

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

07/2006

José Carlos Ribeiro

FTC

j.c.ribeiro@terra.com.br

Marcelo Gadelha

FTC

mgad@ufba.br

Alex Sá Jr

FTC

manson@globo.com

GT2 Jogos Eletrônicos, Mídias e Educação

Resumo:

Este texto apresenta os resultados e as reflexões derivadas da investigação sistemática dos aspectos sócio-comunicativos presentes nas situações interacionais ocorridas ou decorrentes dos ambientes das LAN Houses. Nesse sentido, a pesquisa buscou mapear as características mais relevantes desses ambientes que serviram de variáveis influenciadoras nos arranjos sociais estabelecidos entre os frequentadores. Os dados empíricos foram coletados através da utilização de 03 (três) estratégias metodológicas: (1) aplicação de questionários; (2) entrevistas semi-estruturadas; e (3) observação de campo não-participante. Os dados indicaram que há um gradativo aumento da interdependência entre as esferas real e virtual no que tange às trocas sociais efetivadas nos espaços das LAN Houses.

INTRODUÇÃO

Com o desenvolvimento e popularização dos computadores e das redes telemáticas, os processos comunicativos foram profundamente afetados e reconfigurados, criando condições para o estabelecimento de novas formas de sociabilidade emergentes (MAFFESOLI, 1996; LEVY, 1999; CASTELLS, 1999; LEMOS, 2002). Um exemplo bastante visível destas novas configurações é a formação de vínculos sociais nas *LAN Houses* (*Local Area Network Houses*), estabelecimento comercial com computadores ligados numa rede local e conectados à internet, onde as pessoas se reúnem para jogar em equipe, em dupla, sozinho ou contra um adversário remoto, via rede.

Nesse espaço surge um novo tipo de sociabilização entre os participantes, servindo como ponto de encontro para pessoas que querem jogar com seus amigos. As interações promovidas pelos jogos tais como o trabalho em equipe e a competição entre os jogadores provavelmente se estendem para além do espaço virtual onde se dão os embates. Na contramão da perspectiva de que os espaços como as *LAN Houses* propiciam apenas relações superficiais que só se efetivam naquele local, a maioria dos grupos freqüentadores dessas casas mostra que o jogo possibilita uma interação mais consistente, gerando inclusive sólidas amizades.

Vale salientar que estes ambientes foram criados com o propósito inicial de explorar, comercialmente, o acesso à internet, a utilização de micros para trabalhos escolares, a disponibilização de serviços de impressão e digitalização. Embora essa modalidade de uso possa estar presente nas *LAN Houses*, percebemos que nem sempre este aproveitamento utilitário e racional do espaço e do contexto social resultante é efetivado. De forma contrária, o que se constata em grande medida é a circulação de pessoas que buscam o ambiente pelo simples prazer de exercitar as suas habilidades técnicas de jogador e compartilhar experiências informais com os demais freqüentadores. Nesse sentido, a capacidade de “jogar” e de vivenciar de forma lúdica o cotidiano encontram nesses ambientes um lugar bastante propício para expressão. Seguindo essa perspectiva de análise, podemos argumentar que tais procedimentos parecem espelhar o caráter leve, informal, descontraído e despreocupado associados ao ludismo presente na sociedade contemporânea (MAFFESOLI, 1984, 1996).

Por outro lado, ao se conceber as *LAN Houses* apenas como espaços de diversão, simplifica-se a potencialidade que elas adquirem quando as redes de jogadores são utilizadas para promover novas relações sociais. Ao jogar, os participantes se conhecem e criam novos grupos (ou clãs, como são normalmente chamados), demonstrando que a partir do uso das redes digitais, o espaço de integração social é ampliado.

Algumas evidências apontam para que as formas de sociabilidade proporcionadas pelas *LAN Houses* não se restringem ao ambiente da rede digital. Não parece que a tecnologia dos computadores seja o diferencial para atração dos clientes. O que se infere é que a maioria dos freqüentadores destes espaços tem computadores em casa tão bons ou melhores do que aqueles que as LANs disponibilizam. O investimento em grandes estabelecimentos com salas equipadas com aparelhos de televisão e lanchonetes também fazem parte do cenário das

lojas, o que demonstra a permanência e importância da socialização corpo a corpo.

Desta forma, estes espaços lúdicos parecem complexificar as relações sociais e simbólicas estabelecidas. Além das mais óbvias – a criação de personas virtuais; a possibilidade de estabelecimento, via uma tecnologia hipermediática, de interações simultâneas entre participantes situados em uma proximidade física (os que estão localizados no ambiente físico das *LAN Houses*) e distanciados geograficamente (aqueles componentes dos clãs virtuais) - podemos adicionar as relações de afetividade paradoxais despertadas durante os jogos, o decréscimo da inibição social, o abrandamento das normas, hierarquias e sanções sociais; dentre outras.

