

DISTINÇÃO E COMPARTILHAMENTO NO JOGO DA SOCIABILIDADE JUVENIL: Um Estudo em Lan House Popular¹

BARROS, Carla
Doutora
ESPM-RJ
barros.carla@uol.com.br

RESUMO

O artigo tem como objetivo investigar apropriações de tecnologias digitais e vivências de sociabilidade junto a um grupo pertencente às camadas populares, através de um trabalho de campo etnográfico realizado em lan houses. O foco do artigo recai sobre questões como os significados das navegações no universo dos games e a apropriação de tecnologias digitais como um modo de engendrar identidades e classificações, através dos caminhos da distinção social e dos “gostos” culturais.

Palavras-chave: Lan house. Distinção. Camadas Populares.

1 CONTEXTUALIZAÇÃO DA PESQUISA

O artigo se propõe a investigar certas apropriações de tecnologias digitais em processos de elaboração de identidades e vivências de sociabilidade junto a um grupo pertencente às camadas populares da cidade do Rio de Janeiro. Nota-se uma carência de estudos empíricos sobre o tema, e o presente estudo pretende dar uma contribuição a essa área ainda pouco explorada, se detendo em questões como o papel dos games, especialmente os massivos *multiplayers on line* como motores da sociabilidade local e a apropriação de tecnologias digitais como um modo de engendrar identidades e classificações através dos caminhos da distinção social e dos “gostos” culturais.

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 ao tema estudado. Adota-se, então, um paradigma interpretativista, que se propõe a compreender os significados que os atores sociais atribuem a suas experiências. Esta abordagem busca não as relações causais, mas a diversidade de análises, interpretações e entendimentos sobre um mesmo fenômeno, sendo o conhecimento construído a partir da combinação de diferentes perspectivas (LINCON e GUBA, 1985). Não faz sentido, nesta perspectiva, desdobrar a realidade em partes, mas sim procurar um modo de compreensão holístico, que busque o significado profundo das ações sociais. Torna-se fundamental, portanto, o entendimento do contexto em que os fenômenos ocorrem, com o objetivo de se alcançar a visão “interna” dos atores sociais, que “constroem” a realidade subjetivamente. (WEBER, 1992).

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).

A etnografia é considerada uma estratégia multimétodos, utilizando-se habitualmente de entrevistas em profundidade e observações. O método predominante de coleta de dados é a observação participante, conduzida detalhadamente para que

seja formado um retrato do cotidiano das pessoas. É um método que enfatiza a dimensão simbólica e os significados socioculturais dos comportamentos sociais. Uma característica da pesquisa etnográfica é a profundidade, o detalhe e a reflexão dos entrevistados sobre suas experiências e opiniões, a que Geertz (1978) chamou de “descrição densa” - no caso, o pesquisador faz uma descrição das culturas como “teias de significado” que devem ser apreendidas. Os indivíduos constroem, na vida em sociedade, os valores que regem seu mundo, criando seus próprios textos - o “ponto de vista nativo” -, cabendo ao pesquisador fazer a sua interpretação sobre essas interpretações elaboradas coletivamente.

O trabalho de campo transcorreu durante o ano de 2009 na favela² de Vila Canoas, localizada na cidade do Rio de Janeiro. A pesquisa se realizou através de observação participante, entrevistas em profundidade e conversas informais, características da investigação etnográfica. A pesquisadora chegava às *lan houses* da comunidade e navegava na Internet, observando a interação dos informantes com os computadores e entre si. Em alguns momentos, apenas observava, em outros, interagia com os frequentadores e atendentes através de conversas informais ou entrevistas.

A comunidade de Vila Canoas 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.

2 GAMENS E A SOCIABILIDADE JUVENIL

As navegações mais habituais nas *lan houses* ocorrem nos sites de relacionamento, com destaque para o Orkut e o MSN (para ambos os gêneros), e no universo dos games (especialmente para o gênero masculino). Os meninos costumam permanecer pelo menos uma hora conectados, se ocupando na maior parte com os games e dedicando um tempo menor para a navegação no Orkut e MSN. As meninas ficam em média menos tempo *online*; em geral, até meia hora conseguem navegar com o objetivo de alimentar suas redes de relacionamentos. O Orkut reina absoluto na preferência local entre ambos os gêneros e variadas faixas etárias, chamando a atenção o seu enorme grau de difusão e prestígio entre os informantes. Esse site, inclusive, costuma ser o primeiro contato que os informantes estabelecem com o mundo virtual.

