

## LAN HOUSES: LOCAIS DE PRODUÇÃO DE UMA CIBERCULTURA

Adriano Fraga Rodrigues Vital<sup>1</sup>

**RESUMO:** *As transformações promovidas pelos avanços tecnológicos nas redes comunicacionais deixaram marcas que se manifestam nos mais variados modos, como é o caso do crescimento potencial das Lan Houses. Nessa complexidade de relações se fez necessário interpretar como as Lan Houses têm contribuído para produção de uma cibercultura, proporcionando assim uma maior democratização do acesso à Internet. Ao término do estudo percebemos que estamos vivendo a abertura de um espaço de comunicação diferenciado, uma teia de relações que se tece continuamente, que é dinâmica e possibilita configurações de vários tipos. Esses novos elementos sócio-espaciais tornaram-se referência para agrupar pessoas das mais diversas faixas etárias e classes sociais, havendo como um dos principais meios de concretização dessa sociabilidade virtual: as comunidades virtuais. Portanto, a proposta dessa pesquisa é para que possamos pensar acerca das modificações que sofrem a sociedade depois do surgimento das Lan Houses enquanto locais de produção de uma cibercultura.*

**Palavras-Chave:** Lan Houses; Lugar; Comunidades virtuais.

### INTRODUÇÃO

As transformações promovidas pelos avanços tecnológicos nas redes comunicacionais configuraram uma nova organização social do espaço. Segundo Rasffestin (1993) as distâncias em matéria de comunicação foram praticamente abolidas, na medida em que a transferência da informação de um ponto a outro do mundo pode ser quase imediata. Assim tecnologia não só tornou possível o contato entre empresas de diferentes países, mas possibilitou a interação de milhões de indivíduos.

O caminhar dessa lógica globalizadora nos permite olhar de um novo modo para os lugares e perceber as disparidades geradas por uma evolução desigual. Neste mesmo contexto, é observado um novo espaço de relações, um espaço virtual, construído, pelo advento das novas tecnologias com a finalidade de intensificar o fluxo de informações e capitais, para a maior dinamização deste novo processo, que hoje assume a própria extensão do espaço geográfico.

As marcas deixadas por este processo manifestam-se nos mais variados modos, como é o caso do crescimento potencial das *Lan Houses*, esse novo espaço de entretenimento e sociabilidade, que representam uma enorme proliferação de pontos no país nos últimos anos. Perceberemos neste artigo que a proliferação desses novos empreendimentos possibilitou uma maior “inclusão digital” às pessoas que nunca tiveram acesso à rede, configurando uma nova forma de se interagir com as pessoas e com o mundo.

---

<sup>1</sup> Aluno Especial do Mestrado em Geografia pela Universidade Federal da Bahia - UFBA, sendo Graduado em Licenciatura Plena em Geografia pela Universidade do Estado da Bahia - Departamento de Ciências Humanas - Campus IV/ Jacobina-BA. e-mail: [adrianofrv@hotmail.com](mailto:adrianofrv@hotmail.com)

## ADAPTAÇÃO À ERA DIGITAL

Alguma coisa se perdeu. Os hábitos, as habilidades, os modos de subjetivação dos grupos e das pessoas adaptadas ao mundo antigo não são mais adequados. A mudança técnica gera, portanto, quase necessariamente um sofrimento. Enrijecer-se contra esse sofrimento, negá-lo, desconhecê-lo, observar apenas seus aspectos negativos só irá aumentar a parte inevitável da tristeza. Como limitar o sofrimento? Acompanhado lucidamente a transformação ou, melhor, participando do movimento, envolvendo-se em um processo de aprendizagem, aproveitando as oportunidades de crescimento e desenvolvimentos humanos. (LEVY, 1999)

