DENISE LOURENÇO DOS SANTOS

**O DIGITAL E A CULTURA NA PERIFERIA:
jogos eletrônicos nas *lan houses* de Heliópolis**

**CELACC/ ECA/USP
2012**

DENISE LOURENÇO DOS SANTOS

**O DIGITAL E A CULTURA NA PERIFERIA:
jogos eletrônicos nas *lan houses* de Heliópolis**

Trabalho de conclusão do curso de pós-
graduação em Gestão de Projetos Culturais e
Organização de Eventos.
Produzido sob a orientação do
Prof. Dr **Dennis de Oliveira.**

**CELACC/ECA/USP
2012**

Resumo

Este artigo objetiva estudar como a periferia tem se utilizado dos equipamentos digitais para manifestar sua cultura, tendo como local de pesquisa as *Lan Houses* do Heliópolis, apresentando como problema a necessidade de aprofundamento no estudo das culturas digitais periféricas e como justificativa que a cultura digital é uma possibilidade de concentração da diversidade cultural num só ambiente. Utilizando como metodologia a pesquisa qualitativa bibliográfica, com observação, entrevista e interpretação de dados. A partir disso concluí-se que o artigo é uma contextualização de um fenômeno da cultura popular a partir do lúdico sob uma perspectiva digital.

Palavras-chave: Cultura Digital. Jogos eletrônicos. Heliópolis.

Abstract

This article aim study how the slum has utilized digital machine to evince their culture, using like search the Lan Houses of Heliópolis and presenting the need of further study of slum digital cultures and with the justification that the digital culture is a possibility of centralize the cultural diversity in a only environment. Using by methodology the bibliography search, with observation, interview and data interpretation. From this it was concluded that this article is a context of a popular culture phenomenon from the playful in a digital perspective.

Keywords: Digital Culture. Eletronic games. Heliópolis.

Resumen

Este artículo tiene como objetivo estudiar la forma como la periferia ha estado utilizando equipos digitales para expresar su cultura, teniendo como ubicación de búsqueda las Lan Houses de Heliópolis. El problema se presenta como la necesidad de un mayor estudio de las culturas periféricas digitales. Con la justificación de que la cultura digital es la posibilidad de concentración de la diversidad cultural en un espacio único. Utilizando la metodología bibliográfica, con observación, entrevista y interpretación de los datos. A partir de esta se concluyó que el artículo es un contexto de un fenómeno de cultura popular, a partir del jugueteo en una perspectiva digital.

Palabras-clave: Cultura Digital. Juegos electrónicos. Heliópolis.

Sumário

1 INTRODUÇÃO.....	4
2 TECNOLOGIA DIGITAL	3
3 JOGOS: refletores culturais.....	5
4 JOGOS ELETRÔNICOS: refletores culturais digitais juvenis	7
5 PERIFERIAS METROPOLITANAS: Heliópolis.....	9
6 AS <i>LAN HOUSES</i> DE HELIÓPOLIS	11
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	14
Referências	16

1 INTRODUÇÃO

“Eles estão jogando um jogo. Eles estão jogando o jogo de não jogar um jogo. Se eu demonstrar que percebo que estão jogando, quebrarei as regras e eles me punirão. Eu tenho de jogar o jogo deles de não perceber que eu vejo o jogo”.
(R.D.Laing, *Knots.*)”

A revolução informacional que ocorreu no mundo trouxe uma ampliação da visão da globalização, que na verdade teve início desde a época das grandes navegações. No entanto a

Transformação das estruturas produtivas, a integração dos mercados, os processos de internacionalização financeira e, em particular, a revolução tecnológica que permite uma comunicação instantânea, eliminando as barreiras do espaço físico – constituem o substrato que permitiu a globalização da vida social, isto é, uma nova realidade política e cultural na qual os diversos atores sociais [...] se orientam em função de informações, expectativas e desejos inspirados em referências globais. (SORJ, 2003, p. 12).

Esta revolução agravou as desigualdades, já que as diferentes classes sociais não foram atingidas igualmente por este fenômeno, acarretando em mais privilégios de comunicação e conexão à elite e limitando as classes menos favorecidas à integração local.

A globalização que chegou às classes populares veio carregada da cultura mercadológica que coloca o dinheiro como centro das relações humanas e as relações humanas como mercadoria, ou seja, a produção cultural de massa “[...] indiferente às heranças e às realidades atuais dos lugares e das sociedades” (SANTOS, 2001, p. 143) penetrou nas regiões em forma de espetáculo, obedecendo aos critérios do mercado.

Isso resultou no que Stuart Hall (2006, p. 75) chama de ‘supermercado cultural’ que é um consumismo global permeado por estilos, lugares e imagens internacionais, onde as identidades se desvinculam de tempos, lugares, histórias e tradições específicas e passam a ‘flutuar livremente’ seduzidas por outras diversas identidades.

Entretanto Milton Santos (2001, p. 144) demonstra que as minorias podem se apropriar desses meios utilizados em benefício da cultura de massa e da cultura hegemônica para promover a revanche da cultura popular.

Com base em tais aspectos destaca-se como problema de pesquisa a necessidade de aprofundamento nos estudos das formas utilizadas pela periferia para acesso e criação de conteúdos culturais digitais, de acordo com suas infraestruturas e necessidades.

Haja vista que o Brasil carrega um problema de exclusão no acesso aos bens culturais, de forma que políticas públicas de inclusão digital sem o devido preparo e conhecimento das necessidades da população brasileira, acarretam na metáfora utilizada por Haddad (2009, p. 27). “Nós estamos até aqui tratando de encanamento e torneira, nós temos que ter água potável para passar por esta estrutura”.

Para o desenvolvimento da pesquisa foi escolhida a região do Heliópolis, um bairro popular que se localiza na subprefeitura do Ipiranga, São Paulo, onde se pode notar a presença de diversas *Lan houses* e Telecentros¹.

¹ Projetos de inclusão digital desenvolvidos pela Prefeitura de São Paulo. (SÃO PAULO, 2003, p. 12).

Vale elucidar que a apropriação do digital pelo periférico e suas manifestações culturais podem ser estudadas sob diversas linguagens: música, teatro, cinema, literatura e sob diversas perspectivas: participação em redes sociais, compartilhamento e *downloads*, edição e montagem de vídeos, *sites*, *blogs*. Entretanto, neste artigo, a delimitação selecionada foram os jogos eletrônicos, manifestação cultural de cunho digital que expõe o elemento lúdico da cultura do jogador.

Desta forma o objetivo geral é estudar como a periferia tem se utilizado dos equipamentos digitais para manifestar sua cultura e os objetivos específicos são: discutir a relevância dos jogos digitais para as manifestações culturais populares, compreender as demandas dos cidadãos que frequentam as *Lan houses* de Heliópolis e destacar prioridades para a democratização digital da cultura.

A justificativa desta pesquisa tem como base que a cultura digital é uma possibilidade de concentração da diversidade cultural num só ambiente com a utilização de diversas linguagens, explorando as novas mídias que tornaram a comunicação de massa uma via de mão dupla, como estradas virtuais de conexão que reestruturam o desenvolvimento cultural.

Por isso é necessário identificar onde estão as barreiras para o desenvolvimento cultural digital periférico, neste sentido destaca-se como relevância científica a contribuição para a ampliação da visibilidade e da importância de discussões conceituais, políticas e culturais ao mesmo tempo em que se verifica como as regiões periféricas estão reagindo ao digital nessa dimensão cultural. (PRADO, 2009, p. 49), já que este tema tem recentemente sido abordado na academia enquanto objeto de estudo.

