atividades culturais e educativas. Podemos citar como exemplo as oficinas realizadas por nossa pesquisa.

Optando por ir além do modelo tradicional de entrevistas, elaboramos um conjunto de 3 oficinas que foram oferecidas nas lan houses pesquisadas. A inscrição era gratuita e, tanto em Acari como no Santa Marta, a procura superou o número de vagas oferecidas, que estava limitado ao número de computadores da lan house.

Abordando os temas Orkut, Youtube, Blog e twitter, nos alternávamos entre o ensinar a utilizar essas ferramentas e a discussão sobre elas. Assim, a partir de dispositivos (textos, vídeos, charges) conduzímos os participantes (usuários da lan house) a discutir questões como: acesso à Internet, proibições na rede, políticas públicas e outros assuntos. Abaixo apresentamos o planejamento de uma de nossas oficinas.⁹⁴

Tema	Como manter um blog e twitter
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Consolidar a aproximação criada com esses jovens; <input type="checkbox"/> Discutir a opinião do senso comum sobre as lan houses; <input type="checkbox"/> Criar um espaço no qual eles possam dar suas opiniões sobre todas as temáticas abordadas ao longo do curso;
Duração	90 minutos
Descrição da aula	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Inicialmente cada um falará sobre o que fez com o blog criado na última aula e se tiveram alguma dúvida ou dificuldade, essas dúvidas serão tiradas pelos bolsistas. 15 min; <input type="checkbox"/> Pâmella explica a origem do termo lan house e como essas casas de jogos vem apresentando outros usos nos mais diversos locais, principalmente nas comunidades, em seguida lê o dispositivo 1. 10 min; <input type="checkbox"/> Debatemos a opinião deles sobre a reportagem e sobre a realidade deles. Pergunto: se eles concordam com a proibição de lan houses próximas às escolas? Se eles acham que frequentar lan house atrapalha nos estudos? E se eles já usaram aquela lan house para fazer algum trabalho da escola?. 10 min <input type="checkbox"/> Tatiana com a ajuda de Bruno e Yakini explicarão o que é o Twitter, depois nós vamos ler o dispositivo 2; 10 min <input type="checkbox"/> Opinião deles sobre o dispositivo-10 min <input type="checkbox"/> Tatiana explica passo a passo a criação do Twitter e junto com Bruno e Yakini vão ajudando-os a construir seu próprio twitter. Darão dicas interessantes de quem seguir. Exemplos: jornais, cursos e concursos, programações culturais...-20 min <input type="checkbox"/> Para finalizar eu leo o dispositivo 3 e peço que cada um faça uma avaliação sobre o curso dizendo se gostou ou não, se gostaria que tivesse mais vezes e quais os assuntos que eles gostariam de aprender- 10min

⁹⁴ Destacamos que estas oficinas foram ministradas em conjunto com os bolsistas de Iniciação Científica Júnior da pesquisa que é apoiada pelo IFRJ. Assim, agradeço a Tatiana Gama, Bruno Labanca e Yakini Tavares por toda a colaboração.

A realização destas oficinas nos possibilitou não somente analisar, mas, sobretudo, vivenciar outros usos da lan house. A participação e o envolvimento dos frequentadores em nossos encontros nos levaram a confirmar nossa hipótese de que a lan house pode, sim, ter usos educacionais bastante produtivos, mobilizando os desejos juvenis. A título de exemplificação destacamos alguns trechos das entrevistas feitas com os participantes das oficinas.

J morador de Acari- 18 anos e D morador do Santa Marta- 14 anos

Pâmella: Você sente falta da lan house?

J: Sinto. Sinto falta de jogar e do pessoal jogando os jogos. Muito tempo que eu não apareço aqui. Deve ter uns três meses já.

(...)

Pâmella: Tem gente que eu conheço que mesmo tendo computador em casa com Internet vai pra lan house porque prefere.

J: É, porque fica mais gente jogando, e é tudo conhecido aí dá para jogar tudo na mesma sala. Que é o mesmo time, é como se fosse tipo uma equipe. É o jogo.

Quando indagados sobre os cursos de informática nas escolas e instituições formais de ensino e a oficina na lan house, os entrevistados responderam:

Pâmella- O que você acha que a galera ia gostar mais? Fazer o curso na escola ou na lan house?

J: Na lan house.

J: Já estão acostumados de ir para lan house todo dia, vão preferir a lan house.

Pâmella: O que as pessoas falaram dos cursos que têm na Faetec⁹⁵?

D: São muito chatos. Eles ensinam o que a gente já sabe: Desligar o computador e ligar, essas coisas.

Pâmella: Você acha que se fizéssemos mais cursos assim na lan house, de ensinar Twitter, montar vídeos, criar mesmo vídeos. Você acha que iria ter gente interessada?

D: Muita, muita gente...

Pâmella: E esse tipo de coisa não ensina nesses cursos que tem na Faetec e na Associação de moradores?

D: Não, não. Nunca fui para nenhum curso daqui [do Santa Marta] não.

Pâmella: Mas tem algum motivo específico? Por quê você nunca foi?

D: Muito chato. Quando eu fui era pra ligar o PC, desligar. Aí não me envolvi muito não.

⁹⁵ Escola Profissionalizante da rede pública situada dentro do Santa Marta.

Tais relatos nos indicam que esses jovens possuem muito desejo de aprender, no entanto, desejam que tais ensinamentos sejam passados de uma forma significativa, conectada à sua realidade de uso. Ao abordarmos redes sociais em nossas oficinas acabamos por auxiliar na utilização dos e-mails, sites de busca da internet, recursos do pacote Microsoft. No entanto, todos esses aprendizados estavam conectados ao objeto de interesse deles: o Orkut, o blog, o twitter. Constituindo uma experiência de ensino-pesquisa, a realização destas oficinas nos fez pensar sobre o aprendizado não-formal, o uso não instrumental, ou ainda, os saberes que estão muito além das instituições reconhecidas como educativas, indicando outras possibilidades de políticas públicas. Nossa hipótese de (re)invenção dos usos da lan house e da Internet pôde ser aplicada.

Bibliografia

- ARIÈS, Philippe. *História Social da Criança e da Família*. Rio de Janeiro: LTC,1981.
- BAKHTIN, M. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento. O contexto de François Rabelais*. Trad. Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec; Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2008.
- _____. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo, HUCITEC,2004.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994. – Obras escolhidas volume 1.
- CARVALHO, Olívia Bandeira de Melo. *Lan Houses-Interfaces possíveis entre o entretenimento e a inclusão digital*. Anais do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Natal, 2008.
- CRUZ, Rossana. *Emergencias de culturas juveniles*. Colombia: Norma,s/d.
- DAYRELL, Juarez. *A escola “faz” as juventudes? Reflexões em torno da socialização juvenil*. IN: Ed. Social, Campinas, Vol.28, n.100—Especial, p.1105-1128. Out.2007.
- DUPAS, Gilberto. *O mito do progresso*. São Paulo: Unesp, 2006.
- KASTRUP, V. *O método da cartografia e os quatro níveis da pesquisa-intervenção*. in: Pesquisa-intervenção na infância e juventude. Rio de Janeiro: Trarepa/Faperj, 2008.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MAINGUENEAU, Dominique. *Análise de Textos de Comunicação*. São Paulo: Cortez, 2001.

MARTÍN, BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia.* Trad. de Ronald Polito e Sérgio Alcides. 4. ed. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2006.

NOVAES, Regina. *Juventude: conflito e solidariedade.* In: Comunicações do ISER,nº50, ano 17,1998.

PEREIRA, Vanessa Andrade. *Na Lan House, “porque jogar sozinho não tem graça”: estudos das redes sociais juvenis on e off line.* Tese de Doutorado defendida no Programa de Pós Graduação em Antropologia Social da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: 2008.

VELHO, Gilberto. Juventudes, projetos e trajetórias na sociedade contemporânea. In: Maria Isabel Mendes de Almeida & Fernanda Eugenio (Orgs.). *Culturas jovens: novos mapas do afeto.* Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

Entretenimento, sociabilidade e mobilidade social: reflexões sobre políticas de inclusão digital a partir de uma etnografia na lan house e no telecentro

Olívia Bandeira de Melo Carvalho⁹⁶

O surgimento de estabelecimentos que poderíamos chamar de lan houses é um fenômeno de pouco mais de 15 anos, mas nos últimos cinco anos assistimos a uma explosão de lojas como essas no Brasil. Ainda em 1995, nos Estados Unidos, jogadores de videogames dos estados do Texas e da Califórnia reuniam seus computadores em salas alugadas, conectavam-nos em rede e realizavam longos e ininterruptos campeonatos de jogos eletrônicos. A brincadeira levava o nome de *lan parties* (LAN é a sigla para *Local Area Network* ou Rede Local). Mas foi na Coréia do Sul que, em 1998, um brasileiro filho de coreanos buscou a ideia das *lan parties* e instalou em São Paulo a primeira lan house brasileira⁹⁷, que se diferenciava das estrangeiras por já dispor de computadores em rede, com os jogos instalados, nos quais os usuários podiam jogar pagando por hora.

Desde então, o número de lan houses no Brasil cresceu rapidamente, tornando-se um estabelecimento comum nas ruas das grandes ou das pequenas cidades, em shopping centers e, principalmente, em comunidades de baixa renda⁹⁸ do meio

⁹⁶ Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e coordenadora da área de pesquisa em Economia da Cultura do Instituto Overmundo.

⁹⁷ A lan house citada é a Monkey, que chegou a ser uma rede com dezenas de lojas espalhadas pelo Brasil, mas fechou sua última unidade em abril de 2010. Para o fundador da rede, Sunami Chun, esse modelo de empreendimento está saturado por uma série de motivos: a informalidade a que está sujeita a maior parte das lan houses, a maior disseminação do computador e da Internet nos domicílios e a falta de novos jogos em rede. O número de lan houses existentes ainda hoje no país, principalmente nas periferias, nos leva a pensar que a questão da sustentabilidade dessas lojas é mais complexa do que isso, e precisa ser aprofundada em outros artigos. Informações sobre o fechamento da última Monkey disponíveis em: <http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/noticias/primeira-rede-de-lan-house-do-brasil-fecha-as-portas-nesta-quinta-feira-20100401.html>

⁹⁸ Pesquisa realizada pelo Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação (CETIC.br, 2010), ligado ao Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), mostra que,

urbano, mas também em algumas áreas rurais onde já existisse algum tipo de serviço de acesso à Internet banda larga, por cabo ou rádio. Devido à informalidade desse tipo de estabelecimento, não se sabe ao certo quantas lan houses existem no Brasil. A ABCID – Associação Brasileira de Centros de Inclusão Digital estima que, em 2009, existiam entre 70 mil e 100 mil lan houses no país e cerca de 150 mil em 2010⁹⁹. Seus usos não se limitam à diversão de jovens fascinados pelos jogos eletrônicos. Elas servem também como um espaço de acesso a e-mails, salas de bate-papo e comunidades virtuais, de realização de pesquisas escolares, de acesso a ferramentas de governo eletrônico (como consulta a CPF e realização de matrícula escolar), busca de emprego, entre outros. Algumas disponibilizam também serviços de scanner e impressão. O público que as frequenta é composto majoritariamente por adolescentes e jovens¹⁰⁰, interessados principalmente nos jogos em rede e nos sites de relacionamento, como o Orkut. São também espaços de sociabilidade e de encontro.

