

JUVENTUDE CONTEMPORÂNEA

culturas, gostos e carreiras

Organização

Gilberto Velho

Luiz Fernando Dias Duarte



7 LETRAS]

Apresentação¹

Este livro reúne textos voltados para a ampla temática da juventude. A diversidade dos objetos de investigação, expressa por estilos de vida, visões de mundo e, em geral, modalidades de representação e construção social da realidade, leva-nos, em vários contextos, a pensar e falar em juventudes.

O plural salienta a complexidade da sociedade moderno-contemporânea, ao mesmo tempo que busca evitar uma simplificação e um empobrecimento das importantes diferenças encontradas e analisadas. Os autores, em sua maioria, são alunos ou ex-alunos do Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social do Museu Nacional da UFRJ e, através de nós, seus antigos ou atuais orientadores, vinculam-se ao NuSIM (Núcleo de Pesquisa sobre Sujeito, Interação e Mediação) do mesmo PPGAS. Temos ainda a participação de uma doutora pela Universidade Federal de Pernambuco e de uma pesquisadora portuguesa, aluna do Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa (ISCTE) de Lisboa. Os autores estão em fases distintas de suas carreiras. Alguns já são doutores, outros, ainda doutorandos. Os textos, portanto, podem ser desdobramentos de teses de doutoramento e dissertações de mestrado já concluídas ou podem estar vinculados a pesquisas em andamento. Discutem, de modo mais ou menos sistemático, seu trabalho de campo e os diversos desafios intelectuais do trabalho em ciências sociais.

Com exceção dos de Ligia Ferro e de Maria Paula Miller Duarte, os textos voltam-se, sobretudo, para a sociedade brasileira, embora, em vários momentos, remetam a questões de outros países, internacionais ou transnacionais. Na realidade, reconhece-se a importância de refletir sobre essas juventudes com uma visão comparativa, procurando estar atento tanto para as suas dimensões locais como para a sua dimensão de fenômeno mundial. Em alguns textos essa preocupação é mais evidente e assumida do que em outros. A questão da contemporaneidade acompanha significativamente os artigos selecionados. As transformações, mais ou menos radicais, a mudança social como tema clássico das ciências sociais, com seu aceleração as-

¹ A temática das pesquisas sobre Brasil que originaram este livro vincula-se ao projeto FINEP/PPGAS “Desigualdades sociais, conflitos e violência no Brasil contemporâneo”. Aproveitamos também para agradecer o apoio de Roberta Ceva e Veronica Tomsic, que, em várias etapas do trabalho, foi fundamental para a sua concretização.

sociado a inovações tecnológicas e socioculturais em geral, são objeto privilegiado de análise.

As subjetividades como tema, por sua vez, são referências fundamentais em todo o livro. Diversos autores lidam com a questão da interioridade. Cultura subjetiva, self, sujeito, eu, ego, mente, espírito etc. aparecem na sua relação com processos de interação, de construção da pessoa, de *Bildung*, de autoanálise, de agência, de elaboração de projetos e ação social. Assim, carreiras e gostos de indivíduos e conjuntos de indivíduos são focalizados pelo prisma da cultura e de esferas sociais mais amplas, com sua heterogeneidade, ambiguidade e contradições. Em âmbitos empíricos tão diferentes quanto a religião, a saúde, o consumo, a arte, a sexualidade, a educação e a tecnologia, são os processos maiores da construção e reconstrução das identidades nas redes de sociabilidade – pela via das relações e mediações – que atraem a atenção analítica. Todos esses trabalhos, portanto, vinculam-se, de diversos modos, à temática central do individualismo em suas múltiplas dimensões e tensões com valores relacionais, holistas-hierarquizantes.

Preocupamo-nos em não estimular o congelamento de identidades nessas análises, valorizando o trânsito entre mundos e as mudanças coletivas e individuais. Isso não impede que exista a preocupação de identificar fronteiras e eventuais âncoras identitárias, mas sem estabelecer fossos e barreiras intransponíveis. Ainda nesse espírito, parece-nos importante perceber não só a dinâmica das trajetórias, mas o multipertencimento de indivíduos e grupos que fazem parte de universos complexos e heterogêneos em termos socioculturais. Assim, cabe registrar que uma preocupação central dessa coletânea é identificar diferenças, sem perder de vista o caráter mais universal das experiências da juventude contemporânea e com uma permanente preocupação comparativa.