Considerando que nas questões culturais digitais há três processos envolvidos (as diferenças, as desigualdades e as desconexões) e estes têm sido estudados separadamente, conforme observado por García Canclini (2005, p. 55)

As teorias do étnico e do nacional são em geral as teorias da diferença. Por outro lado [...] outras correntes macrossociológicas (tais como as que se ocupam do imperialismo e da dependência) dedicam-se à desigualdade. Em alguns autores encontram-se combinações de ambos os enfoques [...] Quanto aos estudos sobre conectividade e desconexão, concentram-se nos campos comunicacional e informático, com escasso impacto nas teorias socioculturais.

E como relevância social destaca-se a descrição do cenário atual para a cultura digital periférica, já que o digital é a forma mais contemporânea de produzir e consumir cultura.

Sobretudo com os fenômenos culturais em curso no âmbito das redes onde o compartilhamento e a cooperação tornam os produtos culturais mais acessíveis com menor tempo, custo e independente de intermediações como produtoras, gravadoras, editoras, distribuidoras.

Como afirma José Murilo Carvalho Jr. (2009, p. 9)

O barateamento do computador pessoal e do telefone celular, aliado à rápida evolução das aplicações em software livre e dos serviços gratuitos na rede, promoveu uma radical democratização no acesso a novos meios de produção e de acesso ao conhecimento. A digitalização da cultura, somada a corrida global para conectar todos a tudo, o tempo todo, torna o fato histórico das redes abertas algo demasiadamente importante, o que demanda uma reflexão específica.

A metodologia selecionada foi a pesquisa qualitativa baseada em uma leitura histórico-crítica com método bibliográfico para os levantamentos documentais, com os termos: Cultura popular, Cultura Digital, *Lan house*, Jogos eletrônicos e Heliópolis.

Além de entrevistas semidirigidas a funcionários de *Lan houses* e Telecentros, por permitir uma aproximação maior entre o entrevistado e o pesquisador, facilitando a expressão das percepções do entrevistado, ao mesmo tempo em que as perguntas-guia são colocadas pela ordem em que a conversa, entre ambos, caminhar (SOUSA, 2009).

E observações não participante em *Lan houses* e Telecentros que permitem a coleta de dados sobre um conjunto de atitudes comportamentais típicas e a evidência de dados não constantes no roteiro de entrevistas. (FONSECA, 2009).

Para a transcrição dos dados recolhidos a metodologia descritiva foi adotada e para a análise dos resultados e elaboração do relatório final, uma metodologia histórico-crítica.

A vista disso o artigo foi estruturado em 7 seções sendo esta a primeira que aborda a origem, o problema, os objetivos, a metodologia e a justificativa da pesquisa.

A próxima seção tratará dos impactos da tecnologia na sociedade e sua apropriação pela classe popular.

Nas seções 3 e 4 serão encontradas abordagens do jogo como um refletor lúdico da cultura e dos jogos eletrônicos como um reflexo lúdico da apropriação digital periférica.

Na sequência há um estudo do histórico da formação das periferias em especial do bairro do Heliópolis e a seção 6 traz os resultados das entrevistas e observações realizadas nas *Lan houses*.

2 TECNOLOGIA DIGITAL

“É fundamental perceber que a tecnologia é ambígua, por isso, é preciso brigar para que seja democrática, lutar para que seja inclusiva.” (SÉRGIO AMADEU)

A Internet foi criada especificamente para uso militar pelo Departamento de Defesa Norte-Americano, sendo utilizada posteriormente para fins científicos, mas desde quando tem sido difundida no âmbito comercial tem alterado as relações cotidianas da população.

A partir de um computador conectado a uma rede de Internet, hoje, se pode ‘navegar’ na *web* e fazer *download* e *upload* de imagens, músicas, vídeos, textos, fazer visitas ‘virtuais’ a museus, monumentos, patrimônios mundiais, realizar compras e pesquisas, conversar em *chats*, enviar cartas eletrônicas (*emails*), assistir programas de televisão, ouvir rádios e jogar, caracterizando assim, essa rede mundial como hipermediática.

Com essas tecnologias é possível realizar a

[...] estocagem de grandes volumes de dados e a sua rápida transmissão acelerando, em grau inédito na História, isto que se tem revelado uma das grandes características da modernidade – a mobilidade ou circulação das coisas no mundo [...]. (SODRÉ, c2002, p. 14).

Esse caos da Internet, possível pela dinâmica de sua arquitetura que foi construída num contexto sem proprietário tem permitido uma interação entre quem produz e quem recebe, alterando a relação do espectador com o que é veiculado.

A Internet não tem um pólo central. [...] A internet não são grandes corporações. A Internet tem dentro dela grandes corporações também, mas ela é um arranjo comunicacional baseado em protocolos abertos, livres. Qual empresa manda na Internet? O Google? Se o Google acabar amanhã, não acontece nada com a Internet. [...] (AMADEU, 2009, p. 75)

Alterando, ao mesmo tempo, as relações humanas entre si, sejam elas, virtuais ou não, locais ou globais e, conseqüentemente os paradoxos culturais, que têm influências mundiais, como se nota no livro de Renato Ortiz (1994, p. 8), que demonstra como exemplos de uma vivência mundializada os chocolates, os aviões e os computadores:

Eles invadem nossas vidas, nos constroem, ou nos libertam, e fazem parte da mobília de nosso dia-a-dia. O planeta, que no início se anunciava tão longínquo, se encarna assim em nossa existência, modificando nossos hábitos, nossos comportamentos, nossos valores. (ORTIZ, 1994, p. 8).

Assim sendo, o digital tem deixado seus sinais nos contextos culturais e vice-versa e essa apropriação e influência gerou o que hoje é conhecido como cultura digital.

Com a conectividade que se gera, há uma volta ao que era antigamente, onde se fazia pintura, se fazia música em casa, enfim, a atividade cultural era das pessoas, não era uma coisa que você senta no sofá, aperta o botãozinho e assiste. Você volta a ser agente de cultura. (DOWBOR, 2009, p. 57).

Entretanto empiricamente nota-se que os estudos e trabalhos com relação à cultura digital se apresentam com foco maior na cultura contemporânea de intervenção digital (tecnarte: artes plásticas, produções cinematográficas), nas questões de direitos autorais e cibercrime, na digitalização de acervos culturais, na geração de lucro quanto aos *downloads*, na construção de *sites* e *blogs* e na necessidade de softwares livres.

Por isso não se encontram estudos voltados à apropriação cultural periférica no contexto digital, com exceção de políticas tais como o edital lançado em 2011 no Estado do Rio de Janeiro para a cultura digital com foco no desenvolvimento dos projetos em *Lan houses* ou telecentros, principais locais de acesso digital utilizado pela periferia.

O edital conceituou cultura digital como “propostas que lidem diretamente com as transformações trazidas a tona pelo avanço das novas tecnologias da informação e comunicação” (RIO DE JANEIRO (Governo), 2011).

E apresentou como categorias as opções: criação de páginas, portais e *blogs* na internet, produções de áudio e vídeo, com equipamentos profissionais, máquinas digitais ou celulares, animação, zines, digitalização da memória, desenvolvimento de trabalhos e oficinas em interação com projetos artísticos em geral e de arte eletrônica (netarte, robótica, *hardwares* livres, bricolagens).

