

# Sociabilidade e Jogos Eletrônicos nas LAN Houses

Primeiras Etapas de Pesquisa

# A Pesquisa

- A emergência de novos espaços de comunicação e sociabilidade situados entre o virtual e o real: uma investigação sobre o universo ciber das Lan Houses.
- Investigar os aspectos sócio-comunicativos presentes nas situações interacionais ocorridas ou derivadas dos ambientes das Lan Houses.
- Mapear as características mais relevantes desses ambientes que possam influenciar nos arranjos sociais porventura estabelecidos entre os frequentadores.

# O desenho da investigação

- 16 semanas e 8 pesquisadores → 8 LANs
- Primeira etapa: Observação sistemática nos 4 turnos
- Segunda Etapa: Aplicação de Questionário e Entrevistas semi-estruturadas
- Terceira Etapa: Análise de Dados
- Quarta Etapa: Divulgação de Resultados

# Primeiras Impressões

- Público mais jovem (11 e 12 anos) que o esperado (15 a 20 anos)
- Diminuição do Número de Clãs (times de jogadores)
- Diminuição da frequência dos “virotos”
- Diminuição do ritmo de atualização das máquinas

# Primeiras Impressões

- Exteriorização do jogo em código num ambiente que isola
- Jogo Tutelado (Um jogador ensinando o outro)
- Muitos anúncios de festas eletrônicas
- Aumento da frequência de uso de serviços diversos (não jogos)

# Esboço do questionário

- Entrevistas com Gerentes e Usuários
- Identificação
- Caracterização das LANs: administrativo, tecnológico (hardware, software e comunicação/rede)
- Caracterização dos relacionamentos (intra e extra LAN)

# Obrigado!

Professores Pesquisadores:

José Carlos Ribeiro

Marcelo Gadêlha: [mgadelha.ssa@ftc.br](mailto:mgadelha.ssa@ftc.br)

Estudantes Pesquisadores:

Alex , Bruno, George, Otacílio, Samile, Pablo,  
Givaldo