As comunicações diminuíram as distâncias tornando o fluxo de informações contínuo e ininterrupto; com isso, cada vez mais o local se constitui na sua relação com o mundial. Nesse novo contexto o lugar se redefine pelo estabelecimento e/ou aprofundamento de suas relações numa rede de lugares. O lugar permitiria entender a produção do espaço atual uma vez que aponta a perspectiva de se pensar seu processo de mundialização. Portanto, segundo Carlos (1996), a globalização materializa-se concretamente *no lugar*, aqui se lê/percebe/entende o mundo moderno em suas múltiplas dimensões, numa perspectiva mais ampla, o que significa dizer que no lugar se vive, se realiza o cotidiano e é aí que ganha expressão o mundial. O mundial que existe no local, redefine seu conteúdo, sem todavia anularem-se as particularidades.

Carlos (1996) afirma que o que presenciamos, hoje, é a tendência à eliminação do tempo. Logo, o que efetivamente ocorreu é que o desenvolvimento das comunicações tornou o espaço contínuo o que permitiu abolir o tempo. Na realidade, para a autora, não se trata de sua abolição total — o que seria ingênuo afirmar — mas de sua substancial diminuição, como consequência do espantoso desenvolvimento da ciência e da tecnologia aplicados ao processo produtivo. Entretanto Santos (2006a) chama a atenção que:

Um outro mito é o do espaço e do tempo contraídos, graças, outra vez, aos prodígios da velocidade. Só que a velocidade apenas está ao alcance de um número limitado de pessoas, de tal forma que, segundo as possibilidades de cada um, as distâncias tem significações e efeitos diversos e o uso do mesmo relógio não permite igual economia do tempo. (SANTOS, 2006a).

Nesse atual contexto as *Lan Houses* surgem como um exemplo de novo elemento sócio-espacial, de interatividade e sociabilidade, que remodela uma nova realidade social, em um novo espaço de relacionamento. Assim, estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, uma teia de relações que se tece continuamente, que é dinâmica e possibilita configurações de vários tipos e segundo Lévy (1999, p.11) cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano.

Para esclarecer um entendimento deste “novo” empreendimento, para Santos Filho (2006), é preciso entender que o mesmo se expande em escala nacional e mundial, logo é preciso tecer algumas considerações e ao mesmo tempo afinar o entendimento sobre o mesmo, assim torna-se interessante suscitar primeiramente uma pergunta: O que são “Lan Houses”? Segundo o próprio autor, tendo como fonte um site de consultoria:

“Fisicamente, lan house é caracterizada por diversos computadores de última geração conectados em rede em um ambiente hi-tech, com ar-condicionado e poltronas confortáveis, onde até ou mais de 30 jogadores se divertem com as

últimas novidades do ramo de jogos, todos conectados em um único ambiente virtual". (<http://www.lanhousing.com.br/lanhouse.htm>. apud SANTOS FILHO, 2006)

Segundo Lévy (1999), a busca sistemática de ganhos de produtividade por meio de várias formas de uso de aparelhos eletrônicos, computadores e redes de comunicação de dados aos poucos foi tomando conta do conjunto das atividades econômicas. Essa tendência continua em nossos dias. Assim é no local que percebemos diretamente os impactos causados por este processo global.

Essas casas de diversão por computador fazem sucesso com o público em geral. Lançadas no Brasil no final dos anos 90, as casas de acesso à internet e jogos em rede, conhecidas como *Lan Houses*, transformaram-se em centros de entretenimento para os apaixonados pela navegação na internet, não tendo apenas como público antigos usuários, mas principalmente iniciantes no acesso a rede; além de ter sido um ótimo negócio para empreendedores antenados com as novidades do mundo virtual. Esses novos meios de comunicação e tecnologias como multimídia, internet e realidade virtual proporcionaram oportunidades imensas para estes empreendedores conquistarem clientes através de combinações de textos, imagens e vídeos.

