



O Refluxo de uma Nova Dinâmica de Relacionamento: as Potencialidades da Cibercultura nos Ambientes de Rede¹

Alexandre Muniz Bulhões (Graduando da Faculdade de Tecnologia e Ciências)²

Kayo Kleberon C. Oliveira (Graduando da Faculdade de Tecnologia e Ciências)³

Jefferson Cruz Acácio (Graduando da Faculdade de Tecnologia e Ciências)⁴

Roberto Ribeiro Miranda Cotta (Graduando da Universidade Estadual de Santa Cruz)⁵

Scheilla Franca de Souza (Graduando da Universidade Estadual de Santa Cruz)⁶

RESUMO

Este presente artigo tem como objetivo principal traçar um panorama em torno do perfil dos frequentadores de *LAN Houses* no Sul da Bahia, mais precisamente nos municípios de Itabuna e Ilhéus, que são os mais populosos do eixo geográfico. Primeiramente, esta pesquisa faz uma explanação geral sobre a inserção e o desenvolvimento da internet na região. A partir de então, a proposta é verificar a constituição das identidades/*personas* virtuais conferidas aos usuários desses ambientes de rede. O trabalho é composto de uma pesquisa de campo, em que 100 frequentadores do ciberespaço foram entrevistados. A metodologia se estratifica numa análise quantitativa e qualitativa da problemática em voga, à luz dos preceitos dos estudiosos da cibercultura.

Palavras-chave: Ambientes Virtuais; Cibercultura; Identidades Culturais; Ilhéus-Ba; Itabuna-Ba.

Introdução:

¹ Trabalho apresentado ao III Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação – sessão de Cibercultura e tecnologias da Comunicação do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Este é orientado pelo Prof. Msc. Rodrigo Bomfim (UESC).

² Foi apresentador e co-autor de um artigo científico no I Intercom Júnior (2005) e de duas comunicações no II Intercom Júnior (2006). Também apresentou e foi co-autor de seis artigos no IX Congresso Regional de Ciências da Comunicação (Intercom Nordeste). Publicou uma comunicação científica na revista *Iniciacom* e realiza atualmente pesquisas na área de Jornalismo impresso, Mídias Audiovisuais e Cibercultura.

³ Foi apresentador e co-autor de um artigo científico no I Intercom Júnior (2005) e de duas comunicações no II Intercom Júnior (2006). Também apresentou e foi co-autor de dois artigos no IX Congresso Regional de Ciências da Comunicação (Intercom Nordeste). Publicou uma comunicação científica na revista *Iniciacom* e realiza atualmente pesquisas na área de Jornalismo impresso, Mídias Audiovisuais e Cibercultura.

⁴ Foi apresentador e co-autor de um artigo científico no I Intercom Júnior (2005) e de duas comunicações no II Intercom Júnior (2006). Também apresentou e foi co-autor de três artigos no IX Congresso Regional de Ciências da Comunicação (Intercom Nordeste). Publicou uma comunicação científica na revista *Iniciacom* e realiza atualmente pesquisas na área de Jornalismo impresso, Mídias Audiovisuais e Cibercultura.

⁵ Foi apresentador e co-autor de um artigo científico no I Intercom Júnior (2005) e de duas comunicações no II Intercom Júnior (2006). Também apresentou e foi co-autor de seis artigos no IX Congresso Regional de Ciências da Comunicação (Intercom Nordeste). Publicou uma comunicação científica na revista *Iniciacom* e realiza atualmente pesquisas na área de Identidades Culturais, Mídias Audiovisuais, Cibercultura e Representações Masculinas e Imagem Digital.

⁶ Foi apresentadora e co-autora de seis artigos científicos no IX Congresso Regional de Ciências da Comunicação (Intercom Nordeste). Publicou uma comunicação científica na revista *Iniciacom* e realiza atualmente pesquisas na área de Identidades Culturais, Mídias Audiovisuais, Cibercultura e Representações Masculinas e Imagem Digital.



Diante da nova dinâmica social proporcionada pela internet, capaz de interconectar pessoas dos mais variados grupos, este trabalho avalia a constituição do meio na região sul da Bahia. Pela busca de um diagnóstico cognitivo da metafísica das identidades em permanentes modificações na pós-modernidade, este trabalho busca traçar uma panóplia acerca dos usuários de *LAN Houses* dos municípios de Ilhéus-Ba e Itabuna-Ba, os dois mais populosos da região.