Para além da onipresença do Orkut, as duas *lan houses* da comunidade têm diferentes atrativos para seu público. A *lan Conecta*³ fica na rua principal, localizada nos limites da favela, e é especializada em games relacionados ao universo de RPG

online; nela, a “febre” - expressão usada por atendentes e frequentadores da *lan* - é o jogo *World of Warcraft*, um dos mais populares do mundo, com mais de 12 milhões de jogadores pagantes segundo dados do seu fabricante *Blizzard Entertainment*⁴. 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) 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, onde personagens são criados no mundo virtual, seguindo a inspiração nos tradicionais jogos de estratégia de RPG. Já na *lan* Cybergames, situada no meio das ruelas da comunidade, as atrações principais são o considerado “violento” *Counter-Strike* e o jogo de corrida de carros *Need for Speed*.

Simmel (1983), em seu trabalho clássico, apresenta uma abordagem formalista da sociabilidade - um dos modos de “sociação” -, onde as partes estabeleceriam relações tecidas pela cordialidade e pela amabilidade. Sua peculiaridade seria o fato de apresentar-se livre de conteúdos, autônoma, como uma forma de convivência com o outro e para o outro. Aqui o importante é estabelecer laços, já que o fim é a própria relação. Sem interesses práticos, a sociabilidade teria como marca a interação lúdica, onde o prazer de um depende do outro. Essa noção, para Simmel, prevê uma relação entre iguais onde a simetria prevalece, mesmo que possa haver diferenciações entre os sujeitos em outros contextos. O modo como a sociabilidade se expressa no trabalho de campo realizado será comentado a seguir.

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 frequentadores, por outro lado, têm computador em casa, mas preferem ir à *lan* para fazer um programa em grupo, seja para jogar em rede ou mesmo acessar o Orkut ao mesmo tempo que os amigos também navegam no *site*.

O ambiente nas *lan houses* é de muita conversa e brincadeiras, devido à importância das atividades lúdicas nesses espaços, como jogos e músicas. Em *lans* como a Conecta, onde a presença dos jogos de estratégia *online* como o *WoW* é muito grande, o espaço fica ainda mais fortemente marcado pela sociabilidade juvenil masculina, já que as meninas se interessam bem menos por esse tipo de diversão, ao menos no ambiente público pesquisado. Os frequentadores vivenciam o espaço da *lan*

como um clube local (BARROS, 2009), onde se exercita a sociabilidade em atividades lúdicas compartilhadas.

No presente artigo, o foco recai sobre os frequentadores da *lan* Conecta e dos significados culturais e comunicacionais relacionados à prática do game *WoW*.

A média de idade dos jogadores no local - meninos por volta dos oito anos já começam a se familiarizar com o ambiente do jogo, se estendendo o interesse até a faixa dos 25 anos, aproximadamente - é bem menor do que a média mundial, que é de 28 anos, segundo dados da *Blizzard*. Isso se deve, em parte, ao fato de o *WoW* ser um jogo pago e nas *lan houses* populares, em geral, o servidor ser “pirata”, o que facilita a participação dos mais jovens.

