

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

**DINÂMICAS SOCIAIS DO DESENVOLVIMENTO DAS CULTURAS DOS
VIDEOGAMES NO BRASIL:
O CASO DO *COUNTER-STRIKE***

YAGO RAFAEL CHAGAS DE SOUZA RENATO DO NASCIMENTO

Porto Alegre

2023

YAGO RAFAEL CHAGAS DE SOUZA RENATO DO NASCIMENTO

**DINÂMICAS SOCIAIS DO DESENVOLVIMENTO DAS CULTURAS DOS
VIDEOGAMES NO BRASIL: O CASO DO *COUNTER-STRIKE***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientadora: Profa. Dra. Suely Dadalti Fragoso

Porto Alegre

2023

CIP - Catalogação na Publicação

do Nascimento, Yago Rafael Chagas de Souza Renato
DINÂMICAS SOCIAIS DO DESENVOLVIMENTO DAS CULTURAS
DOS VIDEOGAMES NO BRASIL: O CASO DO COUNTER-STRIKE /
Yago Rafael Chagas de Souza Renato do Nascimento. --
2023.

200 f.

Orientadora: Suely Dadalti Fragoso.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e
Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação,
Porto Alegre, BR-RS, 2023.

1. Videogames. 2. Jogos Digitais. 3.
Counter-Strike. 4. Lan Houses. I. Fragoso, Suely
Dadalti, orient. II. Título.

YAGO RAFAEL CHAGAS DE SOUZA RENATO DO NASCIMENTO

**DINÂMICAS SOCIAIS DO DESENVOLVIMENTO DAS CULTURAS DOS
VIDEOGAMES NO BRASIL: O CASO DO *COUNTER-STRIKE***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

BANCA EXAMINADORA

Dr. José Carlos Messias Santos Franco – Universidade Federal do Maranhão

Dr. Emmanoel Martins Ferreira – Universidade Federal Fluminense

Dr. Breno Maciel Souza Reis – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Dra. Alessandra Teixeira Primo – Universidade Federal do Rio Grande do Sul (suplente)

Para a minha família.
A de sangue e a que eu escolhi.

AGRADECIMENTOS

A todos e todas que mantêm o Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul funcionando, especialmente nos últimos anos de obscurantismo. Vocês mudam vidas. Agradeço também ao Governo Federal, pois o presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Aos amigos do PPGCOM e do LAD, em especial Camila de Ávila, Samyr, Breno, Camila Freitas e Jacque, por tornarem a pandemia mais tolerável e o processo de pesquisa mais leve. Para além dos debates teóricos, vocês são fonte de aprendizado para a vida. À minha orientadora, Suely Fragoso, inspiração como pessoa, pesquisadora e professora. Obrigado por me permitir experimentar, errar e aprender, sempre destacando a importância da diversão e do bom humor no processo.

Agradeço aos professores, mestres e colegas que contribuíram imensamente com a minha formação como pesquisador desde a graduação e me possibilitaram chegar até aqui, dos quais destaco Rudimar Baldissera, Maria Helena Weber, Alexandre Rocha da Silva, Marcio Telles e Luiza Santos. Também agradeço aos professores José Messias e Emmanoel Ferreira, por ajudarem a pensar esta dissertação através dos apontamentos no exame de qualificação.

Aos 16 entrevistados, entre as entrevistas piloto e as oficiais, que dedicaram um pouco do seu tempo e contribuíram para os achados desta pesquisa. Obrigado por terem compartilhado seu conhecimento e por colocarem tanta energia nos relatos. Essa dissertação é de vocês tanto quanto minha, e também uma forma de agradecimento.

Aos meus amigos e amigas, por entenderem minha ausência, meu cansaço e meu não raro mau humor. Aos meus pais, simplesmente por serem quem são. Obrigado por, desde sempre, não medirem esforços para me ajudar a chegar onde eu quero. À minha irmã, pela ajuda e companheirismo. À minha companheira e futura esposa, Iasmin. Obrigado pelas conversas, abraços, companhia e, especialmente, por sempre me mostrar o lado bom das coisas. De verdade, não sei se este trabalho seria possível sem você.

Por fim, escrevo que o processo de aprendizado é sempre um processo de humildade. Se cheguei até aqui, é porque estive todo este tempo sobre os ombros de gigantes como todos vocês.

“Nanos gigantum humeris insidentes”

RESUMO

Esta pesquisa tem o objetivo de identificar e discutir as culturas dos videogames em seus diferentes lugares sociais através do percurso do jogo *Counter-Strike* no Brasil. O referencial teórico é dividido em duas partes: na primeira, buscamos definir o que entendemos como cultura dos videogames e o papel da memória coletiva na sua constituição. Além disso, falamos sobre o gênero dos jogos de tiro em primeira pessoa (*first person shooters*, ou somente FPS), destacando suas principais características e fazendo um apanhado histórico do gênero, desde os primeiros títulos até o *Counter-Strike* (CS), recuperando o contexto social de seu surgimento e do estabelecimento de uma cultura global de jogos digitais. Na segunda, falamos das culturas de videogames no Brasil e de suas continuidades e descontinuidades, começando pelos consoles, fliperamas e locadoras, da chegada do CS através das lan houses e dos rumos no contexto do jogo após o declínio desses negócios. Na investigação empírica, optou-se por adotar um procedimento multimetodológico, que mescla pesquisa documental, história oral e entrevistas narrativas biográficas para recontar a história do jogo através da memória da comunidade. Em termos gerais, concluiu-se que o *Counter-Strike* estabelece inicialmente um processo de simbiose com as lans, acompanhando sua expansão nos estados do Brasil a partir de um movimento que começa em capitais e grandes cidades e espalha-se rapidamente pelas periferias. Hoje, as práticas de jogo e as dinâmicas sociais estão calcadas no aumento da complexidade e convergências entre comunicação, tecnologia e comunidades de jogos, acontecendo majoritariamente online, embora os eventos presenciais ainda sejam bastante significativos para os fãs e para a indústria. O jogo é relevante para a inclusão digital, para o aprendizado técnico e para a formação humana, sobretudo entre os jovens, e marca a cultura dos videogames no país através do pioneirismo na institucionalização dos eSports, das aproximações com o futebol, da nostalgia, do espírito de “faça você mesmo” (*do it yourself*) da comunidade e da performance de padrões de masculinidade hegemônica, sendo parte vital da expansão dos videogames no imaginário social brasileiro.