Mais recentemente, a instalação dessas lojas tornou-se também uma reação da própria sociedade diante da cada vez mais difundida ideia de que é indispensável

em 2010, 65% dos usuários com renda inferior a R\$ 545,00 (o valor do salário mínimo) e 45% dos usuários com renda inferior a R\$ 1.090,00 (dois salários mínimos) acessaram a Internet de centros públicos pagos. Esse percentual decresce na medida em que a renda aumenta. Mesmo assim, 12% dos usuários com renda superior a dez salários mínimos frequentam os centros de acesso pago, o que pode indicar que a frequência a lan houses e cibercafés não se dá apenas pela inexistência de outros meios de acesso ao computador e à Internet; um fator que pode influenciar, por exemplo, é a preferência por jogar em um espaço de acesso público, onde é possível encontrar-se com outras pessoas.

⁹⁹ Disponível em: www.abcid.com.br. Segundo Mário Brandão, o presidente da entidade, esse número foi calculado com base na quantidade de softwares para gerenciamento de lan houses vendidos no país e com base no número de pessoas que possuem acesso às lan houses no Brasil. Mesmo que essas sejam metodologias possíveis para se medir o número de lans, considero que os dados divulgados não devem ser tomados como absolutos, uma vez que essas metodologias não estão claras, além de poderem existir muitas lans que não se utilizem desses softwares de gerenciamento ou que utilizem programas não licenciados. Apresento os dados aqui somente para dar uma ideia da dimensão que esse tipo de estabelecimento ganhou no Brasil nos últimos anos. Cabe ressaltar que, mesmo que haja dúvidas sobre o levantamento desses dados, eles são citados frequentemente em palestras e matérias jornalísticas.

¹⁰⁰ A mesma pesquisa do CGI.br (2010) indica que nas faixas etárias de 10 a 15 anos e de 16 a 24 anos o principal local de acesso à Internet é o centro público de acesso pago, com uma taxa de 48% dos usuários em ambas as faixas. Esse percentual decresce com o aumento da faixa etária. Os indivíduos de 45 a 59 anos e de mais de 60 anos acessam a internet principalmente em suas residências, numa taxa de, respectivamente, 77% e 79% dos usuários.

incluir digitalmente a grande parcela da população que, mesmo com o barateamento dos equipamentos de informática nos últimos anos e das maiores facilidades de acesso a crédito, ainda não dispõe de computador, nem de acesso à rede mundial de computadores. É também um tipo de comércio que, apesar das dificuldades de legalização e de sustentabilidade financeira, mostrou-se viável para pequenos empreendedores de “camadas populares”¹⁰¹.

Políticas de implementação de telecentros públicos em comunidades¹⁰² de baixa renda e em locais de grande circulação de pessoas se iniciaram quase ao mesmo tempo em que surgiram as lan houses. Em 1995, o governo municipal de Curitiba (PR) montou o Farol das Cidades, uma sala com computadores conectados à Internet com acesso gratuito para os moradores. Já o primeiro telecentro da prefeitura de São Paulo, uma das pioneiras nesse tipo de política, foi instalado em 2001.

No entanto, os dados do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) – órgão criado em 1995 pelos ministérios das Comunicações e da Ciência e Tecnologia¹⁰³ para coordenar e integrar as iniciativas de serviço de Internet no

¹⁰¹ Gilberto Velho, quando sublinha as expressões “camadas populares” e “culturas populares” – e também quando se refere às “camadas médias” da sociedade brasileira, que foram seus objetos de investigação em vários estudos – chama a atenção para a heterogeneidade e complexidade da vida cultural da sociedade contemporânea, bem como seus diversos níveis, dimensões e combinações, que exigem que as camadas ou classes sociais sejam pensadas não como homogêneas e em oposição, mas como fenômenos complexos e heterogêneos entre e dentro dos próprios grupos socioeconômicos, dificultando classificações muito rígidas. Ver: VELHO, 2003.

¹⁰² Optamos pela utilização do termo “comunidade” por ser uma categoria nativa, ou seja, o modo como os moradores de territórios de baixa renda da cidade de Niterói (RJ) se referem, na maior parte das vezes, ao seu local de moradia. Na visão de grande parte dessa população, o termo “favela” é pejorativo. Muitas vezes, porém, jovens de uma localidade de baixa renda se referem a outras localidades com situação socioeconômica similares como “favela”, principalmente se apresentam um quadro de violência associado ao tráfico de drogas. Assim, moradores do Morro do Preventório, onde não há tráfico de drogas, se referem a outras localidades, como a Grotão do Surucucu e o Morro do Estado, como “favela”. Por outro lado, moradores desses dois locais, que sofrem com a presença do tráfico, também se referem ao local onde vivem, na maior parte das vezes, como “comunidade”, reservando o termo “favela” para referências àquelas localidades de baixa renda do município do Rio de Janeiro que estão expostas constantemente na mídia como extremamente violentas, como os complexos da Maré e do Alemão.

¹⁰³ Portaria Interministerial nº 147, de 31 de maio de 1995, e Decreto Presidencial nº 4.829, de 3 de setembro de 2003. O CGI.br é um comitê multisectorial composto por membros do governo, do setor empresarial, do chamado terceiro setor e da comunidade acadêmica, diferen-

país – indicam que os empreendimentos particulares têm conseguido atingir um número maior de usuários do que as iniciativas públicas. Dados de 2010 mostram que 35% do total de usuários da Internet têm acesso nos centros pagos (lan houses e cibercafés), enquanto 14% têm acesso nas escolas (públicas e particulares) e apenas 4% utilizam-se de centros públicos de acesso gratuito¹⁰⁴. O acesso pelas lan houses e cibercafés era ainda mais intenso em 2008, quando a pesquisa que originou este artigo teve início: 49% dos usuários utilizavam os centros públicos de acesso pago; os números de acesso pelos telecentros e pelas escolas permanecem os mesmos.

A proliferação de lan houses e de telecentros públicos é retrato de uma época em que as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) têm sido analisadas como centrais para o desenvolvimento dos países e em diversos processos sociais: no desenvolvimento de atividades econômicas, educacionais e políticas, na participação na esfera pública, em atividades de entretenimento, comunicação e relacionamento social. Nesse contexto, os dados de acesso à Internet no Brasil – que apontam que 52% dos brasileiros nunca tiveram acesso à Internet no país, ainda segundo a TIC Domicílios 2010 – são utilizados como base e justificativa para o que tem sido chamado de políticas de inclusão digital.

Tida por muitas correntes teóricas como condição para a inclusão social, a diminuição das desigualdades entre países e entre os indivíduos dentro de um mesmo país, a inclusão digital está presente em discursos políticos, projetos governamentais dos mais diferentes Ministérios e Secretarias, linhas de financiamentos privados, projetos desenvolvidos por organizações não-governamentais, nas propagandas de grandes empresas de mídia e de informática e de pequenos empreendedores do ramo. A expressão está cada vez mais presente no imaginário dos indivíduos,

ciando-se, nesse sentido, do modelo de governança da Internet adotado por outros países; em geral, essas definições estão a cargo somente do governo (como é o caso da China e da Arábia Saudita) ou são responsabilidade do mercado (como é o caso dos Estados Unidos).

Entre as diversas atribuições e responsabilidades do CGI.br estão: a proposição de normas e procedimentos relativos à regulamentação das atividades na Internet; a recomendação de padrões e procedimentos técnicos operacionais para a Internet no Brasil; o estabelecimento de diretrizes estratégicas relacionadas ao uso e desenvolvimento da Internet no Brasil; a promoção de estudos e padrões técnicos para a segurança das redes e serviços no país; a coordenação da atribuição de endereços Internet (IPs) e do registro de nomes de domínios usando <.br>; a coleta, organização e disseminação de informações sobre os serviços internet, incluindo indicadores e estatísticas.

¹⁰⁴ TIC Domicílios 2009. Dados disponíveis em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2009-total-brasil/rel-int-04.htm>

naturalizada através de um processo (FONTES, 2007) que conta com uma série de mecanismos que compreendem, hoje, não só a mídia de massa, mas também governo, intelectuais, escolas, ONGs e grandes empresas.

Nas falas que justificam esses discursos, projetos e ações, aparecem novos nomes para o “pobre” ou – para usar a categoria mais comum na sociologia brasileira a partir da década de 1970 (MARTINS, 2009) – o “excluído social” – chamado agora também de “excluído digital”, “analfabeto digital” (SILVEIRA, 2001), “infopobre” (SILVEIRA, 2001; CITELLI, 2000), “desconectado” (SORJ, 2003). Sem transitar para a identidade¹⁰⁵ de “incluído digital” ou “inforrigo” (CITELLI, 2000), esse indivíduo não pode, nessa visão, superar sua condição de “excluído social”.

No entanto, as políticas de inclusão digital no Brasil, apesar da importância atribuída a elas por seu potencial de transformação e desenvolvimento da sociedade, têm sido direcionadas mais à disponibilização e ao aprendizado técnico das novas TICs do que à discussão sobre suas possibilidades de uso, de desenvolvimento cognitivo e da capacidade de crítica e questionamento. Visando trazer algumas ideias sobre essas questões que parecem ter corrido pela tangente da discussão sobre inclusão digital, este artigo está estruturado em quatro partes. Na primeira parte, apresentamos brevemente a metodologia utilizada na pesquisa que resultou neste trabalho¹⁰⁶; na segunda parte, apresentamos resumidamente as questões da descrição etnográfica que subsidiou a análise; na terceira parte, questionamos os limites das políticas públicas de inclusão digital; por fim, nas considerações finais, procuramos debater como o conceito de inclusão digital, em disputa, influencia as políticas existentes.

¹⁰⁵ A identidade, conforme entendida aqui, envolve o exame dos sistemas classificatórios que mostram como as relações sociais são organizadas e divididas. Em alguns contextos, algumas identidades aparecem como mais determinantes do que outras, não no sentido de que são fixas, dadas, imutáveis, mas no sentido do jogo político de definição de quem pode ser excluído e quem pode ser incluído, de manutenção ou de rompimento dos estigmas, levando em conta que identidade está associada a diferença e se constrói em relação ao outro (WOODWARD, 2000). Assim, se o indivíduo não é simplesmente pobre, sua “inclusão social” teria necessariamente de passar pela sua “inclusão digital”.

¹⁰⁶ Pesquisa de mestrado realizado no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF), entre 2008 e 2010, e que resultou na dissertação “Jogar, encontrar os amigos ou espalhar o currículo por aí: uma etnografia na lan house e no telecentro”, defendida em setembro de 2010. As ideias presentes neste artigo são um resumo da dissertação, especialmente de seu capítulo quatro.

A etnografia como método diante da polêmica lan houses versus telecentro

A explosão no número de lan houses no Brasil e o número pequeno de pessoas assistidas por programas públicos de inclusão digital ajudaram a disseminar o argumento de que as lans seriam os “verdadeiros promotores da inclusão digital” (EARP, apud: YODA, 2007) no país, uma vez que atingiriam um número muito maior de pessoas do que os telecentros e uma vez que as ações de inclusão digital estariam associadas a políticas de governo e não a políticas de Estado, o que prejudicaria sua continuidade a cada mudança governamental. Esse argumento instaurou uma polêmica no meio acadêmico: se a inclusão digital é considerada prioritária para o país, faz sentido que ela seja realizada pelo mercado ou em parceria com ele, em vez de ser tratada exclusivamente como política pública?

Além da defesa de que a inclusão digital deve ser promovida exclusivamente pelo poder público, críticos ao apoio às lan houses utilizam a justificativa de que essas seriam espaços exclusivamente de entretenimento, enquanto os telecentros seriam locais para utilização “cidadã” das novas tecnologias (GONÇALVES, 2007). Nesse sentido, trabalhos acadêmicos que confrontam as lan houses com os telecentros ou que tomam como base o conceito de inclusão digital (SALDANHA, 2008a, 2008b; FUSER, 2008; CAZELOTO e BREDARIOLI, 2008; e LACERDA, 2008) colocam o entretenimento e a sociabilidade que acontecem nas lan houses como algo menos importante do que potenciais usos que as novas TICs poderiam proporcionar em termos de “inclusão social” (CAZELOTO e BREDARIOLI, 2008), “inclusão humana no social” (SALDANHA, 2008) ou “contra-hegemonia” (SALDANHA, 2008; FUSER, 2008).