No contexto do universo estudado, observa-se uma aprendizagem do jogo através de um forte compartilhamento coletivo (BARROS, 2009). O uso dos computadores na *lan* chama atenção em um aspecto específico - além dos usuários estarem conectados e interagirem com outros jogadores *online*, existe uma grande interação com as outras pessoas que estão no ambiente físico. Os jovens, estejam em frente ao computador ou não, se comunicam intensamente trocando “dicas” sobre as melhores estratégias e ações a serem tomadas na batalha. O “ensinamento” é passado de alguém que tenha mais expertise no jogo que os outros, papel que é tomado alternadamente por múltiplos atores - os atendentes da *lan* e os jogadores mais experientes. O aprendizado gira em torno de dicas sobre a lógica geral do jogo, seu passo a passo, as melhores estratégias a serem adotadas, o significado de palavras e expressões em inglês e ainda a melhor forma de manusear o *mouse* e os teclados, a fim de se alcançar 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 navega durante um certo tempo. Podem ser duas, três ou quatro pessoas ao redor de um 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 sobre o jogo ou simplesmente “zoando”. De certo modo, existe aqui um contraponto com a idéia original de *personal computer* - no ambiente da *lan house* encontram-se máquinas coletivas, funcionando em um mundo colaborativo, como uma espécie de “computador pessoal compartilhado”.

3 O PAPEL DOS ATENDENTES DE LAN HOUSES

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, além de serem figuras de referência fundamental para os jovens frequentadores das *lans*, podendo desempenhar um importante papel como difusores do consumo de produtos culturais.

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. Os donos e, ao mesmo tempo, atendentes, Francisco (27 anos) e Zé (22 anos), 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*, proibido 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.

Os pais deixam 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. 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 na lan. Como *experts* do *WoW*, Francisco e Zé são acionados a todo o momento para fornecerem “dicas” do jogo aos frequentadores. Ambos também têm um certo conhecimento da língua inglesa, o que faz com que ajudem os outros a entender o jogo, que está configurado neste idioma.

Este aspecto de cuidado e acompanhamento do rendimento escolar no espaço da lan se contrapõe, até certo ponto, a outras situações onde o sentimento “antiescola” 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 pelo 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 melhoram 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 informante. 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. Por outro lado, 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.

Ainda quanto a este aspecto, vale ressaltar que a relação das mães com as *lan houses* é marcada por certa ambiguidade. Enquanto algumas confiam nos atendentes e ficam tranquilas por saber “onde estão os filhos” - melhor permanecerem horas na *lan house* do que ficarem expostos aos “perigos” da rua -, outras afirmam terem comprado computadores para “tirar os filhos das *lans*” e poderem exercer maior controle sobre o que estiverem fazendo.

Voltando à experiência coletiva do jogo dentro do espaço da *lan*, as “dicas” não são passadas apenas pelos atendentes, mas também por outros frequentadores que tenham alguma expertise no universo do *WoW*. Compartilhar o que se sabe em relação ao jogo confere prestígio e deixa a pessoa em uma posição de status superior. Essa condição remete ao cenário constatado em ambientes virtuais onde prevalece a lógica de compartilhar informações a respeito de um determinado produto cultural preferido, como as comunidades formadas a partir do interesse por determinada série televisiva (SÁ, 2002; GOMES, 2007). Quando alguém dissemina informações a outros membros de uma comunidade virtual, passa a ser referência e recebe reconhecimento simbólico dos outros participantes, nos termos da idéia da *gift economy* de Reinghold (1993).

O jogo *WoW* tem uma longa curva de aprendizagem, pela sua complexidade. Daí a importância do aprendizado coletivo, de compartilhar as informações, onde os atendentes tomam um papel central, de referência. Johnson (2005) já havia chamado atenção para a complexidade dos videogames; os jogos de estratégia *online* do tipo MMORPG, especialmente, requerem um aprendizado que não se dá de uma só vez, como é o caso do xadrez, onde todas as regras são conhecidas de antemão. No caso dos MMORPG, aprende-se jogando e redefinindo estratégias a todo o momento. Jogos de estratégia como o *WoW*, portanto, tendem a propiciar o desenvolvimento de laços mais duradouros dos frequentadores entre si e destes com o jogo - em primeiro lugar porque o jogo, por sua complexidade, se adequa a uma aprendizagem coletiva com compartilhamento de “dicas”, incluindo o conhecimento da língua inglesa, tendo encontrado no espaço coletivo das *lan houses* um lugar privilegiado de difusão; em

segundo, porque, por características do jogo, os jovens demonstram alto grau de envolvimento com seus personagens e *pets* (bichos de estimação) criados, formando vínculos que vão sendo reforçados ao longo do tempo.