É facilmente perceptível, *Lan Houses* situadas nos mais diversos locais dos perímetros urbanos das cidades, hoje sendo possível encontrar esses pontos que possibilitam acesso à rede, desde suas áreas centrais até sua periferia mais distante, se tornando, cada vez mais, objetos comuns nas dinâmicas urbanas. Esse fato ocorre devido a essas casas que disponibilizam acesso à rede independente da camada social, terem sido projetadas inicialmente para aqueles que tinham acesso a conhecimentos de conexão com o ciberespaço, geralmente uma parcela pertencente a algum segmento privilegiado que possuía acesso à tecnologia; entretanto, na atualidade, as *Lan Houses* acabam principalmente se constituindo um local para a parcela da população das camadas desfavorecidas economicamente da sociedade, logo possuindo como principais usuários, a parcela que não tem condições de possuir um computador ligado à rede em suas casas. Portanto o que há é um movimento para experimentar coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas propõem. Entretanto para Kellner (2007):

Os estudantes deveriam aprender novas formas de alfabetização em informática. Isto envolve aprender a usar tecnologias de computador para fazer pesquisas e recolher informações, bem como a perceber a cultura do computador como terreno que contém textos, espetáculos, jogos e multimídia interativa que pedem novos tipos de alfabetização. Além disso, a cultura do computador é um espaço discursivo e político no qual estudante, professores e cidadãos podem intervir, engajando-se em grupos de discussão e projetos de pesquisa em equipes, criando seus *web sites*, produzindo multimídia criativa para divulgação cultural e entrando em novos modos de interação e aprendizagem inovadoras. A cultura do computador possibilita que indivíduos participem ativamente na produção de cultura que vão da discussão de temas públicos à criação de suas próprias formas culturais. (KELLNER, 2007).

Nas novas estruturas de reprodução do global, as *Lan Houses*, o fluxo das relações pessoais são ampliadas com uso das tecnologias. Essas tecnologias digitais, segundo Lévy (1999), surgem como a infra-estrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento.

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura 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 (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente como o crescimento do ciberespaço. (LEVY, 1999).

O ciberespaço pode ser, portanto, considerado como uma virtualização da realidade, uma migração do mundo “real” para um mundo de interações virtuais e a diversidade cultural no ciberespaço será diretamente proporcional ao envolvimento ativo e à qualidade das contribuições dos diversos representantes culturais. E assim como Levy (1999) nos pontua: “longe de ser uma subcultura dos fanáticos pela rede, a cibercultura expressa uma mutação fundamental da própria essência da cultura” (p. 247), cada vez mais onipresente.

No que se refere à inclusão digital, segundo Castells (2005), o que caracteriza o novo sistema de comunicação, baseado na integração em rede digitalizada de múltiplos modos de comunicação, é a sua capacidade de inclusão e abrangência de todas as expressões culturais, porém: “o preço a ser pago pela inclusão no sistema é a adaptação a sua lógica, sua linguagem, a seus pontos de entrada, a sua codificação e decodificação” (CASTELLS, 2005. p.461).

Portanto, as *Lan Houses* se tornaram uma das principais opções para o cidadão de baixa renda, diante dos preços ainda nada acessíveis para a aquisição de um computador. Logo, como o mundo inteiro está se tornando parte de uma sociedade global interconectada, torna-se importante, para o indivíduo, se encontrar menos desfavorecido frente às exigências técnico-científica-informacionais existentes. Para Santos (2006b), tudo isso trata-se da busca do futuro sonhado como carência a satisfazer – carência de todos os tipos de consumo, consumo material e imaterial, também carência do consumo político, carência da participação e da cidadania. Portanto esse futuro é imaginado ou entrevisto na abundância do outro e entrevisto, como contrapartida, nas possibilidades apresentadas pelo mundo e percebidas no lugar.