De outro lado, os próprios donos de lan houses, apropriando-se do discurso da inclusão digital e procurando fugir do estigma de “casa de jogos” como elas são oficialmente classificadas, dificultando sua legalização, fundaram, em abril de 2008, a ABCID – Associação Brasileira de Centros de Inclusão Digital, com o objetivo de “incentivar a Inclusão Digital de modo a melhorar a qualidade de vida e a inclusão social que essa ação produz”¹⁰⁷ e de incluir os centros de acesso pago nas políticas públicas para o setor.

Temos, portanto, discursos que se contrapõem, mas que se utilizam de um mesmo argumento em suas defesas. De um lado, a afirmação de que as lan houses reforçam a lógica de mercado e, de outro, a tentativa de legitimá-las como centros de inclusão digital. Ao mesmo tempo, enfatiza-se o potencial democratizador dos

¹⁰⁷ Estatuto da ABCID. Disponível em: <http://www.abcid.com.br/estatuto>

telecentros, sem se questionar se as políticas públicas também estariam submetidas a essa mesma lógica de mercado¹⁰⁸. As três afirmações podem ser atreladas ao conceito de entretenimento que predomina nas teorias críticas da comunicação desde o início da modernidade¹⁰⁹: algo fácil, banal, puro divertimento, alienação, em oposição ao consumo da chamada “alta cultura”, que, nessas concepções, seria de difícil absorção. Além disso, reforça a ideia de que o divertimento, o lazer, seria um tipo de consumo supérfluo e, portanto, não seria objeto de políticas públicas. Em ambos os argumentos, de um lado, descarta-se o entretenimento como uso legítimo das Tecnologias de Informação e Comunicação e, de outro, não se discute as reais possibilidades das TICs consistirem em um meio importante para o desenvolvimento ou a inclusão social.

Desconfiando da dicotomia entre lan houses e telecentros que permeia grande parte dos trabalhos sobre o tema, e buscando aprofundar a discussão sobre inclusão digital, a pesquisa que resultou neste artigo optou pela observação e análise comparada de uma lan house e um telecentro localizados no Morro do Estado, uma comunidade de baixa renda do município de Niterói (RJ), com o objetivo de discutir as diferentes modalidades de apropriação tecnológica em cada um desses espaços. Fazer uma etnografia na lan house e no telecentro significa observar e participar do cotidiano de jovens – o principal público desses espaços – de forma intensiva e por um período longo, através da observação participante; e tentar construir uma narrativa, uma “descrição densa” e uma interpretação das vozes e gestos desses jovens (GEERTZ, 1989), buscando compreender o significado que eles atribuem às novas tecnologias de comunicação em suas vidas.

Quem são esses jovens que frequentam lan houses e telecentros públicos? Por que frequentam (ou não) esses espaços? Que usos fazem dos computadores e das redes? Qual o papel das novas tecnologias de informação e comunicação em suas vidas? De que forma elas contribuem (ou não) para diferentes formas de sociabilidade, de cidadania e de atuação na esfera pública? O que leva milhares de jovens pobres a gastar o pouco dinheiro que têm para permanecer por poucas horas nas lan houses?

A observação participante, “de dentro e de perto”, indica pontos de análise que talvez não fossem revelados por uma pesquisa feita “de fora e de longe” (MAGNA-NI, 2002), que não contemplasse a percepção dos sujeitos envolvidos no processo.

¹⁰⁸ A relação entre as políticas públicas e os interesses do mercado precisa ser aprofundada em outros artigos.

¹⁰⁹ Esse argumento é aprofundado em CARVALHO, 2010.

Os usos e os significados que os frequentadores da lan house e do telecentro, outros moradores da comunidade e formuladores de políticas públicas atribuem a esses espaços revelam categorias de análise que não se resumem a uma discussão sobre inclusão digital. Indica também que há mais aproximações do que diferenças entre esses espaços, o que nos leva a questionar a forma como a inclusão digital tem sido tratada no Brasil, em um momento em que ela tem sido instrumentalizada nos discursos políticos como forma de promover a inclusão social.

Ajudou também a formular algumas perguntas que se tornaram, no decorrer da pesquisa, cada vez mais importantes: por que os conceitos de inclusão/exclusão digital se tornaram centrais? O que significa a democratização do acesso às novas TICs para uma sociedade como a brasileira? Como ela acontece? Qual o papel do Estado no processo? Quais são os problemas e os limites desses conceitos? A descrição do que acontece na lan house e no telecentro, próximo item deste artigo, nos permite refletir sobre essas questões.

Inclusão digital no Morro do Estado¹¹⁰

O Morro do Estado¹¹¹, na época em que a pesquisa foi desenvolvida, possuía três lan houses e um telecentro mantido pela prefeitura através da Secretaria Municipal de Educação, em parceria com a associação de moradores. Além desses espaços, havia um laboratório de informática na escola municipal de ensino fundamental e educação de jovens e adultos, para utilização exclusiva dos alunos da instituição. Não conseguimos encontrar dados precisos sobre o número de pessoas conectadas à Internet em seus domicílios, mas esse número deveria ser menos de 10% dos moradores, alguns pontos percentuais abaixo da média da população brasileira (15%) se tomarmos como base a pesquisa¹¹² que indicava que 12,5%

¹¹⁰ Para a descrição completa da etnografia ver: CARVALHO, 2010.

¹¹¹ Localizado na região central do município de Niterói (RJ), o Morro do Estado possui cerca de 4.500 habitantes (Censo do IBGE, 2000), embora a Associação de Moradores indique um número quase cinco vezes maior. Legalmente, ele é considerado bairro pela prefeitura desde 1986, mas documentos oficiais, assim como as falas da maior parte dos moradores da cidade, referem-se ao local como “favela”, palavra que possui um sentido pejorativo para a maior parte dos brasileiros.

¹¹² “Diagnóstico social do Morro do Estado – pesquisa amostral”. Realização: Observatório de Favelas do Rio de Janeiro, Sesc Niterói, Prefeitura Municipal de Niterói, 2006. Disponível no Sesc Niterói.

dos moradores possuíam computador em 2006, enquanto 20% dos brasileiros possuíam o equipamento no período¹¹³.

O telecentro ocupava uma sala ampla dividida em dois ambientes, no primeiro andar da sede da Associação de Moradores do Morro do Estado (AMME). A sede da associação estava situada na parte mais alta do morro, ao lado do campo de futebol de terra. Por causa dessa localização, jovens que moravam na parte de baixo afirmavam que não frequentavam o telecentro nem as lan houses situadas na parte de cima, preferindo a lan que ficava próxima a casa deles.

A duzentos metros do telecentro ficava a Point Lan House, ao lado de um bar e um salão de cabeleireiro. Na mesma calçada havia outra lan house, inaugurada em 2008, que obrigou a Point a baixar sua hora de navegação de R\$ 2,00 para R\$ 1,50 e, depois, para R\$ 1,00. A terceira lan ficava na parte baixa do bairro, em uma rua que já era considerada centro da cidade. No caminho entre o telecentro e a lan havia uma escola, uma creche, um posto de saúde municipais e o GPAE – Grupo de Policiamento de Áreas Especiais (projeto da Polícia Militar instalado no local em 2006) e, mais abaixo, um posto de correio comunitário, sendo o telecentro, portanto, um dos únicos seis equipamentos públicos existentes no Morro do Estado. A legislação do Estado do Rio de Janeiro¹¹⁴ proibia a existência de lan houses a menos de 1 Km de distância de escolas de primeiro e segundo graus, pois as considerava casas de jogos e não centros de acesso ao computador. Mas a fiscalização não costuma interferir no comércio local, e mesmo quando essa lei vigorava, a lan house continuava aberta.

O telecentro possuía sete computadores, sem caixas de som e fones de ouvido, 978 usuários cadastrados¹¹⁵, todos do Morro do Estado, e era frequentado predominantemente por crianças e adolescentes. Os horários de acesso eram pré-agendados, e cada usuário podia navegar, no máximo, uma hora por dia. Cada um dos 18 telecentros da prefeitura de Niterói – todos situados próximos a localidades de baixa renda, com exceção de um localizado no Centro e preparado para receber deficientes físicos – possuía um coordenador e quatro monitores, que permaneciam no local durante todo o horário de funcionamento, de segunda a sexta-feira, das 9h às 17h. Segundo a prefeitura, conseguir monitores para trabalhar no Morro do Estado não

¹¹³ Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2006. Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2006/index.htm>

¹¹⁴ Lei nº 4.782, de 23 de junho de 2006.

¹¹⁵ Número foi fornecido pelo coordenador do telecentro, depois de consultar seu cadastro eletrônico, em 01/08/2008.

era tarefa fácil, porque muitos dos agentes contratados não queriam trabalhar no local, considerado por muitos uma das áreas mais violentas da cidade.

O tempo de navegação em cada site era curto, e os usuários apresentavam dificuldades em relação ao computador, contrariando a ideia de que as novas gerações “já nascem sabendo” utilizá-lo. Essa dificuldade, em nossa análise, estava relacionada a outros problemas de sua situação social mais abrangente: relação familiar, déficit escolar, etc. Além da navegação no telecentro ser muito dirigida, o coordenador e as monitoras encontravam obstáculos para trabalhar com as crianças e os adolescentes, inclusive porque muitos deles não sabiam ler nem escrever. Nesse contexto, a presença – não só com ajuda técnica, mas também a presença afetiva – dos monitores era fundamental para os usuários, que solicitavam ajuda e atenção frequentemente, e esse era o principal motivo alegado pelas crianças e jovens para frequentarem o local. Outro motivo era a proibição de alguns pais, que consideravam que a lan house – mais uma vez associada a casa de jogos – não era ambiente adequado para seus filhos.

As crianças e os adolescentes eram maioria no telecentro, mas alguns jovens e adultos frequentavam o espaço em busca, sobretudo, dos cursos oferecidos, com duração de quatro meses, e que incluíam navegação, editores de texto e de slide, planilha de cálculo e digitação. Alguns desses jovens viam nos cursos de informática oferecidos, muito criticados por serem inferiores aos que os jovens de classe média têm acesso, uma oportunidade de conseguir um emprego, já que o domínio de programas de computador é considerado hoje fundamental no mundo do trabalho. Ou seja, o telecentro se apresentava como esperança de inserção, a curto prazo, no mercado de trabalho, preocupação constante para jovens envolvidos na pesquisa etnográfica e, segundo pesquisa do instituto Box, o maior sonho de 40% dos jovens brasileiros entre 18 e 24 anos¹¹⁶.

Já a Point Lan House possuía 17 computadores, com caixas de som e fones de ouvido. O espaço era pequeno para a quantidade de máquinas e pessoas que circulavam, observando ou ajudando outros a navegar ou simplesmente esperando um micro vagar. Na lan house, a maior parte dos usuários eram homens – adolescentes e jovens. Os adolescentes frequentavam o local principalmente na parte da manhã e preferiam os jogos de simulação. Os mais velhos apareciam na parte

¹¹⁶ Pesquisa “O sonho brasileiro”, realizada pelo instituto Box com 1784 jovens de 18 a 24 anos, de 173 cidades de 23 estados do país, das classes A, B, C, D e E, entre os dias 7 e 15 de outubro de 2010. Disponível em: <http://pesquisa.osonhobrasileiro.com.br/indexn.php>. Consultado em: 23/11/2011.

da tarde e à noite – horário de maior movimento, assim como os fins de semana – e jogavam, principalmente, Counter Strike (CS), um jogo que, em sua versão brasileira, possui uma fase que não existia originalmente no jogo e que simula a perseguição de policiais a traficantes em favelas. Interessante notar que os meninos que jogavam o jogo identificavam aqueles avatares como sendo policiais do BOPE (Batalhão de Operações Especiais). Os jovens não costumavam chegar em grupo, mas, ao chegar, rapidamente identificavam os outros usuários, quase todos moradores do Morro do Estado. As mulheres, em geral, acessavam e-mail ou Orkut, poucas se aventuravam nos jogos com os meninos. Alguns homens iam à lan para acessar e-mail, Orkut e Youtube. Muitos apareciam para ver quem estava no local, encontrar os amigos, “bater um papo”. Alguns faziam pesquisas e trabalhos escolares, redigiam seus currículos, e pagavam R\$ 0,50 pela impressão de cada página. O número de adultos e idosos era pequeno.