A escolha do jogo *WoW*, assim, acaba por reforçar um sentimento de pertencimento para o grupo frequentador da *lan* Conecta. Um dos atendentes expressa em seu discurso que o espaço é um local que reafirma os vínculos entre os pares, através do compartilhamento da mesma atividade lúdica, que é o jogo *WoW*: “Aqui já é uma família, estão sempre as mesmas pessoas, já é rotina”. Talvez não por acaso, a *lan* Cybergames, que não tinha em seu cardápio jogos de estratégia *on line* como o *WoW*, teve um mau desempenho sob o ponto de vista comercial durante o ano de 2008, mudando de dono. Apesar de cobrar menos pela hora de acesso, costumava ter bem menos movimento e interação entre os frequentadores, diferente do ambiente encontrado na Conecta - na Cybergames, a navegação era mais individualizada, sem tanto compartilhamento. Os acessos mais habituais nessa *lan* eram na rede social Orkut e nos jogos *Counter-Strike* e *Need for Speed*, quando havia mais interação no ambiente, já que esses jogos propiciam atividades coletivas. De modo contrastante, a Conecta tem pouco espaço para a navegação solitária. A vivência do jogo *WoW*, como dito, se caracteriza por muita reciprocidade - trocas de informações, brincadeiras e aprendizagem coletiva. Ao contrário da Cybergames, portanto, a *lan* Conecta teve uma expansão comercial no ano de 2009 que levou a algumas melhorias como o aumento do espaço para os frequentadores navegarem, o *upgrade* nas máquinas - incluindo monitores maiores que elevam a atratividade do *WoW* - e o aumento no número de computadores de oito para dez.

A “família” Conecta reafirma seus laços na experiência cotidiana do jogo. O *WoW* é baseado no embate entre duas grandes facções - Horda (*Horde players*) e Aliança (*Alliance players*). Os jogadores que frequentam o espaço costumam escolher o clã “Horda”, por conta da ascendência de um dos atendentes, Zé, sobre o grupo. Ao ser perguntado sobre a razão da preferência por este clã, responde:

Na Horda os personagens são mais feios [“feio” aqui tem um significado positivo, como se carregasse uma aura de rebeldia e fuga dos padrões], tem uma cultura mais tribal, selvagem. A Aliança é mais civilizada, política. Aliança é traidor.

Em outro plano, relacionado ao processo de construção da subjetividade no jogo, é possível se fazer opções dentro de um amplo conjunto de “raças” e “classes”, o que faz do *WoW* um universo que permite uma diversificação muito grande, já que o

jogador tem diante de si múltiplos caminhos para tornar seu personagem o mais único possível. Assim, por exemplo, enquanto que em outros MMORPGs é comum se contar com cerca de três raças, no *WoW* existem oito raças diferentes, todas com características bem definidas. Os aspectos individualizantes do jogo também se evidenciam na questão das performances particulares - existe um forte sentimento de coletividade (defender o próprio grupo) que se articula com momentos de alto desempenho individual, como transparece nas palavras de um jogador: “Só eu pra honrar a Horda, mesmo, todo mundo lá atrás e só eu em primeiro!”.

4 PARA ALÉM DO *WORLD OF WARCRAFT*

O jogo se expande para além do campo do embate lúdico entrando no domínio do YouTube, site extremamente popular entre os frequentadores, que costumam assistir a clips com referências diretas ao jogo *WoW*. Um desses cliques, que faz sucesso no local, é o “Eopitame põe o escudo em mim”⁵ feito para jogadores do *Dota*, uma variação do *Warcraft*; trata-se de uma paródia da música *Blame it on me*, com letra adaptada para o universo do *WoW*. Os frequentadores da *Conecta* ouvem com entusiasmo ao clipe enquanto jogam, se identificando com as referências da letra ao jogo.