Dentro dessa premissa, este artigo é conferente às relações virtuais na pós-modernidade, com objetivos de expor um perfil do universo de frequentadores de espaços privados de uso da internet. Assim, esta pesquisa competiu-se em estudar e checar os respectivos hábitos em comum desse *ethos*, delimitado por um estudo dos âmbitos qualitativos e quantitativos que, nesse viés, foi conduzido pelo procedimento do pesquisador participativo.

Contudo, o artigo tem como objetivo formular critérios que examinem os usuários de espaços virtuais, diagnosticamente compilados por inúmeros fatores presentes na entrevista composta por 100 pessoas de classe A, B, A1, B1, AB e C.

O Ciberespaço no Sul Bahia e as Implicações das *LAN Houses*

A comercialização da internet e, conseqüentemente, sua proliferação colocaram-na em torno de uma série de questionamentos. O que esse meio representaria de fato para a reformulação da dinâmica das sociedades pós-modernas?

Apresentado por alguns de seus estudiosos como o meio da integração mundial, um favorecedor nato da abrangente conjuntura do sistema capitalista, propagador do avanço nas interconexões grupais, o meio também é visto por pesquisadores como um contribuinte direto para a exclusão social, ampliando o espectro de desigualdade sócio-econômica no mundo, tendo em vista o fato de que nem todas as populações, indivíduos e grupos têm acesso livre à internet.

Em tempos hodiernos, essas são apenas algumas das reflexões que circundam a grande rede mundial de computadores. O meio de comunicação símbolo da cultura pós-moderna surgiu em 1957, nos Estados Unidos, começando a potencializar-se e difundir-se somente trinta anos depois, quando sua utilização foi liberada para o uso comercial.



As origens da internet podem ser encontradas na Arpanet, uma rede de computadores montados pela Advanced Research Projects Agency (ARPA) em setembro de 1979. A ARPA foi formada em 1958 pelo departamento de defesas dos Estados Unidos com a missão de mobilizar recursos de pesquisas, particularmente do mundo universitário, com objetivo de alcançar superioridade tecnológica militar em relação à União Soviética na esteira do lançamento do primeiro Sputnik em 1957. (CASTELLS, 2001, p. 13)

No período referido por Castells (2001), o mundo passava por um complexo de ideologia bélica acentuada pela Guerra Fria. Os Estados Unidos investiam no novo meio como proposta de ampliar seu poder de defesa contra os soviéticos. A internet nasce, então, do poderio militar estadunidense, restringindo-se por quase duas décadas ao controle das companhias das forças armadas.

Nos anos 1970, o sistema interligado dos computadores do exército chegou às universidades de tal país, modificando o campo de atuação da internet. A partir dessa época, jovens estudantes universitários dedicavam-se, então, a instituir uma linguagem própria de programação, aumentando a velocidade das conexões, reduzindo o tamanho das máquinas de inteligência e redimensionando a representação individual e grupal, fato esse que instituiria de vez o novo meio de comunicação.

As transformações significativas no Ocidente no início dos anos 1990, como a queda do Muro de Berlim e o declínio do bloco socialista do leste europeu, proporcionaram uma reconfiguração do meio. A partir desses fatos históricos o poder do sistema capitalista foi alargado, o que possibilitou a abrangência territorial da internet em diversas partes do globo. Assim sendo, prolifera-se o processo sócio-econômico chamado globalização.

O pensador britânico Anthony Giddens (2003) classifica o estudo sobre a globalização apresentando dois distintos tipos de posicionamentos de teóricos da área acerca do termo 'globalização': o grupo dos céticos e o dos radicais. Segundo o teórico, o primeiro grupo acredita que a globalização surgiu há muito tempo, enquanto que o segundo grupo atesta que o movimento é novo, principiado na década de 1990, quando os mercados e blocos econômicos entraram numa maior conjunção, expandindo as práticas do Capitalismo.