Alguns dos jovens que circulavam por ali dividiam suas preocupações entre a responsabilidade financeira com a família (a necessidade de trabalhar e de contribuir com o orçamento familiar), o sonho com um futuro melhor (que muitas vezes incluía uma formação educacional de nível superior¹¹⁷) e os momentos de lazer e diversão que a lan lhes propiciava.

Esses usos e significados que os frequentadores da lan house e do telecentro, além de outros moradores da comunidade e formuladores de políticas públicas atribuem a esses espaços revelam categorias de análise que não se resumem a uma discussão sobre inclusão digital.

Chama a atenção, em primeiro lugar, a mudança na relação dos jovens com a mídia, relação centrada não mais no modelo de comunicação de massa, mas nos novos modelos de comunicação abertos à interatividade e à participação. Os jovens que circulam na lan house e no telecentro estão muito interessados em computador e celular, nos jogos e na troca de arquivos de música e mensagens; ao que parece, estão perdendo o interesse pelos programas de televisão, através dos quais não podem interagir.

Apesar de as análises atuais mostrarem que a tendência hegemônica é que as novas gerações dominem com muita facilidade as novas tecnologias, vindo daí a reflexão de que elas precisam fazer parte do processo de aprendizagem e são importantes ferramentas para o exercício da cidadania, o processo, na prática, se mostra mais complexo. De fato, a observação na lan house mostra que os jovens e

¹¹⁷ A pesquisa “O Sonho brasileiro”, já citada, indica que 77% dos jovens brasileiros de 18 a 24 anos que ainda não cursaram ou não cursam o ensino superior têm a intenção de fazê-lo.

as crianças navegam com bastante autonomia, mesmo quando se trata de jogos de simulação com desafios a solucionar e o texto escrito em inglês. Mas, no telecentro encontramos uma dificuldade muito grande por parte das crianças e dos jovens para a navegação autônoma. Em ambos os espaços, observamos que as potencialidades das novas tecnologias para a construção de conhecimento, o desenvolvimento local, a atuação política e o exercício da cidadania não estão sendo pensadas.

Observa-se também a importância dos espaços pesquisados como forma de sociabilidade e de criação de vínculos “locais” – seja para o desenvolvimento e a manutenção de amizades, a exibição de gosto estético e musical dos jovens, o reforço da identidade, a troca de experiência sobre os jogos e conhecimentos técnicos de informática. Os pais, diferentemente do que costumamos ouvir em muitas famílias de classe média que controlam o tempo dedicado ao lazer para ampliar o tempo de estudo, muitas vezes incentivam a presença de seus filhos nos telecentros – e também nas lan houses – porque nesses espaços, “pedaços” intermediários entre o privado (a casa) e o público, “onde se desenvolve uma sociabilidade básica, mais ampla que a fundada nos laços familiares, porém mais densa, significativa e estável que as relações formais e individualizadas impostas pela sociedade” (MAGNANI, 2008), eles estariam resguardados das “ameaças da rua”.

Os jogos, não incluídos na categoria “educativos”, são as principais ferramentas trabalhadas em ambos os espaços, apesar do conceito da política pública do governo indicar que o espaço do telecentro serve para a “aprendizagem” e o “desenvolvimento da cidadania”. Mesmo tendo o jogo como foco central de suas atividades, alguns dos jogadores e mesmo a dona da lan house questionavam qual era meu interesse em pesquisar o tema, já que eles mesmos consideravam o que faziam entretenimento e achavam que pesquisa acadêmica era “coisa séria”.

O questionamento do lazer e do entretenimento, presente não só nas falas que se referem à lan house e ao telecentro, mas também a outras ações do governo no local, como a construção de um novo campo de futebol pela prefeitura na comunidade, nos remete a uma discussão muito comum nas ciências sociais que opõe essas categorias ao que é sério, ao trabalho e à política. Longe da perspectiva que considera que a centralidade do entretenimento nos dias de hoje gera somente uma espetacularização da vida, um controle sobre as subjetividades e uma alienação do mundo, entendemos que o entretenimento também propicia novas formas de cognição, de autonomia e de sociabilidade (SÁ e ANDRADE, 2009) e, portanto, abre novas perspectivas que devem ser consideradas pelas políticas públicas de inclusão digital e social.

Como terceiro ponto de reflexão, cabe apontar que o telecentro e a lan house em questão fazem parte de uma estrutura social muito mais complexa, que inclui

relações familiares, vizinhança, renda, qualidade da educação formal, acesso a serviços básicos, como saneamento, transporte, saúde, lazer e cultura, cor, classe e os estigmas (GOFFMAN, 2008) que podem estar associados a um ou mais desses elementos, por tratarem-se de moradores de uma “favela”, espaço definido pelo “senso comum” (GEERTZ, 1997) a partir de características negativas: ausência do poder público, ausência de higiene, miséria e violência.

Não queremos, com isso, corroborar as visões essencialistas sobre a identidade e afirmar que a classe ou a identidade de morador de favela é determinante, mas chamar a atenção para o fato de que, em alguns contextos, algumas identidades são mais enfatizadas do que outras, não no sentido de que são fixas, dadas, imutáveis, mas no sentido do jogo político de definição de quem pode ser excluído e quem pode ser incluído, de manutenção ou de rompimento dos estigmas, levando em conta que identidade está associada a diferença, que a identidade se constrói em relação ao outro (VELHO, 2003).

Entretanto, a afirmação – pelo próprio sujeito ou pelo outro – da identidade de morador de “favela”, de “morro” ou de “comunidade” não apresenta um único sentido. Se, em alguns momentos essas identidades estão associadas a “estigmas”, por outro lado, enfatizá-las pode significar a busca de uma “identidade de resistência” ou “identidade de projeto”, tal como postulado por Castells (1999).

Os usos que as crianças e os jovens dão à lan house e ao telecentro e as interações que estabelecem não são homogêneos. Esse é um círculo de relações a que se filiam, mas a cidade permite que transitem por vários círculos (SIMMEL, 1967) e que esses tenham importância maior ou menor em determinados momentos de suas trajetórias. A participação em grupos identitários, mesmo os tradicionalmente ligados ao território, não elimina a possibilidade de escolha entre situações possíveis em determinados momentos; a cidade apresenta-se como um “campo de possibilidades” (VELHO, 2003) para essas crianças e jovens. A mobilidade material e simbólica disseminada pelo capitalismo moderno permite também que os indivíduos sonhem com uma mobilidade social (FOOTE-WHITE, 2005) e que desenvolvam “projetos” – entendidos, no conceito de Schutz (apud: VELHO, 2003), como condutas organizadas para atingir finalidades específicas.

E, se é verdade que com os graves problemas sociais que enfrentamos na atual fase do capitalismo – níveis altos de desemprego, informalidade do trabalho e uma crise de sentido e de qualidade na educação pública – podemos imaginar um cenário de jovens desesperançados e desmobilizados, por outro encontramos trajetórias de jovens que desenvolvem “projetos”, quer de nível individual, quer de nível coletivo. O telecentro e a lan house estão disponíveis para os jovens, mas têm significados distintos para eles, pois, apesar de inseridos em um contexto social

comum, cada um possui sua “trajetória”, perpassada por redes de relações variadas, e com projetos distintos dentro de seus “campos de possibilidades”.

Sublinhando esse quarto ponto de análise, desejamos evitar um otimismo ingênuo, supondo que o acesso às novas Tecnologias de Informação e Comunicação, bem como às competências necessárias para sua plena utilização, poderá, sozinho, reverter o quadro de desigualdade social. A eliminação da identidade de “excluído digital”, de “analfabeto digital”, de “infopobre” (SILVEIRA, 2001) ou de “desconectado” (SORJ, 2003) não elimina automaticamente a identidade de “pobre”, de “favelado”, de “morador de comunidade carente”, e esses “problemas” estão intrinsecamente articulados, necessitando de uma reflexão, planejamentos e estratégias públicas mais profundas.

Políticas de inclusão digital, como indicam os dados da pesquisa de campo, só terão impacto significativo para o desenvolvimento social se estiverem aliadas a outras políticas públicas, em áreas diversas como educação, saúde, meio ambiente, desenvolvimento local, desenvolvimento de tecnologia nacional, emprego e renda etc. Além disso, elas precisam ser construídas e geridas em parceria com as populações beneficiadas, a serviço de suas demandas e do fortalecimento de um circuito de cidadania (CANCLINI, 1995) que coloque a população como protagonista das mudanças na sociedade.

Os limites das políticas de inclusão digital

A observação do Projeto Telecentro em Niterói em confrontação com outras políticas públicas, iniciativas de organizações não-governamentais e empreendimentos privados¹¹⁸ nos leva a uma reflexão sobre os limites dos conceitos de inclusão digital empregados e que podem nos auxiliar a repensar as políticas públicas para o setor. Nos projetos existentes, podemos identificar cinco metas principais:

- a) O desenvolvimento e a competitividade do país frente a um mercado cada vez mais globalizado, através da inserção de sua força produtiva na “sociedade da informação”.
- b) A capacitação da mão de obra para inserção no mercado de trabalho.
- c) A democratização do acesso ao consumo de informações e a novas formas de comunicação e sociabilidade.

¹¹⁸ Não cabe neste artigo detalhar outras políticas de inclusão digital. Para isso ver: CARVALHO, 2010.

- d) O exercício da cidadania entendido como acesso dos indivíduos aos serviços públicos disponibilizados pela rede (consulta a CPF, matrícula na rede pública escolar¹¹⁹ etc.).
- e) A formalização e o desenvolvimento de micro-empreendimentos sustentáveis.

Se compararmos esses objetivos com as falas dos informantes do nosso trabalho de campo, podemos concluir, em uma análise parcial da questão, que eles são coincidentes. Ou seja, sob o ponto de vista das motivações que levam os jovens a procurar o telecentro – e também as lan houses –, o programa de inclusão digital seria satisfatório, pois estaria dando a oportunidade de formação para inserção no mercado de trabalho, uma esperança de mobilidade social e a possibilidade de consumo de ferramentas que fazem parte da estrutura de lazer e sociabilidade de uma juventude global. São essas esperanças na formação da juventude e na possibilidade de um futuro com melhores condições socioeconômicas que movem também alguns pais e lideranças comunitárias ao incentivar a participação dos jovens nos cursos oferecidos pelo telecentro, nos projetos oferecidos por organizações não-governamentais, nos momentos de lazer e aprendizado nas lan houses. Quando possível, alguns pais também compram computadores e providenciam o acesso à Internet em casa, como forma de “investir no futuro” de seus filhos.

No entanto, podemos ampliar o escopo da análise discutindo de que forma essas ferramentas se apresentam aos jovens das camadas populares e quais as reais possibilidades de transformação que elas representam. Um primeiro ponto destacado pelos informantes é a possibilidade de inserção no mercado de trabalho ou, como está colocado no “Livro Verde da Sociedade da Informação” (TAKAHASHI, 2000), primeiro documento público sobre o tema no Brasil, através da inclusão digital, promover a inclusão social e o exercício da cidadania pelo trabalho.

