

## **COUNTER-STRIKE E A POPULARIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO BRASIL**

*Counter-Strike and the popularization of digital technologies in Brazil*

*Counter-Strike y la popularización de las tecnologías digitales en Brasil*

Yago Nascimento<sup>1</sup>  
Suely Fragoso<sup>2</sup>

**Resumo:** Esta pesquisa tem o objetivo de identificar e discutir a importância dos videogames para a popularização das tecnologias digitais no Brasil, com foco no percurso do jogo *Counter-Strike* no Brasil e sua relação com as *lan houses*, especialmente na primeira década do século XXI. Para tal, realizamos uma recuperação histórica que incluiu diversas etapas, dentre as quais apresentamos, neste documento, a pesquisa documental e a revisão da bibliografia especializada. Em termos gerais, demarcamos que o *Counter-Strike* estabelece inicialmente um processo de simbiose com as lans, acompanhando sua expansão pelas periferias do país. Defendemos que o jogo foi relevante para a popularização das tecnologias digitais em nosso país e, por extensão, para a inclusão digital, sobretudo entre os jovens, de tal modo que uma história do *Counter-Strike* no Brasil fornece pistas importantes para a compreensão das culturas digitais em nosso país.

**Palavras-chave:** Videogames. Tecnologias Digitais. Culturas Digitais. Counter-Strike. *Lan Houses*.

**Resumen:** Esta investigación tiene como objetivo identificar y discutir la importancia de los videojuegos para la popularización de las tecnologías digitales en Brasil, centrándose en la trayectoria del juego *Counter-Strike* en Brasil y su relación con las *lan houses*, especialmente en la primera década del siglo XXI. Para ello realizamos una recuperación histórica que incluyó varias etapas, entre ellas las que se presenta en este documento, la investigación documental y una revisión de bibliografía especializada. En términos generales, demarcamos que *Counter-Strike* establece inicialmente un proceso de simbiosis con las LANs, tras su expansión por la periferia del país. Argumentamos que el juego fue relevante para la popularización de las tecnologías digitales en nuestro país y, por extensión, para la inclusión

---

<sup>1</sup> Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: [yagocsn@gmail.com](mailto:yagocsn@gmail.com); Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6881320816451704>; ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0005-2506-8989>.

<sup>2</sup> Doutora em Comunicação, Pesquisadora CNPq, Professora Titular da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: [suelyfragoso@ufrgs.br](mailto:suelyfragoso@ufrgs.br); Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2297271923723521>; ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4690-4155>.

digital, especialmente entre los jóvenes, de tal manera que una historia de *Counter-Strike* en Brasil proporciona pistas importantes para comprender las culturas digitales en nuestro país.

**Keywords:** Videojuegos. Tecnologías digitales. Culturas digitales. Counter-Strike. LAN Houses.

**Abstract:** This research aims to identify and discuss the importance of video games in the popularisation of digital technologies in Brazil, focusing on the journey of the game Counter-Strike in Brazil and its relationship with LAN houses, especially in the first decade of the 21st century. To achieve this, we conducted a historical recovery that included various stages, among which we present in this document the documentary research and the review of specialized bibliography. In general terms, we outline that Counter-Strike initially establishes a symbiotic process with LAN houses, accompanying their expansion through the country's outskirts. We argue that the game was significant for the popularisation of digital technologies in our country and, by extension, for digital inclusion, especially among young people, in such a way that a history of CS in Brazil provides important clues for understanding digital cultures in our country.

**Keywords:** Video Games. Digital Technologies. Digital Cultures. Counter-Strike. LAN Houses.

## Introdução

Este artigo apresenta resultados parciais de uma investigação sobre as dinâmicas sociais que ajudaram a desenvolver as culturas dos jogos digitais no Brasil, especialmente na primeira década do século XXI. Argumentamos que há uma forte conexão entre a popularização das tecnologias digitais e os percursos sociais e geográficos realizados pelo jogo *Counter-Strike*<sup>3</sup> em nosso país, de modo que uma história daquele jogo no Brasil sinaliza também para uma história das culturas digitais, e não apenas das culturas de games, em território brasileiro.

Entre os elementos fundamentais para essa história encontram-se os telecentros e as *lan houses*<sup>4</sup>, ou lans, como são conhecidas. Ambos são estabelecimentos públicos que oferecem acesso a computadores e internet, de forma gratuita nos telecentros e mediante pagamento de um valor fixo por hora nas *lan houses*. Em compensação, enquanto os telecentros restringiam as possibilidades de utilização às atividades consideradas educativas ou formativas, nas *lan houses* era possível utilizar os computadores e as conexões para atividades de entretenimento. Essa possibilidade foi central para a popularidade alcançada pelas lans no Brasil na virada do século XXI, sobretudo entre os jovens, que utilizavam

---

<sup>3</sup> Para fins redacionais, o jogo *Counter-Strike* também será referido pela sigla CS.

<sup>4</sup> LAN é a sigla para *Local Area Network*, ou Rede Local em português. A premissa das *lan houses* é similar a dos *cyber cafés* do início dos anos 1990 nos EUA e Europa (cf. BOROWY, 2012) e das salas de jogos (PC *bangs*) sul-coreanos (cf. JIN, 2010; 2020), que ofereciam acesso público à internet e jogos por um valor por hora.

predominantemente redes sociais e aplicativos de bate-papo, como Orkut, MSN *Messenger* ou mIRC, e videogames (BARROS, 2008; 2011). Em um contexto socioeconômico onde ter um computador e, especialmente, internet em casa era um privilégio, essa possibilidade fez com que as lans fossem o primeiro ponto de contato de uma parcela significativa da população com computadores e internet, desempenhando um papel importante na inclusão digital dos jovens brasileiros. O *Counter-Strike* chegou ao Brasil praticamente ao mesmo tempo que as primeiras lans, e a partir daí, desenvolveu-se uma espécie de simbiose.

Partimos do pressuposto de que, na prática, as atividades lúdicas realizadas nas *lan houses* fomentaram a familiaridade com as tecnologias digitais. No entanto, a centralidade das atividades de entretenimento fazia com que as lans fossem alvo de preconceito, críticas institucionais e de uma série de barreiras legais – especialmente quando passaram a se expandir para as periferias (MONCAU; FERRAZ, 2011). Afinal, enquanto as lans eram interpretadas como “casas de jogos” e associadas a problemas sociais, como evasão escolar e violência, o poder público enfatizava, em contrapartida, o potencial educativo e social dos telecentros que, voltados para a capacitação técnica gratuita para os moradores de comunidades periféricas, preparava essa população para o mercado de trabalho (CARVALHO, 2010; SALDANHA, 2008).

Embora os trabalhos da primeira década dos anos 2000 mencionem tanto lans quanto telecentros no contexto do debate sobre políticas públicas e inclusão digital, os jogos digitais figuram, majoritariamente, como pano de fundo (NEMER, 2013; FERRAZ; LEMOS, 2011). Entre os autores que dão maior atenção aos jogos, o foco tende a recair sobre seu caráter de sociabilidade e não de entretenimento (GASPAR, 2007; BARROS, 2008; 2011; CARVALHO, 2011; SILVA, 2012). Diante deste cenário, o presente artigo volta os olhos para o impacto das atividades de entretenimento na familiarização dos jovens brasileiros com as tecnologias digitais, através do percurso realizado pelo CS no Brasil.