Além de formação em cursos, capacitações em desenvolvimento e uso de *softwares* livres, animação em 2D e 3D, sistemas gerenciadores de conteúdo web, produção multimídia, criação e edição de imagem, utilização de jogos e da internet como ferramenta de aprendizado, realização de debates e palestras sobre cultura digital e reutilização de equipamentos eletrônicos para finalidades artísticas, funcionais ou experimentais.

A ideia é válida, considerando que as *Lan houses* são bastante frequentadas nessas localidades, entretanto, a liberdade de apropriação do ambiente digital depende da autonomia

durante a utilização e esta só é apreendida a partir do conhecimento dessas tecnologias, “[...] trata-se antes de saber onde está a informação, como buscá-la, como transformá-la em conhecimento específico para fazer aquilo que se quer fazer [...]” (CASTELLS, 2010, p. 267).

Ou seja, a classe baixa não tem a mesma liberdade que a classe alta para se apropriar e produzir cultura digital e os estudos, trabalhos e políticas para a cultura digital, como se pôde notar no edital citado, são um reflexo do que acontece na cultura no geral: uma busca pela arte de vanguarda, algo próprio dos talentosos ou dos que receberam formação específica (CHAUÍ, 2006) ou com abordagem periférica, mas voltada para a cultura de massa, hegemônica ou ‘exótica’.

O que se nota nas periferias é que a apropriação do digital da forma autônoma tem sido feita principalmente a partir dos jogos eletrônicos, linguagem pertencente ao cotidiano desta população e transpassada para o digital sem alterar as relações envolvidas, nesse sentido, para introduzir a questão dos jogos eletrônicos, o próximo capítulo traz uma pequena discussão sobre o jogo, o lúdico e o lazer na cultura metropolitana.

3 JOGOS: REFLETORES CULTURAIS

Temos-nos gradualmente aproximado da conclusão de que a civilização tem suas raízes no jogo, e que para atingir toda essa plenitude de sua dignidade e estilo não pode deixar de levar em conta o elemento lúdico. (HUIZINGA).

Conforme abordado na introdução, a sociedade ocidental, historicamente, é vista principalmente sob uma perspectiva mercantil e utilitarista, onde a mídia legítima e é legitimada pela indústria cultural, determinando as demandas culturais e fadando a sociedade ao estado de elemento residual que recebe passivamente uma cultura empacotada de acordo com os critérios do mercado, que tem aspirações de homogeneizar as identidades culturais num âmbito global.

Como pode ser notado no texto da Marilena Chauí (2006, p. 83) quando a autora expõe as dificuldades enfrentadas no Sistema Municipal de Cultura, na época de sua gestão:

[...] nossa primeira dificuldade foi à qualidade das demandas culturais: sufocadas pela mídia e pela indústria cultural, as demandas tendiam a serem aquelas determinadas pela própria mídia, como consagração do consagrado e reiteração de modismos e como imitação dos programas e eventos realizados pela mídia.

E no texto de Stuart Hall sobre identidades culturais

Alguns teóricos argumentam que a tendência em direção a uma maior interdependência global está levando ao colapso de todas as identidades culturais fortes e está produzindo aquela fragmentação de códigos culturais, aquela multiplicidade de estilos, aquela ênfase no efêmero, no flutuante, no impermanente e na diferença e no pluralismo cultural. (HALL, 2006, p. 73-74).

Refletindo sobre a apropriação da periferia neste contexto, pode-se notar que as políticas implantadas nestes locais os definem como quem aceita suas condições e os incluem como clientes agradecidos pela ‘benevolência’ das assistências sociais, pautadas em políticas

públicas que resolvem de forma pontual suas dificuldades econômicas e sociais, tornando a pobreza algo estrutural.

Nesse sentido Zaoual (2008, p. 77) disserta sobre a relação da política antipobreza:

O pobre não se torna cidadão, mas um cliente atomizado das instituições do social, as quais se profissionalizam sem poder resolver em profundidade os problemas econômicos e sociais legitimando sua existência.

Sobretudo considerando as violências invisíveis a que são expostos a partir da negligência estatal e dessas padronizações de comportamentos midiaticamente produzidos, com base numa ideologia dominante em nome da classe burguesa, resultando em alienação da vida social e frustração quanto ao desejo de consumo que não pode ser satisfeito dadas as suas condições socioeconômicas. (SODRÉ, 2002).

Além das políticas culturais que diferem o hegemônico do não hegemônico e condicionam as manifestações culturais populares a perder seu caráter reflexivo, reivindicativo e expositor do cotidiano, tornando-as diversionistas, de entretenimento ou espetáculo, desde que seja interessante para o mercado, dando ênfase maior ao que é superficial e abafando as questões de exclusão e marginalização das periferias.

Ou seja, estas classes têm negociado com a experiência da escassez, onde teoricamente nem todos podem possuir todas as coisas ou ter acesso a todos os equipamentos (SANTOS, 2011) e apenas conseguem salvaguardar sua identidade cultural no âmbito local, onde o sentimento de pertencimento a um ou vários grupos sociais permitem essa expressão, apesar da diversidade endógena¹ dessas localidades.

Uma dessas hibridizações pode ser encontrada nas ressignificações dos jogos que vêm influenciando as brincadeiras dessas regiões, assim a pesquisa procurou embasar o contexto cultural dos jogos em autores que abordam esta temática como Huizinga e Dumazedier (este último mais voltado para as questões de lazer), além de alguns artigos e trabalhos acadêmicos.

Nestes levantamentos bibliográficos foi possível depreender que o lazer está atrelado ao conceito de ócio, de preguiça relacionando-o com o que se faz no tempo livre (MICHAELIS, 2000; HUIZINGA, 2010).

Esses momentos ocupam um papel fundamental na construção das identidades da vida comunitária e constituem um espaço importante no cotidiano pessoal e coletivo que através dessas manifestações compartilham cultura. (MONTEIRO, 2009).

Pois os lazeres escolhidos são um reflexo da cultura do meio social em que se vive, isso pode ser notado a partir das diversas opções de lazer onde se percebe uma intrínseca relação com a cultura, tais como: museus, cinemas, teatros, artes plásticas, literatura, jardinagem, televisão, rádio e **jogos** (MELO; ALVES JÚNIOR, 2003; PARKER, 1976; DUMAZEDIER, 2004, grifo nosso).

A partir disso demonstra-se o valor do jogo que é portador de significados que remetem a elementos do real, dotado de um “[...] forte valor cultural, se definirmos cultura como o conjunto de significações produzidas pelo homem.”² (BROUGÈRE, 1994, p. 8), “[...] sendo um fator imprescindível para a geração de relações sociais”. (ABREU, 2003).

¹ Toda cidade de qualquer localidade, apesar de uma identidade coletiva própria, contém uma diversidade endógena de sítios cujas características decorrem do fato de pertencer a classes, grupos, redes, bairros, situações sociais, microculturas, religiões etc. A diversidade é sempre onipresente e infinita. Ao mesmo tempo, é fonte de conflitos e de enriquecimento, mediante um adequado acompanhamento de seus menores recantos. (ZAOUAL, 2008, p. 16).

² No livro Brinquedo e Cultura, Gilles Brougère utiliza essa definição se referindo aos brinquedos, no entanto neste artigo, foi adotada como definição para jogos em geral.