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

ABSTRACT

This research aims to identify and discuss videogame cultures in its different social places through the course of the game Counter-Strike in Brazil. The theoretical framework is divided into two parts: in the first, we seek to define what we understand as videogame culture and the role of collective memory in its constitution. In addition, we talk about the genre of first-person shooters (FPS), highlighting its main characteristics and making a historical overview of the genre, from the first titles to Counter-Strike, recovering the social context of its emergence and establishment of a global digital gaming culture. In the second part, we talk about videogame cultures in Brazil and its continuities and discontinuities, starting with consoles, arcades and rental stores, the arrival of CS through lan houses and the directions in the context of gaming after the decline of these businesses. In the empirical investigation, it was decided to adopt a multimethodological procedure, which mixes documental research, oral history and biographical narrative interviews to retell the history of the game through the memory of the community. In general terms, it was concluded that Counter-Strike initially establishes a process of symbiosis with the lans, accompanying its expansion in the states of Brazil from a movement that begins in capitals and large cities and spreads quickly to the peripheries. Today, gaming practices and social dynamics are based on increased complexity and convergence between communication, technology and gaming communities, mostly happening online, although face-to-face events are still quite significant for fans and the industry. The game is relevant for digital inclusion, for technical learning and for human development, especially among young people, and marks the culture of videogames in the country through pioneering in the institutionalization of eSports, approximations with football, nostalgia, the do it yourself spirit of the community and the performance of hegemonic masculinity standards, being a vital part of the expansion of videogames in the Brazilian social imaginary.

Keywords: Video games. Digital games. Counter-Strike. Lan Houses.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Maze War</i> . O olho no centro representa um outro jogador.....	26
Figura 2 - <i>Doom</i>	31
Figura 3 - Primeira <i>QuakeCon</i> , em 1996.....	38
Figura 4 - <i>Screenshot</i> do <i>Counter-Strike</i> em fase pré-beta.....	40
Figura 5 - Locadora de videogames nos anos 1990.	46
Figura 6 - Campeonato de CS em uma das lojas da Monkey.....	54
Figura 7 - Lan house na favela de Paraisópolis, zona sul de São Paulo.....	59
Figura 8 - CPL no Hotel Renaissance, em São Paulo, 2001.	77
Figura 9 - Ladies.AMD (esq.) recebendo premiação da ESWC 2005.....	83
Figura 10 - MIBR conquista a ESWC 2006.....	85
Figura 11 - Mapa cs_rio.	94
Figura 12 - Mega Acervus Cup 2012, em Botucatu - SP.....	101
Figura 13 - Torcida brasileira no Major do Rio, em 2022.....	109
Figura 14 - 1ª <i>Whale & Cow LanParty</i> , em 2001.....	142

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Linha do tempo dos principais marcos do <i>Counter-Strike</i> no Brasil.	110
Quadro 2 - Identificação dos entrevistados por ordem alfabética (pseudônimo).....	123
Quadro 3 - Principais contribuições e influências do <i>Counter-Strike</i> nas culturas dos videogames no Brasil.....	157

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. CULTURAS DOS VIDEOGAMES E JOGOS DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA.16	
2.1 CARACTERIZANDO UM JOGO DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA	21
2.2 BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA.....	24
2.3 SOLIDIFICAÇÃO DE UMA CULTURA: O FENÔMENO CHAMADO ID SOFTWARE.....	28
2.4 O <i>COUNTER-STRIKE</i>	39
3. DOS CONSOLES ÀS LAN HOUSES.....	43
3.1 PRELÚDIO: CONSOLES, FLIPERAMAS E LOCADORAS	43
3.2 O FENÔMENO DAS LAN HOUSES.....	48
3.3 EXPANSÃO PARA A PERIFERIA E DEBATES SOBRE INCLUSÃO DIGITAL....	56
3.4 O <i>COUNTER-STRIKE</i> E A CULTURA DE LAN HOUSES NO BRASIL.....	60
3.5 ESTIGMATIZAÇÃO DAS LAN HOUSES, PROIBIÇÃO DO CS E A HISTÓRIA DO MAPA CS_RIO	86
3.6 O <i>COUNTER-STRIKE</i> DEPOIS DAS LAN HOUSES	99
4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	112
6.1 PESQUISA DOCUMENTAL	112
6.2 HISTÓRIA ORAL	113
6.3 MÉTODO BIOGRÁFICO	115
6.4 COLETA DE DADOS: ENTREVISTA NARRATIVA BIOGRÁFICA	117
6.5 ANÁLISE DE DADOS: RECONSTRUÇÃO BIOGRÁFICA DE CASO.....	118
6.6 SELEÇÃO DE ENTREVISTADOS E PROCESSO DE ENTREVISTA.....	120
5. ANÁLISE.....	123
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	160
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	179
LUDOGRAFIA.....	197

1. INTRODUÇÃO

Início dos anos 2000, uma hora da tarde de um sábado qualquer. Logo após o almoço, saio de casa e vou ao encontro de um grupo de amigos – todos entre 08 e 15 anos. Deixamos o condomínio em que moramos, em um bairro de classe média baixa da região metropolitana do Recife, em direção a um conjunto de galerias próximo. Os prédios são formados de quatro estruturas térreas exatamente iguais, dispostas verticalmente e com lojas de ambos os lados, de variados segmentos. Lancherias, locadora de DVDs, salão de beleza, assistência técnica e até uma loteria que oferece o famoso jogo do bicho coexistem em um mesmo espaço, ofertando uma série de serviços para os moradores do bairro. Passamos pelo popular bar do Carlinhos, bastante frequentado nos fins de semana, e subimos uma rampa, que também serve como estacionamento para os clientes em atendimento na galeria. Primeira, segunda entrada à esquerda. Última loja do lado direito. Giro a maçaneta e entro na lan house.