Correntes teóricas à parte, é importante entender que a globalização fez eclodir, no final do século XX, no ciberespaço da internet, um movimento coordenado por jovens ávidos por experimentar formas insólitas de relacionamento e de interação, que segundo Lèvy (1999), fez ampliar a compreensão sobre cibercultura, que corresponde



ao conjunto de atitudes, ideologias, técnicas, práticas e valores que caracterizam a atualidade:

O ciberespaço (chamarei de rede) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (material, intelectual), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY 1999, p. 17)

De acordo com Carvalho (2006), a trajetória da internet no Brasil se inicia em 1988 com estudos científicos realizados com o apoio da FAPESP (Fundo de Amparo à Pesquisa no Estado de São Paulo). O pioneiro foi Oscar Sala, que tinha como objetivo o uso acadêmico do meio fazendo com que pesquisadores do Brasil fizessem contato com pesquisadores de outros países. Mas a rede, até então, fazia somente a conexão entre a FAPESP e a FERMI LAB (Laboratório de Física de Altas Energias de Chicago). Apenas em 1991 a internet foi liberada para instituições educacionais, fundações de pesquisa e órgãos governamentais.

Em meados da década de 1990, é dado início ao uso comercial da internet no Brasil. Sendo assim, surgem os provedores, proporcionando o acesso do brasileiro à rede de conexão da internet. Até bem pouco tempo, era bem pequeno o contingente populacional com acesso ao ciberespaço. Mas, o crescimento do número dos *cybercafés* e *LAN houses* no Brasil possibilitou que uma camada populacional mais abrangente ‘desfrutasse’ cotidianamente da interação em rede.

Os *cybercafés* são estabelecimentos surgidos na Europa e especializados em locação de internet.

O primeiro café eletrônico é fundado por Kate Galloway e Sherry Rabnowitz em 1984, o café internacional eletrônico na ocasião do principio das Olimpíadas de Los Angeles[...] Os cafés tornaram-se populares no final do século XX em Viena, Paris, Berlim, como um lugar social privilegiado para conhecer pessoas. Os cafés são ainda hoje um lugar de gente comum, artistas e intelectuais. (LEMOS, 2002, p. 63)



Em 1996, o formato *LAN House* começou a ser desenvolvido na Coreia do Sul, onde foi planejado inicialmente para ser um ambiente restrito a jogos em rede e acesso à internet por meio de conexão de banda larga – alta velocidade de transmissão de dados. A etimologia da expressão *LAN* é oriunda do inglês *Local Area Network*, que significa ‘Área Local de Rede’. Essa casa de jogos em rede é geralmente um local com condições propícias a fomentar uma interação do meio com o usuário-cliente.

A casa de jogos em rede, instalada em um ambiente com ar-condicionado e poltronas confortáveis, é a versão "hi-tech" do velho fliperama. Nesse local, mais de 20 jogadores se divertem com as últimas novidades do ramo de jogos, todos conectados em rede em um único ambiente virtual. (GUIMARÃES e HESSEL: 2006).

No Brasil, a primeira *LAN House* foi introduzida pelo empresário Sunami Chun, em 1998, que trouxe a novidade apenas dois anos depois de seu surgimento na Coreia do Sul. O novo negócio tornou-se uma verdadeira febre, especialmente, entre os mais jovens.

Em nível de cultura brasileira, esse modelo de mercado proporciona maior interesse que o formato dos *cybercafés*, advindos da Europa. Na insígnia da sociedade contemporânea, o pilar da preferência dos usuários do ciberespaço pelas *LAN House* no Brasil se emoldura no contexto da dinâmica cotidiana. Ou seja, os brasileiros utilizam a Internet, mas não ‘saboreiam’ as funções adicionais do espaço privado do acesso. Desse modo, ao contrário dos europeus, a experimentação ocorre no cerne da velocidade das ações.

Segundo o diretor de estratégia da E-consulting, Daniel Domeneghetti, os *cybercafés* ficam em bares que, naturalmente, restringem o interesse pelo acesso. “Já na *LAN House*, os frequentadores vão para jogar e acabam ficando algumas horas por lá”.

A partir de então, o perfil dos usuários do ciberespaço foi sendo redimensionado. No entanto, essa inclusão digital é diversas vezes questionada por especialistas em estudos sobre o meio, pois, por mais que pessoas de classes sócio-econômicas menos favorecidas tenham a possibilidade de integrarem-se a esse contexto midiático, elas geralmente não têm condições de acessar a quantidade de tempo equivalente à que membros mais providos financeiramente. Pode-se perceber, diante dessa dinâmica, que a internet causa uma influência nas discussões sobre o desenvolvimento da sociedade atual.