Gilberto Velho e Luiz Fernando Dias Duarte

Juventude e internet: dedicação na *lan house* e descaso com a escola

Vanessa Andrade Pereira

A proposta deste artigo é apresentar o ambiente da *lan house*, bem como aspectos do cotidiano e as motivações dos jovens que frequentam esse espaço, com base em uma pesquisa realizada durante o meu doutoramento, na cidade de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil.¹ A intenção é contrastar dois espaços de aprendizagem e sociabilidade juvenil, a *lan house* e a escola, diante da constatação de um quadro de evasão escolar e desmotivação em relação aos estudos, em contraste com a total dedicação aos games e demais atividades executadas no computador.

A LAN HOUSE

LAN significa *local area network*, ou seja, define um local onde vários computadores estão interligados. A expressão *LAN HOUSE* pode ser traduzida como “casa de computadores em rede” ou “casa de jogos em rede”, como é popularmente conhecida.

A partir de 2004, essas casas tornaram-se febre no Brasil e, nos dias de hoje, verifica-se a existência de *lan houses* em muitos locais, já incorporadas à paisagem dos serviços oferecidos nas cidades.

Uma pesquisa recente, realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil 2008, demonstra que, para uma parcela significativa da população brasileira, o principal motivo para a falta de computador/internet no domicílio é o alto custo de aquisição. Esse dado conecta-se a outro, apresentado pelo mesmo órgão: os centros públicos de acesso pago (nos quais se enquadrariam as *lan houses*) são os mais utilizados pela população brasileira para o acesso à rede. Ou seja, o fato de não possuir computador/internet em casa não impede que parcelas menos favorecidas da população façam uso das tecnologias de comunicação e informação. Elas tornam as *lan houses* a principal via de acesso ao universo digital. Em 2007, uma reportagem revelou o

¹ Tese defendida em fevereiro de 2008, no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social do Museu Nacional, UFRJ, sob orientação do Professor Gilberto Velho.

alastramento desse serviço em localidades de baixa renda, estimando em cerca de 150 o número de *lan houses* espalhadas pelas 16 comunidades (favelas) do Complexo da Maré, no Rio de Janeiro (Mendes, 2007).

As características mais ou menos comuns a esses estabelecimentos são: o ambiente escuro, que evita a luminosidade (“para não dar reflexo na tela”, disse-me um jovem), aparelhagem de microfonia de qualidade, teclados e mouses modernos e práticos para os jogos, além de cadeiras e móveis que permitam uma postura confortável para o jogador que vai despender horas e horas no jogo.

De modo geral, os computadores de uma *lan house* – bem como a rede provedora da Internet – são de alta qualidade, uma vez que a maioria dos jogos exige computadores de ponta. Em geral, o processador, a memória RAM e a placa de vídeo estão muito próximos dos últimos lançamentos do mercado de informática.

As *lan houses* estão normalmente situadas em shoppings, centros comerciais, avenidas e ruas movimentadas. Algumas leis brasileiras proíbem sua localização próximo a escolas, estabelecendo uma distância mínima a ser respeitada (1.000 metros, no Rio de Janeiro, e 500 metros, em Porto Alegre).

COTIDIANO NA LAN HOUSE

A *lan house* representou, a princípio, uma solução para minhas atividades rotineiras na internet quando meu computador quebrou. Após esse encontro fortuito, apurando o olhar e deixando aflorar a curiosidade comum à prática antropológica, utilizei-a, no entanto, para refletir. A empolgação dos jovens que frequentavam o local – principalmente, mas não somente – para jogar chamou minha atenção. Meninos e meninas, transitando freneticamente, faziam da *lan house* um *point* de sociabilidade.