A opção pelo CS justifica-se pela percepção da longevidade de sua popularidade e de sua proeminência na era de ouro das *lan houses*. Para os que não conhecem o jogo, parece suficiente destacar que se trata de uma modificação do jogo *Half-Life* (Valve Corporation, 1998), que foi criada por um estudante canadense em 1999 (KING; BORLAND, 2014). Sucintamente, o CS consiste de uma batalha entre um time terrorista que estaria encarregado de explodir um alvo plantando uma bomba e outro time, contraterrorista, que teria a missão de

pará-los, em uma partida cinco contra cinco<sup>5</sup>. Diante do sucesso da nova versão, a *Valve Corporation*, comprou os direitos da modificação e a disponibilizou oficialmente nas lojas em versão gratuita. O sucesso era previsível num cenário em que os jogos de tiro em primeira pessoa<sup>6</sup> estavam em alta e o CS apresentava uma proposta original com sua alusão a situações realistas, rompendo com o padrão dos mundos fantásticos de outros jogos do mesmo tipo famosos na época, como *Doom* (*id Software*, 1993), *Quake* (*id Software*, 1996) e o próprio *Half-Life* (KING; BORLAND, 2014). Adicionalmente, o CS inovou ao introduzir o foco competitivo em equipe em contraste com o modo individual<sup>7</sup>.

No final de 2002, o CS era um dos jogos multijogador mais populares do mundo (KING; BORLAND, 2014), e movimentava milhares de dólares por ano. Esse sucesso também ocorreu no Brasil, formando uma comunidade que continua a ser uma das maiores do mundo no título, mesmo após mais de 20 anos do lançamento do jogo original (MIYAZAWA, 2021; BENVENÚ, 2021). Um importante diferencial é que, em nosso país, os primeiros anos do CS estão intimamente ligados à popularização das *lan houses* e sua história acompanha os passos da disseminação do acesso à internet e às tecnologias digitais de forma mais ampla.

Para seguir as pegadas do CS em busca do cenário geral da popularização das tecnologias e das culturas digitais no Brasil, realizamos uma recuperação histórica que incluiu pesquisa documental, revisão da bibliografia especializada, memórias pessoais e entrevistas narrativas biográficas (ROSENTHAL, 2014). No presente texto, apresentamos constatações que derivam das duas primeiras abordagens, ou seja, da pesquisa documental e revisão da bibliografia especializada, estabelecendo parâmetros que viabilizem a apresentação das demais constatações em produções futuras. Iniciamos com a construção do que corresponderia a um prelúdio às *lan houses*, que abrange desde as restrições impostas pela lei conhecida como Reserva de Mercado aos processos de engenharia reversa e clonagem na base da difusão de computadores e videogames no Brasil, chegando à popularização dos fliperamas e locadoras.

Na segunda seção, traçamos um panorama do acesso a computadores e internet em nosso país na virada do século, incluindo o papel das *lan houses* e telecentros para a

---

<sup>5</sup> Haviam também outros modos de jogo populares, como o de resgate de reféns ou mapas de mata-mata, onde o objetivo era eliminar os oponentes em servidores que suportavam times de até vinte contra vinte.

<sup>6</sup> Esse tipo de jogo é conhecido pela sigla FPS, do inglês *first person shooter*.

<sup>7</sup> A esse respeito, pode-se dizer que o CS se beneficiou da ascensão e estruturação dos *esports* (cf. TAYLOR, 2012; MACEDO, 2018).

popularização das tecnologias digitais e para o desenvolvimento de fluência tecnológica. Por último, descrevemos as práticas e dinâmicas sociais estabelecidas nas *lan houses* em torno do *Counter-Strike* e apontamos para as mudanças que as culturas de videogames e as tecnologias digitais enfrentaram e ainda enfrentam após o declínio daqueles estabelecimentos.

### **Clones, flippers e locadoras: primeiros anos dos videogames no Brasil**

Devido às políticas da lei conhecida como Reserva de Mercado que vigoraram no Brasil entre 1979 e 1992, até o início da década de 1980, os videogames eram pouco populares entre a maioria dos brasileiros. Na prática, as leis protecionistas instituíram restrições rigorosas à importação de componentes eletrônicos por parte de empresas brasileiras e impedia que empresas estrangeiras desses setores comercializassem seus produtos no país. O objetivo era incentivar o desenvolvimento tecnológico nacional, especialmente nas áreas relacionadas à informática, e evitar a dependência de países estrangeiros (FRAGOSO, 2017). Os videogames se enquadravam nos dispositivos proibidos e, portanto, sua livre comercialização também foi dificultada no Brasil (FERREIRA, 2020).

No entanto, as empresas locais que desejavam comercializar videogames ou computadores não dispunham de experiência, incentivos, conhecimento técnico e pessoal especializado para criar novos produtos. Como saída, optaram por uma técnica conhecida como “clonagem”, que consistia em copiar projetos de dispositivos estrangeiros a partir de engenharia reversa. Isso possibilitou a difusão de equipamentos digitais ainda na década de 1980, ainda que com custos elevados. Além dos consoles e computadores, era comum que empresas menores aproveitassem a falta de regulamentação e fabricassem cartuchos e jogos piratas (FERREIRA, 2020, p. 269-274), promovendo inclusive adaptações e geolocalização, ainda que de forma incipiente (AMARO; FRAGOSO, 2022). A presença da clonagem e da pirataria desde o início da cultura de videogames ajuda a explicar a velocidade da difusão do *Counter-Strike* e demais jogos populares nas *lan houses*, pois estes eram muitas vezes reproduzidos em cópias piratas em CDs<sup>8</sup> piratas ou baixados em sites não oficiais como forma de reduzir custos (NASCIMENTO, 2023).

---

<sup>8</sup> O *Compact Disc Read Only Memory* (CD-ROM) é um tipo de CD desenvolvido em 1985 e popular até a primeira década dos anos 2000. Basicamente, um CD-ROM é constituído de um disco de plástico transparente com duas faces e um orifício no centro, e sua principal função era de armazenar dados.

Voltando ao início da década de 90, o processo de abertura do mercado brasileiro facilitou o acesso do público doméstico aos consoles, embora os preços ainda fossem elevados. Essa mudança no cenário favoreceu a difusão de dois tipos de negócio Brasil: os fliperamas e as locadoras. Os fliperamas (ou *arcades*) já eram relativamente populares no Brasil e no mundo desde a década de 1970. Embora tecnologicamente semelhantes aos videogames distribuídos em um console, funcionavam através da inserção de fichas e tinham como objetivo aumentar a rotatividade dos jogadores através de sessões curtas e de alta dificuldade. Na maioria das vezes, o foco era a qualidade estética, a competição e a interação entre jogador e máquina em detrimento das possibilidades narrativas da tecnologia digital (SILVA, 2014; MENDONÇA, 2019).