¹¹⁹ Em 2008, o governo do estado do Rio de Janeiro realizou uma campanha de ampla divulgação na mídia (canais abertos de televisão, outdoors e jornais impressos) com o slogan: “Matrícula fácil. Com um dedo você faz”, com o objetivo de incentivar a inscrição dos alunos nas escolas públicas por meio da Internet. É importante observar que a disponibilização de ferramentas de governo eletrônico (e-gov) foi adotada como estratégia do Estado brasileiro para incentivar a inserção dos indivíduos – e, consequentemente, ampliar a inserção do país – na “sociedade da informação”. No entanto, precisamos pensar também como os serviços de governo eletrônico agilizam os processos, diminuem a burocracia e podem facilitar o acesso às políticas públicas dos que estão distantes geograficamente dos equipamentos públicos. Mais informações sobre a Matrícula Fácil em: <http://www.matriculafacil.rj.gov.br/>

As escolas que a maior parte desses jovens frequenta não conseguem prepará-los para ocupar os postos de trabalho, mesmo aqueles que exigem menor qualificação, porque não incluem no currículo a formação nas novas tecnologias de informação e comunicação, mesmo que sejam equipadas com laboratórios de informática¹²⁰. Embora a falta de formação em tecnologias não seja o único déficit na formação desses jovens, é um item quase obrigatório no currículo de quem procura um emprego. Como vimos no projeto Telecentro de Niterói, os cursos oferecidos a esses jovens podem ser incluídos no que chamamos de Informática Básica, dispensáveis para aqueles que possuem computador em casa e que utilizam as ferramentas como parte do cotidiano. Os cursos do telecentro são uma alternativa gratuita aos cursos pagos que podemos encontrar com facilidade nas cidades brasileiras.

A reflexão sobre a divisão social do trabalho na cibercultura feita por Edilson Cazeloto é de grande valia para o nosso argumento, a despeito das diferenças que apresentamos com a totalidade de sua análise, como veremos adiante. Para o autor, a fusão entre economia e cultura que caracteriza a fase atual do capitalismo desenha:

uma nova divisão internacional do trabalho, não mais clivada entre produtores de matérias-primas e países industrializados, mas por regiões capazes de produzir formas de capital simbólico (entre os quais, o *design* e a inovação tecnológica) e outras, meramente *consumidoras* das mercadorias nas quais esse capital se encontra incorporado. (CAZELOTO, 2008, p. 114)

Os projetos de inclusão digital potencialmente abririam portas para uma “inclusão subalterna” dos jovens no mercado de trabalho, ocupando postos que não são desejáveis pela “elite da cibercultura”, que, na visão de Cazeloto, coincide apenas em parte com a tradicional elite econômica da modernidade, pois a base para a análise da hierarquia hoje seria o consumo e não mais o trabalho.

Em outros termos, podemos interpretar a forma de expansão da produção na cibercultura como uma hierarquização entre uma *elite*, encarregada de gerir os

¹²⁰ O projeto Banda Larga nas escolas, do governo federal, visa levar Internet banda larga a todas as escolas do Brasil até 2013. Existe também um projeto de lei em tramitação no Congresso Nacional, o PL 1.481/2007, que torna a presença de banda larga obrigatória nas escolas, inclusive nas instituições privadas.

elementos imateriais do complexo economia-cultura, e uma massa subalterna de atores dedicados às tarefas rotineiras e repetitivas, as quais constituem a parte menos criativa (e menos remunerada) dos produtos com apelo simbólico. Além disso, há uma periferia crescente de excluídos que, devido aos ganhos de produtividade induzidos pela informatização, não se enquadram em nenhuma dessas duas grandes categorias: são aqueles que Bauman denomina “redundantes” e sobre os quais Baudrillard afirma não constituírem mais o “exército industrial de reserva”, uma vez que sua condição de desemprego não é mais percebida como passageira, porque já se tornou estrutural. (CAZELOTO, Op. cit., p. 115)

No entanto, gostaria de frisar – questão não trabalhada por Cazeloto – que a inclusão digital é apenas um dos aspectos dessa inclusão subalterna. Os jovens inseridos nesses projetos estão tendo acesso a uma formação básica e com uma velocidade baixa de atualização que não acompanha o rápido desenvolvimento das novas tecnologias. Essa formação poderá abrir portas para empregos de baixa remuneração e, frequentemente, em serviços terceirizados, sem garantias trabalhistas, o que constitui já uma vantagem em relação àqueles que amargam o desemprego. No entanto, a formação em TICs não é a única exigência do trabalho na cibercultura. O domínio de várias línguas, a formação superior e pós-graduações em instituições reconhecidas, a multiplicidade de habilidades e a capacidade constante de atualização e renovação dos conhecimentos e das habilidades são exigências cada vez mais comuns. E esse tipo de formação exige mais do que um “bom” curso de informática ou uma “boa” escola. Além disso, alguns postos de trabalho a que esses jovens terão acesso são menos valorizados, não porque tenham menos importância na manutenção do sistema, mas porque já indicam uma divisão na sociedade brasileira que valoriza algumas ocupações – tradicionalmente ocupadas pelas elites – e desvaloriza outras.

Um segundo ponto de análise tem relação com o primeiro: a esperança de mobilidade social. Característica constitutiva do capitalismo, a ascensão social tem sido associada aos projetos individuais, ou seja, às escolhas que os indivíduos fazem em suas trajetórias. No entanto, essas opções são limitadas pelos “campos de possibilidade” que se colocam para cada indivíduo.

As falas dos informantes nos mostram a complexidade da questão. É comum a valorização dos estudos, dos cursos de informática, da formação universitária, e a desvalorização do entretenimento e dos momentos de lazer. Nesse sentido, não podemos deixar de apontar como a proliferação de universidades privadas, que abriu vagas para as classes populares ainda minoria nas universidades públicas, constitui hoje um grande símbolo dessa esperança na possibilidade de ascensão

social, enquanto os cursos de informática – pagos ou oferecidos nos telecentros – correspondem à necessidade mínima de formação para o mercado de trabalho na “sociedade da informação”. O domínio das ferramentas básicas é exigência para a inserção nessa sociedade; sem ele, corre-se o risco de viver à margem da sociedade. Já o ensino superior aparece como possibilidade de mobilidade dentro dessa sociedade.

Por outro lado, encontramos também falas que denotam um ceticismo em relação ao papel da educação na vida desses jovens, atrelado a críticas em relação à qualidade da escola pública que frequentam ou mesmo à impossibilidade de ascensão individual numa sociedade em que a divisão de classes permanece. Os motivos para a descrença são mais dificilmente verbalizados, mas nos permitem refletir sobre os limites da educação e dos projetos de inclusão digital na ascensão social ou na inclusão social, sem que haja uma mudança na estrutura social e nos processos de distribuição de renda que atinjam parcelas inteiras da população – um aumento nos “campos de possibilidades” disponíveis a toda a população – e não apenas indivíduos de determinados grupos.

A possibilidade mais real de sustentabilidade encontrada – que não chega a se caracterizar como mobilidade social – foi o micro-empreendedorismo. Os donos da lan house estudada, depois de um ano de negócio, estavam começando a ter lucro com a atividade, e pretendiam manter a casa, a educação da filha e pagar as faculdades particulares que os dois cursavam com o dinheiro do comércio. O funcionário da lan, com o salário obtido, conseguia ajudar na manutenção da casa que dividia com a namorada e a enteada, mas não possuía renda suficiente para pagar a faculdade que também gostaria de cursar. Com as economias, no entanto, conseguiu comprar uma lan house vizinha e ser dono do seu próprio negócio, na expectativa de que esse lhe rendesse maior remuneração.

Essa situação vivida por nossos informantes nos conduz também a outro ponto de discussão, que amplia o debate que de um lado situa a educação – e mais recentemente, a inclusão digital – como promessa de desenvolvimento social e econômico para o país e, de outro, de ascensão social para os indivíduos. A possibilidade de se enxergar as lan houses como micro-empreendimentos de lazer, informação e entretenimento que podem ser uma alternativa de renda e de movimentação da economia local é prejudicada quando elas são analisadas com base somente na inclusão digital, quando seu papel fica polarizado entre centro promotor da inclusão digital, como quer, por exemplo, a ABCID, ou estabelecimento que não promove a inclusão digital porque valoriza o entretenimento e está submetido à lógica do mercado, como defendem seus detratores.

As lan houses, como empreendimentos, enfrentam os mesmos problemas que grande parte dos estabelecimentos comerciais no Brasil que, no caso de comunidades como as estudadas, incluem o comércio de rua, mercados, padarias, salões de cabeleireiro, lojas de roupas. Em primeiro lugar, existe uma dificuldade – que se traduz inclusive no modo como as pessoas excluem essa possibilidade – de formalização que esbarra em problemas como desinformação, burocracia, custos iniciais, impostos permanentes e a inexistência de documentação legal.

De um lado, a informalidade beneficia esse tipo de comércio, ao diminuir os gastos e permitir que sejam estabelecidos a despeito das exigências legais. Por outro, impede acesso a crédito e às políticas públicas, deixa os estabelecimentos vulneráveis à fiscalização e negociações individuais com fiscais e policiais, abrindo margem para a corrupção, e exclui grande parte do comércio do sistema de arrecadação de impostos.

Por outro lado, uma análise da legislação vigente, como a proposta no artigo “Lan houses: os desafios de formalização desses centros de inclusão digital”, também presente neste livro, mostra que o arcabouço legal criado para tratar desses estabelecimentos não é favorável e continua trazendo uma enorme dificuldade de pensar o lazer, o entretenimento, a cultura e a comunicação¹²¹ como necessidades e como direitos que precisam também ser alvo de políticas públicas.

Esse ponto nos leva a um dos objetivos apontados pelos jovens para frequentar as lan houses – e muitas vezes também os telecentros. Elas são espaços de sociabilidade e de lazer que ocupam um papel importante na comunidade, desprovida de opções semelhantes. As categorias de análise apontadas neste artigo nos permitiram pensar as lan houses e os telecentros para além da inclusão digital e questionar a possibilidade de inclusão social pela inclusão digital. Falta ainda, para concluir, pensar as disputas que estão sendo travadas em torno do conceito, como veremos a seguir.

Considerações finais – Inclusão digital: um conceito em disputa

O conceito de inclusão digital apresenta definições muito diferentes, muitas vezes ambíguas, o que dificulta pensar sobre os problemas e as soluções existentes.

121 As justificativas para esses programas falam em educação, promoção da cidadania e acesso à informação, mas não falam da comunicação – a possibilidade dos agentes serem não só consumidores, mas também produtores de conteúdo – como um direito do cidadão.

tes para garantir a toda a população o acesso aos benefícios de desenvolvimento tecnológico.

No conceito de inclusão digital de Bernardo Sorj, por exemplo, não está colocado somente o acesso às Tecnologias de Comunicação e Informação, ele inclui a capacidade dos usuários de retirarem, “a partir de sua capacitação intelectual e profissional, o máximo proveito das potencialidades oferecidas por cada instrumento de comunicação e informação” (SORJ, 2003). Para incluir digitalmente os indivíduos é necessário trabalhar: 1) ampliação da estrutura física de transmissão; 2) ampliação do acesso aos equipamentos; 3) treinamento no uso dos instrumentos do computador e da internet; 4) melhoria na qualidade do ensino; 5) produção e uso de conteúdos específicos adequados às necessidades dos diversos setores da população (SORJ, 2003). Nesse modelo, o autor acaba por atribuir à escola o papel de desenvolver as competências de navegação que não sejam meramente técnicas. No entanto, ele não explica de que forma esse processo se dá. Além disso, a responsabilidade das mudanças na sociedade é depositada na escola e na inclusão digital, desconsiderando todos os outros fatores de desigualdades existentes, como já discutimos anteriormente.