Assim, as influências dos atendentes se estendem para outros campos, como o do consumo musical - eles colocam para tocar na *lan* o som de grupos de *indie rock* (rock de bandas alternativas) como Pearl Jam, Bush e Alice in Chains. Francisco não esconde seu orgulho ao falar: “Eles gostam de Pearl Jam, alguns já não gostam mais de funk”. Um jovem frequentador mostra o resultado dessa influência, ao declarar - “Não gosto de funk; funk tem na *lan* lá de baixo [*lan* Cybergames]” -, revelando um processo de distinção de outros jovens locais a partir da preferência por um determinado gosto musical. Ao lado de grupos de *indie e metal rock*, também podem ser ouvidas no espaço algumas outras sonoridades “alternativas” admiradas pelos responsáveis pela *lan*, como a High and Mighty Color, uma banda que faz parte de trilhas sonoras de desenhos animados japoneses. Além desse tipo de som ser onipresente no espaço, é comum que jovens peçam aos atendentes que gravem o repertório tocado na *lan* em aparelhos de MP3 - um serviço pelo qual se cobra R\$ 0,25 por música -, o que faz deles importantes difusores desse tipo de musicalidade. Enquanto isso, na *lan* Cybergames, os gêneros musicais mais solicitados para gravação são o funk e o pagode.

Pode-se dizer, assim, que os atendentes da *lan* *Conecta* desempenhem o papel de mediadores culturais (VELHO e KUSCHNIR, 2001):

A vida social só existe através das diferenças. São elas que, a partir

da interação como processo universal, produzem e possibilitam as trocas, a comunicação e o intercâmbio. O estudo da mediação e, especificamente, dos mediadores permite constatar como se dão as interações entre categorias sociais e níveis culturais distintos. [...] Num contínuo processo de negociação da realidade, escolhas são feitas, tendo como referências sistemas simbólicos, crenças e valores, em torno de interesses e objetivos materiais dos mais variados tipos. A mediação é uma ação social permanente, nem sempre óbvia, que está presente nos mais variados níveis e processos interativos. (VELHO e KUSCHNIR, p. 9-10)

Na sociedade moderno-contemporânea, o tema da mediação tem grande relevância, por permitir o trânsito e o contato entre universos distintos em um cenário de heterogeneidade sociocultural e diversificação de papéis sociais. Os indivíduos imersos no meio urbano, em especial, estão potencialmente expostos a uma grande diversidade de experiências, por circularem através de universos onde se atualizam valores e visões de mundo distintas e, às vezes, conflitantes. Alguns indivíduos, além de transitarem por diferentes dimensões sociais, tornam-se mediadores entre estilos de vida e experiências sociais diversas.

Analisando o ambiente da lan com uma lente mais próxima, é possível perceber diferenças entre os capitais culturais (BOURDIEU, 1979) dos donos-atendentes e dos frequentadores. Eles não são moradores da comunidade e têm um capital cultural fortemente relacionado ao universo pop - admiração por games como o *WoW*, histórias em quadrinhos, a saga *Guerra nas Estrelas*, desenhos animados japoneses e bandas de *indie rock* - ampliando sua influência para além do “gosto musical”. Renegam o funk, ritmo comumente associado ao universo cultural “tosco” e “vulgar” das camadas populares, como fica evidente nas palavras de Francisco: “Meu filho [que iria nascer] pode ser (...) o que for, tudo, menos funkeiro. Já estou fazendo uma seleção musical pra ele ouvir, desde os anos 50, começando com Elvis”. É bastante disseminada a percepção do funk carioca como um tipo de música da periferia marcado pelo “mau gosto”, que seria expresso especialmente pelas letras consideradas “toscas” e “vulgares” (VIANNA, 1988).

“Gostos culturais” podem ser remetidos a estilos de vida e a distinções sociais. Bourdieu (1979), em seu clássico estudo *La Distinction*, analisa 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 - expressa através de um senso de superioridade - em relação a 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.

Enquanto Bourdieu se detém na questão da distinção entre classes sociais mais amplas, cabe aqui deslocar a questão da produção social do gosto para o interior de um mesmo grupo, que em alguns contextos podem compartilhar a mesma identidade - como, por exemplo, “jovens da comunidade de baixa renda em contraposição a jovens de classe alta” -, mas, em outros, se distinguem a partir de critérios classificatórios diversos.