O ambiente é escuro e bastante frio devido ao ar-condicionado. Nas paredes, pôsteres de jogos bastante familiares para mim e para os meus amigos. Duas fileiras de computadores, uma em cada canto, totalizando 10 máquinas em uma sala de aproximadamente 6x3 metros quadrados. A maior parte dos clientes tem uma idade próxima à minha. Boa parte joga a sensação do momento, o *Counter-Strike* (Valve Corporation, 2000), embora alguns prefiram os MMORPGs¹ e passem seu tempo no *Lineage II* (NCSOFT, 2003) ou *Mu Online* (Webzen, 2003). Alguém que goste de silêncio não se sentiria confortável aqui. Ao fundo, do lado oposto à porta, uma única máquina, responsável por controlar os acessos das demais. Retiro da carteira cerca de 15 reais, economizados durante toda a semana guardando boa parte do dinheiro que ganhava para o lanche e para o transporte até o colégio. Suficiente para cerca de 10 horas de crédito na lan. Eu e meus amigos tentamos sentar próximos, mas raramente é possível. Na verdade, não importa. Logo mais estaremos no CS, com uma arma em punho. É aqui que vamos passar boa parte do nosso fim de semana.

O relato acima é pessoal, mas provavelmente soaria familiar para qualquer um que tivesse aquela idade no início dos anos 2000. As lan houses eram lojas que disponibilizam computadores conectados à internet, oferecendo um aparato para atividades como jogar, utilizar redes sociais, ler notícias ou imprimir documentos, tudo por um valor fixo por hora. No início do século, se proliferaram por todo o Brasil, formando pontos de encontro e sociabilidade, onde

¹ A sigla significa “*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*” ou “jogo de representação de papéis online multijogador em massa”.

os jovens podem se divertir longe do controle dos pais (BARROS, 2008; CARVALHO, 2010; 2011; NEMER, 2021).

As lans, como eram carinhosamente chamadas, foram o primeiro ponto de contato de uma parcela significativa da população com computadores, internet e, claro, jogos digitais – especialmente entre grupos mais pobres e minoritários. Embora não fosse necessariamente esse seu objetivo, essas lojas foram pontos importantes de inclusão digital, um problema caro para o Brasil no início do século XXI (CARVALHO, 2010; FERRAZ; LEMOS, 2011). Apesar de sua notoriedade, as lan houses foram alvo de preconceito, críticas institucionais e de uma série de empecilhos legais – especialmente quando começaram a se expandir para as periferias do país (MONCAU; FERRAZ, 2011; LEMOS, 2011).

Acontece que, embora oferecessem diversos serviços ligados à tecnologia e funcionassem como locais de instrução e aprendizagem em relação às TICs, a maior parte dos clientes que frequentavam esses espaços queria mesmo era se divertir com seus amigos (NEMER, 2011; BARROS, 2008; 2011). Como mostram os dados da época, a grande maioria dos clientes utilizavam sites de redes sociais ou estavam interessados nos jogos para computador. Em contrapartida, o governo buscava desenvolver os telecentros, que ofereciam computadores conectados à internet, mas também capacitação técnica gratuita para os moradores de comunidades periféricas, com o intuito principal de prepará-los para o mercado de trabalho e fornecer um conhecimento “útil” (CARVALHO, 2010; BARRETO; PARADELLA; ASSIS, 2008; SALDANHA, 2008). Não demorou para que as lans fossem relacionadas a casas de jogos e a todo tipo de problema social, como evasão escolar, tráfico de drogas e violência – situação que não é necessariamente nova quando falamos em espaços públicos voltados para videogames (BOROWY, 2012; ELLIS, 1984).

Muitos jogos para computador fizeram sucesso na época de ouro das lans, mas nenhum deles teve o impacto e a longevidade do *Counter-Strike*. O CS, como é conhecido, virou febre em território nacional, ajudando a construir as bases para um cenário de esportes eletrônicos brasileiro e formando uma comunidade que continua a ser uma das maiores do mundo no título, mesmo após mais de 20 anos de seu lançamento (MIYAZAWA, 2021; BIAZZI, 2019; BRASIL..., 2016; FABER; MARQUES, 2020; BENVIGNÚ, 2021). Aqui, é fundamental notar que embora o jogo tenha passado por mudanças, caracterizando hoje uma franquia, a versão atual do *Counter-Strike*, chamada de *Global Offensive*, continua sendo um dos principais títulos mundiais no cenário de eSports. Em 2020, o CS:GO se tornou um dos jogos com maior

número de jogadores simultâneos na história da *Steam*² (CARBONE, 2020), com 1,3 milhões, e em 2021, bateu o próprio recorde de maior número de espectadores simultâneos, durante o evento PGL *Major Stockholm* (GE, 2021).

Como apontam Barros (2008; 2010) e Pereira (2007), no período áureo das lans a forma com que os donos conduziam os negócios influenciavam no ambiente, no comportamento dos jogadores e até nos jogos que eram jogados. Em muitos estabelecimentos, ao invés dos FPS, o que floresceu foram jogos de MMORPG, como *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) e *Tibia* (CipSoft, 1997), por exemplo. Isso impacta a experiência de jogo, os públicos desses estabelecimentos e, conseqüentemente, que tipo de cultura de jogo era construída. Este é um dos motivos para empregarmos o termo no plural, “culturas dos videogames”, no título e em diversas passagens neste trabalho. Para nós, existem diferentes culturas quando falamos de videogames, que compartilham semelhanças, mas também têm diferenças em suas práticas e costumes. Por exemplo, entre as já citadas comunidades de jogos de FPS ou de MMORPGs, ou entre os entusiastas de consoles e os de computadores pessoais. O termo “cultura” também aparecerá no singular, quando quisermos nos referir ao conjunto ou a algo mais ou menos comum para todas elas. De todo modo, diante da centralidade do *Counter-Strike* no cenário das lan houses no Brasil e de sua permanência entre os jogos mais importantes para o país nos dias atuais, ao voltar-se para o estudo das culturas dos jogos digitais, o CS aparece como o objeto mais adequado para este trabalho.