Lemos e Costa avançam nesse sentido, ao propor um modelo de inclusão “como uma ação complexa que visa à ampliação dos capitais técnico, cultural, social e intelectual” dos beneficiados (LEMOS e COSTA, 2005). Os autores propõem um modelo para a análise de projetos de inclusão digital¹²² de Salvador (BA), com base na utilização ou não das quatro capitais mencionados.

Mas o conceito de inclusão digital pode estar atrelado também à política meramente instrumental de disponibilização/consumo de produtos da indústria da informação, como alertam os autores citados no último parágrafo, com base nos resultados de suas pesquisas, e como questiona Ricardo Kobashi, então coordenador do Programa de Inclusão Digital Acessa São Paulo, em entrevista a Sérgio Amadeu da Silveira (2008). Essa utilização da tecnologia leva muitos autores a questionarem a ideia de que o desenvolvimento tecnológico possa provocar transformações positivas na sociedade, em direção à diminuição das desigualdades, uma vez que

¹²² Para os autores, há dois tipos de processos de inclusão digital, a espontânea e a induzida. A espontânea envolve o aprendizado que obtemos na vivência cotidiana, como o uso de caixas eletrônicos de bancos, telefones celulares, cartões de crédito com chip etc. Já a inclusão induzida envolve projetos desenvolvidos por empresas privadas e instituições governamentais e não-governamentais, como, respectivamente, os cibercafés, os telecentros e as oficinas promovidas por ONGs.

é orientado pelo mercado, com uma influência cada vez menor do Estado. Como diz Laymert Garcia dos Santos:

O progresso tecnocientífico, que no entender de Buckminster-Fuller permitiria a definitiva superação do “ou eu ou você” pelo “eu e você”, ampliou – em vez de diminuir – as distâncias entre as classes e entre os países. A lógica da sobrevivência se aguçou mais do que nunca com o acirramento da competição pelos recursos, pelo desenvolvimento tecnológico, pelos postos de trabalho que a reestruturação produtiva foi tornando cada vez mais escassos. O darwinismo social legitimou e naturalizou o “ou eu ou você”, intensificando a luta pela sobrevivência, agora mais perversa com a introdução da questão da competência tecnológica. (SANTOS, 2003)

A inclusão pela tecnologia encontraria um agravante, nos dizeres de Santos, na rápida obsolescência dos objetos tecnológicos, que coloca os consumidores à frente dos cidadãos. Apesar disso, o autor chama a atenção para o fato de que “o jogo não acabou, (...). Não há por que deixar-se deprimir com as novas regras da sociedade de controle e da ‘nova economia’; talvez seja melhor descobrir como, no jogo infinito, elas podem ser desreguladas” (SANTOS, 2003).

O problema conduz também a análises mais extremas e fatalistas. De um lado, a visão otimista de que a exclusão é inerente ao desenvolvimento de qualquer nova tecnologia e, no caso específico da revolução tecnológica atual, “será cada vez mais rápido e fácil conectar-se” (Pierre Lévy, apud: SILVEIRA, 2008). De outro, existe a negação da possibilidade de inclusão, sob o argumento de que a imposição pelo mercado da substituição acelerada dos artefatos tecnológicos impede os indivíduos – econômica e cognitivamente de acessar “as condições de vida na cibercultura” (TRIVINHO, 2003; CAZELOTO, 2008).

Preferimos fugir das perspectivas que consideram a inclusão digital uma impossibilidade sem, no entanto, nos render aos prognósticos mais otimistas. Se atividades essenciais para a vida dos homens são cada vez mais mediadas tecnologicamente, se a comunicação é tratada como um direito, são necessárias políticas públicas que diminuam as distâncias que separam os setores privilegiados dos desprivilegiados da população na sociedade globalizada, retirando do monopólio do mercado a escolha sobre que tipo de tecnologia será desenvolvida, seus valores e formas de distribuição. No entanto, o conceito de inclusão digital que orienta as políticas públicas atuais não consegue superar o impasse da utilização instrumental da tecnologia e por isso está sendo questionado.

Silveira (2008) mostra como alguns autores, identificando as dificuldades em trabalhar com esse conceito em disputa, sugeriram nomenclaturas alternativas. Warschauer utiliza o termo “tecnologia para a inclusão digital”, criticado por Silveira por limitar as políticas ao desenvolvimento social e econômico, deixando de fora o direito à comunicação. Schwartz, por sua vez, propõe o conceito de “emancipação digital”, deslocando a ênfase da “sociedade da informação” para a inserção dos indivíduos na “sociedade do conhecimento”, de forma autônoma. Apesar de reconhecer o avanço desse conceito, Silveira considera que ele deixa de fora “o acesso à infra-estrutura tecnológica” sem a qual “a ideia de emancipação no cenário digital fica completamente comprometida” (SILVEIRA, 2008). Para solucionar o problema, o autor propõe o conceito de “inclusão digital autônoma”:

As assimetrias de nível educacional, conhecimento, repertório cultural, não são resolvidas pelas expressões inclusão ou emancipação digital, nem mesmo pela ideia do uso das tecnologias para a inclusão social. As diferenças de velocidade das infra-estruturas de conexão que geram enormes desigualdades e impedimentos ao uso do P2P e dos recursos multimídias para a maioria dos cidadãos, também não ficam evidentes na utilização de nenhuma das expressões anteriores.

Todavia, o direito universal à comunicação em rede, como elemento essencial da cidadania na sociedade informacional, e a defesa da emancipação das comunidades neste contexto, podem ser defendidas com o uso da ideia de uma inclusão digital autônoma. Contra ela choca-se a ideia da inclusão digital subordinada. Subordinada a quê? Ao mercado, aos oligopólios, aos vendedores de produtos e licenças de copyright, ao consumo de conteúdos exógeno, ao imaginário de submissão aos colonizadores digitais. A inclusão digital autônoma baseia-se no desenvolvimento da inteligência coletiva local e na sua integração não subordinada nas redes globais. (SILVEIRA, 2008).

As contribuições de Silveira, de Lemos e Costa e de Sorj ampliam o debate sobre inclusão digital, além de oferecer um arsenal metodológico importante para a avaliação e (re)elaboração dos programas existentes. No entanto, a utilização do termo inclusão digital pelos autores, mesmo no caso de Silveira, que acrescenta a ele o qualificativo “autônoma”, não resolve o problema do esvaziamento que o conceito tem adquirido, sendo utilizado, sobretudo, como sinônimo de acesso a computadores, Internet e softwares básicos¹²³. O conceito de inclusão digital con-

¹²³ O mesmo aconteceu com o termo Tecnologia Educativa. Como a maior parte dos programas agrupados sob este rótulo apresenta uma visão instrumental da comunicação, de disponibilização

tinua subordinando as práticas à lógica da inclusão na “sociedade da informação”, na qual o sentido de produção de informação, assim como a participação dos sujeitos na construção dos rumos que as tecnologias devem tomar não estão presentes. Como argumenta Mattelart, em defesa da utilização do termo “sociedades do conhecimento e da diversidade cultural”:

A informação é assunto de engenheiros. Seu problema consiste em encontrar a codificação mais eficaz (em velocidade e custo) para transmitir uma mensagem telegráfica de um emissor a um destinatário. O que importa é o canal. A produção do sentido não está incluída no programa. A informação está separada da cultura e da memória. (...) [A] “sociedade da informação”, considerada paradigma do futuro pós-industrial, encontra-se associada, desde os anos 1950, à tese dos fins ou crepúsculos: fim das ideologias, do político em proveito do *management*, fim dos intelectuais contestadores em benefício da ascensão irresistível dos intelectuais “positivos”, orientados para a tomada de decisões. (MATTELART, 2006).

As políticas de inclusão digital, como já destacamos, têm dado mais importância à disponibilização e ao aprendizado técnico das novas TICs do que à discussão sobre suas possibilidades de uso. A visão tecnicista, instrumental, da comunicação também é observada na escola, espaço considerado privilegiado para a inclusão digital, ao lado dos telecentros públicos e dos programas de barateamento das tecnologias para o uso doméstico. Televisores, aparelhos de DVD e rádio, computadores e acesso à Internet têm sido disponibilizados com velocidade crescente nas escolas públicas de todo o país¹²⁴. Mas a presença das TICs nas instituições de ensino não garante as mudanças nos processos de aprendizagem e socialização

de equipamentos sem a capacitação teórica e metodológica para sua utilização, novos termos têm sido propostos como indicativo de uma necessária mudança conceitual e prática. Entre eles, podemos destacar o conceito de “educomunicação”, cunhado pelo professor Ismar Soares no Núcleo de Comunicação e Educação da USP, depois da análise de projetos de comunicação e educação em 12 países da América Latina. Para um aprofundamento da discussão sobre o conceito: www.usp.br/nce.

¹²⁴ Como exemplos de programas destinados a aparelhar as escolas públicas com as novas TICs podemos citar o Proinfo – Programa Nacional de Tecnologia Educacional, do governo federal –, e o programa do governo do Estado do Rio de Janeiro que distribuiu a professores da rede, via licitação, 31 mil laptops das marcas Positivo e CCE, com modem da Oi com acesso sem fio à internet.

– até hoje considerados os dois principais objetivos da escola – ao não considerar o mais importante: a maneira como essas ferramentas são utilizadas, quais seus objetivos e os momentos adequados para a sua utilização, de que forma utilizá-las para promover a autonomia e a capacidade de produção de conhecimento por parte dos alunos.

Por isso, mesmo sem acreditar que a inclusão digital possa acabar com a desigualdade social, podemos pensar de que forma a apropriação crítica e autônoma das TICs pelos indivíduos pode ajudar a ampliar as possibilidades de transformação social na sociedade da informação. Isso nos leva a promover uma reflexão mais profunda sobre o significado do termo inclusão digital. O enorme contingente de pessoas que não têm acesso às TICs não estão excluídos da sociedade da informação, mas fazem parte dela. Como diz Martins:

Vocês chamam de *exclusão* aquilo que constitui o conjunto das dificuldades, dos modos e dos problemas de uma *inclusão precária e instável, marginal*. A inclusão daqueles que estão sendo alcançados pela nova desigualdade social produzida pelas grandes transformações econômicas e para os quais não há senão, na sociedade, lugares residuais. (...)

O discurso corrente sobre exclusão é basicamente produto de um equívoco, de uma fetichização, a fetichização conceitual da exclusão, a exclusão transformada numa palavra mágica que explicaria tudo. (MARTINS, 1997)

Martins chama a atenção para o fato de que não basta incluir para diminuir as desigualdades sociais. Trabalhar o sentido do texto, para ele, não é mero dilettantismo, mas condição para a prática, para a participação dos indivíduos nas decisões políticas. O desenvolvimento tecnológico de cada momento histórico não determina um só destino. Como nos lembra Castells (2006), “suas consequências, suas características [do que ele chama de era da informação] dependem do poder de quem se beneficia em cada uma das múltiplas opções que se apresentam, conforma a vontade humana”. Existem forças em jogo, e a guerra atual ainda não terminou. Algumas batalhas estão sendo perdidas em nome do mercado e do processo de globalização, como se o desenvolvimento tecnológico por si só solucionasse os problemas do mundo. No entanto, outras vêm sendo ganhas e, mesmo com a grande força das grandes empresas de TI, a liberdade da rede permanece, e são cada vez mais difundidos os softwares livres, novas formas de circulação de bens culturais e novos conceitos sobre propriedade intelectual.