Inicialmente, no Brasil, os maiores estabelecimentos geralmente estavam localizados em shoppings centers e bairros de classe média-alta, e contavam com grande diversidade de jogos e gabinetes customizados. Contudo, com o barateamento dos videogames, foi possível observar o surgimento de “salas de jogos” improvisadas, inclusive em pequenos negócios nas periferias, como bares e vendas de bairro. O custo relativamente baixo para alguns minutos de jogo e as possibilidades lúdicas e de sociabilidade fizeram com que as classes populares tomassem conta desses espaços (SILVA, 2014; CHAGAS, 2015).

Na época, os jogos que faziam mais sucesso tinham temática de luta, como os das franquias *Street Fighter* (Capcom, 1987) e *The King of Fighters* (SNK, 1994), favorecendo o clima de competitividade entre os jogadores mais assíduos. Associada à fama dos fliperamas como lugares ligados à criminalidade e à “vagabundagem” (CHAGAS, 2015; SILVA, 2014), a alta competitividade contribuía para afastar jogadores mais jovens e menos envolvidos com a cultura interna dos “*flippers*”. Para esses jogadores, e para a maioria das famílias, mostravam-se mais interessantes as locadoras de videogames (FALCÃO, 2021; SILVA, 2014) para uso doméstico.

A locação de CDs e cartuchos começou nos EUA no final da década de 1980, e não demorou a chegar ao Brasil, tornando-se um negócio muito lucrativo. Um exemplo foi a *ProGames*, inicialmente uma loja paulista de venda de jogos, que abriria filiais em outros estados do país. A empresa floresceu principalmente durante as décadas de 1990 e 2000, e seu sucesso foi grande responsável por proliferar o modelo mais usual de locadoras de videogame no país (SILVA, 2014). Diferente das locadoras dos grandes centros, as que se situavam nas cidades do interior do país eram espaços menos grandiosos, geralmente improvisados em

galpões, garagens e salas de casas – semelhante ao que ocorria com os fliperamas nas periferias e como veremos mais adiante, com as *lan houses*. Como poucas pessoas tinham consoles em casa, essas lojas geralmente privilegiavam formatos em que o valor pago pelo cliente era proporcional ao tempo despendido jogando.

**Figura 1** – Locadora de videogames nos anos 1990



Fonte: Fórum Adrenaline<sup>9</sup>

Diante da falta de outros lugares de convivência e lazer nas periferias e no interior do país, as locadoras tornaram-se pontos de encontro e transformaram o cotidiano e as formas de interação entre os jovens. Entre outras particularidades, esses ambientes eram majoritariamente frequentados por meninos, estando presentes não apenas a competição, mas também a cooperação e aprendizagem coletiva (onde os mais experientes ensinavam os mais novos). O mais corriqueiro era ver duplas jogando em conjunto ou um contra os outros, mas não era incomum presenciar pequenos campeonatos entre amigos (SILVA, 2014) e rivalidade entre jovens moradores de bairros distintos. Em suma, as locadoras tornaram-se lugares privilegiados de práticas, representações, símbolos e rituais, nos quais os jovens buscam demarcar uma identidade juvenil longe dos olhares dos pais, educadores ou padrões promovendo tanto a sociabilidade quanto a formação de identidade (HOFF; WECHSLER, 2002; SEPÉ, 2007).

<sup>9</sup> Disponível em: <<https://forum.adrenaline.com.br/threads/eterna-saudade-o-fim-das-locadoras-de-videogame.645818/>>. Acesso em 19 Jun. 2024.

Para Silva (2014) o declínio das locadoras de videogames poderia ser atribuído a três motivos principais. O primeiro deles foi a pirataria: ao contrário dos cartuchos, a reprodução dos jogos em CDs era mais simples, facilitando as cópias ilegais e a formação de um mercado paralelo na grande maioria das cidades. O segundo teria sido o barateamento dos consoles, que favoreceu o jogo em ambiente doméstico. O terceiro seria justamente o surgimento das *lan houses*, que popularizaram o acesso a computadores conectados à internet, complementando as possibilidades de entretenimento com as redes sociais e aplicativos de bate-papo, como *Orkut*, MSN ou mIRC. Quem vivenciou aquele período pode perceber que grande parte das locadoras foi gradualmente trocando os consoles pelos computadores como forma de atender às novas demandas do mercado de entretenimento digital. Nesse processo, muitas vezes assumiram as configurações que se tornariam conhecidas como *lan houses* e que, rapidamente, se tornariam ambientes privilegiados para uma cultura de jogo no Brasil, constituindo-se como sucessoras dos fliperamas e dos campeonatos nas locadoras.

### **Acesso à internet no Brasil: *lan houses*, telecentros e Computador para Todos**

Embora tenha tornado os equipamentos digitais mais acessíveis, o fim da Lei de Reserva de Mercado não foi suficiente para assegurar sua chegada a todos os locais do Brasil. Mesmo a internet, apesar da disponibilidade prévia de uma infraestrutura básica de telecomunicações de ponta, permaneceu fora do alcance de diversas parcelas da sociedade brasileira. Afonso (2002, p. 72) aponta a desigualdade socioeconômica como o principal impeditivo à adoção ampla das tecnologias digitais, sobretudo nos estados do Norte e Nordeste do país. Mesmo nos grandes centros e no Sul e Sudeste, esse fator era decisivo para a exclusão digital das populações periféricas.

Sobretudo nos primeiros anos do século XXI, o serviço de internet, e até os próprios microcomputadores, eram caros, ficando reservados às empresas, ao governo e às elites econômicas brasileiras. Em 1999, segundo o Banco Mundial e a NUA *Internet Surveys*, apenas 2,01% da população brasileira tinha acesso à internet (Afonso *et al.*, 1999). Em 2001, a PNAD registrou 12,6% dos domicílios com a existência de computadores e 8,6% com computadores e acesso à internet (MORI, 2011). Em 2005, a porcentagem de domicílios brasileiros com acesso à internet não atingia 13%, menos da metade dos quais com banda larga (OLINTO; FRAGOSO, 2011, p. 5). É nesse cenário que as *lan houses* emergem e assumem centralidade.

A *Monkey Paulista*, em São Paulo, é tida como a primeira *lan house* brasileira. Fundada em 1998, ela foi idealizada por Sunami Chun, um jovem filho de imigrantes sul-coreanos, que se interessou pelo modelo dos *PC bangs* após uma viagem ao país de origem de sua família (CARVALHO, 2011). Os funcionários da *Monkey* teriam instalado o CS ainda em 1999, causando impacto imediato e impulsionando a multiplicação dos clientes nos anos seguintes (NASCIMENTO, 2010). O sucesso do negócio levou à criação da franquia *Monkey Lan4Fun*, que chegou a alcançar 60 lojas em 2003, cobrindo todo o território nacional, até fechar suas operações em 2010.

Além de ser pioneira no modelo de negócio no Brasil, a empresa paulista também instituiu e ajudou a disseminar algumas práticas que povoam a memória dos jogadores da época, como os corujões<sup>10</sup> e a organização de campeonatos locais (MIYAZAWA, 2021). Essas experiências ajudariam a constituir as *lan houses* como locais públicos de sociabilidade (HOFF; WECHSLER, 2002) e também de prática competitiva de jogos eletrônicos, apoiando o desenvolvimento dos *esports* profissionais no Brasil.