Em paralelo, podemos pensar que o contato social, gerado a partir dos clãs virtuais (estabelecidos via rede), permite, de certa forma, a preservação da identidade através do anonimato. Como consequência disto, existe uma idéia de distanciamento gerada pela criação de personagens virtuais. Isso contribui para a concepção de que existem dois mundos diferenciados – o real e o virtual – onde as experiências são intercambiáveis e retroalimentadas.

ESTRUTURA DA PESQUISA

Tendo essas questões como referências é que nos propusemos a efetuar uma investigação sistemática dos aspectos sócio-comunicativos presentes nas situações interacionais ocorridas ou derivadas dos ambientes das *LAN Houses*, visando mapear as características mais relevantes desses ambientes que possam influenciar nos arranjos sociais estabelecidos entre os frequentadores.

Os dados empíricos foram coletados através da utilização de 03 (três) estratégias metodológicas:

- a) Aplicação de questionários. Essa modalidade permitirá a quantificação de determinados aspectos considerados previamente relevantes;
- b) Entrevistas semi-estruturadas. Tais procedimentos proporcionarão a obtenção de dados mais personalizados de alguns participantes (o que sentem, o que desejam, como vivenciam determinadas experiências, etc.); e o cruzamento das informações obtidas através do uso dos questionários;
- c) Observação de campo não-participante. Possibilitará a verificação de características e variáveis intervenientes no processo não detectadas no planejamento inicial.

Foram escolhidas para a pesquisa 09 (nove) *LAN Houses* localizadas na cidade de Salvador (Ba). Para tanto, utilizamos os seguintes critérios: (1) média de participantes, (2) maior possibilidade de entrevistas com os frequentadores, e (3) notoriedade. Visando um aprofundamento das investigações, os dados das 09 *LAN Houses* selecionadas foram coletados, de maneira sistemática, obedecendo

á seguinte divisão: a) por turno de funcionamento (manhã, tarde e noite), e b) por dias da semana (segunda a sexta [bloco 1], e sábado e domingo [bloco 2]).

Vale salientar que a pesquisa teve caráter exploratório e utilizou como instrumento de investigação um questionário com 70 perguntas sobre diversos temas de maneira a esclarecer algumas de nossas hipóteses iniciais.

Para analisar os dados obtidos, efetuamos a codificação e posterior tabulação, a fim de que fossem possibilitadas inferências e interpretações originárias de resultados quantificados. Através do exame e da interpretação dos dados tabulados, além da detecção de características e categorias mais presentes, obtivemos indicações de possíveis direcionamentos de pesquisas posteriores.

RESULTADOS OBTIDOS

Tínhamos como pressuposto que os freqüentadores das LANs seriam adolescentes ricos, geralmente estudantes de escolas particulares, com muito tempo livre e sem compromissos e responsabilidades, encontrando nas LANs um espaço antes ocupado pelos *shoppings centers*. No entanto, encontramos dados que mostram que os espaços lúdicos das LANs atraem um público de condição socioeconômica não tão confortável assim. Se a maioria deles estuda (80%) e mais da metade em escolas particulares como esperávamos, um percentual significativo de usuários trabalha (40%) e mais da metade destes também estuda, geralmente com um grau de estabilidade e segurança em empregos formais (66%). A renda familiar declarada por aproximadamente 50% dos entrevistados está entre 500 e 1.500 reais, o que não permite classificá-los como ricos ou elitizados.

Suspeitávamos também ter havido um declínio significativo da idade média dos freqüentadores. As observações e relatos anteriores à coleta de dados, nos levaram a crer na hipótese de que o público de jovens e adolescentes mais velhos (entre 16 e 20 anos), estaria perdendo espaço para púberes (entre 11 e 15 anos) nas LANs. Encontramos um equilíbrio entre esse público mais jovem (30%) e um mais púbere (37%), que se ainda não é significativo, reforça a idéia de tendência à “infantilização” das LANs.

Outra hipótese pensada era a de uma presença marcante e crescente de usuários do sexo feminino. Sugerida pelo crescimento da oferta de programas de comunicação nas LANs e pelos relatos anteriores de freqüentadores, a feminilização não se confirmou. Menos de 10% dos entrevistados foram mulheres.

Tínhamos como hipótese que a tecnologia, ao contrário da época em que as primeiras LANs se tornaram casas de jogos eletrônicos, não atrairia mais os usuários como outrora, haja vista a semelhança técnica dos dispositivos computacionais presentes nas residências dos usuários. De acordo com os dados, mais de 60% dizem ter um microcomputador em casa e mais da metade destes com hardware e softwares equivalentes ou melhores que aqueles oferecidos nas LANs. São portanto levados por outros motivos.