No que tange à inserção da internet na região sul da Bahia, o processo de



instalação comercial foi consolidado em 1996, similarmente às demais regiões do Brasil, tendo como o primeiro provedor de acesso, o Nuxnet, sob propriedade dos empresários Antonio Lagariça e Theodoro Pires. Em seguida, foram implantados o Bitway (1998) e o Maxnet (2000). Este fato contribuiu para o surgimento dos primeiros *sites* regionais das empresas Nuxnet, Morena FM, A Região, Sul da Bahia, Grapiuna, e Jupará Records.

Os provedores supracitados fomentam o processo inicial de inclusão digital na região, ampliando o contingente de informações locais. Atualmente, o sul da Bahia conta com seis provedores dos quais sete de acesso: Velox, Nuxnet, OK Bahia, Maxnet e Bitsnet, SPCNet e WaveLink, além do Grapiuna.com, que é apenas de hospedagem.

Os provedores de acesso correspondem àqueles independentes que possibilitam o acesso do usuário à internet, enquanto os de hospedagem apenas conseguem abrigar os *sites*, não podendo promover o acesso à rede.

Contudo, como informou Theodoro Pires em entrevista, o processo de inserção da internet na região sul baiana não foi fácil, passando por certos aspectos de resistência de alguns empresários locais, que se sentiam ameaçados por essa nova configuração midiática, não enxergando o conceito de extensão empresarial promovido pelo meio. Diante dessa prerrogativa, Lévy (1999) afirmaria que “os que se opõem à Internet são aqueles cujas posições de poder se encontram ameaçadas e que o desprezo da Cibercultura é análogo ao do rock, nos anos 1950/60 e do cinema, no início do século XX.” (ibid, p.53).

Destarte, os pioneiros desse mercado informacional, conscientes da incerteza deste negócio, tiveram que educar seus potenciais consumidores para o uso e para a importância da internet. Um outro fator que tem dificultado o desenvolvimento da internet na região é a falta de profissionais devidamente preparados para gerirem esse negócio informacional, uma vez que maioria dos que atuam no ramo da internet na região, conforme informou Marcel Leal, em entrevista, são *free-lancers*⁷ e *webmasters*⁸.

A Configuração das Interações nos Ambientes Virtuais

⁷ Profissionais que trabalham por conta própria, sem necessariamente ter um vínculo empregatício com um provedor.

⁸ Profissionais responsáveis pela concepção estrutural de um determinado *site*.



A comunicação, de forma geral, permite que se faça uma análise do ser humano. Na medida em que se percebe a dependência de comunicação desta espécie, a sociologia como ciência tende a aprofundar os conhecimentos na área, a fim de compreender ao máximo a complexa forma de organização em sociedade, partindo do pressuposto de que o caminho de uma confluência social passa pela comunicação.

Neste sentido, o trabalho feito pela ‘arqueologia das mídias’ tem contribuído para o desenvolvimento das pesquisas visando decifrar o ser social, uma vez que os meios de comunicação possibilitam uma gama de interação já existente na vida cotidiana.

Destarte, toda forma de comunicação, considerando desde os meios instintivos e mais ‘primitivos’ (fala e as expressões corporais) até as novas tecnologias (internet e *videogames*), torna-se potencializadora de interação social, contribuindo, então, para a segmentação de grupos e afirmação dos mesmos.

Todavia, há determinados meios de comunicação mais antigos, que já se consolidaram no espaço social, como é o caso dos meios impressos, nos quais seus usuários já definiram a forma de utilizá-los.

No caso da Internet a sociedade está assimilando o meio, buscando compreender suas funcionalidades e representações. Vasta camada da população mundial está inserida no contexto desta mídia, e a parte excluída tenta encontrar progressivamente mecanismos de inclusão. Nos últimos anos, expandiram-se rapidamente por todo país várias casas de aluguel de computadores para jogos e acesso à internet. E, assim, surge e se consolidam as *LAN houses*.

As delimitações das linguagens virtuais são construídas através de ferramentas de mídia que facilitam a troca de ícones semióticos como *emotions*, textos, sons, fotos, vídeos e arquivos que são reformulados na convenção do surgimento simultâneo de necessidades comunicacionais no contexto de uma conversa entre interlocutores virtuais. Os indivíduos ‘vestem-se’ de papéis sociais que se fragmentam em códigos do tempo real para serem expressos como quiser dentro da rede.