O exemplo da entrada da TV Digital no Brasil mostra como os processos sociais não são consequência mecânica das tecnologias, mas, ao contrário, são de-

cisões políticas, resultado de conflitos entre forças antagônicas da sociedade. A TV Digital poderia ser uma excelente forma de inclusão digital no Brasil, ao possibilitar a convergência da Internet com a TV, o que, para um país em que 98% das casas possuem televisores e apenas 17% possuem Internet, seria uma revolução. Mas pode não passar de uma tecnologia que fará os receptores assistirem aos mesmos canais com maior qualidade de imagem. Como explica Gustavo Gindre, então membro do Comitê Gestor da Internet no Brasil, se referindo a características da TV Digital associadas diretamente à inclusão digital, o Brasil “tem infra-estrutura central [de banda larga], tem tecnologia para ligar a casa das pessoas a essa estrutura, e tem dinheiro [do Fust – Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações] para fazer isso. O que falta é vontade política”¹²⁵.

Com base na crença de que o desenvolvimento tecnológico não é um processo já dado, mas uma construção, podemos apontar algumas metas para os projetos de inclusão digital que consideramos importantes para contribuir para mudanças nas condições econômicas, políticas e sociais da população:

- a) O exercício da cidadania que se estende para além do acesso aos produtos do governo eletrônico e que se refere à capacidade e à possibilidade dos cidadãos participarem da esfera pública como fiscalizadores e orientadores de políticas públicas.
- b) A democratização não só do acesso, mas da produção e troca de informações por um número maior de indivíduos, inserindo a discussão sobre a inclusão digital numa discussão mais ampla sobre democratização da comunicação, diversidade cultural e democracia política. Governos de diversos países, ao contrário, estudam maneiras de restringir a liberdade de troca de informações que ainda é característica da Internet. No Brasil, por exemplo, tramitam no Congresso mais de 40 projetos de lei neste sentido. Um deles, o projeto de lei 89/2003, de autoria do senador Eduardo Azeredo, que, sob o pretexto do combate à pedofilia – já amparado em outras leis, inclusive no Estatuto da Criança e do Adolescente – visa criminalizar o acesso e a troca de dados pela internet via rede P2P, estabelecendo uma regulamentação criminal para a rede, antes de uma regulamentação civil¹²⁶.

¹²⁵ Entrevista a Marianna Araújo e Vitor Monteiro de Castro, do Observatório de Favelas. Disponível em: http://www.bancocultural.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=894&Itemid=246

¹²⁶ O PL Azeredo, depois de pressão exercida pela sociedade, foi retirado da pauta, mas não arquivado definitivamente. No lugar de leis repressivas e criminalizadoras, o governo brasileiro

- c) A promoção do desenvolvimento cognitivo dos indivíduos, de sua capacidade de crítica e da capacidade de “aprender a aprender”, cada vez mais exigidas na sociedade atual, e a importância do papel do lúdico como linguagem nesse processo. A utilização das novas Tecnologias de Informação e Comunicação está associada ao desenvolvimento de novas formas cognitivas, processo que não é exclusivo da atualidade, está presente em diferentes momentos históricos, associado aos aparatos tecnológicos disponíveis em cada contexto como formas de mediação humana (JOHNSON, 2001; PEREIRA, 2008). Outras mudanças importantes são a ênfase na autonomia e na criatividade dos sujeitos no desenvolvimento do conhecimento e na necessidade de constante aperfeiçoamento e aprendizagem. Novas formas de sociabilidade, interação e cooperação também se desenvolvem quando a mediação do computador e das redes eletrônicas passa a ser central.
- d) O incentivo ao desenvolvimento tecnológico do Brasil, e não a mera inserção dos indivíduos no consumo de produtos globalizados, permitindo a autonomia do país frente às grandes potências mundiais, e a rediscussão do conceito de propriedade intelectual, de modo que o desenvolvimento tecnológico possa efetivamente contribuir para a diminuição das desigualdades e a justiça social. A rede mundial de computadores, mesmo tendo sido financiada, em seus primórdios, dentro do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, configurou-se tal como é hoje graças à troca constante, a partir dos códigos abertos, entre pesquisadores, universitários e hackers – os próprios usuários – espalhados pelo globo (CASTELLS, 2006). Nesse sentido, o incentivo ao desenvolvimento e uso de softwares livres torna-se essencial para a inserção, de forma autônoma, do país e dos indivíduos na sociedade midiatizada. A liberdade de debate e de criação permite ao cidadão, em diálogo com o poder público e as universidades, definir os usos das tecnologias presentes e os rumos dos futuros desenvolvimentos tecnológicos. Esses aspectos se referem ao que chamamos de “Governança da Internet”, tema pouco estudado no Brasil, mas de fundamental importância para o desenvolvimento e utilização da internet.
- e) A análise e a elaboração de projetos que envolvem as novas TICs devem ser pensadas dentro do contexto da sociedade neoliberal, que, entre suas características, conduz a uma “presentificação da vida” (CANCLINI, 2008), que se traduz na

está propondo um Marco Civil para a Internet no Brasil. O texto base do projeto de lei foi construído pelo Ministério da justiça em parceria com o CTS da FGV Direito Rio, e esteve em consulta pública por 90 dias no site www.culturadigital.br.

dificuldade de pensar no passado e planejar o futuro. Essa presentificação não é resultado somente das novas, rápidas e fragmentadas mensagens e veículos comunicacionais em que os indivíduos estão imersos, mas a condições reais de vida, econômicas e políticas. Por isso, os projetos sociais que envolvem tecnologia devem ser pensados em diálogo com outras instituições fundamentais para o desenvolvimento dos indivíduos, sobretudo os jovens: família, escola, associações comunitárias, mídia de massa.

As questões tratadas neste artigo surgem da observação de um micro-universo, mas certamente resultam em análises que dizem respeito ao universo macro da sociedade brasileira que, por sua vez, também encontra diversas semelhanças com outros países em desenvolvimento. São questões dinâmicas, que apresentam novos ângulos de análise a cada dia, e que demandam, por isso, pesquisas constantes.

O desenvolvimento tecnológico acelerado e produzido em escala global apresenta desafios que dizem respeito inclusive a novos marcos regulatórios e legais que precisam ser debatidos, visando a um maior equilíbrio entre as nações. As pesquisas sobre as possibilidades de utilização das TICs para o desenvolvimento social e a diminuição das desigualdades no país, nesse sentido, ganham relevância quando observam os fenômenos a partir de suas mais diversas dimensões: tecnológica, política, econômica, legal e social. Nesse sentido, as pesquisas etnográficas podem contribuir para encontrar as categorias que podem ser analisadas a partir desses diversos ângulos.

Bibliografia

- CANCLINI, Nestor García. *Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1995.
- CARVALHO, Olívia Bandeira de Melo. *Jogar, encontrar os amigos ou espalhar o currículo por aí: uma etnografia na lan house e no telecentro*. 2010. 180 f. Dissertação de mestrado – PPGCOM/UFRJ. 2010.
- CASTELLS, Manuel. O poder da identidade. São Paulo: Paz e Terra, 1999. (A era da informação: economia, sociedade e cultura, v. 2).
- _____. Inovação, liberdade e poder na era da informação. In: MORAES, Dênis de (Org.). *Sociedade midiatizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, pp. 225-231.
- CAZELOTO, Edilson. *Inclusão digital: uma visão crítica*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

CAZELOTO, Edilson; BREDARIOLI, Cláudia. *Internet na periferia: entre o potencial e o uso concreto*. Revista Galáxia, São Paulo, n. 16, p. 79-90, dez 2008.

CITTELI, Adilson. *Comunicação e educação: a linguagem em movimento*. São Paulo: SENAC, 2000.

FONTES, Virgínia. *Quem dita a pauta? Mídia e empresariado no Brasil do século XXI – as relações perigosas*. In: Curso Anual do Núcleo Piratininga de Comunicação, 13, 2007. Rio de Janeiro. *Conferência*.

FOOTE-WHYTE, William. *Sociedade de esquina [Street Corner Society]: a estrutura social de uma área urbana pobre e degradada*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

FUSER, Bruno. *Telecentros comunitários em Juiz de Fora: alternativas de apropriação das tecnologias digitais*. In: *Intercom – Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, XXXI. Natal/RN. 2 a 6 de setembro de 2008. *Trabalho*.

GEERTZ, Clifford. A interpretação das culturas. RJ: Guanabara, 1989.

_____. O senso comum como um sistema cultural. In: *O Saber Local*. Petrópolis, RJ: Vozes, 10^a ed., 2008.

GIDDENS, Anthony. A vida em uma sociedade pós-tradicional. In: BECK, U. *Modernização reflexiva: política, tradição e estética na ordem social moderna*. São Paulo: UNESP, 1997.

GOFFMAN, Erving. *Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada*. Rio de Janeiro: LTC, 4^a ed., 2008.

GONÇALVES, Flávio. *Telecentros: o lugar certo para a inclusão digital*. Observatório pelo Direito à comunicação. Disponível em: <http://www.direitoacomunicacao.org.br/novo/content.php?option=com_content&task=view&id=532>. [Acesso em 16 de maio 2007].

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface: Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges; revisão técnica de Paulo Vaz. São Paulo: Zahar, 2001. (Coleção Interface).

LACERDA, Juciano de Sousa. *Telecentros comunitários: questões teórico-metodológicas e vivências midiáticas digitais*. In: *Intercom – Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, XXXI. Natal/RN, 2 a 6 de setembro de 2008. *Trabalho*.

MAGNANI, José Guilherme Cantor; TORRES, Lilian de Lucca (Org.). *Na metrópole: textos de antropologia urbana*. São Paulo: Editora da USP/Fapesp, 3^a ed., 2008.

_____. *De perto e de longe: notas para uma etnografia urbana*. In: *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, v. 17, n. 49, junho de 2002.

MARTINS, José de Souza. Exclusão social e a nova desigualdade. São Paulo: Paulus, 4^a ed., 2009. (Coleção Temas da Atualidade).

MATTELART, Armand. Para que ‘nova ordem mundial da informação’?. In: MORAES, Dênis de (Org.). *Sociedade midiatizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, pp. 233-246.

PEREIRA, Vinícius Andrade. G.A.M.E.S.2.0 – Gêneros e Gramáticas de arranjos e Ambientes Midiáticos Mediadores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades. Encontro da Compós, XVII. UNIP, São Paulo, SP. Junho de 2008. Artigo apresentado ao GT “Comunicação e Cibercultura”. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_294.pdf>

SÁ, Simone Pereira de; ANDRADE, Luiz Adolfo de. *Second Life e Stars Wars Galaxies: encenando o jogo da vida na (ciber)cultura do entretenimento*. Encontro da Compós, XVII. UNIP, São Paulo, SP. Junho de 2008. Trabalho apresentado no GT “Mídia e entretenimento”. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_294.pdf>

SALDANHA, Patrícia Gonçalves. *Telecentros comunitários no Rio de Janeiro: possibilidade contra-hegemônica de inclusão humanista no social*. In: PAIVA, Raquel; SANTOS, Cristiano H.R. dos (Org.). *Comunidade e contra-hegemonia: rotas de comunicação alternativa*. Rio de Janeiro: Mauad X/Faperj, 2008, pp. 109-130.

_____. *Telecentro comunitário: dispositivo que viabiliza a inclusão humanista no social*. 2008. 221 f. Tese de doutorado – PPGCOM/UFRJ. 2008.

SANTOS, Laymert Garcia dos. Consumindo o futuro. In: *Politizando as novas tecnologias: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética*. São Paulo: Editora 34, 2003, p. 123-133.

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

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, Otávio G. (Org.). *O fenômeno urbano*. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.

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

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

TRIVINHO, Eugênio. *Cibercultura, sociossemiose e morte: sobrevivência em tempos de terror*

dromocrático. In: LEMOS, André; CUNHA, Paulo (Org.). *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

VELHO, Gilberto. *Projeto e Metamorfose*: antropologia das sociedades complexas. Rio de Janeiro: Zahar, 3^a ed., 2003.

WOODWARD, Kathryn. *Identidade e diferença*: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Identidade e diferença*: a perspectiva dos Estudos Culturais. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000, pp. 7-72.