A participação em grupos apresenta-se como o motivo preferido para levar mais da metade dos freqüentadores às LANs. Os entrevistados, geralmente freqüentam a LAN pela tarde durante a semana ou aos sábados. Nesses horários os encontros nas LANs entre os adolescentes são favorecidos pois são os horários de encontros após (ou durante) as aulas e quando o controle dos pais é menor. Um outro dado mostra a importância das atividades na LAN na vida desses adolescentes. A maioria é de usuários assíduos, ou seja, que freqüentam a LAN 3 vezes ou mais por semana; destes, 30% freqüentam todos os dias. Mais de 90% dos usuários passam mais de uma hora na LAN House (apesar de haver agora os pacotes de minutos, ao contrário dos pacotes por hora como há alguns anos). A pesquisa mostra também alguma rotatividade dos usuários entre as LANs investigadas. Daí concluímos que interessa muito aos usuários o encontro com um grupo em tais ambientes.

Outro ponto significativo foi que mais de 60% conheceram uma LAN House através de um amigo e costumam freqüentá-la junto com um amigo. Mais de 85% dos freqüentadores relatam ter feito amigos na LAN e relatam até encontrá-los fora do espaço da LAN.

Uma de nossas hipóteses apontava que a existência dos jogos de “Mate-Morra” - que promoviam o comportamento de competição entre os grupos, ao mesmo tempo que os unia, provocando muitas vezes uma atitude agressiva e estimulando um ambiente masculinizado nas LAN Houses - estava em declínio. Tanto pela preferência por jogos RPG (30%), em relação aos “Mate-Morra” (45%), quanto pela disciplina imposta pelas LANs (que é conhecida por 75% dos usuários), confirmamos a tendência à inibição da competição e da agressividade nas LANs.

Quanto aos controles sociais utilizados nas LANs, notamos que dentre os 50% que já cometeram alguma falta (fumar, comer, namorar, e principalmente, xingar) quase todos (95%) foram apenas repreendidos verbalmente, demonstrando que ou não são transgressões graves ou as gerências das LANs costumam ter uma atitude permissiva. Nossa hipótese é de que os gerentes (geralmente jovens entre 20 e 30 anos) percebem a importância dos grupos e não promovem o afastamento deles mesmo diante das transgressões. As gerências das LANs também percebem que os clãs de competição em torno dos “Mate-Morra” não são mais atrativos como foram antes, tanto que apenas 25% dos usuários relatam participar de um clã e apenas 8% são patrocinados em torneios pelas próprias LANs.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sendo uma pesquisa exploratória, alguns questionamentos surgiram a partir dessa investigação. Quais são os motivos que levam os jovens a faltarem suas aulas para freqüentar as LANs? Sabendo que são na maioria adolescentes, quanto dessas práticas são permitidas pelos pais ou o quanto as eventuais proibições são transgredidas?

As diferenças de gêneros precisam ser melhor investigadas. O quanto o repertório de jogos oferecidos repercute na maior frequência dos jovens do sexo masculino ou na frequência menor das jovens do sexo feminino? O ambiente físico tem alguma influência? O que buscam esses dois grupos na *LAN*?

O fenômeno da rotatividade dos usuários entre as *LANs* também chama a atenção. Qual é o sentido da rotatividade encontrada na frequência a esses ambientes, ou o que provoca esta mobilidade entre eles? Há algum motivo que promova repulsa a alguma *LAN* ou que limite uma maior mobilidade?

Sentimos falta também de informações sobre as relações virtuais entre os usuários das *LANs*. Eles possuem amigos virtuais? De onde são? Como se relacionam? A *LAN* é o espaço preferencial do encontro com os amigos virtuais? Os usuários de outras *LANs* encontram-se com eles para jogar?

Houve problemas de interpretação do questionário nos itens referentes à qualidade das relações, ou seja, na investigação de que tipo de relação existe entre os usuários. São relações fortes de amizade, duradouras e extensas a outras ambientes, ou apenas coleguismo temporário e restrito ao jogar? São anteriores à *LAN* e apenas aprofundadas nesse espaço?

Como podemos perceber, o universo de indagações advindas da pesquisa foi bastante amplo. Tendo isto em vista, estamos formatando novas diretrizes que sirvam de referências para aprofundamento investigativo em explorações posteriores.

Referências bibliográficas

- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- LEMOS, A. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MAFFESOLI, M. **A conquista do presente**. Rio de Janeiro: Rocco, 1984.
- _____. **No fundo das aparências**. Petrópolis: Vozes, 1996.