As páginas de fomento aos relacionamentos interpessoais, como os mais usados MSN, YAHOO, ICQ, ORKUT, GAZZAG e outros, servem para aproximar os usuários de um espaço temporal onde qualquer mensagem pode ser manipulada a partir do seu interesse próprio. Logo, muitas pessoas aproveitam dessas interfaces para por seus



papéis fictícios em prática. Essa obliquidade da tecnologia constitui um mundo que se “abre às mais diversas formas de manifestação, num leque infinito de possibilidades, em função dessas novas ferramentas, eficientes justamente pela simplicidade de seu uso por qualquer indivíduo um pouco familiarizado com a interface dos computadores” (LÉVY: 1998, p. 102).

Quanto mais este meio se prolifera, principalmente, com o rápido avanço da Internet e ampliação do mercado das *LAN Houses*, as formas de transmissão cognitiva da expressão de emoções coletivas se renovam ou se adaptam à contemporaneidade.

Isso faz com que novas formas de expressão e interação se popularizem, ampliando os horizontes de novas comunicações entre os indivíduos da sociedade contemporânea. O espaço aberto, para expressão, pelas novas tecnologias no mundo contemporâneo possibilita também o aumento de trocas simbólicas entre indivíduos. (LÉVY: 1996, p.104).

O ciberespaço permite comunicações "sem as limitações de tempo, espaço, personalidade ou corpos, religião ou nacionalidade" (RUSHKOFF, 1995, p.34), permitindo interação e "feedback" imediatos.

Percebe-se nesta prole que a interação virtual acontece em aspectos decorrentes de significações *on-line* perpendiculares ao tratamento verbal em que os interlocutores agem no parâmetro *off-line* de comunicação. Em outras palavras, a interação ‘todos-para-todos’ (LÉVY e LABROSSE: 1999) ou ‘homem-máquina-homem’ (PRIMO: 1998) se refere à rapidez dos fluxos de mensagens favorecidas pelos fomentos da relação com outrem.

Este sistema de comunicação carrega consigo uma nova maneira de compreender a comunicação à distância. A interação ‘todos-para-todos’. Por outro prisma, a interação ‘um-para-um’ (LÉVY, 2000) ou ‘homem-homem’ (PRIMO, 1998) propõe simplicidade nas ações do sujeito no campo da comunicação direta / indireta verbal ou não-verbal.

Vejamos como exemplo o telefone. Nele podemos encontrar, salvo raríssimas exceções, uma interação do tipo “um-para-um”. Isto significa que mediante este meio, um indivíduo apenas tem acesso a um outro indivíduo para se comunicar. (LÉVY e LABROSSE: 1999, p.8)

Tratando-se dos respectivos termos, as contingentes comparações teóricas acerca das formas de interatividade acontecem com base nos processos de reciprocidade dos interlocutores, seja o método tradicional de processo cognitivo e criativo - como a comunicação ‘um-para-um’ - ou o tecnológico de processo mecânico e fluído de potenciais possibilidades de respostas preestabelecidas como a comunicação ‘um-para-todos’.

Vejam agora o caso da televisão. A “comunicação” que ocorre por intermédio da “TV” é baseada em um centro emissor que remete as mensagens para uma série de receptores. Assim, este meio fica caracterizado como um sistema “um-para-todos”. (LÉVY: 2000, p 204 – grifo do autor).

Uma vez podendo entender como funcionam estes sistemas de comunicação, pode-se questionar as imposições da interatividade no meio cibernético, ou seja, a reciprocidade entre homem e máquina numa lógica de Lévy (1996), que define o ciberespaço como uma partilha de um contexto comum. Em propósito de estabelecer definições sobre a interatividade, alguns teóricos questionam a escassez (CADOZ: 1999) e outros defendem que “o computador não trabalha com significações, nem com comunicação, apenas com possibilidades combinatórias abstratas” (PRIMO: 2000, p 10).

O presente artigo aponta um recorte sobre os sujeitos que utilizam as *LAN Houses*, visto que se torna “o centro de gravidade da nova ecologia das comunicações” (LÉVY: 1996, p 204), conferindo os resultados ao distanciamento destes no campo de oposição entre a comunicação ‘todos-para-todos’ e ‘um-para-um’. Segundo Lemos (2001), estes artifícios da comunicação não trazem consigo códigos e critérios profundos que separem o real do virtual. A tecnologia do ciberespaço ainda não permite uma imersão na realidade virtual tão eficaz a ponto de se destacar a possibilidade de relações interpessoais face a face.