Ao entrar na x-play *lan house* era necessário desviar e pedir licença aos meninos e meninas que se acumulavam, sentados nos três degraus que davam acesso à loja, e que frequentemente ficavam ali conversando. Depois do obstáculo da porta, entrar na lan era como adentrar uma caverna: é preciso acostumar a pupila à escuridão. Dentro desse espaço é possível observar os perfis iluminados pelos monitores. Uma observação rápida permitia entrever que os usuários que não jogavam, ou seja, os que estavam ali para ler e-mails, acessar sites, Orkut (site de relacionamento) ou MSN (programa de mensagens instantâneas) não permaneciam mais do que uma hora conecta-

dos. Os jogadores, ao contrário, costumavam passar muito mais tempo conectados, totalmente envolvidos na tarefa; mesmo após se desconectarem, o assunto do jogo ainda gerava inflamadas discussões e aglomeração dos jovens dentro da loja. Havia também outros tantos que permaneciam no interior da *lan house* sem, no entanto, usar os computadores: ficavam por ali, sentados nos sofás ou mesmo de pé, conversando. Geralmente as conversas eram travadas com os meninos que gerenciavam o negócio por trás do balcão.

A pesquisa foi realizada com frequentadores dessa *lan house* específica, no bairro do Jardim Botânico, na cidade de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. Logo que comecei a frequentar o espaço com mais assiduidade, um primeiro aspecto chamou minha atenção: as redes sociais.² O local era, sem dúvida, mais do que um negócio comercial; transformara-se num *point* juvenil que reunia as mesmas pessoas todos os dias.

As redes de relacionamento diárias desses jovens com amigos, colegas de sala de aula, vizinhos, família davam-se, sem dúvida, num contexto geográfico específico, que tinha o bairro como principal expoente. No entanto, ao adentrarem o mundo da internet, esses mesmos jovens tinham a oportunidade de solidificar laços com sua rede local e, ao mesmo tempo, ampliá-los, expandindo (ou explodindo) o referencial geográfico, ao se relacionarem com pessoas de outras regiões e mesmo países.

A possibilidade comunicacional, via novas tecnologias de interação digital, amplia os “contextos relacionais” dos sujeitos, potencializando a participação em grupos heterogêneos e expandindo ainda mais o leque de experimentações identitárias. Tal processo nada mais é do que a extensão de uma situação de alta mobilidade e aumento de estímulos já experimentada nas grandes cidades (Wirth, 1973; Park 1973), o que acaba por fornecer um traço distintivo à vida psicológica individual (Simmel, 2005).

O contato com grupos e círculos distintos e a interação com redes de relações mais amplas e diversificadas implica uma experiência particular que acaba por afetar o desempenho dos papéis sociais e a elaboração de proje-

² O conceito de rede social utilizado neste trabalho é inspirado em abordagens como as de Elizabeth Bott (1976) e Clyde Mitchell (1969), autores que demonstram como o conceito de “rede social” é viável e útil para a análise de grupos urbanos, pois auxilia na compreensão dos múltiplos pertencimentos dos sujeitos, sem aprisioná-los numa unidade coesa e fechada (como, em princípio, a tribal). A análise da rede social possibilita dar conta das relações dos indivíduos com outros indivíduos e também com diversos grupos sociais. O foco está centrado no sujeito, sem perder de vista as interações que ele articula no meio em que vive. Os significados oriundos da relação “sujeito e rede social” aparecem como ferramenta útil para refletir a estética da organização social contemporânea.

tos individuais dos sujeitos urbanos (Velho, 1997; Oliven, 1974). O mapeamento dos multipertencimentos e dos trânsitos entre mundos socioculturais distintos é uma preocupação deste trabalho, que se insere na linha de pesquisa da antropologia das sociedades complexas.

Neste artigo, estamos lidando com uma categoria geracional específica – os jovens –³ buscando compreender os significados que eles conferem aos espaços sociais específicos pelos quais transitam.⁴ Os grupos juvenis que utilizam a internet em suas atividades cotidianas e de lazer desenvolvem códigos singulares e habilidades cognitivas adaptadas às comunicações digitais, assunto que desenvolvo a seguir.