Assim com o desenvolvimento e popularização dos computadores e das redes, os processos comunicativos foram profundamente afetados e reconfigurados, criando condições para o estabelecimento de novas formas de sociabilidade. A simples possibilidade de uma pessoa leiga acessar o ciberespaço nas *Lan Houses* e conversar com alguém que nem conhece, podendo ser com pessoas localizadas a enormes distâncias geográficas, tudo isso devido a fácil acessibilidade à rede proporcionada por esses pontos, faz com que, em grande medida, as pessoas busquem o ambiente pelos mais variados motivos. Vale salientar que estes ambientes foram criados com o propósito inicial de explorar, comercialmente, o acesso à internet, jogos na rede, a utilização de micros para trabalhos escolares, a disponibilização de serviços de impressão, etc; entretanto o próprio ciberespaço foi se configurando de variadas formas para se apropriar cada vez mais de um número maior de internautas “plugados” à rede com suas diversas interfaces “amigáveis” (*Chats*, jogos on-line, fotologs, mensagens instantâneas, blogs, wikipédia; troca de músicas, filmes, fotos, textos, etc.).

Segundo Maia (2003 apud BALDANZA e ABREU, 2006), antes, tínhamos a sociabilidade ordenando o nosso modo de nos deslocar por espaços públicos e hoje os deslocamentos realizados em espaços esvaziados de sentido nos impõem novos modos de

interação. Portanto para Santos (2006), o homem busca reaprender o que nunca foi lhe ensinado, e pouco a pouco vai substituindo a sua ignorância do entorno por um conhecimento, ainda que fragmentário. Assim o surgimento dessas motivações das pessoas que vão integrando gradativamente as *Lan Houses*, passam pela procura de informações, pela vontade de se comunicar não só com pessoas que se conhecem fora da rede, mas também com pessoas que ainda não se conhecem e com as quais procuram estabelecer relações da mais diversas índoles. Logo, cada vez mais indivíduos tendo acesso às redes sociais na internet, pode-se apontar como um dos principais meios de concretização dessa sociabilidade virtual: as comunidades virtuais.

Sendo assim, podemos afirmar que em uma comunidade virtual, pode-se encontrar pessoas de diversos lugares, que têm contato com culturas distintas, e que podem por vezes, terem opiniões divergentes e enriquecedoras sobre certos contextos, e é a partir daí que percebemos que as comunidades virtuais podem abrigar uma grande diversidade de cultura em um mesmo ambiente, fazendo com que seus membros estejam em contato com as mais variadas formas de pensar, tendo em vista as diversas localidades de seus participantes. (BALDANZA e ABREU, 2006).

Segundo Baldanza e Abreu (2006) as pessoas estão procurando nas comunidades virtuais novas formas de sociabilização, e assim essas comunidades tornam-se mais uma alternativa do processo que o homem mais utiliza desde seus primórdios: a comunicação. Podemos citar como exemplo a existência de uma propensão à sociabilidade entre indivíduos que estão próximos geograficamente, como moradores da cidade jacobinense que, de modo inclusivo, estão inseridos numa mesma comunidade do *Orkut*, discutindo temas, emitindo idéias, como por exemplo: compartilhando a sua opinião a respeito da cidade.

Para compreensão da dinâmica dos processos de socialização e sociabilidade nas comunidades privilegiamos a observação na pesquisa de uma comunidade sobre a cidade de Jacobina-BA no site de relacionamentos *Orkut*<sup>2</sup>. ([www.orkut.com](http://www.orkut.com)).

---

<sup>2</sup> O *orkut.com* é um website de comunidades on-line e integração na rede entre amigos. Já as comunidades no *Orkut* são uma espécie de grupo de discussão, ou grupo de interesse em torno de determinado tema. Em cada uma delas há um “dono” e “moderadores” que podem modelar certas regras com relação ao aceite na participação dos membros, à postagem de conteúdos e eventos ou até mesmo apagar postagens.



Imagem 1: Página do Orkut na comunidade referente a assuntos sobre Jacobina.