Ao investigarmos o estado da arte para o desenvolvimento desta pesquisa, no entanto, chama a atenção a pouca importância dada nos estudos científicos sobre jogos tanto para as lan houses quanto para o CS, e até nos estudos das culturas digitais, de forma mais ampla. A base da afirmação anterior é uma consulta aos principais bancos de dados e indexadores científicos para o nosso contexto. A saber, o Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, o *Google Scholar*, a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), a biblioteca digital da *Digital Games Research Association* (DiGRA) e as plataformas *ResearchGate* e *Academia.edu*, além de anais de eventos relevantes nacionalmente para a área, como Intercom, ABCiber e encontros da Compós. As buscas foram realizadas com as palavras-chave “lan houses”, “lan house” e “counter-strike” (esta última, sem mudanças significativas para quando usado “counter strike”, sem hífen), todas entre aspas, em busca de resultados relevantes para a temática desta dissertação.

² Software, criado pela Valve Corporation, que oferece jogos e aplicativos em mídia digital para compra e download.

Sobre o *Counter-Strike*, utilizando os parâmetros supracitados, por exemplo, na BDTD são 11 trabalhos, no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES são 8 e, no *Google Scholar*, 1.200 trabalhos em língua portuguesa e excluindo as citações, sendo 251 entre 1998 e 2010 (o que compreende o período desde a fundação da primeira lan house brasileira até o auge do declínio da popularidade das lans voltadas para jogos, como veremos mais adiante). No entanto, boa parte apenas cita o CS ao longo do texto ou o utiliza como objeto empírico, com tema geralmente girando em torno da violência (especialmente as produções mais antigas), cultura participativa ou interação em ambientes digitais. Naturalmente, o volume de trabalhos relacionados ao estudo das lan houses é mais representativo. Para fins de comparação, na BDTD são 34 trabalhos (utilizando “lan house” ou “lan houses”), 26 para “lan houses” e 23 para “lan house” no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES e, no *Google Scholar*, 5.520 trabalhos para “lan house” e 4.890 para “lan houses”, utilizando os mesmos filtros de trabalhos apenas em língua portuguesa e excluindo citações.

De forma geral, a maior parte das produções encontradas está concentrada nas áreas de Ciências Sociais e Aplicadas e Ciências Humanas (por exemplo, 19 de 26 no Catálogo de Teses e Dissertações e 33 dos 34 na BDTD). Chama a atenção para o número de trabalhos na área da educação e para os que propõe o debate sobre políticas públicas e inclusão digital. Sobre este último, alguns exemplos são os trabalhos de Barbosa e Cappi (2010), Nemer (2013) e a coletânea “Pontos de Cultura e Lan Houses: estruturas para inovação na base da pirâmide social”, organizada por Ferraz e Lemos (2011). Nesse tipo de trabalho, em geral os jogos digitais aparecem como pano de fundo, em conjunto com as redes sociais – que normalmente têm preferência no debate sobre entretenimento. Dos que dão a devida atenção aos jogos digitais em si, a maioria tem como principal de análise a sociabilidade. Aqui, destacamos Gaspar (2007), Barros (2008; 2011), Carvalho (2011) e Silva (2012). Também chamamos atenção para o trabalho de Belisário e Lopes (2011), intitulado “As culturas digitais dos Pontos de Cultura e Lan houses”, que passa pelo tema das culturas digitais, mas opta por dar ênfase ao uso de tecnologias livres e à potência de uma “sociedade civil desorganizada”.

Também chamou a nossa atenção que, mesmo que as lan houses tenham iniciado no Brasil em 1998, apenas 27 trabalhos fizeram referência a esses estabelecimentos antes do ano de 2004 – ano anterior à intensificação do programa “Computador Para Todos” do Governo Federal, que buscou abrir linhas de crédito para popularizar os computadores pessoais e culminou na explosão das lans no país. Dos que têm como tema os jogos digitais, são 9, onde destacamos Arana (2002; 2004), Gomes (2003), Hoff e Wechsler (2002), Pavan (2004), Nesteriuk (2004) e Sepé (2004), todas tentativas de entender os jogos digitais e suas práticas,

sobretudo entre jovens, nos quais as lans aparecem *en passant* como locais de jogo. Logo após esse recorte de tempo, se acirram os debates acerca da inclusão digital, da dicotomia lan houses *versus* telecentros e dos investimentos mais massivos por parte do Estado no incentivo ao acesso à internet e a computadores domésticos.

É neste cenário que o presente trabalho busca investigar as dinâmicas sociais que ajudaram a desenvolver a cultura dos jogos digitais no Brasil, especialmente na primeira década do século XXI, a partir do percurso feito pelo jogo *Counter-Strike*. Como veremos, o CS nasce entrelaçado com as lans. O jogo também aparece em relatos que o localizam tanto em regiões mais centrais nas cidades, quanto em periferias e favelas, em diversos estados (CARVALHO, 2010; NEMER, 2021; OLIVEIRA, 2007; PEREIRA, 2007). Como detalharemos mais adiante, esse percurso geográfico é bastante semelhante ao observado nos textos e dados que falam da expansão das lan houses, o que reforça o argumento de que há inicialmente uma forte conexão entre esses estabelecimentos e o CS.