JUVENTUDE E COMPETÊNCIA DIGITAL

A linguagem utilizada pelos jovens para se comunicarem pela internet tem suas especificidades: é resumida, entrecortada, oralizada; além disso, eles ainda possuem a habilidade de abrir e lidar com diversas janelas simultaneamente numa mesma tela de computador, de digitar rapidamente, de compreender o funcionamento de cada programa; há que se apontar também a avidez com que passam os olhos pela tela. Essas são algumas das características que integram o *ethos* de um grupo que denomino de “hi-tech”. O compartilhar de códigos tipográficos diferenciados caracteriza um modo performático específico escolhido pelos jovens para se comunicarem entre si, como mostra o exemplo: “qd tô c/vc snto meo mnd akbr, prco o xão sob meos ps m flta o ar p/resprah i só di pnsah im t prd p/1 segundo...”⁵ Certamente, a escrita juvenil na internet configura uma forma comunicativa muito singular, que exige esforço de compreensão para ser entendida por outros grupos sociais que não os seus pares.

³ “Juventude” é um conceito construído histórica e culturalmente. Embora todas as sociedades reconheçam distinções etárias, é nas sociedades complexas moderno-contemporâneas que a juventude aparece como “período destacado”, tendo maior “visibilidade social” no século XX, no período do pós-guerra (Mead, 1945[1928]; Abramo, 1994).

⁴ A questão da ocupação e do trânsito de espaços jovens pode ser conferida em obras como: *Sociedade de esquina* (Whyte, 2005); *Nobres e anjos* (Velho, 1998); *Culturas jovens* (Almeida e Tracy, 2003); *Jovens na metrópole* (Magnani e Souza, 2007).

⁵ Traduzindo: “quando estou com você, sinto meu mundo acabar, perco o chão sob meus pés, me falta o ar pra respirar e só de pensar em te perder por um segundo, eu sei que isso é o fim do mundo”. Música do grupo musical CPM 22, “Um minuto para o fim do mundo”. Dados de uma conversa com um jovem no MSN, em novembro de 2005.

Tal competência com os artefatos informacionais foi constatada durante o trabalho de campo na x-play *lan house*, onde foi possível observar os jovens jogando os games on-line, utilizando o MSN e o Orkut e navegando nos sites da internet com muita destreza. No espaço da lan, ao mesmo tempo em que os jovens reforçavam seus laços de amizade com os amigos locais, também ampliavam esses laços ao se conectarem na internet e interagirem com pessoas por meio do computador.

Um dos meninos comentou que aprendera a falar inglês com uma amiga que morava no Canadá por intermédio do game que estavam jogando. Sendo assim, pedia que ela falasse o inglês convencional (sem gírias ou cortes nas palavras) para que ele pudesse aprender corretamente a língua.

Eram de fato os games que ocupavam grande parte do tempo despendido pelos jovens na *lan house*. Na x-play, o game “do momento” era o Tibia (CipSoft). Trata-se de um game em terceira pessoa (criado por dois estudantes alemães em 1997), no qual os jogadores são convidados a explorar um mundo na pele de um personagem (chamado “char”)⁶ que pode ser um guerreiro, um druida,⁷ um paladino ou um feiticeiro. É um jogo gratuito e leve para “baixar” (fazer o download), já que não possui som, e os gráficos não têm perspectiva (2D). O Tibia faz parte de uma categoria de games conhecidos como MMORPG (*massive multiplayer on-line RPG*), games de fantasia de múltiplos usuários no qual o personagem deve elevar seu nível por meio de atividades de caça, tomando cuidado para manter-se vivo e atuante em um mundo persistente, 24 horas no ar.

Trata-se de um jogo envolvente, no qual a dedicação é o elemento primordial para o êxito. Essa dedicação implica: a) o estudo do game, a fim de compreender a história do jogo e do mundo onde ele se passa;⁸ b) a participação em fóruns e a consulta constante aos sites especializados, a fim de conhecer as potencialidades dos armamentos, dos oponentes e dos utensílios disponíveis para uso – todos dispostos em grandes e complexas tabelas com

⁶ Char é uma abreviação da palavra em inglês *character*.

⁷ Essa classe refere-se a um tipo de “sacerdote” originário das mitologias célticas.