---

<sup>10</sup> Prática em que os clientes viraram a noite jogando, geralmente por um valor mais barato por hora de jogo.

**Figura 2** - Torneio de CS em uma das filiais da *Monkey*, em São Paulo



Fonte: G1<sup>11</sup>

Ao emular a experiência de “casa de jogos” dos *PC bangs* sul-coreanos, as primeiras *lans* do país tinham como público-alvo jovens de classes sociais mais altas e, portanto, tenderam a se estabelecer em bairros centrais e shoppings centers de grandes cidades. Essa percepção é confirmada por exemplo por Pavan<sup>12</sup> (2004). Gradativamente, as *lans* foram se espalhando para as periferias do país, em salas improvisadas e com infraestrutura mais modesta (LEMOS; MARTINI, 2010), levando com elas, entre outras coisas, o CS. Essa expansão não refletiu uma política de governo ou de organizações civis buscando difundir o acesso à tecnologia, tratando-se de um fenômeno de empreendedorismo, sobretudo por parte da população de baixa renda (LEMOS, 2011). Ao espalhar-se pelo país e disputarem o público dos telecentros, por vezes com vantagem apesar da gratuidade desses últimos, as *lan houses* chamaram a atenção da academia e de outras instituições. A identificação de elementos que apontam seu papel na inclusão digital e social (FRAGOSO, 2003) aumentou o interesse pelo fenômeno das *lans*, encaminhando a percepção da importância das práticas de lazer que começavam a se desenvolver nesses ambientes (NASCIMENTO, 2023).

<sup>11</sup> Disponível em: < <https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1552689-6174,00-FAS+DE+GAMES+LAMENTAM+FECHAMENTO+DA+PRIMEIRA+LAN+HOUSE+DO+BRASIL.html>> Acesso em: 20 de Jun. 2024.

<sup>12</sup> A autora analisou as práticas de consumo e recepção de mídias audiovisuais entre crianças de 9 a 13 anos a partir de duas escolas, uma particular e outra pública, da cidade de Campinas (SP) entre 2001 e 2003.

A potencialização desses debates coincide com as políticas adotadas pelo Governo Federal para acelerar a inclusão digital e diminuir desigualdades, sobretudo entre 2002 e 2006 (MEDEIROS, 2010). A fim de baratear o acesso a computadores pessoais, o Governo Federal buscou abrir linhas de crédito ao varejo, permitindo que a população pudesse comprar computadores a valores mais acessíveis. Entre eles, o mais famoso foi o programa “Computador para Todos”, que começou em 2003 e se consolidou em 2005. Embora tais programas do governo mirassem o consumo doméstico, parte da população começou a adquirir PCs não como bem de consumo, mas de capital, a fim de abrir *lan houses*: “Esse modelo criou sem querer uma estrutura eficiente de microcrédito, que de forma inusitada subsidiou não apenas o consumo, mas também o empreendedorismo” (LEMOS, 2011, p. 14). Isso acontecia porque a venda de computadores não conseguia acompanhar a adoção do acesso à internet. Os serviços ainda eram caros e havia dificuldade de penetração em cidades do interior, nas zonas rurais e em comunidades de baixa renda, especialmente por conta da falta de infraestrutura e disponibilidade de serviços (CARVALHO, 2010; NEMER, 2021).

Segundo a TIC Domicílios 2007, pela primeira vez, mais da metade da população (53%) já tinha tido acesso a um computador. Destes, 40% eram considerados usuários, ou seja, com utilização nos últimos 3 meses. Os números do período nos ajudam a apontar o papel das *lan houses* nesse crescimento: entre 2006 e 2007, as lans se tornaram o local mais utilizado para o acesso à internet no país, segundo relatório divulgado em 2008 pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI, 2008). O uso dos chamados “centros públicos de acesso pago” saltou de 30% em 2006 para 49% em 2007, passando à frente do domiciliar, que se manteve em 40%. Em 2010 a Associação Brasileira de Centros de Inclusão Digital (ABCID) estimava que existiam cerca de 108 mil lans no país (LEMOS, 2011).

Notícias da época também ajudam a ilustrar a rápida expansão desses negócios, como os relatos de Granchi (2007), sobre o espalhamento das *lan houses* nas favelas do Rio de Janeiro, e de Oliveira (2007), que registra a popularidade dos jogos nas lans improvisadas na periferia do Recife. Essas lans eram majoritariamente tentativas de empreendedorismo de pequenos empresários, que geralmente copiavam e adaptavam práticas de lans maiores e as traziam para o contexto dos bairros e das periferias. Mesmo que a infraestrutura fosse diferente das lans de bairros mais ricos, essas iniciativas apresentaram para um público mais amplo os computadores, a internet e, no foco deste texto, também o *Counter-Strike*. Com isso,

é possível atribuir às *lan houses* um papel importante na popularização das tecnologias digitais para milhões de brasileiros, sobretudo os das classes menos favorecidas.

**Figura 3** - *Lan house* na favela de Paraisópolis, zona sul de São Paulo



Fonte: G1<sup>13</sup>

Contudo, como demarca Lemos (2011, p. 14), “como muitas vezes acontece com fenômenos que emergem de baixo para cima no Brasil, sem um caráter “oficial” ou “planejado” e com presença majoritária da população de baixa renda, as *lan houses* logo tornaram-se motivo de desconfiança e vítimas de preconceito”. Essa discriminação se materializou em diversos discursos na sociedade brasileira da época, em espaços como jornais, artigos acadêmicos e através de projetos e leis que dificultavam a manutenção desse tipo de negócio. Críticos como Saldanha (2008) e Fuser (2008) entendiam a inclusão digital como um direito e obrigação do poder público. Sendo assim, enxergavam as lans como defensoras dos interesses do mercado, em oposição aos telecentros implantados pelo Governo, que, em tese, tinham um caráter “contra hegemônico”, e que buscavam desenvolver conhecimentos “úteis” e difundir atividades “sérias”.

Os telecentros geralmente tinham horário de entrada e saída controlados e bloqueavam o acesso a sites de relacionamento e programas voltados ao entretenimento, como os jogos, sob o pretexto de assegurar que as atividades ali realizadas contribuíssem para o desenvolvimento pessoal e profissional dos membros das comunidades. Com isso, os telecentros também promoviam uma visão determinista sobre o que seria uma apropriação

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://g1.globo.com/Noticias/SaoPaulo/0,,MUL138749-5605,00-ORKUT+E+MSN+VIRAM+FEBRE+EM+PARAISOPOLIS.html>>. Acesso em: 19 Jun. 2024.

“útil” das tecnologias digitais, interpretando como “fracasso” o que não encaixavam no padrão esperado (FRAGOSO, 2004, p. 119). Atualmente, a literatura contemporânea percebe os telecentros como um “modelo de inovação fracassado” (NEMER, 2021). Além do citado acima, a inviabilidade é atribuída principalmente a dois fatores: primeiro, não eram sustentáveis, o que causou preocupações relacionadas à garantia de longevidade destes projetos. Segundo, não se tinha uma noção do seu real impacto, o que despertou um interesse por avaliações mais objetivas do modelo. Por exemplo, medir se os Telecentros promoviam o crescimento das economias locais, aumentavam os empregos e melhoravam a qualidade de vida local (NEMER, 2021, p. 111).