No contexto do estudo, distinções são criadas entre o gosto “alternativo” do grupo da lan Conecta e o gosto “popular” associado a ritmos como o funk de parte dos habitantes da favela, como é o caso dos frequentadores da lan Cybergames. Pode-se perceber aqui um senso de status superior entre os jovens da primeira lan em relação à outra, que estaria expresso em escolhas como jogar o “melhor jogo” - como na ideia verbalizada por um dos atendentes, que ironizou o jogo Tíbia, bastante popular em outras lans, qualificando-o como “tosco” frente ao *WoW* - ou ouvir um tipo de música mais “independente”. O consumo de produtos culturais serve, assim, à criação de “pontes e barreiras” (DOUGLAS e ISHERWOOD, 1979) dentro da comunidade, ao modelar as identidades de grupos locais dentro de um determinado sistema classificatório.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Procurou-se nesse trabalho analisar de que modo se constituía a sociabilidade de jovens frequentadores de *lan houses* populares, investigando os modos de interação existentes, bem como a adoção e o consumo de produtos culturais como *games online*. A partir de dados etnográficos, foi feita uma investigação sobre a difusão de “gostos” relacionados à indústria cultural, com foco na atuação dos atendentes de *lan houses* no processo de elaboração de identidades sociais dos jovens locais, onde distinções entre grupos são produzidas.

O consumo de um produto cultural específico - o jogo *World of Warcraft* - dentro do contexto social estudado, revela a apropriação que a esfera do consumo processa a partir de objetos criados na esfera da produção, que precisa ser revestida dos símbolos que vão lhe dar sentido. O consumo, assim, é a arena onde, efetivamente, este sentido ocorre, se constituindo no sistema que classifica bens e identidades, coisas e pessoas, diferenças e semelhanças na vida social contemporânea (SAHLINS, 1979;

ROCHA, 1985). Adquirir determinados produtos implica em ter determinada “personalidade” e “estilo de vida”, o que acaba por distinguir determinados grupos de outros.

Trazendo a reflexão para o contexto da experiência de consumo do jogo *WoW*, vemos a vocação classificatória do produto cultural em questão, que, curiosamente, se utiliza de uma linguagem de filiações a clãs, de inspiração totêmica. Os jovens se vêem pertencendo a grupos distintos por meio da experiência do jogo - fazer parte do grupo da *lan* Conecta e ao clã “Horda” do *WoW*, gostar da banda *indie* Pearl Jam e da trilha sonora de desenhos animados japoneses, entre outros gostos culturais, criam um senso de compartilhamento dentro de um grupo específico de jovens da comunidade, que se distingue de outros que frequentam a “*lan* de dentro”, a Intergames, onde se verifica a preferência pelos jogos “violentos” e por ritmos musicais estigmatizados socialmente, como o funk carioca.

A vivência do jogo e a importante ação influenciadora dos atendentes permitem estreitar os laços de pertencimento ao grupo dos jovens frequentadores da *lan* Conecta, que elaboram suas identidades a partir de um campo de classificações que se instaura em diversos níveis: “*lan* de fora” (jovens da *lan* Conecta) X “*lan* de dentro” (jovens da *lan* Cybergames); jogadores de *WoW* (jovens da *lan* Conecta) X jogadores de *Tíbia* (jovens de outras *lans*); amantes do *indie rock* (jovens da *lan* Conecta) X adeptos do funk (jovens da *lan* Cybergames); Horda (jovens da *lan* Conecta) X Aliança (outros jogadores de *WoW*). As relações de alteridade - o pensar-se em relação ao outro - dentro do grupo mais amplo de jovens da comunidade de Vila Canoas, assim, são constituídas a partir desse conjunto de possibilidades. O processo de distinção envolve, ao mesmo tempo, pertencimento a um grupo e construção de subjetividade, através da elaboração de um senso de “gosto” que vai da escolha do jogo *WoW* até a adesão a outros produtos culturais como certos estilos musicais.

O artigo buscou, assim, mostrar através de uma pesquisa empírica como a sociabilidade de jovens em *lan houses* populares pode caminhar pelos signos da distinção e do compartilhamento, enfatizando a importância de se analisar processos tecnológicos e comunicacionais a partir de sua inserção em contextos culturais específicos.