Vale ressaltar que Huizinga (2010, p. 193) defende que o “espírito de competição lúdica é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como um verdadeiro fermento”.

O autor diz que o ritual, a poesia, a música e a dança eram puro jogo, ou seja, a cultura desde sua fase primitiva é um jogo, ela surge do jogo e sempre mantém esse caráter. (HUIZINGA, 2010).

Enquanto outros autores “[...] aceitam os jogos como uma manifestação sociocultural, que surge juntamente com as relações interpessoais, pressupondo assim, uma aprendizagem social” (CAPESTRANI, 2003).

Nesse contexto percebe-se a partir da pesquisa de Capestrani (2003) e Vallejo de Bolívar (1994) que os jogos se alteram dependendo do contexto social e cultural a que estão inseridos.

Pois a primeira acadêmica não obteve sucesso em sua pesquisa, que objetivava trazer uma série de jogos a um grupo de meninos da periferia de São Paulo, já que estes não se apropriaram nem dos jogos e nem das reflexões propostas pela pesquisadora, que depõe: “[...] Percebi, com a experiência, a diferença dos jogos que propunha diante dos jogos deles. Vivíamos em mundos diferentes [...]”. (CAPESTRANI, 2003, p. 71).

Já a segunda que estudou os jogos de crianças de Molle-Molle (Bolívia) concluiu que os jogos da região eram hereditários e baseados nas tarefas exercidas pelos adultos, porém com as ressignificações possibilitadas pelo desenvolvimento local, e esta assertiva é confirmada por Huizinga (2010, p. 4) que diz que “[...] o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá [...]”.

Todos os autores citados acima demonstram sob diversas perspectivas que o jogo é um reflexo lúdico da cultura, com base neste referencial apresenta-se a seguir uma abordagem dos jogos eletrônicos no contexto dos jovens metropolitanos.

4 JOGOS ELETRÔNICOS: refletores culturais digitais juvenis

“Diga-me qual o seu lazer que lhe direi qual é a sua cultura”. (DUMAZEDIER).

De acordo com o apresentado no capítulo anterior, a pesquisa se pauta numa cultura de periferia juvenil metropolitana, uma investigação relevante considerando que “As cidades brasileiras chegaram ao século XX como detentoras de 81% da população total do país vivendo em áreas urbanas [...] e imprimem ao Brasil a condição de país predominantemente urbano” (BARROS, 2006, f. 2)

Neste sentido o que se viu nas cidades principalmente nas metropolitanas foi um crescimento desenfreado, sobretudo na cidade de São Paulo, que

[...] se construiu sobre uma dinâmica de trabalho, uma dinâmica produtiva [...] Esqueceu-se, durante todo esse crescimento da parte do lazer necessário a vida humana e, principalmente dos espaços necessários para jogar futebol de várzea, de toda estrutura necessária para estimular atividades de lazer. (DUMAZEDIER, 1980, p. 6).

Somando a isso os problemas de má distribuição de renda, violência e segregação espacial, a população urbana, se pode, tem procurado produzir e consumir cultura e lazer em

locais cada vez mais fechados, muitos condomínios dispõem destes atrativos dos portões para dentro.

A juventude¹ de hoje, geração dos anos de 1990 a 2000 tem sua cultura pautada em seus estilos de vida, em suas identidades e em seu cotidiano, logo, tem como base o que esta faz em seu tempo de lazer, que tem configurações urbanas e tecnologias digitais como principal meio de acesso à mídia, aos relacionamentos, à comunicação e à cultura.

Enquanto discos de rock eram trocados pelos jovens [em 1994], hoje, com suporte digital, tornou-se possível ‘baixar da internet’ o disco inteiro, sem qualquer custo adicional [...] a partir dos anos 2000, além de músicas, podem ser ‘baixados’ filmes, vídeos, seriados japoneses, **emuladores de videogame**, dentre outros, sendo ampliado, desse modo, o acesso dos jovens aos bens culturais. (PEREIRA, 2008, p. 27, grifo nosso).

Os pré-adolescentes em geral desejam nesta fase movimentar-se, gesticular, falar e gritar, sem se preocupar com limites convencionais ou arbitrários.

Para eles, vale tudo o que signifique libertação ou quebra de princípios e normas disciplinares que representem ordens emanadas de suas casas ou dos demais estabelecimentos de socialização em que vivem ou passam parte de suas vidas cotidianas.

Eles se identificam e se relacionam com todas as divisões e todos os tipos de recursos que se apresentem como necessidade, raridade, esquisitice ou desafio. Prescindem de locais espaçosos de tempos longos, pois vivem intensamente qualquer circunstância de extravagância. (ANDRADE, 2001, p. 129-130).

E os jovens que estão num momento em que

[...] descobrem seus novos relacionamentos familiares ou amistosos, formais ou informais. [...] Valorizam-se com o reconhecimento de seus direitos individuais e coletivos [...] nesta fase da vida, acontecem violentos assaltos de dúvidas e surgem necessidades de posições pessoais quanto ao futuro [...] sentem-se compelidos a viver com intensidade. (ANDRADE, 2001, p. 129-130).

Os jogos eletrônicos² neste contexto vão ao encontro das necessidades culturais juvenis que ao mesmo tempo necessitam de segurança, lazer, relacionamentos, desafios e novidades, com aspecto lúdico, espontâneo, interativo e dinâmico. Além do jogo permitir a transposição do real para o imaginário, possibilitando ao jovem assumir as diversas identidades que circundam a sociedade contemporânea.

De modo geral, podemos conceituar jogos eletrônicos como um tipo de mídia condizente com a atualidade, atividades que contam cada vez mais com avanços tecnológicos, possibilitam novos tipos de interação presencial

¹ Juventude, frequentemente representada como uma época de transição na qual o indivíduo já adquiriu certa autonomia, porém sem as responsabilidades decorrentes da idade adulta, o que configuraria um tempo da experimentação e da liberdade em que praticamente tudo é permitido. (SOUZA, 2007, p. 24)

² Termo selecionado para designar jogos de computador e jogos digitais.

ou virtual e oferecem uma contingência de rapidez de estímulo e resposta. Apresentam uma grande diversidade, desde jogos que requerem atividade senso-motora, até grande capacidade estratégica e de entendimento das regras. O fenômeno dos jogos eletrônicos tem estreita ligação com o uso da internet, uma vez que grande parcela dos jogos existentes pode ser praticada por essa via. (SUZUKI, 2009, p. 163)

A juventude habituada ao digital tende a levar a esta plataforma a produção e o consumo de conhecimento e cultura. Muitas dessas relações têm os modismos como referência, mas este não é o foco deste estudo, neste artigo a prioridade está na apropriação dos equipamentos disponíveis para a relação digital e cultural da juventude periférica.

Assim sendo, antes das entrevistas e observações sobre a apropriação digital na periferia, foi realizado um estudo prévio sobre a comunidade escolhida para o desenvolvimento da pesquisa: Heliópolis.

5 PERIFERIAS METROPOLITANAS: Heliópolis

*“É tão bom brincar e manter viva nossa cultura e a chama das nossas tradições”
(SANTA ROSA)*

Segundo as diversas publicações lidas a respeito da periferia, pôde-se levantar que esta é permeada por diversas características, por vezes depreciativas e preconceituosas, por vezes baseadas numa realidade já defasada e por vezes com base no cotidiano e na história dessas localidades.