As *lan houses* também enfrentaram uma série de sanções do poder público. Moncau e Ferraz (2011, p. 101-102) fazem um resumo dos principais projetos de lei que restringiram a atuação das lans. Em geral, os textos desses documentos apresentam discurso moralista, que associa lans e jogos a violência, evasão escolar e crimes virtuais. Embora não recomendassem diretamente o fechamento dos estabelecimentos, os projetos analisados pelos autores impunham uma série de empecilhos que inviabilizavam o empreendimento diante do contexto precário daquelas microempresas e desconsideravam o perfil do público, como restrições de acesso a jovens e adolescentes, distância mínima entre *lan houses* e estabelecimentos de ensino e obrigações de cadastro dos usuários.

O preconceito e os assédios legais, somado com o crescimento do número de lares com acesso a computadores domésticos e também a expansão da internet móvel no país, fizeram com que o número de *lan houses* fosse diminuindo por volta de 2010 (MONCAU; FERRAZ, 2011). Segundo a TIC Domicílios e Empresas (CGI, 2011), entre 2010 e 2011 a porcentagem de domicílios brasileiros que contavam com computadores cresceu significativamente, passando de 35% para 45% do total. Em grandes empreendimentos como o da *Monkey*, a desaceleração já era perceptível bem antes, com os primeiros indícios surgindo ainda em 2002 (ESSENFELDER, 2002).

### **Dinâmicas sociais em *lan houses*: indicativos do CS**

Na média, as *lan houses* costumavam ter em torno de 10 computadores (BARROS, 2008; CARVALHO, 2010), número que podia chegar a 40 ou 60 em empreendimentos maiores, sobretudo os que tinham como foco os videogames. Boa parte da literatura sobre o tema descreve o cenário das lans não apenas pela presença das máquinas, mas pelo ar-

condicionado frio, a gritaria e as luzes apagadas, apenas com as telas fazendo a iluminação (CARVALHO, 2010). Essa configuração abrigava um ambiente de interação e intensa sociabilidade. Para autores como Barros (2008, 2011) e Carvalho (2010) as lans se configuravam como espaços de encontro, especialmente para a juventude local, que não necessariamente as frequentava para utilizar os computadores ou acessar a internet. Nesse sentido, Barros (2008) aproxima as *lan houses* a um “clube local”, um espaço de lazer e socialização para as pessoas da comunidade. Para a autora, a sociabilidade nas lans se construía de duas maneiras: ao mesmo tempo como espaços de individualização, onde longe dos seus pais os jovens constituíam sua identidade, e de criação de comunidades, através do reforço de laços com outros jovens com gostos similares e que já faziam parte da sua rede de sociabilidade, ou como um espaço para construção de novos relacionamentos (BARROS, 2008, p. 207).

Pereira (2007) defende que a sociabilidade nas lans era construía especialmente pelos jogos em rede, que ampliavam o uso individual do computador para um espaço coletivo. Ao destacar a frequência com que os jogadores se ajudavam, às vezes até assumindo o controle do mouse e teclado de outra pessoa para resolver algum problema, Barros (2008, p. 210) sinaliza para o papel das *lan houses* como ambientes de aprendizagem. De fato, a experiência com o CS representou o primeiro contato de muitos jovens com computadores, sendo que a ênfase no modo multijogador fomentava a prática de jogar em conjunto e a competição um contra o outro, e a criação de campeonatos locais (NASCIMENTO, 2023). Assim como outros jogos multijogadores, o CS potencializava o efeito de sociabilidade e colaboração e, através deles, impulsionava a aproximação com as tecnologias digitais e a aprendizagem de diversas aptidões relacionadas.

Em seu lançamento, o *Counter-Strike* tinha requisitos mínimos para funcionar considerados baixos para a época, o que possibilitava que o jogo rodasse em computadores menos potentes, facilitando sua difusão em lans espalhadas em diferentes locais do Brasil. O mesmo é verdadeiro para as partidas relativamente rápidas, com foco na competição e não na progressão em uma história ou um personagem. Isso tornava a jogabilidade do CS compatível com o modelo de negócio das lans, sobretudo quando se tem em mente que, apesar de viável, o custo das *lan houses* era um impedimento para muitos jovens, sobretudo nas periferias, que não tinham renda suficiente para jogar por muitas horas (cf. CARVALHO, 2010, p. 102). De fato, o perfil desses jogadores era bastante diverso, incluindo pessoas de contextos sociais e

econômicos bastante diferentes. Esses fatores são indícios de mudança do imaginário social em relação a videogames e jogadores, e até do próprio público consumidor. Enquanto nos anos 80 e 90 os jogos digitais eram uma atividade de entusiastas da elite econômica brasileira (FERREIRA, 2020) ou vistos como brinquedos para crianças, com a chegada das *lan houses*, a possibilidade de contato com outros perfis populacionais se ampliou significativamente, especialmente para os mais jovens.

Outro aspecto das dinâmicas das *lan houses* que é potente no CS é o caráter predominantemente masculino daqueles locais. Embora os frequentadores compreendessem as lans como lugares seguros, as atribuições de má reputação acarretavam proibições por parte dos familiares, sobretudo para meninas (NEMER, 2021). Do mesmo modo, existia uma percepção social de que videogames eram coisa de meninos, sobretudo os violentos, como o *Counter-Strike*. Nemer (2021) aponta que não era uma simples questão de gosto: muitas meninas, na verdade, tinham vontade de jogar os mesmos jogos que os meninos, mas tinham seu papel social constituído como uma figura pertencente ao ambiente doméstico. Com isso, as lans se tornaram ambientes masculinizados e, por vezes, tóxicos.

Nemer (2021) observa como a linguagem utilizada pelos meninos nas lans eram muitas vezes forte, com uso de “termos sexistas e homofóbicos, como “mulherzinha” e “viado”, para descreverem a inabilidade de alguém jogar bem” (p. 159). O relato de Pereira (2007) é similar a esse respeito, mas a autora considera que essas manifestações estão menos relacionadas à violência do que à amizade e ao humor. A autora chama as ações de deboche e troça que os frequentadores da lan faziam constantemente uns com os outros de “folgação”, mas enfatiza que elas são sempre restritas ao grupo de amigos, e funcionam mais como indicativo de que alguém é pertencente àquele círculo social. Tanto no nível físico quanto no verbal, essas “zoações” pertenceriam ao âmbito da diversão e seriam motivo de união e permanência coletiva (PEREIRA, 2007, p. 349).

Por parte dos jogadores, essas provocações eram consideradas aceitáveis, e até positivas, contribuindo para a coesão do grupo. Frequentemente serviam como artifício psicológico para desestabilizar o adversário, alimentando a atmosfera competitiva de jogo. Na ausência de manifestações que ultrapassassem os limites internos do grupo ou impostos pelos donos ou administradores das lans, como preconceitos e ofensas “pesadas”, as “zoações” eram um dos principais diferenciais de jogar CS em uma *lan house*, especialmente porque instigavam os jogadores a competirem e a se tornarem mais habilidosos (NASCIMENTO,

2023). Esse atributo também ajudava a posicionar o CS num circuito de “cultura juvenil”, onde o flerte com o proibido e as transgressões à ordem são comportamentos comuns e até desejáveis (KIRKPATRICK, 2012). De todo modo, é preciso reconhecer que essa atmosfera, que também se institui com práticas semelhantes em escolas brasileiras (Nogueira, 2006; Pereira, 2010), constitui um exercício de masculinidade, ou do entendimento do que é ser homem, que afirma valores como agressividade, virilidade e competição (PEREIRA, 2010, p. 169), retroalimentando a exclusão feminina.