O CS, no entanto, continuou a ser bastante jogado no país mesmo depois que as lans passaram a ser menos prevalentes em território nacional, o que permanece até os dias atuais. Portanto, entendemos que o jogo se emancipou, tornando-se maior que o fenômeno das lans em si. Buscamos, assim, a partir da área dos *game studies*, propor um olhar diferente acerca de um evento particularmente marcante para a cultura do jogo digital no Brasil, especialmente no que tange os esportes eletrônicos. De antemão, também destacamos que embora este não seja nosso objetivo, o resultado da nossa investigação tem certo caráter arqueológico, sobretudo pela temática e métodos utilizados, e que pode ser um ponto de partida futuro para pesquisas com este cunho no Brasil.

O problema de pesquisa que nos guia é “**Qual é o percurso feito pelo *Counter-Strike* no Brasil e qual sua relação com as culturas de games no país?**”. Nosso objetivo geral é identificar e discutir as culturas dos games em seus diferentes lugares sociais através do percurso do CS no país. Como objetivos específicos, temos três: a) identificar o percurso geográfico feito pelo CS no Brasil; b) compreender como o CS influencia a formação de uma identidade *gamer* brasileira; c) descrever as particularidades das práticas de jogo do CS no contexto brasileiro. Aqui, cabe demarcar que esta pesquisa não pretende ser um trabalho sobre materialidades, embora alguns pontos relacionados a esses aspectos apareçam ao longo do trabalho. Nosso objetivo é falar sobre cultura, e para tal fizemos uso da memória e da história oral e escrita de pessoas “comuns”, buscando reconstituir o fenômeno, entender seu *ethos* e responder os objetivos postos acima.

Com esse fim, na primeira parte do capítulo 2 buscamos falar sobre as culturas dos videogames, a necessidade de um olhar crítico para ela e como os jogos digitais vêm ganhando importância no imaginário social nas últimas décadas. Também falaremos sobre memória, como esse fenômeno que *a priori* parece individual se liga à experiência coletiva e seu papel na construção de identidades e comunidades. Na segunda metade, caracterizamos o gênero dos jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) e suas principais características, além de fazermos uma breve retrospectiva histórica do gênero até chegarmos no *Counter-Strike*, onde apresentaremos o objeto e o contexto cultural de seu surgimento.

No capítulo 3, buscamos falar um pouco mais sobre as culturas dos videogames no Brasil. Começaremos falando sobre consoles, fliperamas e locadoras, traçaremos um panorama geral sobre a infraestrutura de telecomunicações brasileira no final dos anos 90, falaremos sobre o fenômeno das lan houses, a sua relação com os telecentros, seu papel na inclusão digital e no desenvolvimento de uma cultura de jogos digitais tipicamente brasileira, os percalços enfrentados por esses estabelecimentos ao longo de sua história e como tudo isso se relaciona com o *Counter-Strike*.

No capítulo 4, detalharemos os procedimentos metodológicos que adotamos, que partem de uma abordagem multimetodológica e mesclam pesquisa documental, história oral e o método narrativo biográfico de Gabriele Rosenthal. No nosso percurso de pesquisa, entrevistamos 14 pessoas que abrangem 9 estados brasileiros (3 da região Norte, 2 da Nordeste, 2 da Sudeste e 2 da Sul) e compreendem experiências em 8 capitais e 7 cidades do interior (alguns entrevistados experienciaram o fenômeno em mais de uma cidade, o que detalharemos mais adiante). Também foram selecionados informantes com diferentes níveis de relação com o jogo e com seu cenário competitivo, o que entendemos que foi fundamental para apontar semelhanças e diferenças no processo de análise. No capítulo 5, registramos os principais achados. A Conclusão retoma os caminhos percorridos durante o desenvolvimento da pesquisa, aponta os limites do trabalho e as possibilidades para aprofundamento e diversificação em futuros estudos.

2. CULTURAS DOS VIDEOGAMES E JOGOS DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA

Adrienne Shaw (2010, p. 406) já apontava na primeira década do século que nos *Games Studies* havia um crescente número de trabalhos que se dedicavam a estudar uma “cultura dos videogames”³, com perspectivas diferentes sobre o que ela significaria. A autora apontava o entendimento da cultura dos videogames como uma subcultura, marcada por gostos específicos (WINKLER, 2006), como uma forma de arte (JENKINS, 2005), como a soma de práticas sociais, comunhão e identidade compartilhada em um espaço de jogo (TAYLOR, 2006) ou como resultado das apropriações de discursos dominantes sobre tecnologia, inovação e competência tecnológica e como eles são utilizados pelos membros da indústria de desenvolvimento de videogames (DOVEY; KENNEDY, 2006).

Para Shaw, boa parte das discussões sobre a cultura dos videogames vigentes na década passada focavam em entendê-las como uma subcultura. Ou seja, eram calcadas na descrição dos jogadores e de seus hábitos, frequentemente a analisando como algo à parte de uma cultura maior, como a nacional ou até a global. Em seu artigo, Shaw advoga por um estudo cultural crítico dos jogos, em vez de um estudo das culturas dos jogos por si só, através da aproximação com o campo dos Estudos Culturais. Isso significa entender que os videogames são produtos de contextos culturais mais amplos e que, portanto, é fundamental localizá-los de forma compatível:

Definir a cultura do jogo como algo distinto e separado de uma cultura dominante construída nos encoraja a estudar apenas aqueles que se identificam como jogadores, ao invés de formas de jogar mais dispersas. Ou seja, **devemos olhar para os videogames na cultura e não para os jogos como cultura**. Os videogames permeiam a educação, tecnologias móveis, exposições de museus, funções sociais, interações familiares e locais de trabalho. Eles são jogados por muitas, senão todas as idades, gêneros, sexualidades, raças, religiões e nacionalidades. Nem todos esses tipos de jogo e jogadores podem ser englobados em um estudo de uma comunidade de jogadores isolada (SHAW, 2010, p. 416, tradução e destaques são nossos)⁴.