Segundo Baldanza e Abreu (2006) nas comunidades virtuais todos os participantes podem ser potencialmente construtores de conhecimento, e podem participar ativamente dos processos envolvidos uma vez que estão num ambiente que possibilita a participação e cooperação. Analisando as postagens que preenchem os diálogos nessa comunidade, percebemos caracterizações para revelar representações do que seria bonito em torno da cidade jacobinense, cada usuário expressando a sua opinião. Podemos notar também que neste processo de comunicação e transmissão de mensagens pela Internet, marcado principalmente por uma linguagem coloquial, as conversas são permeadas por códigos, emoções, símbolos e estratégias. Esses detalhes são o que, na maioria das vezes, fazem-nos perceber em qual estado emocional se encontra a pessoa perante a cada comunicação realizada, portanto transformando a discussão, muito mais do que palavras ditas mecanicamente, em algo carregado de emoções e sentimentos. Assim, como afirma Baldanza e Abreu (2006) seus membros estão reunidos pelos mesmos interesses e pelos mesmos problemas, logo as pessoas encontram muito dos elementos humanos de uma interação normal.

## CONCLUSÃO

Neste artigo procurou-se analisar as influências das *Lan Houses* enquanto locais de produção de uma Cibercultura. A produção dessa Cibercultura está sendo moldada a partir da necessidade que as pessoas, independente de classe social, sentem de estar conectadas com o ciberespaço. Uma necessidade gradativa que se espalhou rapidamente dentro da população. A própria linguagem utilizada nas conversas informais incorporando palavras inglesas e siglas utilizadas nas salas de bate-papo também estão se tornando vícios na escrita de trabalhos de

muitos alunos e bilhetes entre as pessoas. Os amigos nas ruas sentem a necessidade de discutir o que há de novo na Internet, por exemplo, o que foi colocado naquele tópico daquela comunidade do *Orkut*. O amigo que não possui um perfil no *Orkut*, ou uma conta no *MSN*<sup>3</sup>, o colega convence para que o mesmo faça para que ele não se sinta por fora do grupo, e isso vai se disseminando.

Muitas pessoas reduziram, ou não buscam mais, a procura de notícias em jornais ou revistas impressas. Percebemos que estes usuários criaram uma nova cultura cibernética na medida que usam a internet com essa finalidade, pois além de notícias escritas, muitas sites divulgadores de notícias também fornecem vídeos. Muitos estudantes universitários também vêem a rede como fonte de pesquisa de artigos científicos publicados que possam ajudar em seus estudos. E essa apropriação da Internet, a busca pela rede por várias pessoas, foi alavancada pela maior democratização do acesso a rede criado justamente pela rápida disseminação de *Lan Houses*.

A *Lan House* revelou-se também como espaço muito oportuno para as socializações. Embora haja uma fluidez e dinamicidade crescente dos usuários e dos usos que fazem da Internet naquele local, a *Lan* constitui-se como lugar significativo da construção de uma malha de relações e vínculos, tanto que se tornou bastante comum pessoas irem para esses pontos sem a intenção de acessar o ciberespaço, por exemplo, naquele dia, mas para ver um amigo pessoalmente; sendo esta sociabilidade constatada atualmente, originada através da necessidade inicial, e ainda existente, das pessoas conhecerem e interagirem na rede. Assim, a *Lan House*, tida inicialmente também como ponto de encontro “virtual” (através da Internet), transformou-se em ponto de encontro “real”; se tornando, muitas vezes, o maior ponto de referência para esses encontros nos bairros periféricos.

É notório também que não existe homogeneidade etária, econômica e cultural entre os usuários das *Lan Houses*, e o que principalmente influencia para que ocorra este fato são: a facilidade de se encontrar uma *Lan House* no perímetro urbano das cidades, tanto nas áreas centrais como nas áreas periféricas; a acessibilidade no valor da locação dos computadores e conseqüente acesso à rede; o maior expediente de funcionamento desses pontos comparado a outros segmentos comerciais prestadores de serviços; e a intenção da maioria das pessoas iniciantes no acesso à rede de se sentirem menos desfavorecidas frente às atuais exigências técnico-científica-informacionais.