No entanto, isso não significava que mulheres não frequentassem *lan houses* ou não jogassem. Diversos relatos dão conta da participação de jogadoras nesses espaços, de times mistos ou inteiramente femininos, alguns alcançando expressividade internacional (NASCIMENTO, 2023). Em alguns casos, dependendo do modelo de negócio adotado pela *lan house*, a participação feminina era facilitada ou induzida. A *Monkey* e suas franquias e filiais, por exemplo, buscavam manter as luzes acesas, proibiam bebidas e cigarros e prezavam por um ambiente mais convidativo para qualquer tipo de cliente, uma tentativa de se afastar do imaginário social das “casas de jogos” e dos fliperamas (ESSENFELDER, 2002; NASCIMENTO, 2023).

**Figura 4** - Time feminino LadieS.AMD (esq.) recebendo premiação no campeonato da ESWC, em 2005



Fonte: Dust2<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://www.dust2.com.br/noticias/29171/brasil-ja-foi-vice-em-mundial-feminino-ha-17-anos-relembre>>. Acesso em: 19 Jun. 2023.

No contexto brasileiro, é preciso reconhecer também a aproximação do CS com a brincadeira infantil de “polícia e ladrão”<sup>15</sup>. Carvalho (2010; 2011) também faz referência a como os meninos das lans conectam os contraterroristas do CS com a atuação violenta dos policiais do BOPE, e Pereira (2010), chama a atenção para como o CS também era relacionado ao filme *Tropa de Elite* (2007), conhecido pelas suas cenas de violência e pela exaltação do papel do policial vingativo. Se, por um lado, essa proximidade facilitava a compreensão dos fundamentos básicos do jogo, por outro é necessário refletir sobre a prevalência da violência e da figura da polícia, sobretudo nas favelas, e de um imaginário juvenil sobre a criminalidade, sobre o papel do policial e, de modo mais geral, sobre a associação entre a performance masculina desejável e o exercício de poder através da coerção física (NASCIMENTO, 2023).

Ainda sobre a competição (BARNETT, 1997), o ambiente competitivo das *lan houses*, sobretudo em jogos com o CS, é outra característica de destaque. Segundo Borowy (2012), a tradição de performances públicas e competição nos videogames remonta à época dos arcades e passa pelos *cyber cafés* dos EUA e Europa. Nesses espaços, muitos jogadores apareciam para testar suas habilidades uns contra os outros, numa espécie de cultura de “rei do bairro”. Disputas desse tipo aconteciam em praticamente qualquer *lan house*, com diferentes níveis de estrutura e premiações, e podem ser consideradas fundamentais para o fomento do cenário competitivo de jogos uma vez que as lans frequentemente tinham seus próprios times, fruto do investimento dos donos, que viam na prática competitiva uma estratégia de marketing (MACEDO, 2018). A experiência brasileira é semelhante ao que autores como T. L. Taylor (2012) e Steinkuehler (2019) classificam como comunidades “*grassroots*” (de base) e que Macedo (2023) vai denominar *esport* comunitário, formadas por entusiastas que estabelecem laços de proximidade, geralmente baseadas nas práticas de jogo e de consumo.

Embora não seja correto apontar uma correlação direta, é possível dizer que o declínio das *lan houses* acompanha o declínio do *Counter-Strike* no Brasil. Com o tempo, o CS foi se tornando um jogo datado. O cenário se agrava com o crescimento de computadores domésticos, banda larga acessível e um mercado de jogos mais competitivo. Gradualmente, os brasileiros que tinham descoberto no CS o seu amor por videogames passaram a conhecer novos jogos, não estando limitados apenas aos que eram ofertados anteriormente nas lans. O

---

<sup>15</sup> Em termos gerais, os participantes são divididos em dois times, os policiais e os ladrões. O objetivo do último grupo é se esconder, e o do primeiro, de capturar os ladrões em um tempo combinado no início da brincadeira.

número crescente de empresas interessadas em um mercado consumidor em expansão e o aumento da capacidade gráfica dos equipamentos domésticos desde o início dos anos 2000 (NASCIMENTO, 2023; FALCÃO, 2021) impulsionou tanto a passagem para outros jogos, mais robustos que o CS, quanto o declínio das *lan houses*.

Não que isso tenha significado o fim do CS ou de sua comunidade: o que ocorreu foi a adaptação a uma nova tendência de jogar, assistir e consumir videogames que gira em torno do *streaming*, do jogo em ambiente privado e da consolidação de comunidades online (cf. TAYLOR, 2018; WITKOWSKI, 2019). Nas periferias, o processo de inclusão digital e em um círculo de consumo também se recompunha de outras formas, deslocando-se fortemente para os *smartphones* e para as tecnologias de internet móvel, com participação de outros jogos, como o *Free Fire* (Garena, 2017), que vão assumir essa frente de alfabetização midiática e tecnológica (MACEDO, 2023).

## Conclusões

Este artigo buscou identificar e discutir a importância dos videogames para a popularização das tecnologias digitais no Brasil, especialmente na primeira década do século XXI. Para tal, reconstituímos os percursos sociais e geográficos realizados pelo *Counter-Strike* em nosso país, jogo que foi febre em território nacional na primeira década dos anos 2000 e que ainda conta com uma comunidade expressiva de fãs e jogadores nos dias atuais. Entre os elementos fundamentais para a reconstituição dessa história, encontram-se as *lan houses*, que tiveram grande popularidade, sobretudo entre os jovens, cujas maiores motivações para frequentá-las eram o entretenimento e a sociabilidade.

Ao longo do texto, argumentamos que há uma estreita conexão entre os percursos desenhados pelo CS e a expansão do acesso às tecnologias digitais no país, de modo que uma história do CS no Brasil reflete a história das culturas digitais, e não apenas das culturas de *games*. A título de síntese, nesta conclusão, poderíamos defender que o *Counter-Strike* marcou um terceiro período da cultura dos videogames no Brasil. De forma geral, as marcações desses períodos podem ser desenvolvidas como proposto a seguir.

O primeiro período corresponderia, grosso modo, à década de 1980, sendo marcado pelas políticas e leis associadas à reserva de mercado para produtos nacionais, que vigorou do final da década de 1970 até 1992 e impuseram limitações severas ao acesso da população brasileira a computadores e videogames. Esse período é marcado por estratégias para

contornar as restrições, como o desenvolvimento de clones brasileiros de computadores e consoles estrangeiros através de engenharia reversa. Ao mesmo tempo, houve a emergência de empresas que se dedicaram à fabricação de cartuchos e jogos piratas, além da primeira onda de fliperamas, geralmente em shoppings e bairros de classe média-alta.