A relevância da pesquisa, então, é perceber os níveis de limitações impostas pelo meio cibernético numa *LAN House*, além de compreender os excessos de transfiguração das identidades no meio virtual. A respeito da comunicação num ambiente virtual acontece de modo extremamente restrito quando se trata, especificamente, de jogos eletrônicos. Toda a riqueza de expressões faciais, corporais, de símbolos típicos da comunicação face a face do mundo real, se perde na capacidade do computador de traduzi-los para o ambiente virtual. (MEDEIROS: 2006).



Logo, entende-se que o computador limita as expressões emitidas pelos internautas, mesmo quando é dada a manifestação de identidades descentradas (HALL: 2004), através da fuga da realidade com esforços expressivos no uso de ícones e símbolos semióticos.

O Virtual e/ou a Extensão do Mundo Físico?

Diante do problema existente da configuração dos vários tipos de interações existentes nos ambientes denominados de *LAN Houses*, fez-se necessário que houvesse o estabelecimento de um método que abarcasse todas as diretrizes e possíveis incongruências do resultado da pesquisa. Uma vez que a validade de produto científico se obtém através do uso de métodos mais irrevogáveis possíveis, a primeira preocupação se figura na resolução do método de pesquisa a ser utilizado (LAKATOS E MARCONI: 2002).

Assim, optou-se por tentar buscar o máximo de material para fomentação deste trabalho. Dessa forma, a pesquisa por método de entrevista direta se mostrou mais viável à produção do presente artigo. Então, 100 frequentadores de *LAN Houses*, 50 no município de Ilhéus/BA e 50 em Itabuna/BA, foram abordados e observados durante o tempo em que utilizavam os estabelecimentos. Logo depois, foram submetidos a uma enquête abordando, entre outros fatores, preferências de *sites*, níveis de relacionamento com os pais, quantidade de amigos *on-line* e *off-line*, conceitos pessoais acerca da amizade e do namoro virtual. Tal questionário segue em anexo.

Com isso, descobriu-se que a maioria dos frequentadores tem menos de 17 anos de idade, o que comprova o fato de as *LAN Houses* serem um espaço de interação majoritariamente jovem.

Faixa etária	
Até 17 anos	60%
Entre 18 e 25 anos	31%
Mais de 25 anos	9%

A avidez e a prática necessidade de interação inclusão no mundo digital é mais clara entre os jovens. As buscas excessivas por estarem sempre na ‘moda’, mesmo que não tenham condições financeiras de adquirir um computador e poder acessar a internet



irrestritamente, fazem com que este grupo lote essas casas locadoras de computador. E esse fator direciona a abordagem de outra fase da pesquisa: a renda familiar e a posse de microcomputadores.

E os dados mostram que menos de um terço dos entrevistados têm renda familiar superior a quatro salários mínimos, e apenas 15% possuem computadores em casa. Entre os que têm acesso em casa todos declararam frequentar as *LAN Houses* por falta de privacidade e/ou por ser mais divertido pelo fato de encontrar amigos.

As formas de interação em *LAN* perpassam a escala via internet. O próprio local já reúne fatores que possibilitam trocas entre os frequentadores devido à capacidade de encontro de pessoas diversas. E dentro do mundo *on-line*, os *sites* mais acessados por eles, de acordo com esta pesquisa, são ORKUT (81%), MSN (73%) e YOUTUBE (60%) e Second Life (39%). Esse fator corrobora a hipótese de que a maioria se interessa por sites de relacionamento, comprovando o poder de interação no ciberespaço.

Maiores interesses	
Comunicar-se com pessoas que você já conhecia	50%
Fazer novas amizades virtuais	19%
Jogar	14%
Pesquisa de escola	7%
Informações de jornais	2%
Outros	8%

Este resultado fomenta a idéia de que a internet, de forma geral, não passa de um meio de comunicação prestado a entreter mais do que educar os indivíduos. No entanto, deve ser ressaltado que a pesquisa ocorreu em um determinado grupo de pessoas, os frequentadores de *LAN Houses* residentes nas cidades do sul da Bahia: Itabuna e Ilhéus. Portanto, não se pretende aqui fazer afirmações generalizadoras quanto à procedência do indivíduo pós-moderno em relação ao meio, mas propor um novo olhar, mais aprofundado, sobre este grupo específico.