Embora seja possível encontrar trabalhos que, ainda hoje, se enquadram na crítica de Adrienne Shaw, vale ressaltar que desde sua análise do campo dos *game studies* em 2010, há

³ A autora utiliza o termo no singular, “*culture*”, em oposição ao plural que costumamos empregar neste trabalho.

⁴ No original, “*Defining gaming culture as something distinct and separate from a constructed mainstream culture encourages us to only study those who identify as gamers, rather than more dispersed gaming. That is, we should look at video games in culture rather than games as culture. Video games permeate education, mobile technologies, museum displays, social functions, family interactions, and workplaces. They are played by many if not all ages, genders, sexualities, races, religions, and nationalities. Not all of these types of play and players can be encompassed in a study of an isolated gamer community.*”

um número crescente de produções que se propõem a ter um olhar mais crítico sobre a cultura. Apperley e Jayemane (2017) registraram essa percepção no movimento que chamam de “virada material dos game studies”, que passou a aproximar a pesquisa de jogos digitais às materialidades e à questões interdisciplinares mais amplas (ou pelo menos, a tornar esse diálogo mais frequente), como política (SCHOPPEMEIER, 2019; FALCÃO *et. al.*, 2021), trabalho (BULUT, 2015; WOODCOCK, 2019; MUSSA; FALCÃO; MACEDO, 2020), gênero (FALCÃO; MACEDO; KURTZ, 2021; GRAY; VOORHEES; VOSSEN, 2018) e raça (GRAY, 2020; TRAMMEL, 2020; LAPENSEE, 2020) , situando o jogo em relação às experiências e práticas cotidianas.

O trabalho de Muriel e Crawford (2018) se insere nessa tradição, se propondo a uma ideia similar a de Shaw quando buscam entender a ascensão dos videogames em uma escala mundial nas últimas décadas. Os autores trazem uma definição prática sobre o que seria a cultura dos videogames: “a institucionalização das práticas, experiências e significados dos videogames na sociedade contemporânea, que coloca os videogames e o jogar como parte importante do nosso imaginário social.”⁵ (MURIEL; CRAWFORD, 2018, p. 18). Para os autores, jogar videogames vai bem além do momento de jogo em si, mas incorpora tudo que acontece também fora da tela, sendo fonte de memórias, sonhos, conversas, identidades, amizades e histórias. A cultura dos videogames se conforma então como um conjunto de práticas sociais, localizadas dentro de um contexto social mais amplo (MURIEL, CRAWFORD, 2018), ou como aponta Mäyrä (2008, p. 13), "um sistema de significado".

Mäyrä (2008) ajuda a refinar essa definição, entendendo a cultura dos videogames como um fenômeno que é “construído sobre camadas de aprendizado e experiência entre todos os jogos anteriores com os quais o grupo particular de indivíduos, que compartilham essa cultura, interagiu antes”⁶ (p. 19), ou seja, como um conjunto de experiências compartilhadas entre um determinado grupo de pessoas. Como apontam Muriel e Crawford (2018), essa visão está em consonância ao que pensam antropólogos e teóricos sociais como Celia Pearce (2009, p. 51-54), para quem a cultura é uma rede de significados compartilhados, e Geertz (1973), para quem o homem e sua análise está relacionada com a interpretação e pela busca de significado.

A discussão dos autores até aqui apontam para um fenômeno comum, a ascensão de uma cultura *gamer*, que por sua vez está conectado a um pano de fundo mais amplo de

⁵ No original, “the institutionalization of video game practices, experiences, and meanings in contemporary society, which places video games and video gaming as an important part of our social imaginary.”

⁶ No original, “built upon layers of learning and experience among all the previous games that the particular group of individuals sharing this culture have interacted with before”

transformações sociais nas últimas décadas, como a difusão das culturas digitais (CASTELLS, 20210), cultura participativa (JENKINS, 2008), modernidade líquida (BAUMAN, 2001), pós-humanismo (HARAWAY, 1991), era do simulacro (BAUDRILLARD, 1992) e uma série de outras mudanças típicas de um estágio de capitalismo tardio (CRARY, 2016). O desenvolvimento e coesão desta cultura também estão conectados com o processo de formação da identidade de uma comunidade e com sua capacidade de lembrar. Ou seja, com a sua memória.

Seja no plano individual ou coletivo, a memória é um dos atributos fundamentais da cultura humana, além de uma condição básica para a existência e formação de identidade de qualquer indivíduo ou sociedade. Segundo Rogozhina (2016, p. 6), a discussão da relação entre memória e identidade remonta pelo menos a John Locke, que defendia que as identidades são construídas e reconstruídas através da memória, em um constante processo de lembrar um *self* do passado e relacioná-lo a um *self* presente. Mais que isso, como uma memória se forma e persiste ao longo do tempo pode nos ajudar a desvelar particularidades de um dado sistema sociocultural. Em muitos aspectos, a memória também influencia os modos de ser e pensar das pessoas que constituem esse sistema (ROGOZHINA, 2016, p. 10).

Pollak (1992) entende a identidade social como uma imagem de si para si e de si para os outros, sendo formada justamente numa oposição entre o Eu e o Outro. O autor ainda chama atenção para o caráter de transformação dessa identidade ao longo do tempo, através de processos de negociação:

Ninguém pode construir uma auto-imagem isenta de mudança, de negociação, de transformação em função dos outros. A construção da identidade é um fenômeno que se produz em referência aos outros, em referência aos critérios de aceitabilidade, de admissibilidade, de credibilidade, e que se faz por meio da negociação direta com outros. Vale dizer que memória e identidade podem perfeitamente ser negociadas, e não são fenômenos que devam ser compreendidos como essências de uma pessoa ou de um grupo (POLLAK, 1992, p. 204).