A década de 1990 corresponderia ao segundo período, marcado pela abertura do mercado nacional e consequente facilitação do acesso a consoles e computadores pessoais. Os fliperamas se deslocaram para as regiões periféricas, geralmente em salas improvisadas, e adquiriram a fama de serem locais perigosos, ligados à criminalidade e à “vagabundagem”. Em paralelo, cresceu a popularidade das locadoras de videogames, ambientes geralmente mais acolhedores para crianças e jogadores mais casuais. Esse movimento de expansão ampliou o acesso da população a jogos digitais e o desenvolvimento de uma cultura brasileira de videogames. Nos fliperamas e locadoras já era possível observar a emergência de características que posteriormente serão associadas às *lan houses*, como sociabilidade, competição, aprendizagem coletiva e a constituição desses espaços como majoritariamente masculinos.

O terceiro período, nos anos 2000, foi marcado pela popularização das *lan houses* e telecentros. Apesar dos microcomputadores domésticos estarem em expansão, as conexões eram caras e raramente em banda larga, favorecendo o modelo de conexão em LAN. A proibição de atividades de entretenimento nos telecentros impulsionou as *lan houses*, que eram negócios privados e ampliaram o público dos videogames. Notamos aqui o papel de destaque do *Counter-Strike*, destacando a familiarização dos jovens com as tecnologias digitais através de um jogo que fomentava tanto a sociabilidade quanto a competição e que ajudou a demarcar as lans como espaços dominados pelo exercício da masculinidade hegemônica.

O quarto e último período, que se estenderia desde os anos 2010 até os dias atuais, seria caracterizado pela disseminação do computador individual, pelo barateamento e expansão da conexão doméstica de banda larga e, em escala bastante significativa, da conexão móvel através de *smartphones*. Em paralelo a uma redução da popularidade do CS, que passava a ser visto como um jogo antigo. A multiplicação na oferta de títulos e de gêneros de videogames ofereceria mais opções para os jogadores, criando diversas comunidades digitais com suas próprias características e dinâmicas. Também seria característica do período atual a

popularização do *streaming* de jogos e, mais recentemente, a ascensão dos jogos *mobile* que, no Brasil, assumem a frente de familiarização tecnológica e de alfabetização midiática digital.

## Referências

- AFONSO, C. **Internet no Brasil – alguns dos desafios a enfrentar**. Informática Pública, v. 4, n. 2, p. 169-184, 2002.
- AFONSO, C. et al. **Avaliação de projeto: Desenvolvimento Estratégico em Informática (DESI)**. Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) / Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD), agosto, 1999.
- AMARO M.; FRAGOSO, S. **Apropriações tipicamente latinoamericanas de videogames e o sucesso da SEGA no Brasil**. The Hispanic and Latin American Video Gaming Experience: Imagery, Industry & Audience, Texas, February, 2022.
- BARNETT, W. **The dynamics of competitive intensity**. Administrative Science Quarterly, v. 52(1), p. 128-160, 1997.
- BARROS, C. **Usos juvenis de computadores na lan da periferia: um estudo sobre cultura, sociabilidade e alteridade**. Anais do XXXII Intercom, 2008. Disponível em: <<https://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1775-1.pdf>>. Acesso em: 17 de junho, 2022.
- BARROS, C. **Distinção e compartilhamento no jogo da sociabilidade juvenil: um estudo em lan house popular**. Intexto, v. 1, n. 24, p. 209-222, jan. 2011.
- BENVEGNÚ, L. **Brasil é um dos cinco países com mais jogadores de CS:GO, aponta site**. Draft5, 10 de mai. de 2021. Disponível em: <<https://draft5.gg/noticia/brasil-e-um-dos-cinco-paises-com-mais-jogadores-de-csgo-aponta-site>>. Acesso em: 16 de junho, 2022.
- BOROWY, M. **Public gaming: eSport and event marketing in the experience economy**. Thesis (Master of Arts) – School of Communication, University of British Columbia, Burnaby, 2012.
- CARVALHO, O.B.M. **Jogar, encontrar os amigos ou espalhar o currículo por aí: uma etnografia na lan house e no telecentro 2010**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2010.
- CARVALHO, O.B.M. **Entretenimento, sociabilidade e mobilidade social: reflexões sobre políticas de inclusão digital a partir de uma etnografia na lan house e no telecentro**. In: Pontos de cultura e lan houses: estruturas para inovação na base da pirâmide social, Rio de Janeiro: Escola de Direito do Rio de Janeiro da Fundação Getulio Vargas, 2011, p. 141-170.
- CHAGAS, M. **ARCALDAS: UMA COREOGRAFIA POÉTICA DOS FLIPERAMAS EM POÇOS DE CALDAS**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2015.

Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI). **Pesquisa sobre o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil 2007**. São Paulo, 2008. Disponível em: <<https://cetic.br/pt/pesquisa/domicilios/publicacoes/>>. Acesso em: 08 de nov, 2021.

Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI). **Pesquisa sobre o uso das tecnologias da Informação e Comunicação no Brasil 2010**. São Paulo, 2011. Disponível em: <<https://cetic.br/pt/pesquisa/domicilios/publicacoes/>>. Acesso em: 08 de nov, 2021.

ESSENFELDER, R. **Casas de games de última geração viram febre**. Folha de São Paulo, 25 de out. de 2002. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/redacao/2002/09/15/15092002-casas-de-games-de-ultima-geracao-viram-febre.htm>> . Acesso em 14 de jan., 2023.

FALCÃO, T. **E-Sports in Brazil: Playing against all odds. Série “Connected E-Sports Research”**. Youtube, 2021. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=dj9s1JJP\\_Qs](https://www.youtube.com/watch?v=dj9s1JJP_Qs)>. Acesso em: 10 de novembro, 2022.

FRAGOSO, S. **As Múltiplas Faces da Exclusão Digital**. Ícone, Recife - PE, v. 6, n. 7, p. 110-122, 2004.

FRAGOSO, S. **Desafios da Pesquisa em Games no Brasil**. In: Metagame: panoramas dos game studies no Brasil, São Paulo: Intercom, 2017, p. 15-42.

FERREIRA, E. **Clonagem e pirataria os primórdios dos videogames no Brasil**. Revista do Centro de Pesquisa e Formação do Sesc em São Paulo, 2020. Disponível em: <[https://www.academia.edu/44808816/CLONAGEM\\_E\\_PIRATARIA\\_NOS\\_PRIM%C3%93RDIOS\\_DOS\\_VIDEOGAMES\\_NO\\_BRASIL](https://www.academia.edu/44808816/CLONAGEM_E_PIRATARIA_NOS_PRIM%C3%93RDIOS_DOS_VIDEOGAMES_NO_BRASIL)>. Acesso em: 20 jun, 2022.

FERRAZ, J.V.; LEMOS, R. **Pontos de cultura e lan houses: estruturas para inovação na base da pirâmide social**. Rio de Janeiro: Escola de Direito do Rio de Janeiro da Fundação Getúlio Vargas, 2011.

FUSER, B. **Telecentros comunitários em Juiz de Fora: alternativas de apropriação das tecnologias digitais**. Trabalho apresentado no XXXI Intercom – Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Natal/RN, 2 a 6 de setembro, 2008.