⁸ Tibia é um mundo fictício apresentado a partir da imagem de um mapa detalhado, composto por dois grandes continentes (Main e Darama) e diversas ilhas que escondem segredos e inspiram aventuras. O Tibia é baseado numa narrativa mitológica (supostamente anglo-saxã ou céltica) que envolve deuses e poderes sobrenaturais: “No início, havia apenas um grande vácuo. Estava em todo lugar e em lugar algum. (...) Ninguém sabe de onde os deuses anciãos [Fardos e Uman Zathroth] vieram ou se sempre existiram e, por fim, despertaram do sono infinito. Mas em algum momento eles decidiram criar um universo” (site do Tibia).

valores diferenciados concernentes a cada criatura ou item;⁹ c) a prática no game e o estabelecimento de laços de relacionamento – fator extremamente valorizado, pois, conforme outros pesquisadores da temática também atestaram, a “fusão de alianças” garante um potencial de competitividade e resistência contra as adversidades a que o jogador está submetido (Kolo e Baur 2004; Tosca, 2002; Taylor, 2006).

A capacidade de lidar de modo competente com o computador, dominar os assuntos do Tibia e ter habilidade no game eram atributos de destaque naquele grupo juvenil.

DEDICAÇÃO AO GAME TIBIA

Para as grandes caçadas é necessário ter armamento e equipamentos de qualidade; igualmente imprescindível é ter a noção exata de aonde ir e com quem ir (no caso, contar com amigos que darão suporte), e uma expectativa antecipada dos inimigos a serem enfrentados. Quanto maior o *level* (palavra inglesa apropriada pela linguagem coloquial dos jovens para fazer referência ao nível do seu personagem no game), maiores as chances de extrair vantagens da empreitada empreendida pelo *char*. O ato de aumentar o level do personagem é referido como “upar”, do inglês *up*. De acordo com SurfRoots (18 anos), em conversa pelo MSN, para alcançar um level entre 40 e 50, o jogador precisa empenhar-se por duas horas diariamente (“sem faltar um único dia!”) durante cerca de nove meses, e acrescenta:

*!!! SurfRoots !!! Aloha! 100% Du Surf! * diz:*

tem gente que demora mais pq treina, não tem apoio de itens e tem que ir atrás sozinho isso ajuda a demorar... muuuuuitttaaaasss coisas depende

Vicka¹⁰ diz:

o conhecimento do jogador tb conta, né?

⁹ Só para dar uma ideia: são 418 criaturas subdivididas em 33 categorias, entre as quais: *trolls*, goblinóides, mortos-vivos, *orcs*, minotauros. Armaduras, calças, botas, elmos, escudos, amuletos, livros de magia, anéis e poções perfazem a lista dos equipamentos. Armamentos como espada, machado, clava, lanças, somados a outros itens, constituem uma miríade de objetos disponíveis para uso (dados de julho de 2009).

¹⁰ Vicka era o apelido usado pela pesquisadora deste artigo. O apelido tinha um papel fundamental nas interações entre os jovens da *lan house*. Esse modo específico de identificação pessoal, por intermédio do qual os meninos se tratavam cotidianamente, promovia uma noção de pertencimento grupal e a delimitação de pares.

!!! SurfRoots !!! Aloha! 100% Du Surf! * diz:
sim conhecimento conta e muito

!!! SurfRoots !!! Aloha! 100% Du Surf! * diz:
comecei a jogar em 2001,

!!! SurfRoots !!! Aloha! 100% Du Surf! * diz:
só pude dizer que sabia jogar tibia em 2003.

(Conversa no MSN, 10/04/2007.)

A dedicação, considerada indispensável para entender o game e qualificar o personagem, podia ser percebida não somente pelo level do jogador, mas também por sua demonstração de experiência nas conversas dentro da lan. Culi (17) era, sem dúvida, quem mais conhecia o game: sabia se localizar no mapa, aonde ir e os locais onde achar as *caves* (cavernas para caçar e *upar* o level). Conhecia as *quests* (missões no game), lia as reportagens do site e das listas de discussões. Também era convocado quando era preciso instalar um servidor de Tibia OT (não original) na lan, já que conhecia a linguagem de programação necessária para fazer o programa funcionar.