Temos que atentar que jamais chegaremos a uma sociedade desenvolvida se os códigos instrumentais e as operações em rede se mantiverem nas mãos de poucos iniciados. Como coloca Moraes (1998), esta é uma questão de sobrevivência de nossa sociedade atual, que a maioria dos indivíduos saiba operar com as novas tecnologias da informação, resolver problemas, tomar iniciativas, se comunicar, usar o computador como prótese da inteligência e prolongamento da mão, como ferramenta de produção do conhecimento, investigação, comunicação, construção, representação, verificação, análise e divulgação do conhecimento.

Vivemos em uma época que o ser humano que indis põe de possibilidades para o acesso às novas tecnologias, e conseqüentemente ao ciberespaço, estará fadado a total exclusão digital e assim, em um futuro não muito distante, a um agravamento de sua exclusão social. Nesse contexto é que surgem as *Lan Houses*, como uma forma de reprodução do capital, mas ao

---

<sup>3</sup> *MSN* ou *Messenger* é um programa de mensagens instantâneas que permite conversas em tempo real. Pelas caixas de diálogo os usuários podem além de comunicar teclando, compartilhar e visualizar fotos, trocar arquivos, conversar por voz (por microfone e câmera), dentre outros recursos.

mesmo tempo de democratização do acesso à rede, fator tão fundamental para se encontrar menos desfavorecidos frente às exigências globais em que estamos inseridos. A exclusão digital da população de uma nação só acabará quando todos os seus cidadãos aprenderem que o computador é um meio de acesso à educação, ao trabalho, ao contato e troca de idéias, ao pensamento crítico e ao exercício pleno de sua cidadania. Não serão as *Lan Houses* que resolverão esta questão, mas certamente foram nelas que muitas pessoas se sentiram menos desfavorecidas frente aos conhecimentos computacionais e informacionais, sendo assim iniciadas no acesso à Internet.

## REFERÊNCIAS

- BALDANZA, R. F; ABREU, N. R. de. **Comunidades Virtuais: Reflexões sobre multiculturalismo e cosmopolitismo na rede.** Disponível em: <[http://www.cult.ufba.br/enecul2006/renata\\_francisco\\_baldanza.pdf](http://www.cult.ufba.br/enecul2006/renata_francisco_baldanza.pdf)>. Acesso em 05 de abril de 2008.
- CARLOS, A. F. A. **O lugar no/do mundo.** São Paulo: Hucitec, 1996.
- CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede.** 8ªed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.
- KELLNER, D. **Novas tecnologias: Novas alfabetizações.** Disponível em: <<http://209.85.165.104/search?q=cache:uqs7DJMCUXwJ:orbita.starmedia.com/outraspalavras/trad5.htm+&hl=pt-BR&ct=clnk&cd=4&gl=br>>. Acesso em 10 de Março de 2007.
- LÉVY, P. **Cibercultura.** São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MORAES, M. C. **Novas Tendências para o Uso das Tecnologias da Informação na Educação.** Brasília: 1998. Disponível em: <<http://edutec.net/Textos/Alia/MISC/edmcand2.htm>>. Acesso em 18 de outubro de 2007.
- RAFFESTIN, C. **Por uma Geografia do Poder.** São Paulo: Ática, 1993.
- SANTOS, M. **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo. Razão e Emoção.** 4ª edição, 2ª reimpressão. São Paulo: Edusp, 2006.
- SANTOS FILHO, S. C. **“Lan House”. Elementos de uma nova dinâmica urbana brasileira.** Disponível em: <[http://www.tamandare.g12.br/ciber/Lan\\_House%20reformulado%2005%2004%2006.pdf](http://www.tamandare.g12.br/ciber/Lan_House%20reformulado%2005%2004%2006.pdf)>. Acesso em 05 de agosto de 2007.