Nesse sentido encontram-se nas bibliografias premissas que afirmam locais periféricos como habitat de pobres, com moradias insalubres, autoconstruídas em loteamentos ilegais, com materiais reciclados e cerceadas pela violência e pelo narcotráfico, onde a informalidade está presente nas relações, no comércio, ou seja, no dia a dia de seus moradores.

A favela vista pelos olhos das instituições e da classe média, seria por excelência o local da desordem, território urbano dos pobres, tradução espacial da exclusão social. A nível de representação social, o favelado não pertence apenas ao mundo dos pobres, mas também ao mundo dos problemas sociais. (PASTERNAK, 2002, p. 13).

Espaços estes muitas vezes ocupados inclusive pela ação direta do Estado que no uso de seu poder regulador, altera a utilização de determinadas localidades, com o deslocamento de populações, como ocorrido no processo de formação da favela do Heliópolis, onde:

[...] entre 1971 e 1972 a prefeitura sob o comando do prefeito José Carlos Figueiredo Ferraz retira 153 famílias de áreas ocupadas na favela da Vila Prudente e Vergueiro, com intenção de fazer vias públicas e coloca essas pessoas em alojamentos ‘provisórios’ no terreno do IAPAS (Instituto de Administração Financeira da Previdência e Assistência Social), mas que com o passar dos anos tornaram-se permanentes, pois a maioria das famílias está lá até hoje. (SOARES, 2010, p. 36).

Ou seja, o Estado que tem como uma das alternativas o aprimoramento das políticas públicas com moradias populares para a diminuição da segregação espacial (BONDUKI, 1994) muitas vezes acaba ampliando-a e alimentando o mercado imobiliário. Como salienta Torres (2003, p. 101):

[...] o aumento do valor da terra em certas partes da cidade, resultantes de investimento público ou de obras públicas, [...] podem expulsar alguns grupos sociais e substituí-los por outros [...]

As políticas públicas de remoção de favelas e construção de moradias populares estão configuradas de forma que seus custos e burocracias acabem atendendo parte da população 'beneficiária', pois moradores de renda baixa ou informal não conseguem comprovar capacidade ou arcar com os custos desses condomínios retornando às habitações informais e tornando esse processo cíclico.

Enquanto isso as famílias ricas optam por comprar proteção, legitimando sua auto segregação. Seu local de moradia e consumo deve ser protegido de mendigos, desocupados, assaltantes, traficantes e sem maiores socializações entre si. (BAUMAN, 2007).

Ao mesmo tempo em que deve ter acesso facilitado a unidades de ensino e saúde, compras, lazer, academias, áreas verdes, infraestrutura e restaurantes. (CARLOS, 2001).

A periferia tem outra lógica: ali o acesso aos equipamentos culturais, aos shoppings, às unidades de ensino, sobretudo o superior são dificultosos e não há condições financeiras para auto segregação, o convívio com a 'ralé' da sociedade é diário, o emprego formal traz automaticamente a dependência dos transportes coletivos.

Nesse sentido, Heliópolis, que é a maior favela de São Paulo, possui algumas características de destaque. Trata-se de uma comunidade de 30 anos que há 25 conta com uma organização civil formada por moradores e líderes comunitários que atuam na região.

A UNAS (União de Núcleos e Associações de Heliópolis e São João Clímaco) além de outras diversas organizações governamentais e não governamentais desenvolvem projetos em Heliópolis e tem possibilitado ao local progresso em:

Infraestrutura e saneamento básico: água encanada, energia elétrica, asfaltamento de ruas, casas de alvenaria, coletor de lixo, serviço de correios, linha de ônibus.

Educação: com a criação de diversos centros de educação infantil e escolas públicas da região (inclusive uma escola técnica).

Cultura: a região conta com rádio, jornal, biblioteca, teatro e cinema comunitário, escola de música clássica, telecentros, parque, centro cultural.

Social: com distribuição de alimentos, roupas, brinquedos, bolsas de estudos, campanhas como a balada sem álcool realizada mensalmente na favela.

Economia: com diversidade de comércios, como: padarias, supermercados, casa de carnes, lojas de construção, de cosméticos, escola de estética, lojas de departamento, lojas de comunicação visual, papelarias, quitandas, pet shops, lojas de equipamentos automobilísticos, comércio de itens para festas (equipamentos, decoração, alimentação), farmácias, postos de gasolina, sorveterias, óticas.

E serviços tais como veterinários, cabeleireiros, dentistas, postos de saúde, hospital, bancos, advogados, mecânicas, reciclagem, tatuadores, academias, quadras de futebol, lanchonetes, pensões, consertos e manutenção de sapatos, roupas, eletrodomésticos, celulares, bicicletas, carros, motos, videogames e *Lan houses*.

Com este levantamento pôde-se notar que a maior parte desses comércios é dos moradores da região, que procuram atender as demandas de seu público. Foi possível notar também que não se encontra no local concessionárias de veículos, grandes restaurantes, hotéis, nem unidades de ensino superior.

É interessante observarmos que esta comunidade que está atendida em variados aspectos pode ser comparada a um bairro de classe média se considerar apenas seus comércios e prestação de serviços, uma vez que no segundo, em geral, os aparelhos de televisão substituíram às cadeiras nas calçadas, assim como os videogames substituíram ‘o outro’ nas brincadeiras, as mercadorias substituíram as relações diretas entre as pessoas por meio de novos objetos, as relações de troca modificaram-se formalmente, distanciando os agentes da relação. As antigas vendas e mercearias foram substituídas pelos supermercados e a relação de confiança pelo *ticket* da máquina registradora, as lojas de armarinho e os pequenos serviços entraram em extinção (CARLOS, 2001).

Diferente da lógica de Heliópolis que apesar de hoje possuir muitas residências com diversos aparelhos eletrônicos como fogão, refrigerador, televisão, máquina de lavar roupas, micro-ondas e **computador** (PASTERNAK, 2002, p. 14) esta população, que não deixa de estar na base da pirâmide socioeconômica, tem uma relação ímpar entre si, o espaço e o cotidiano, fazendo com que coexistam estes grandes e pequenos comércios na região.

Vale ressaltar que a maioria dos habitantes de Heliópolis é migrante da região nordeste do país e seus familiares, e que nem todos os progressos apresentados acima atendem a 100% dos moradores do bairro.

A partir deste levantamento sobre o panorama atual do espaço selecionado na pesquisa, a próxima seção visa estudar a relação entre a apropriação das tecnologias, ao mesmo tempo em que a periferia mantém seus vínculos tradicionais, principalmente quanto às influências culturais na juventude metropolitana.

6 AS LAN HOUSES DE HELIÓPOLIS

“A brincadeira e o brinquedo são formas de expressão do nosso imaginário. É como se as pessoas imitassem a vida brincando.” (SANTA ROSA)

O momento de descanso, um dia, foi considerado perigoso por ser um espaço que possibilitava às classes populares se organizar em comissões para lutar contra os abusos dos empregadores, e subversivo, sinônimo de vadiagem por permitir à população o divertimento de forma a descobrir lógicas de relacionamento diferentes das do trabalho.

Também fez com que proprietários se organizassem para reorientar e descaracterizar os lazeres das classes populares oferecendo a eles a participação (como espectadores) de suas opções de lazer. (MONTEIRO; DIAS, 2009; MELO; ALVES JUNIOR, 2003).