Culi costumava pagar os 10 reais da promoção que dava direito a jogar o dia inteiro. Chegava a ficar quatro ou cinco horas sem se levantar da cadeira. E quando fazia uma pausa, não durava mais do que 30 minutos, quando então voltava e completava seu horário até às 23h – sendo que, quando Tosco (17 anos, dono da *lan house*) permitia, ainda permanecia na lan (fechada para o público e aberta somente para Tosco e os amigos) até a meia-noite. Culi ficava jogando das 14h às 23h – um total de nove horas de jogo. Era, de fato, muito comum que os meninos ficassem todo esse tempo em frente ao micro, envolvidos com a problemática dos personagens do Tibia. Muito me impressionava a quantidade de tempo despendido nessa prática, bem como a postura corporal diante do computador. Culi era o que tinha a pior postura dentre os frequentadores da *lan*: estava sempre com a coluna curvada e o pescoço esticado para a frente para olhar o monitor bem de perto. Quando decidiu criar um *char* (Malukita) num mundo que estava sendo inaugurado (Merena),¹¹ chegou a ficar conectado (em casa) por várias noites seguidas a fim de *upar* o *char* e garantir a liderança, correndo o risco de “tomar um

¹¹ Cada “mundo” corresponde a um servidor de Tibia que contém exatamente o mesmo mapa e todas as características do universo tibiano. O total de servidores é de 74 mundos, alocados nos Estados Unidos ou na Alemanha, cada um com capacidade para cerca de 800 jogadores. No dia 09/07/2009, o número total de usuários conectados era de 33.684.

xingão” de sua mãe, caso esta o encontrasse acordado durante a madrugada, sobre o que comentou enfaticamente: “Valeria a pena!”

Culi tinha uma particularidade: mesmo com todo o tempo de Tibia, nunca teve um personagem poderoso, de *level* alto (mais do que 40). No entanto, criou inúmeros *chars* de vocações distintas (*level* entre 15 e 30), em mundos diversificados. Seu vasto conhecimento do game era respeitado pelos amigos. Guiga (13 anos), que aprendeu com Culi a jogar Tibia por ocasião de um corujão,¹² também jogava bem, dominando mapas e itens de magia e sabendo onde encontrar bichos apropriados para aumentar a *xp* (potência responsável por elevar o *level*) mais rápido, sem correr o risco de morrer.¹³

Dabota (17) jogava bem. Havia aprendido com Culi, Latininho (15) e Guiga. Dominava conceitos em inglês (aliás, nenhum deles tinha aulas de inglês além das ministradas na escola), já havia decorado os mapas e tinha aprendido os princípios da programação do game com Culi. Mentira (20) também era exímio jogador e tinha muitos *chars*, não tantos quanto Culi (ninguém tinha tantos), porém era muito cauteloso e cioso de seus personagens.

É bastante difícil calcular o tempo que se leva para *upar* um personagem num MMORPG, até porque os games são muito diferenciados em seus cálculos de aumento de nível. De qualquer forma, quando se fala em dedicação, isso implica horas e horas na frente do monitor, o que acaba originando sentimentos como o expresso na comunidade do Orkut “Dormir não dá *xp!*”, com mais de 2 mil membros e que diz o seguinte:

É verdade! Enquanto você dorme, os outros ficam lá jogando e ficam mais fodas que você!

O negócio é não dormir mesmo!

Comunidade dedicada aos gamers viciados em MMORPG que, antes de dormir, pensam:

* Só mais esse *level*

* Só mais essa *quest*

* Só mais 5% de *xp*

* Só vou limpar o inventário no npc

* Só mais 1k de *gold*

¹² Corujão é o nome dado a um período contínuo de jogo noturno pelo qual se paga um valor único previamente estabelecido. Geralmente acontece da meia-noite às oito da manhã.

¹³ A morte no Tibia é atenuada pela perpétua possibilidade de ressuscitação. A sanção, porém, é árdua, implicando a perda de armas e de *level*.

- * Depois do *siege* eu vou
 - * Só fazer a invasão
 - * Só mais uma instância/*dungeon*
 - * Só deixa eu montar uma *shop*
 - * Só vou fazer esse *sod*
 - * Só mais um *reset* -> By Chacal_Z
 - ...
- È acabam madrugando na frente do pc! (Orkut, 2007.)