GRANCHI, R. **Lans invadem favelas e aproximam inimigos no Rio**. G1, Rio de Janeiro, 30 de set. de 2007. Disponível em: <<https://g1.globo.com/Noticias/Rio/0,,MUL110264-5606,00-LANS+INVADEM+FAVELAS+E+APROXIMAM+INIMIGOS+NO+RIO.html>>. Acesso em: 14 de abril, 2022.

GASPAR, D. **Jogos Eletrônicos: entre a escola e a lan house**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, 2007.

HOFF, M.; WECHSLER, S. **A prática de jogos computadorizados em um grupo de adolescentes**. Rev. Estudos de Psicologia, PUC-Campinas, v. 19, n. 2, p. 59-77, maio/agosto, 2002.

JIN, D.Y. **Korea’s online gaming empire**. Cambridge, MIT Press, 2010.

JIN, D.Y. **Historiography of Korean Esports: Perspectives on Spectatorship**. International Journal of Communication, Vol. 14, p. 3727-3745, 2020.

KIRKPATRICK, G. **Constitutive tensions of gaming's field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995**. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, v. 12, 2012. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>>. Acesso em 20 jun, 2022.

KING, B.; BORLAND, J. **Dungeons & Dreamers: A story of how computer games created a global Community**. United States, ETC Press, 2014.

LEMONS, R. **Farol Digital: Pontos de Cultura e lan houses como centros de inclusão digital**. In: **Pontos de cultura e lan houses: estruturas para inovação na base da pirâmide social**. Rio de Janeiro: Escola de Direito do Rio de Janeiro da Fundação Getulio Vargas, 2011, p. 67-88.

LEMONS, R.; MARTINI, P. **LAN Houses: a new wave of digital inclusion in Brazil** [Special Issue]. *Information Technologies & International Development*, n. 6, p. 31-35, 2010.

MACEDO, T. **Like a Pro: dinâmicas sociais no e-Sport**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.

MACEDO, T. **Quem não sonhou em ser um jogador de videogame? Taça das favelas Free Fire e as materialidades do esporte comunitário no Brasil**. Tese (Doutorado em Comunicação) – Programa de Pós Graduação em Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

MEDEIROS, M. **As Políticas Públicas de Inclusão Digital Do Governo Lula (2003- 2009): Uma Análise de Programas E Leis**. Dissertação (Mestrado em Políticas Públicas) — Programa de Pós-graduação em Políticas Públicas, Estratégias e Desenvolvimento, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

MENDONÇA, R. **Videogames, Memória e Preservação de seu registro histórico-cultural no Brasil**. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2019.

MIYAZAWA, P. **LAN house e CS: o nascimento dos esports no Brasil**. *Redbull.com*, 14 de out. de 2021. Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/games-passado-esports-brasil>>. Acesso em 25 de maio, 2022.

MONCAU, L.F.M.; FERRAZ, J.V. **Lan house: os desafios da formalização desses centros de inclusão digital**. In: **Pontos de cultura e lan houses: estruturas para inovação na base da pirâmide social**. Rio de Janeiro: Escola de Direito do Rio de Janeiro da Fundação Getulio Vargas, 2011, p. 89-106.

MORI, C. **Políticas públicas para inclusão digital no Brasil: aspectos institucionais e efetividade em iniciativas federais de disseminação de telecentros no período 2000-2010**. 2011. Tese (Doutorado em Política Social) – Programa de Pós-Graduação em Política Social, Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

NASCIMENTO, M. **Fãs de games lamentam fechamento da primeira lan house do Brasil**. *G1*, São Paulo, 01 de abr. de 2010. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1552689-6174,00-FAS+DE+GAMES+LAMENTAM+>>

FECHAMENTO+DA+PRIMEIRA+LAN+HOUSE+DO+BRASIL.html>. Acesso em 06 nov. 2021.

NASCIMENTO, Y. **Dinâmicas sociais do desenvolvimento das culturas dos videogames no Brasil: o caso do Counter-Strike**. 2023. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

NEMER, D. **Beyond Internet Access: a study of social and cultural practices in LAN Houses**. Selected Papers of Internet Research 14.0, Denver, USA, 2013.

NEMER, D. **Tecnologia do Oprimido: desigualdade e o mundano digital nas favelas do Brasil**. Vitória: Editora Milfontes, 2021.

NOGUEIRA, P. **Identidade juvenil e identidade discente: processos de escolarização no terceiro ciclo da escola plural**. 2006. Tese (Doutorado em Educação), Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006.

OLINTO, G.; FRAGOSO, S. **Internet Use in Brazil: Speeding up or Lagging Behind?**. The Journal of Community Informatics, n. 7, agosto, 2011.

OLIVEIRA, L. **No Recife, lans da periferia lotam nos domingos e feriados**. G1, 30 de set. de 2007. Disponível em: <<https://g1.globo.com/Noticias/Brasil/0,,MUL138902-5598,00-NO+RECIFE+LANS+DA+PERIFERIA+LOTAM+NOS+DOMINGOS+E+FERIADOS.html>>. Acesso em: 06 junho, 2022.

PAVAN, M. **Crianças de Controle Remoto e Olhares**. In: XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2004, Porto Alegre. Anais do XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Porto Alegre: INTERCOM, p. 1-19, 2004.

PEREIRA, V. **Entre games e folgações: apontamentos de uma antropóloga na lan house**. Etnográfica [Online], vol. 11 (2), p. 327-352, 2007. Disponível em: <<http://journals.openedition.org/etnografica/1989>>. Acesso em: 06 set. 2021.

ROSENTHAL, G. **Pesquisa social interpretativa: uma introdução**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 5 ed., 2014.

SALDANHA, P. **Telecentros Comunitários no Rio de Janeiro: possibilidade contra-hegemônica de inclusão humanista no social**. In: PAIVA, R.; SANTOS, C.H, (Org.). Comunidade e Contra-Hegemonia: rotas de comunicação alternativa. 1ed., Rio de Janeiro: Mauad X, v. 1, p. 109, 2008.

SEPÉ, C.P. **Navegando na rede de interações de um RPG Online: um estudo de caso do game Erínia**. 2007. Tese (Doutorado em Comunicação) –UNISINOS, São Leopoldo, 2007.

SILVA, E. **Conhecimento, sociabilidade e lazer em jogos online : uma etnografia na "Lan House do Paulo" em São Gonçalo do Amarante-RN**. 2012. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2012.

SILVA, I. **Videogame locadora: espaços de sociabilidade em São José do Seridó/RN / Ítalo Ramon Chianca e Silva**. 2014. – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, São José do Seridó, Edição do autor, 2014.

STEINKUEHLER, C. **Esports Research - Critical, Empirical, and Historical Studies of Competitive Videogame Play**. Games and Culture, v. 15, ed. 1, 2019.

TAYLOR, T.L. **Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge/MA: MIT Press, 2012.

TAYLOR, T.L. **Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming**. Princeton: Princeton University Press, 2018.

WITKOWSKI, E. **Counter-strike: Spectatorship**. In: N. Huntemann, & M. Payne (Eds.), *How to play videogames*. Nova York: NYU Press, 2019.

---

**Recebido em:** 15 de maio de 2024

**Aceito em:** 1 de julho de 2024

---