Essas tentativas acontecem até hoje, como observado por Dias (2009, p. 87) “[...] os comportamentos, as preferências e as expectativas de um determinado estrato social quanto ao modo de aproveitar seu tempo livre é apresentada e representada como imoral, inadequada e esteticamente pobre”.

No entanto, como estas imposições não são realizadas sem sucumbência é comum a resignificação das influências dominantes de forma que estas dialoguem com o popular.

Nesse contexto, o lazer na periferia tem sua própria lógica, marcada fundamentalmente pelo encontro, alicerçados em uma cultura de laços afetivos, relações pessoais, solidariedade e, ao mesmo tempo, de cotidiano e de denúncia. Lembrando que a cultura “[...] exprime a forma como homens estabelecem e interpretam as relações entre si e o mundo” (CAPESTRANI, 2002, p. 9).

Fazendo um paralelo, neste artigo entende-se que o lazer, em especial os jogos, são ao mesmo tempo, uma maneira do homem estabelecer relações, e uma linguagem para interpretar essas mesmas relações, além de auxílio na busca do lúdico na cultura.

Assim sendo, nota-se que os jogos adotados pelos pré-adolescentes e adolescentes tendem a representar sua cultura que com a modernidade trouxe a desfragmentação familiar, pois “[...] uma parte considerável de crianças e jovens foi deixada para ser criada pela tevê, por *baby sitters* ou pelas escolas” (TRIGO, 2003, p. 157).

Sobretudo nas periferias onde muitos jovens têm a adolescência encurtada, pois muitas vezes a casa é mantida somente pela mãe e os jovens precisam colaborar com a organização, cuidar dos irmãos mais novos, ou auxiliar no sustento com contribuições financeiras, ao mesmo tempo em que tem desejo de estar em grupo, ser desafiado e experimentar o novo.

À vista disso acredita-se que os jogos digitais foram uma apropriação dos equipamentos hegemônicos pela periferia como uma forma de inclusão na era digital enquanto que permite manter suas diversas identidades culturais.

Assim se nota uma analogia entre os equipamentos culturais que eles possuem, seus espaços de convivência e as formas escolhidas para suas inclusões digitais, já que

O que vimos assistindo é uma política pobre, para pobre. Como o Estado se desresponsabiliza de seu papel surgem todos os dias políticas levadas à população das periferias por organismos públicos, ou deste em parceria com o terceiro setor ou com a própria organização comunitária que tendem a manter a periferia na periferia do sistema [...] (AMARAL, 2009, p. 45).

Por isso surgem organizações espontâneas que funcionam de acordo com o que a comunidade local espera, e assim foram abertas em Heliópolis diversas *Lan houses* que em 2007, contabilizavam 50 (SAMPAIO, 2007), mesmo com fins lucrativos, tem preço acessível e possibilitam o acesso à rede de internet, sendo um dos principais meios de inclusão digital.

Com base nessas teorias foi possível levantar alguns pontos para compor o plano para as entrevistas e observações locais, tais como:

- a) Quais serviços as *Lan houses* do Heliópolis prestam e quais desses são utilizados pelos jovens;
- b) Se as *Lan houses* são frequentadas somente pelos serviços que prestam;
- c) Se a comunidade necessita de serviços de *Lan house* específicos que são diferentes dos serviços de uma *Lan house* ou *cyber café* abertos para atender a classe média ou alta;
- d) Se hoje a população tem computador em casa ou essa aquisição ainda é difícil;
- e) Qual a idade média dos jovens que frequentam as *Lan houses* de Heliópolis e se são mais meninos ou meninas;
- f) Se a frequência destes às *Lan houses* aumentam durante as férias escolares e se estes jovens ausentam-se da escola para frequentar *Lan houses*.
- g) Se os pais tem ciência da frequência dos adolescentes às *Lan houses*;

- h) Se estes jovens tem outras distrações de cunho cultural digital;
- i) Quais jogos eles jogavam anteriormente, se somaram os novos jogos aos antigos ou substituíram e como conheceram os jogos nas *Lan houses*; e
- j) Se os jogos são violentos e/ou induzem a violência;

A partir dessas premissas foram realizadas três entrevistas e observações locais em uma *Lan house* e um Telecentro da comunidade. Assim sendo foi possível elaborar o seguinte relatório:

Apesar de políticas de utilização diferentes, as *Lan houses* e Telecentros de Heliópolis têm como principal serviço o acesso livre ao computador, podendo o usuário utilizá-lo em todas as suas potencialidades desde que de acordo com as normas do local.

Dessa forma as *Lan houses* têm como ‘carro chefe’ de seu trabalho a disponibilização do lazer, principalmente a partir dos jogos, enquanto os Telecentros priorizam os fins educativos.

As duas instituições prestam serviços digitais de acordo com necessidades específicas da comunidade, como: editor de texto em geral, principalmente montagem e impressão de currículo, cadastros e consultas de serviços públicos (nota fiscal paulista¹, antecedentes criminais, pontuação na Carteira Nacional de Habilitação, depósito de PIS (Programa de Integração Social), busca de CEP (Código de Endereçamento Postal) ou de ruas.

Além de outros serviços digitais, como: impressão e gravação de fotos em DVD (*Digital Versatile Disc*), escaneamento de documentos, cadastro em promoções, em serviços de *e-mail* e em redes de relacionamento.

Esses serviços denotam que a comunidade ainda tem dificuldades grandes com relação às questões digitais e estas atividades realizadas nas *Lan houses* e Telecentros se diferenciam principalmente: pelo pagamento da primeira, enquanto a segunda é gratuita, pela política, pois enquanto uma entrega o serviço pronto, a outra procura orientar a população nas montagens e cadastros requeridos. E no horário de funcionamento, já que a segunda funciona somente em horário comercial.

Foi possível notar que os Telecentros e, principalmente as *Lan houses* são um ponto de encontro da juventude periférica, e que enquanto a primeira tem maior fluxo de meninas, que procuram principalmente os sites de relacionamento e crianças que preferem jogos digitais como casinha, boneca, carro e corrida, a segunda é a preferência dos meninos, que procuram os jogos digitais focados em guerra.

Vale ressaltar que todos os entrevistados consideram os jogos de preferência dos meninos de caráter muito violento, mas que não são os jogos em si que tornam os meninos mais ou menos violentos, pois estes jogos foram apenas transpassados para o digital, visto que a brincadeira de guerra é antiga e remete a uma violência anterior a era digital.

Segundo os funcionários as *Lan houses* e Telecentros são bastante frequentadas por jovens e crianças em idade escolar, a maioria tem computador com internet em casa, no entanto são levados esses locais pelos pais que não os querem ‘à toa’ enquanto os mesmos estão trabalhando e/ou não podem estar acompanhando as atividades dos filhos e pela preferência dos jovens em jogar em grupos e se relacionar com outros jovens.

¹ O Programa Nota Fiscal Paulista devolve 30% do ICMS efetivamente recolhido pelo estabelecimento a seus consumidores. Ele é um incentivo para que os cidadãos que adquirem mercadorias exijam do estabelecimento comercial o documento fiscal. (SÃO PAULO (Governo), [200-])

Assim, meninas e crianças são levadas pelos pais aos Telecentros, pois a quantidade de adolescentes e pré-adolescentes do sexo masculino e de ‘barulho’ nas *Lan houses*, causadas pelos jogos, inibem a frequência das meninas e crianças pequenas que preferem a brincadeira silenciosa, ao passo que a política de silêncio dos Telecentros inibe a frequência de meninos.