Era preciso conviver com os jovens para compreender sua dedicação ao game e como cada instante passado na frente do micro, aperfeiçoando o *char*, era importante para eles. Eles sabiam que gastavam muito dinheiro¹⁴ na lan, mas empenhar o pouco que tinham no Tibia significava muito mais do que conquistar *level*. Tratava-se, sobretudo, de investir em camaradagens, no “apoio” de seus pares, em prestígio, em aprendizagem de informática, de inglês, enfim, em algo que permitisse não somente fortalecer os laços da rede social, mas também adquirir uma sabedoria específica do mundo informacional.

Havia um “*tuning*”, uma sintonia que unia os jogadores e lhes possibilitava compartilhar algo especial. O Tibia gerava um “ambiente de comunicação comum” (Schutz, 1979, p. 161). Com isso, não me refiro apenas à comunicação possível no chat interno do game, mas a todos os momentos em que os jovens trocavam ideias, discutindo sobre o game, negando alternativas de ataque, elaborando estratégias de fuga, descobrindo trapagens e como trapacear, formando aliados, irritando-se com desavenças ou *shareando*, combinando *quests*. Esse ambiente exige uma sintonia coletiva, um estar junto que consiste num tempo em que as pessoas participam do presente imediato da vida do outro, o que Schutz chama de “presente vívido” (1979), algo que enriquece a experiência. O caráter lúdico do Tibia proporciona-

¹⁴ É importante precisar a que me refiro como “muito dinheiro” para esses jovens de camadas populares. Os maiores gastos observados (durante o trabalho de campo e por estatísticas do sistema) foram de Culi e Madruga: cerca de 250 reais, no mês correspondente às férias escolares (julho 2005). Em 2006, o valor destinado à lan talvez passasse de 50 reais por mês, mas certamente não chegaria a 100. Muitos deles demonstravam preocupação com seus gastos e comentavam a intenção de “gastar menos com a lan”. Mentira chegou a ficar dois meses (julho e agosto), em 2006, sem gastar nada – mas não sem jogar, pois usava sua posição de VIP e jogava no “micro ruim” de casa. Há também alguns jovens que não chegavam a gastar 30 reais por mês com o jogo: Cyclops (16), Chuck (16), Latininho, Guiga, Lalau (17), SurfRoots e Seninha (12).

va uma durabilidade que perpassava o momento jogado (Huizinga, 2005), conservando sua magia para além do período on-line.

Se, por um lado, já havia uma sintonia prévia pelo fato de todos serem jovens, havia ainda mais harmonia entre aqueles que compartilhavam horas e horas de jogo nos campos de batalha do universo tibiano. É importante lembrar que o Tibia é um mundo persistente, ou seja, funciona 24 horas por dia, quer o *char* esteja conectado ou não. É como o mundo em que vivemos: dormindo ou não, o mundo continua “rodando”. A dedicação necessária para viver nesse mundo virtual e para manter as camaradagens impunha, portanto, uma severa rotina de empenho, tempo e dinheiro, criando uma equação problemática para a manutenção dos afazeres extra-lan, como o trabalho, os relacionamentos amorosos e a escola.

O “COLEGINHO”

Culi, Dabota e Latininho tinham abandonado o colégio. Mentira havia retornado à escola em 2006 para terminar o terceiro ano do ensino médio, cuja conclusão havia postergado pois, em 2005, havia prestado serviço militar e considerava: “Muito cansativo pegar quartel e ter que estudar à noite; não sobra tempo para nada!”

Latininho pretendia fazer supletivo, uma opção de ensino em tempo reduzido para alunos atrasados. Guiga estava com sérios problemas em mais de uma matéria, o que por fim ocasionou a repetência do sétimo ano. Embora observasse esse relativo desleixo em relação ao colégio, também testemunhei por diversas vezes alusões à importância do estudo. Os meninos costumavam comentar, por exemplo, que “o cara tem que estudar”, mas, na prática, pareciam pouco empolgados com a ideia. Havia, no entanto, alguns mais empenhados. Chuck, por exemplo, estudava no mesmo colégio e nunca havia repetido o ano. Gaúcho (15), Seninha e Thekiller (16) estavam no ano escolar “adequado” para sua faixa etária.