**DISTINCTION AND SHARING
IN THE PLAY OF YOUTH SOCIABILITY:
a study in a popular lan house**

ABSTRACT

The objective of this study is to investigate appropriations of digital technologies in experiences of sociability in a group of poor urban workers, using an ethnographic approach in public spaces as lan houses. The article focuses on technological uses and their connections with issues as: the role of games as a motor of local sociability and the appropriation of digital technologies as a way of producing identities and classifications, through social distinction and cultural tastes.

Keywords: Lan houses. Distinction. Popular classes.

**LO DISTINTO Y LO COMPARTIDO
EN LO JUEGO DE LA SOCIABILIDAD JUVENIL:
estudio echo en una lan house popular**

RESUMEN

El artículo tiene como objetivo investigar apropiaciones de las tecnologías digitales y vivencias de sociabilidad, junto a un grupo de jóvenes oriundos de clases populares, a través de una investigación etnográfica realizada en lan houses. El artículo tiene como foco cuestiones como: los significados de la navegación dentro del universo de los juegos y la apropiación de las tecnologías digitales como modo de clasificar identidades, a través de la distinción y de las “preferencias” culturales.

Palabras claves: Lan houses. Distinción. Clases populares.

REFERÊNCIAS

BARROS, Carla. “Usos juvenis de computadores na lan da periferia: um estudo sobre cultura, sociabilidade e alteridade”. *Anais do XXXII Intercom*, 2009.

BOURDIEU, Pierre. *La distinction: Critique sociale du jugement*. Paris: Minuit, 1979.

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

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

GOMES, Laura G. “*Fansites* ou o ‘consumo da experiência’ na mídia contemporânea”. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 13, n. 28, p. 313-344, jul./dez. 2007.

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

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

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.

RHEINGOLD, Howard. **Virtual Communities: Homesteading on the eletronic frontier**. Reading, MA. Addison-Wesley, 1993.

ROCHA, Everardo. **Magia e capitalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

SÁ, Simone P. de. “Fanfictions, comunidades virtuais e cultura das interfaces”. **Anais do XXV Intercom**, 2002.

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

SIMMEL, Georg. **Sociabilidade: um exemplo de sociologia pura ou formal**. In: MORAES FILHO, Evaristo (org). In: *Simmel*. São Paulo: Ática, 1983.

VELHO, Gilberto; KUSCHNIR, Karina (orgs.), **Mediação, Cultura e Política**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2001.

VIANNA, Hermano. **O mundo funk carioca**. Rio de Janeiro: Zahar, 1988.

WEBER, Max. **Metodologia das ciências sociais**. Campinas, São Paulo: Cortez-Unicamp, 1992.

¹ O artigo apresenta resultados parciais de uma pesquisa mais ampla apoiada pelo CAEPM (Centro de Altos Estudos em Propaganda e Marketing) da ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing).

² A denominação “favela” não foi empregada pelos moradores nos primeiros contatos com o grupo; eles se referiam ao local como uma “comunidade”. Em contatos posteriores, surgiu o termo “favelinha”, para denominar a localidade. Vale lembrar que o termo “favela” costuma ter uma conotação bastante negativa, quando associada às idéias de caos, sujeira, desordem, pobreza e violência. Para uma discussão mais ampla sobre as representações sociais da favela, ver VALLADARES, Lícia. **A invenção da favela: do mito de origem a favela.com**. Rio de Janeiro: FGV, 2005.

³ O nome das lan houses, bem como o dos informantes, são fictícios.

⁴ Fonte: www.blizzard.com, último acesso em 2 jul 2010.

⁵ Trecho da letra do clipe: “Mas deve ser algum problema que esse cara não é noob/ ele é level 37/ conta gold tem clã tem tudo/ já usei meu arcano ring/ até mana ele tem/ mas ele não põe o escudo em mim/ fico puto que ele não põe o escudo em mim/ olha por onde anda/ não esquece que tem um monte de techies/ se tiver um monte de bombas você está dead/ deixei ele solando top e fui mid /andando sem life você vai morrer”. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=ZvDT69spcO4>, último acesso em 10 mar 2010.