No entanto, durante as férias escolares, cai a frequência em ambas às localidades já que as crianças costumam viajar e/ou é época de outras brincadeiras e divertimentos principalmente pipa, bicicleta e cinema.

Com relação a outras atividades percebe-se que independente do digital, a juventude tem como preferência as atividades realizadas em grupo, como empinar pipa, jogar bola ou outros jogos, ou atividades de fora da comunidade como o cinema e quase não praticam outras atividades digitais como baixar músicas, filmes e seriados, criar e editar vídeos, sites ou blogs.

Finalizando pode-se notar que muitos jovens ou crianças quando começam a jogar, não tem familiaridade com hardwares e softwares, tornando os jogos eletrônicos o vínculo inicial com o digital.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Nossa cultura com todo o seu digitalismo, continuará a alimentar o sem-sentido mais desumanizador enquanto persistir impassível diante de tantos e tantos naufragos.” (PÉREZ TAPIAS).

Assim como diversas linguagens tiveram adaptações com o avanço das tecnologias, as apropriações dos jogos, que são expressões lúdicas, dinâmicas e interativas do cotidiano puderam coexistir com as brincadeiras antigas, sepultá-las ou ressignificá-las.

Dessa forma hoje é possível jogar virtualmente jogos de mesa (cartas, tabuleiros), jogos de estratégia, encenação, aventuras, simuladores esportivos, pedagógicos, e cooperativos. A máquina permite que se jogue contra ela, contra adversários fisicamente perto ou distante e com quem é conhecido ou desconhecido.

A partir das entrevistas e observações nas *Lan houses* pode-se notar que os jogos representam a linguagem digital eleita pelos jovens, sobretudo os meninos periféricos para suas expressões culturais. A partir deles, as *Lan houses* foram selecionadas como um ponto de encontro, um local de relacionamento.

Esses meninos, que em geral, estão mais habituados a entretenimentos de asfalto, como futebol de várzea, peão, carrinhos e bicicletas e ao convívio corriqueiro com a vizinhança, não demonstram preferência a jogos digitais em comparação aos não digitais, uma vez que tanto nas *Lan houses* quanto nos Telecentros a frequência diminui consideravelmente durante as férias, pois em dezembro e janeiro ‘é tempo de pipa’ e outras atividades típicas de férias de verão.

Nesse contexto percebe-se que o que os meninos buscam é algo que permita interação, relacionamentos, desafios, aventuras, cooperação grupal e, ao mesmo tempo, que corresponda ao seu cotidiano de forma lúdica e possibilite a inclusão digital. Assim sendo, as políticas com relação ao digital, necessitam de diversos aprofundamentos com relação aos conteúdos que dialogam com a cultura periférica.

Além da necessidade de trabalhar para que o educacional, o cultural e o tecnológico sejam desenvolvidos conjuntamente, retornando a esses locais a percepção da população como agentes culturais.

Dessa forma, a *Lan house* é uma representação do atendimento às necessidades periféricas, pois se trata de um local sem cunho assistencialista, com preço acessível, que atende às expectativas da região possibilitando a inclusão digital.

Vale destacar que o Telecentro, sendo, um local público sem fins lucrativos, tem uma estatística de frequência considerável, entretanto por pessoas com perfil diferente das que frequentam as *Lan houses*, assim as duas organizações coexistem, atuam e atendem de formas específicas dentro da mesma comunidade.

Conclui-se também que ainda que os jogos eletrônicos sejam vendidos e utilizados por empresas comerciais, a frequência às *Lan houses* se dá em torno dos simbolismos que a permeiam, principalmente sob as relações espaciais e interpessoais que possibilitam às comunidades, essas mesmas relações podem ser observadas em festas e outros eventos ou ambientes sociais.

A partir dessa ressignificação da cultura periférica relacionada ao digital depreende-se que os jogos atuam como porta de entrada ao universo de *hardwares*, *softwares* e linguagens computacionais que possibilitam a navegação que a *web* proporciona.

Dentro dessas perspectivas, é possível dar continuidade à pesquisa no estudo da apropriação digital de outros perfis de população dentro da comunidade e no trabalho desenvolvido pela educação voltado para a cultura digital.

Bem como na reação da juventude frente às possibilidades de democracia digital no âmbito residencial (já que com esta pesquisa foi possível perceber que muitas casas na periferia já possuem computadores, com banda larga, apesar da velocidade de conexão baixa).

Também é possível estudar questões quanto à alteração da denominação '*Lan House*' para 'Centro de Inclusão Digital' e suas implicações políticas.

Além das questões das indústrias de jogos e suas adaptações às questões digitais e às questões periféricas e vice-versa, já que é provável que os jogos desenvolvidos não dialoguem com esta população, considerando seus personagens, munções, cenários, plataformas e público-alvo.

Assim podem-se realizar pesquisas quanto aos jogos desenvolvidos especificamente para videogames, aos jogos desenvolvidos para computadores, além dos desenvolvidos para jogar virtualmente, e as especificações de cada tipo, suas características e principais marcas (aprofundamento não trabalhado neste artigo).

Além da possibilidade de aprofundar os estudos dos jogos como elemento cultural, sobretudo no contexto eletrônico, pois a literatura pouco aborda este tema, apesar do termo 'jogo' ser encontrado em quase 100% da bibliografia lida, o que demonstra este conceito como implícito em diversas atividades do cotidiano, porém, usado de forma banalizada.

Finalizando, ressalta-se que este artigo é uma observação inicial em um contexto específico, assim sendo, abre-se a possibilidade de realizar uma pesquisa qualitativa que recolha e exponha a opinião dos meninos e meninas com relação aos jogos, tendo a consciência de que em outros contextos, uma pesquisa semelhante pode chegar a conclusões divergentes a estas apresentadas.

No entanto esta pesquisa teve como ideia levantar uma discussão com relação à cultura popular numa conjuntura digital e suas possibilidades, e incitar questões quanto a outros elementos que podem ser utilizados nestes contextos.

Referências

- ABREU, André de. **Videogame: um bem ou um mal?: um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva.** 2003. 12 f. Disponível em: <http://www.andredeabreu.com.br/docs/videogames_bem_ou_mal.pdf>. Acesso em 26 mar. 2012.
- AMADEU, Sergio. In. **CULTURA digital.** Rio de Janeiro, Beco do Azougue, 2009, p. 66-77 Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2009/09/cultura-digital-br.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2011.
- AMARAL, Sílvia Cristina Franco. Lazer e políticas públicas: um olhar sobre a periferia. In: MONTEIRO, Mônica (Org.); DIAS, Cleber (Org.). **Lazer e periferia: um olhar a partir das margens.** Rio de Janeiro: Instituto Usina Social, 2009. p. 43-54.
- ANDRADE, José Vicente de. **Lazer: princípios, tipos e formas na vida e no trabalho.** Belo Horizonte: Autêntica, 2001. 199 p. ISBN 8586583952.
- BARROS, Iolanda. O lazer na periferia. **Seminário Estudantil de Produção Acadêmica.** v. 10, n. 1., 2006, 10 F. Disponível em: <<http://www.revistas.unifacs.br/index.php/index/search/advancedResults>>. Acesso em 26 mar. 2012.
- BAUMAN, Zygmunt. **A modernidade líquida.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- BONDUKI, Nabil Georges. Origens da habitação social no Brasil. **Análise Social,** v. 127, ano 3, 1994, p. 711-732.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura.** 5. ed. São Paulo: Cortez, 2004. 110 p. (Questões da nossa época, 43).
- CAPESTRANI, Ruth de Manincor. **Quem joga o jogo de quem?: uma experiência com jogos na periferia de São Paulo.** São Paulo: Arte&Ciência, 2003. 147 p.
- CARLOS, Ana Fani Alessandrini. **Espaço-tempo na metrópole: a fragmentação da vida cotidiana.** São Paulo: Contexto, 2001. 368 p.
- CARVALHO Jr., José Murilo. Por uma cultura digital participativa. In. **CULTURA digital.** Rio de Janeiro, Beco do Azougue, 2009, p.9-11. Disponível em:

<<http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2009/09/cultura-digital-br.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2011.