Depois de totalmente estabelecida às pretensões desta pesquisa, parte-se para outra etapa das análises dos dados coletados, as formas de interação e as razões das



mesmas. Nesta, a abordagem dada se refere à relação dos entrevistados com os pais e os amigos dentro e fora do mundo virtual. E 62% dos entrevistados que vão as LAN basicamente para conhecerem ou manter contato com amigos revelou não ter uma boa relação com os pais, enquanto os entrevistados que vão a LAN com outro objetivo, como pesquisa escolar e jogos, 40% disse não manter boa relação com os pais. Estes números mostram que a necessidade de atenção na internet é gerada de um distúrbio familiar. Que faz com que este, em sua maioria adolescente, busque outros meios de se expressar e se sentir aceitos pela sociedade.

O resultado da base sociológica concreta dada pela família desencadeia outras disfunções de conduta social. Quando questionados, por exemplo, quantos amigos estes jovens possuíam as respostas sempre se direcionavam em consideração aos relacionamentos virtuais, e todos contaram com os amigos com os quais só mantinham relação *on-line*. Os números de amigos declarados por várias vezes superavam 150 pessoas. Depois, indagadas quanto ao que se entendia por amizade, as respostas mais comuns se referiam aos preceitos de confiança, respeito e afinidades.

Contudo, as respostas dadas quanto à confiança passada pelos relacionamentos virtuais em sua maioria foram negativas. E 74% dos entrevistados disseram que não confiam em pessoas que conhecem apenas pela rede, o que se configura como um grande contraste. Ao mesmo tempo em que todos declaram como amigos pessoas que conhecem no microcosmo *on-line* e dizem que a amizade está relacionada ao respeito e à confiança, mais da metade revelam não confiar em indivíduos apenas conhecidos virtualmente.

Quase todos têm consciência de que as interfaces da internet possibilitam que os potenciais consumidores de *LAN Houses* de tenham a oportunidade de denegrir as informações ali divulgadas, podendo criar então um personagem almejado. Seja uma pessoa que deseja ser no mundo real, seja o reflexo comportamental dos próprios, não assumido no mundo *off-line*.

Amizades virtuais declaradas	100%
Amizade como confiança e respeito	97%
Não confiam em indivíduos na Internet	73%

Se a pessoa que está com um contato virtual não confia neste, logo, não se entregará a uma relação sadia, não passando a este outro a amizade verdadeira. Então,

pelo menos para a maioria dos entrevistados (73%), estas amizades não existem de fato. Assim, elas são consideradas amizades fictícias/virtuais, com o único intuito de massagear o ego de muitos internautas.

Considerações Finais

Amparando-se pelas teorias que se instrumentaram no corpo de concepções sobre termos concernidos às identidades culturais, aos ambientes virtuais, e as definições pós-modernas sobre amizade através dos próprios frequentadores ciberativistas do objeto de análise, *LAN House*, é perceptível atingir o âmago de uma aproximação conclusiva do que vem a ser o perfil desses indivíduos. Visto que uma *LAN House* não é apenas um local onde as pessoas simplesmente acessam a Internet, e sim um espaço de interação entre o homem e a máquina e, também, a restrita ou estendida da comunicação do homem com o homem, é de relevância sociológica checar as aproximações desse agrupamento de interesses em comum com concepções intrínsecas às suas formas de comunicação.

Uma *LAN House*, então, pode ser compreendida como um gueto cultural onde os sujeitos pós-modernos se abrigam por um tempo determinado pelo valor pago pelo serviço de disponibilização de microcomputadores para várias tarefas. O cliente desse ‘gueto cultural’ ou ‘refúgio da monotonia social’ se concentra na sua capacidade de extensão das suas identidades, afinal o que mais se percebe na sociedade, no contexto atual, é a capacidade do ser humano de agir em diferentes devires do seu habitat ou até mesmo atuar numa multiplicidade infinita.

Numa *LAN House*, a extensão e a limitação se dispõem juntos num paralelo difuso que traça a direção das comunicações interpessoais. Em outras palavras, é possível o cliente do ambiente virtual estenda-se e/ ou limite-se tanto com as pessoas ao seu redor no mundo *off-line*, quanto às pessoas que estão conectadas a si através do computador numa compressão espaço-tempo.