Culi enganou os pais durante todo o ano de 2006, dizendo que ainda frequentava a escola quando, na verdade, tinha decidido largar o “coleginho” no último ano do ensino médio.

Aliás, creio ser interessante refletirmos sobre a denominação dada pelos jovens a essa escola em particular: “o coleginho”. De fato, a Escola Estadual de Ensino Médio e Fundamental Otávio de Souza, “o coleginho”, não

era uma escola de grandes proporções. As instalações eram modestas, com apenas dois andares, nenhum elevador e poucos espaços esportivos. Também não possuía nenhum atrativo extra-classe (cursos, palestras ou atividades esportivas), nem laboratórios de informática ou de outros tipos. As linhas de marcação da quadra poliesportiva de cimento estavam esmaecidas. Tanto as paredes internas quanto os altos muros externos que demarcavam os limites do colégio estavam pichados. As salas de aula tinham apenas o essencial, o básico comum a todas as escolas – carteiras e o quadro-negro –; algumas delas também contavam com cortinas (velhas e riscadas, mas que, ainda assim protegiam do sol).

Apesar da sensação de pequenez transmitida pela construção e visível a qualquer transeunte, observei que “o coleginho” tinha um ar simpático e acolhedor, a começar pelos portões abertos, onde um segurança, bastante dado à prosa, permanecia fazendo o controle sobre o fluxo de estudantes, mas nada muito rígido. Os jovens tinham uma relação de familiaridade com a escola, entrando e saindo a qualquer instante e circulando livremente em um ambiente no qual “todos se conheciam”.

Sendo assim, o emprego do diminutivo na designação deste espaço parece remeter a dois sentimentos: tanto a algo próximo, familiar, íntimo, ao qual se atribui uma relação emotiva, conferida pelo uso do “inho” nas palavras de língua portuguesa no Brasil (Freyre, 2006 [1933], p. 414; Holanda, 1995 [1936], p.148), como à escassez de recursos da referida escola.

Culi saía de casa todos os dias com o caderno embaixo do braço, mas, em vez de ir à escola, dirigia-se à *lan house*. Dizia que não valia a pena terminar o colégio, que poderia fazê-lo depois do quartel (serviço militar obrigatório), até mesmo com um supletivo, afinal, faltava só um ano e “ir à aula é muuuuuito chato!”. O medo de que a mãe ou o pai descobrisse o fato era, no entanto, constante e assustador. Embora se preocupasse com a reação dos pais, Culi achava que a escola podia esperar.

Dabota, que também havia deixado em segundo plano os estudos, manifestou algumas ideias sobre a escola em conversa pelo MSN:

Dabota diz:

a maioria das coisas que ensinam, vc não vai usar...

Dabota diz:

soh penso em terminar a escola por causa do meu curriculo; quero arrumar um emprego bom

Dabota diz:

mas achu que escola brasileira naum server pra nada...

Vicka diz:

pq?

Dabota diz:

quando que aqui no Brasil que o cara vai ganhar uma bolsa de estudo pq joga bem futebol... ou pratica algum esporte...?

Dabota diz:

ou porque eh bom no que faz?

Vicka diz:

e os professores?

Dabota diz:

os professores ateh que são esforçados... mas as escolas não tem recursos...

Vicka diz:

como tu imagina uma escola bem bala [boa]?

Dabota diz:

uma escola que não passe uma manha inteira soh sentado -.-'

Dabota diz:

que invista no que a pessoa tem de melhor

Vicka diz:

pq tu acha q o pessoal da lan não gostava de ir no coleginho?

Dabota diz:

pq eh mto chato... eh como eu falei, passa o dia inteiro sentado, os que vão... falam a mesma coisa

Vicka diz:

mas não é legal aprender coisas novas?

Dabota diz:

algumas coisas sim, mas matemática... tem coisa que vc aprende, que nem usar na faculdade vai [sic]

(Conversa no MSN, 30/12/2007.)

No universo pesquisado, nunca vi um jovem que desdenhasse a escola ou a escolarização. No entanto, para alguns deles, era mais interessante conquistar a independência financeira por meio da carreira militar – cujo ingresso não exige alto grau de escolaridade –, vislumbrando a postergação dos estudos.