CASTELSS, Manuel. Internet e sociedade em rede. In: MORAES, Denis de (Org.). **Por uma outra comunicação**: mídia, mundialização cultural e poder. 5. ed. Rio de Janeiro: Record, 2010. p. 257-287. ISBN 9788501065223.

CHAUÍ, Marilena. **Cidadania cultural**: o direito à cultura. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2006. 147 p.

COSTA, Rogério da. **A cultura digital**. São Paulo: Publifolha, 2002, 87 p

DIAS, Cleber Augusto Gonçalves. Ter ou não ter lazer: reflexões sobre seus conceitos e políticas sociais. In: MONTEIRO, Mônica (Org.); DIAS, Cleber (Org.). **Lazer e periferia**: um olhar a partir das margens. Rio de Janeiro: Instituto Usina Social, 2009. p. 73-92.

DOWBOR, Ladislau. In. CULTURA digital. Rio de Janeiro, Beco do Azogue, 2009, p. 57-65. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2009/09/cultura-digital-br.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2011.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004. 333 p.

_____. **Valores e conteúdos culturais do lazer**: planejamento e lazer no Brasil. São Paulo: SESC, 1980. 176 p. (Biblioteca científica: SESC- série lazer, 3).

FONSECA, João José Saraiva da. **Instrumentos de coletas de dados**. 2009. Disponível em: <<http://www.slideshare.net/joaojosefonseca/metodologia-trabalho-cientifico>>. Acesso em: 31 mar. 2012.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. Diferentes, desiguais e desconectados. 3. Ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2009. 283 p. ISBN 9788571082915.

HADDAD, Fernando. In. CULTURA digital. Rio de Janeiro, Beco do Azogue, 2009, p. 25-33. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2009/09/cultura-digital-br.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2011.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006, 101 p.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010. 243 p. (Estudos).

MELO, Victor Andrade de; ALVES JÚNIOR, Edmundo de Drummond. **Introdução ao lazer**. Barueri: Manole, 2003. 153 p.

MICHAELIS: minidicionário escolar da língua portuguesa. São Paulo: Companhia Melhoramentos, 2000. 658 p.

MONTEIRO, Mônica (Org.); DIAS, Cleber (Org.). **Lazer e periferia**: um olhar a partir das margens. Rio de Janeiro: Instituto Usina Social, 2009. 186 p.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. 234 p. ISBN 8511080783.

PASTERNAK, Suzana. Espaço e população nas favelas de São Paulo. In: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ESTUDOS POPULACIONAIS, 8. 2002, Ouro Preto, MG.

PARKER, Stanley. **A sociologia do lazer**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. 184 p. (Biblioteca de Ciências Sociais).

PEREIRA, Vanessa Andrade. **Na Lan house, “porque jogar sozinho não tem graça”**: estudos das redes sociais juvenis on- e off-line. 2008. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2008. 362 f.

PÉREZ TAPIAS, José Antonio. **Internautas e naufragos**: a busca do sentido na cultura digital. São Paulo: Loyola, c2003. 247 p. ISBN 8515033674.

PRADO, Cláudio. In. CULTURA digital. Rio de Janeiro, Beco do Azougue, 2009, p. 45-53 Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2009/09/cultura-digital-br.pdf>>. Acesso em: 25 out. 2011.

RIO DE JANEIRO (governo). Seleção pública de projetos de cultura digital: chamada pública n. 014/2011. 2011. Disponível em: <<http://www.tropicaline.wordpress.com/2011/10/25/edital-cultura-digital-da-sec-rj.gov.br/>>. Acesso em: 05 nov. 2011.

SAMPAIO, Livia. *Lan houses* explodem nas favelas e na periferia. **S. Paulo Agora**, São Paulo, 30 set. 2007.

SANTA ROSA, Nereide Schilaro. **Brinquedos e brincadeiras**. São Paulo: Moderna, 2009. 31 p. ISBN 8516028291.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização**: do pensamento único à consciência universal. 20. ed. Rio de Janeiro: Record, 2011. 174 p.

SÃO PAULO (cidade). **Toda esta gente**: nos telecentros de São Paulo pessoas simples descobrem o computador e revelam a vida dos bairros pobres da cidade. São Paulo: Coordenadoria do Governo Eletrônico da prefeitura de São Paulo, 2003. 145 p.

SÃO PAULO (governo). **Nota Fiscal Paulista**. [200-]. Disponível em: <<http://www.nfp.fazenda.sp.gov.br/>>. Acesso em: 31 mar. 2012.

SOARES, Cláudia. **Heliópolis**: práticas educativas na paisagem. 2010. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, c2002. 258 p. ISBN 9788532626844.

_____. *Sociedade, mídia e violência*. Porto Alegre: EDIPCURS, 2002. 110 p. (Coleção Comunicação, 22)

SORJ, Bernardo. **brasil@povo.com**: a luta contra a desigualdade na sociedade da informação. Rio de Janeiro: Jorge Zahar; Brasília, DF: UNESCO, 2003, 176 p.

SOUSA, Sandra. **Métodos de recolha de dados por entrevista**. 2009. Disponível em: <<http://e-portefolio-mie.blogspot.com.br/2009/11/metodo-de-recolha-de-dados-por.html>>. Acesso em 31 mar. 2012

SOUZA, Bruna Mantese. Straight edges e suas relações na cidade. In.: MAGNANI, José Guilherme Cantor (Org.). **Jovens na metrópole**: etnografias de circuitos de lazer, encontro e sociabilidade. São Paulo: Terceiro nome, 2007. 279 p.

SUZUKI, Fernanda Tomie Icassati; et.al. O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, v. 58, n. 3, 2009, p. 162-168.

TRIGO, Luiz Gonzaga Godoi. **Entretenimento**: uma crítica abeta. São Paulo: SENAC São Paulo, 2003. 240 p. (Série Ponto Futuro, 15). ISBN 9788573597738.

TORRES, Haroldo Gama; et. al. Pobreza e espaço: padrões de segregação em São Paulo. **Estudos Avançados**, v. 17, n. 47, 2003, p. 97-128.

VALLEJO DE BOLÍVAR, Gaby. **Los juegos**: el rostro lúdico de las culturas: aproximación a los juegos de los niños de Molle-Molle. Cochabamba: Universitaria, 1994, 54 p.

ZAOUAL, Hassan. **Globalização e diversidade cultural**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008. 120 p.