YODA, Carlos Gustavo. Estudo busca compreender o impacto das lan houses nas comunidades periféricas. Observatório do Direito à Comunicação. Disponível em: <http://www.direitoacomunicacao.org.br/novo/content.php?option=com_content&task=view&id=641>. [Acesso em: 06 jun 2007].

Inclusão Digital para fazer Inclusão Social. Disponível em: <http://www.idbrasil.gov.br/docs_prog_gesac/artigos_entrevistas/>.

Diagnóstico social do Morro do Estado – pesquisa amostral. Realização: Observatório de Favelas do Rio de Janeiro, Sesc Niterói, Prefeitura Municipal de Niterói, 2006. Disponível no Sesc Niterói.

Jovens brasileiros. Pesquisa realizada pelo Instituto Datafolha nos dias 1º e 2 de abril de 2008, com 1.541 jovens de 16 a 25 anos, em 168 municípios de 24 estados brasileiros. Disponível em: <http://datafolha.folha.uol.com.br/po/ver_po.php?session=700>. [Acesso em 28 jul 2008].

Juventude brasileira e democracia – participação, esferas e políticas públicas. Ibase – Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas, 2006.

Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2006. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em: <<http://www.cetic.br/usuarios/tic/2006>>. [Acesso em 06 jun 2007].

Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2010. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em: <<http://www.cetic.br/usuarios/tic/2010>>.

Sobre os autores

Adriano Belisário

Com formação em Comunicação Social (UFRJ) e Filosofia (UERJ), atua na Gerência de Cultura Digital da Secretaria de Cultura do Estado do Rio de Janeiro e na coordenação do Pontão de Cultura Digital da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Dentre as publicações, destacam-se os livros “Ponha-se na rua – Fatos e Curiosidades do Rio de Janeiro de D. João VI”, “Comunidade e Contra-Hegemonia: Rotas de Comunicação Alternativa” e a colaboração na coletânea “Submidialogia – Ideias Perigozas”. Atualmente, organiza o livro “Copyfight”, que reunirá textos sobre pirataria e cultura livre de pesquisadores de todo o mundo. Possui ainda experiência com jornalismo, sendo editor da edição online da Revista de História da Biblioteca Nacional e coordenador de conteúdo do projeto Mandala, um agregador de mídias alternativas, realizado pela associação Outras Palavras e o Le Monde Diplomatique da Finlândia.

Antonio Carvalho Cabral,

Advogado, professor e pesquisador, graduado pela PUC\RJ, especialista em Propriedade Intelectual pela FGV-RJ, pós graduado em Direito Empresarial pela FGV-RJ, líder de projetos no Centro de Tecnologia e Sociedade da FGV por 6 anos, professor em diversos cursos de graduação e pós graduação, ex advogado da Globosat Programadora e TV Globo, Sócio do escritório de advocacia Cabral, Magrani, Pereira de Souza e Vieira Branco Advogados, sócio fundador do Centro Revolucionário de Inovação e Arte.

Carla Barros

Doutora em Administração pelo Instituto COPPEAD-UFRJ. Especializada em Antropologia Social pelo Museu Nacional da UFRJ e formada em Ciências Sociais com concentração em Antropologia Social pelo IFCS-UFRJ. Professora do Departamento de Estudos Culturais e Mídia da UFF, da ESPM-RJ e do Instituto COPPEAD-UFRJ, neste último como professora convidada.

Atua em atividades de pesquisa, ensino e consultoria em organizações na área de antropologia do consumo. Autora de diversos artigos publicados em livros e apresentados em eventos acadêmicos.

Tem realizado pesquisas antropológicas nas áreas de consumo de camadas populares, consumo de tecnologias e difusão de hábitos de consumo entre classes sociais.

Eduardo Magrani

Professor e Pesquisador do Centro de Tecnologia e Sociedade (CTS) da Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas (FGV-RJ). Advogado inscrito nos quadros da OAB/RJ nº 168578. Graduado em Direito na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Tutor de ensino da Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas (FGV-RJ). Membro do Observatório Brasileiro de Políticas Digitais, atuando em parceria com o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br).

Graciela Hopstein

Formada em Educação pela Universidade de Buenos Aires (UBA). Mestre em Educação pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e Doutora em Política Social pela Universidade Federal de Rio de Janeiro (UFRJ). Trabalhou no planejamento, gestão e avaliações de projetos sociais, e desenvolveu diversas atividades de pesquisa e de formação nas áreas de políticas públicas, movimentos sociais e qualificação profissional vinculada a laboratórios de universidades públicas (Labtec/UFRJ e LPP/UERJ). Foi pesquisadora do Programa de Pós-doutorado Jovem do CNPq trabalhando em temáticas relacionadas aos movimentos urbanos e políticas públicas de cultura. Contribuiu com a organização de seminários nacionais e internacionais, e publicou diversos artigos em revistas acadêmicas e livros. Professora de graduação e pós-graduação na área de didática e metodologia de pesquisa (UBA e UFF). É autora do livro “A rebelião argentina: Assembléias de bairro, piqueteros e empresas recuperadas”, editora E-papers: Rio de Janeiro;

2007 e “As multidões e o império: Entre globalização da guerra e universalização dos direitos”, organizado com Giuseppe Cocco; DP&A Editora: Rio de Janeiro; 2002. Atualmente, é pesquisadora associada ao Instituto Nupef e trabalha como consultora na área de políticas públicas e no planejamento, gestão e avaliação de projetos sociais. Professora do Curso de pós-graduação em Direito da Administração Pública CEDAP/UFRJ.

Joana Varon Ferraz

Coordenadora do projeto A2K Brasil e pesquisadora do Centro de Tecnologia e Sociedade da Fundação Getúlio Vargas (CTS/FGV), o qual representa como observadora nas reuniões da Organização Mundial de Propriedade Intelectual (OMPI/ONU). Mestre em Direito e Desenvolvimento pela Escola de Direito de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas (EDESP/FGV), graduada em Relações Internacionais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP) e em Direito, tem especialização lato sensu em Direito e Novas Tecnologias e em Direito da Propriedade Intelectual. Pesquisadora associada do Centro Brasileiro de Análise e Planejamento (CEBRAP) e do Observatório de Inovação e Competitividade do Instituto de Estudos Avançados da Universidade de São Paulo.

Entre seus textos mais recentes destaca-se a dissertação de mestrado intitulada: “Trajetória do ambiente jurídico-institucional do setor de software no Brasil e na Índia: identidades, diferenças e repercuções” (2010). O artigo: “Ambiente jurídico-institucional para o setor de software no Brasil” in “Inovação: estudos de jovens pesquisadores brasileiros” (2010). E a co-autoria, com o Prof Dr. Glauco Arrix, do artigo: “Finlândia: competitividade e economia do conhecimento” (2009), publicado pelo IPEA e “Finlândia: um salto rumo à economia do conhecimento”, in “Estratégias de Inovação em 7 países” (2010), publicado pela Agência Brasileira de Desenvolvimento Industrial (ABDI).

Juliana Lopes

Mestre em Bens Culturais e Projetos Sociais pelo Programa de Pós Graduação em História Política e Bens Culturais – CPDOC – Fundação Getúlio Vargas (2009). Bacharel em Produção Cultural pela Universidade Federal Fluminense (2004). Atualmente é coordenadora da Diversidade Cultural da Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro, tendo atuado na Secretaria de Políticas Culturais do Ministério da Cultura, na Coordenação do Programa Bairro-Escola e na Secretaria Municipal de Cultura e Turismo da Prefeitura da Cidade de Nova Iguaçu. Dentre

os artigos e trabalhos publicados destacam-se “A Ação Griô: Uma proposta política nacional” – Pontos de Cultura: Olhares Sobre o Programa Cultura Viva, IPEA, 2011; Arranjos contemporâneos da cultura nas cidades: arte, educação e requalificação urbana em Nova Iguaçu na Revista Eletrônica Políticas Culturais em Revista. Tem experiência na área de Políticas Culturais e Produção Cultural.

Luiz Fernando Marrey Moncau

É pesquisador do Centro de Tecnologia e Sociedade (CTS) da Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas do Rio de Janeiro (FGV DIREITO RIO). É advogado formado pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) e mestre em Direito Constitucional pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Dentre outras publicações, é co-autor do artigo “Propriedade Intelectual. Perspectiva do Consumidor”, publicado pelo Instituto de Estudos Econômicos e Internacionais – IEEI, São Paulo: Paz e Terra (2007); e co-autor do capítulo brasileiro no estudo internacional sobre pirataria “Media Piracy in Emerging Economies”, organizado por Joe Karaganis e publicado pelo SSRC.

Olívia Bandeira de Melo

É jornalista e mestre em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense, onde desenvolveu pesquisa sobre centros públicos de acesso à Internet em uma comunidade de baixa renda atendida por programas de inclusão digital. Coordena a área de Economia da Cultura do Instituto Overmundo desde agosto de 2009; atualmente, coordena, no Instituto, pesquisa sobre a cadeia produtiva da música no Estado do Rio de Janeiro, dentro do projeto Estrombo, uma parceria entre o SEBRAE, o BID, a FVG Direito Rio e o Facebook. É pesquisadora do Labcult (Laboratório de Pesquisas em Culturas e Tecnologias da Comunicação) do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFF. Foi coordenadora de projetos da ONG Bem TV – Educação e Comunicação (2002-2009).

Pâmella Passos

Graduada em História pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2006), mestre em História, com ênfase em História Política, pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2008) e doutoranda em História Social na Universidade Federal Fluminense. É professora do quadro efetivo do Instituto Federal de Educação

Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro (IFRJ) e atualmente coordena o curso “Periferias em Cena: curso de formação de agentes culturais populares” financiado pelo edital PROEXT/2010. Possui experiência em projetos na área de cultura popular e atualmente desenvolve pesquisa sobre os usos e apropriações tecnológicas na cultura e educação, a partir da realidade das lan houses em favelas.

Ronaldo Lemos

Diretor do Centro de Tecnologia e Sociedade da Fundação Getulio Vargas e do Creative Commons no Brasil. Atualmente é professor visitante da Universidade de Princeton, como fellow do Center for Information Technology Policy. É professor titular e coordenador da área de Propriedade Intelectual da Escola de Direito da FGV-RJ. Mestre em direito por Harvard e doutor em direito pela USP, lançou livros como “Tecnobrega: o Pará Reiventando o Negócio da Música” (Aero-plano), “Três Dimensões do Cinema: Economia, Direitos Autorais e Tecnologia” (Editora FGV), dentre outros. Foi curador do Tim Festival e de outros festivais de música, arte e tecnologia. É colunista semanal da Folha de São Paulo e escreve mensalmente para a Revista Trip.



Introdução - Farol Digital: Pontos de Cultura e lan houses como centros de inclusão digital

Ronaldo Lemos

As culturas digitais dos Pontos de Cultura e Lan houses

Adriano Belisário e Juliana Lopes

O Programa Cultura Viva e os Pontos de Cultura: a constituição de uma rede democrática de produção político-cultural

Graciela Hopstein

Pontos de Cultura e inclusão digital: estudos de casos em 4 Pontos de Cultura do país

Antonio Cabral, Joana Varon Ferraz e Eduardo Magrani

Lan house: os desafios da formalização desses centros de inclusão digital

Luiz Fernando Marrey Moncau e Joana Varon Ferraz

Reflexões sobre entretenimento, educação e distinção em contextos de “inclusão digital”

Carla Barros

Juventudes na lan house: a experiência de (re)invenção de usos em duas favelas cariocas

Pâmella Passos

Entretenimento, sociabilidade e mobilidade social: reflexões sobre políticas de inclusão digital a partir de uma etnografia na lan house e no telecentro

Olívia Bandeira de Melo Carvalho

.....