Pollak (1992, p. 201) também nos ajuda a entender os elementos constitutivos da memória, seja ela individual ou coletiva. Para o autor, em primeiro lugar estão os acontecimentos vividos pessoalmente; em segundo, os acontecimentos “vividos por tabela”, aqueles vividos pelo grupo ou pela coletividade que o indivíduo se sente parte. Neste caso, nem sempre houve uma participação efetiva, mas tais eventos ganham um espaço grande no imaginário do grupo, tornando difícil discernir se houve ou não participação. Para além dos acontecimentos, o autor destaca três pontos fundamentais: as pessoas, os personagens e os lugares como elementos constitutivos das memórias.

A priori, a memória pode parecer um fenômeno exclusivamente individual. No entanto, autores como Maurice Halbwachs, já apontavam desde 1920-1930 o caráter coletivo e social da memória e como este fenômeno está submetido a flutuações, transformações e mudanças constantes (POLLAK, 1992, p. 201). Segundo Halbwachs (1992, p. 86), cada grupo social constrói sua própria forma de lembrar sobre o passado. Através da memória, constroem-se narrativas que ajudam a contar a história do grupo, reforçar características próprias e, por tabela, o distinguí-los dos demais. O autor também chama atenção para o fato de que a memória coletiva é baseada na passagem de conhecimento de uma geração para a outra. Sendo assim, apesar de ser constituída pela memória de indivíduos, extrapola os limites de uma memória autobiográfica, ajudando a contar a história de um coletivo e a reconstituir o social através da soma das partes (HALBWACHS, 1992; ROGOZHINA, 2016).

Aqui, faz-se necessário deixar mais claro o processo de formação de memórias coletivas, como elas se relacionam com a memória individual e onde cultura e memória se encontram. Para isso, utilizamos as ideias de Erll (2008, p. 5), que aponta que, em uma primeira instância, a memória cultural está relacionada com a memória biológica. No entanto, é fundamental entender que mesmo uma memória individual é sempre moldada por contextos e experiências coletivas. A vivência, as nossas relações e a forma como nos comunicamos constituem pontos de referência que nos ajudam a relembrar o passado e codificar novas experiências. Para a autora, em suma, lembrar é fruto de contextos socioculturais. Em um segundo nível, a memória cultural refere-se “à ordem simbólica, à mídia, às instituições e às práticas pelas quais os grupos sociais constroem um passado compartilhado” (ERLL, 2008, p. 5). Neste sentido, “memória” é usada de forma metafórica, posto que uma sociedade não lembra de forma literal, mas o processo coletivo de selecionar e pôr em perspectiva é bastante semelhante ao da lembrança individual.

Sendo assim, retomando Halbwachs (1992), a memória só possui validade quando é compartilhada socialmente. Para ele, é justamente esse processo de negociação com a memória dos outros que institui a memória coletiva como uma peça de coesão a um grupo, ou seja, como um instrumento para firmar sua identidade. Como afirma Jedlowski (2005, p. 89), são as histórias e narrativas alheias que confirmam e estabilizam nossas próprias memórias. Neste sentido, há uma primazia das práticas comunicacionais no processo formativo das memórias coletivas.

Ainda sobre a comunicação, Jedlowski (2005) afirma que na atualidade, os meios de comunicação de massa se tornaram fonte principal na construção da realidade entre diferentes grupos sociais, permitindo o registro de memórias coletivas e um resgate do passado. Como

põe, os meios de comunicação “produzem materiais que podem ser memorizados e materiais através dos quais o passado vem a ser representado. Assim, eles realmente constroem memórias” (JEDLOWSKI, 2005, p. 92). No caso do *Counter-Strike*, por exemplo, esses registros em fóruns, sites e redes sociais foram fundamentais para compreender o processo de desenvolvimento de uma cultura *gamer* brasileira e rastrear a evolução do jogo no Brasil.

Halbwachs (1990, p. 34) também nos ajuda a designar que a memória social é responsável por configurar a manutenção de indivíduos sociais em uma comunidade. Se lembramos é porque ainda temos vínculos com o grupo, mantendo pontos de contato suficientes para que nossa lembrança e o que nos recordam possa ser reconstruída sobre um fundamento comum. Como resume Mendonça (2019):

Os conceitos de memória social apresentados por Halbwachs enfatizam que o ser humano, vivendo em sociedade, é sempre parte de uma comunidade e será influenciado por memórias alheias às que ele mesmo produz, alterando sua percepção sobre a vida e sua identidade ao longo de sua existência. Dessa forma, garante-se apenas a existência de uma comunidade e a inclusão de seus membros na mesma àquelas que possuem registros suficientes para continuarem perpetuando ao longo de anos sua identidade, seus costumes e cultura. Novamente, a identidade dessas comunidades poderá sofrer alterações de acordo com as memórias que são produzidas e absorvidas, ao longo do tempo. Porém, garantindo sua existência mediante o movimento contrário e natural do esquecimento, essas comunidades podem perdurar por anos, décadas ou séculos, perdendo e ganhando novos indivíduos que, compartilhando suas memórias em prol da comunidade, garantem a manutenção da mesma no âmbito social (MENDONÇA, 2019, p. 54).

O processo formativo da memória coletiva pode ser entendido, então, como uma busca por pertencimento a um determinado grupo ou ideia (JEDLOWSKI, 2005; HALBWACHS, 1990; MENDONÇA, 2019). Neste sentido, concordamos com Garde-Hansen (2011), que aponta a memória, o relembrar e o recordar como chaves para nossa existência, pertencimento e para o processo de tornar-se algo diferente. A autora também destaca o papel das mídias na mediação dessas memórias, engendrando identidades pessoais e coletivas para construir “nossos mundos de vida” (*our lifeworlds*). Videogames são tecnologia, código, mas também são constituídos pelas práticas sociais. São aparatos sociotécnicos.