O perfil desses indivíduos, assim pode ser confirmado pelas teorias da pós-modernidade, são sujeitos ‘descentrados’, dotados da recepção de influências culturais de diversos emissores ‘glocais’. No que se diz respeito à psicologia em relação ao comportamento desses indivíduos, não foram verificados impulsos concretos que racionalizassem o interesse em frequentar as *LAN House*. Em todo caso, a formação cultural pôde ser notada no que confere ao espaço social que vive. O que há em comum



entre os consumidores potenciais dos ambientes virtuais, teoricamente, é a forma como estes classificam as relações virtuais e reais.

Na própria pesquisa que se transpõe no artigo, os dados direcionados a amizades reais face-a-face apontam para definições classificadas por reciprocidade da mensagem, interação, interesse em comum, respeito, liberdade de expressão e confiança. Seguindo esses conceitos apresentados pelos próprios entrevistados, foi questionada a quantidade de amigos, e uma parcela desse universo de 100 entrevistados supuseram ter no mínimo até 300 amigos. Isto presume que são pessoas populares ou necessitam dessa imagem para se sentirem aceitos pela sociedade pós-moderna, embora construída ou não.

Pelo procedimento da pesquisa ser o de entrevistador-participativo, outra questão foi indicada aos entrevistados, assim sendo, eles foram testados e entraram num paradoxo. A tal questão testava a resposta anterior sobre a quantidade de amigos que estes possuíam. Afinal, na contagem deles havia a participação dos amigos virtuais, sendo que estes contradizem a definição do critério de confiança.

Com esta contradição, alguns entrevistados posicionaram-se numa necessidade de corrigir-se, enquanto outros permaneceram numa dúvida vertiginosa do ‘descentramento’ pós-moderno.

Bibliografia:

CARVALHO, Marcelo Sávio Menezes de. **A Trajetória da Internet no Brasil:** do surgimento das redes de computadores à instituição dos mecanismos de governança. Dissertação de mestrado apresentada à banca avaliadora em 2006, que está disponível em <http://www.mci.org.br/biblioteca/internet-br-dissertacao-mestrado-msavio-v1.2.pdf> . Acesso em: 05/04/2007.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

CASTELLS, Manuel. **O Poder da Identidade.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.

GIDDENS, Antony. **Mundo em descontrolo.** O que a globalização anda fazendo de nós. 3ª ed. São Paulo: Record, 2003.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** 9 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

HESSEL, Rosana. GUIMARÃES, Cristina Borges. Artigo disponível em: <http://www.lanhousing.com.br/noticia8.php>. Acesso: 13 /Jan/07, às 22horas.



LAKATOS, Eva Maria. MARCONI, Mariana de Andrade. **Técnicas de Pesquisa**. 5ª Ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MARQUES, Pedro. http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id_conteudo=3944 . Acesso: 2/Fev/07, às 06horas.

LÉVY, Pierre. **A conexão planetária**. São Paulo: Editora 34, 2001.

LÉVY, Pierre. **A inteligência Coletiva. Por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência** - o futuro do pensamento na era da informática. 13ª ed. São Paulo: Editora 34, 2004.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LABROSSE, Darcia. LÉVY, Pierre. Notas Sobre a Planetarização e a Expansão da Consciência. In: **Tecnologias Educacionais:** para além da sala de aula. Pátio, Revista Pedagógica, Porto Alegre, Artmed, ano 3, nº 9, p. 7-10, maio/julho, 1999.

RUSHKOFF, Douglas. **CYBERIA:** life in the Tranches of Hyperspace. New York, Harper San Francisco, 1995

PRIMO, Alex. **Interação mútua e reativa:** uma proposta de estudo. Rio Grande do Sul, Revista da Famedcos, n. 12, p. 81-92, jun. 2000.

CADOZ, Claude. **Realidade Virtual**. São Paulo: Editora Ática, 1999.

LEMOS, André. **Cibercidade:** a cidade na cibercultura. Rio de Janeiro, E-papers, 2001.

LEMOS, André. **Cultura das Redes**. Salvador: EDUFBA, 2002.

MEDEIROS, Mateus Gonçalves de. **Formas de Sociabilidade na Lan House**. Publicação no livro Mídia de Chocolate, organizado por Andréa Pinheiro, Alessandra Carlos, e Inês Silva – Rio de Janeiro, E-papers, 2003.