Sendo assim, para compreender a fundo o ato de jogar, é fundamental entender como ele se relaciona com as culturas em que está inserido e com as comunidades formadas em torno das práticas de jogo (NEWMAN, 2008; 2012). Afinal, os membros dessas comunidades são os principais responsáveis pela produção de memórias e de conhecimento coletivo na cultura dos videogames. Essas afirmações não pretendem negar a importância das fontes oficiais, mas quando falamos em memória coletiva queremos recontar também uma história de pessoas

comuns, de como essas identidades e essa cultura de jogos digitais brasileira se forma “desde abaixo”. Sendo assim, é fundamental entender o que veio antes do *Counter-Strike* chegar ao Brasil, e observar como a cultura dos videogames, em especial do gênero de jogos de tiro em primeira pessoa, constitui uma rede de significados e práticas nas quais invariavelmente estaremos imersos.

2.1 CARACTERIZANDO UM JOGO DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA

Os anos de 1990 viram o surgimento e popularização de várias franquias e títulos icônicos para a história dos jogos. Para os computadores, títulos como *Myst* (Cyan Inc., 1993), *Warcraft: Orcs and Humans* (Blizzard Entertainment, 1994) e *Diablo* (Blizzard Entertainment, 1996) são alguns que ajudaram a marcar gerações. No entanto, foi o gênero dos jogos de tiro em primeira pessoa (mais conhecidos como FPS, ou *First Person Shooters*) que se tornaram os garoto-propaganda da cultura dos videogames. Títulos como *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992), *Doom* (id Software, 1993), *Quake* (id Software, 1996) e *Half-Life* (Valve Corporation, 1998) ajudaram a extrapolar os limites do realismo, desenvolvendo tecnologias 3D com sofisticação gráfica e ação suficientes para caracterizar um “efeito imersivo poderoso” que passaria a ser intimamente associado com o gênero (REHAK, 2008, p. 187).

Mais do que isso, para muitos entusiastas, jornalistas e acadêmicos, os FPS dos anos 90, sobretudo os desenvolvidos pela id Software, marcam um ponto de virada na forma de como as pessoas jogam e se relacionam com videogames (THERRIEN, 2015). Durante bastante tempo, quando outras mídias queriam retratar um jogador de videogame, era o FPS o exemplo usualmente utilizado, e diversos debates relacionados a jogos e violência se acirraram na esfera pública, construindo um imaginário acerca de quem e como era jogar um jogo digital para um público mais amplo.

Para os jogadores, os FPS dos anos 90 também significaram o desenvolvimento do jogo competitivo, da popularização do jogador *hardcore*, da experimentação com a tecnologia e da emergência e solidificação de costumes e práticas que passariam a conectar grupos antes espaçados em uma comunidade, que com o surgimento da internet passaria a habitar tanto o espaço físico quanto o virtual. Em suma, ajudaram a construir uma sensação de pertencimento e coesão a um grupo que aos poucos passaria do *underground* ao *mainstream*. Antes de apresentar o objeto de pesquisa e contar a história do *Counter-Strike* no Brasil, achamos importante fazer primeiro essa digressão, para entender como algumas marcas deixadas por esse período vão aparecer anos depois no Brasil.

Antes de tudo, cabe definir o que caracterizaria um jogo de tiro em primeira pessoa. Alguns autores já se dedicaram a tentar definir as características fundamentais de um FPS. Nierborg (2006), aponta que “nos jogos de FPS o jogador navega por um mundo virtual a partir de uma perspectiva de primeira pessoa e interage em sequências de combate *single* ou *multiplayer* com vários inimigos usando uma gama de armas para completar objetivos”⁷ (p. 108). Para Voorhees, Call e Whitlock (2012, p.13), a definição de Nierborg já nos aponta para alguns pontos essenciais dentro do gênero, como o movimento do jogador dentro e através de um espaço virtual; perspectiva em primeira pessoa — o que traça um ponto de vista específico, ou seja, através dos olhos do avatar —; modos de jogo para um único jogador (*single player*) ou multijogador (*multiplayer*), que permitem a competir e cooperar com máquinas ou outros jogadores humanos; e o acesso a um arsenal de armas, tida como uma das principais características dos FPS e que salientam o caráter central do conflito nesse tipo de jogo.

King e Krzywinska (2006) destacam o caráter de ação e habilidade mecânica dos FPS, marcado pelo papel ativo do jogador, de ser o “exército de um homem só” e de atirar e desviar de balas, mas também da necessidade de habilidades cognitivas, como aprender a gerenciar recursos e a pensar estrategicamente para vencer os inimigos:

Os principais ganchos encontrados em todo o gênero incluem ganchos de ação, como navegação do personagem-jogador pelo espaço, atirar em inimigos e se proteger. Estes são combinados com ganchos de recursos, principalmente monitoramento de munição, saúde, armas disponíveis e outros equipamentos necessários, e com ganchos táticos e estratégicos - como combinar atirar com se proteger ou qual arma usar para obter o efeito máximo em determinadas circunstâncias (p. 23-24, tradução nossa)⁸.

Sobre o manejo de recursos, é importante destacar o papel da interface, ou do HUD (*heads up-display*), em ajudar o jogador a observá-los. Para Jones (2008), o HUD é um dispositivo que facilita a narrativa e a jogabilidade, auxiliando o jogador a obter informações sobre o seu personagem e favorecendo a imersão. Embora não sejam inovações trazidas pelos FPS, marcaram o gênero a partir de introdução em títulos de grande projeção, como *Doom* (id Software, 1993) e *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992), por tornar visíveis informações que

⁷Tradução nossa para “*In FPS games the player navigates through a virtual world from a first person perspective and interacts in single or multiplayer combat sequences with multiple enemies by using a range of weaponry in order to complete an objective*”.

⁸No original, “*key hooks found across the genre include action hooks such as navigation of the player-character through space, shooting at enemies and taking cover. These are combined with resource hooks, principally monitoring of ammunition, health and the supply of weapons and other necessary equipment, and with tactical and strategic hooks - how to combine shooting with taking cover or which weapon to use to maximum effect in certain circumstances.*”

facilitam uma progressão adequada nesse tipo de jogo (VOORHEES; CALL; WHITLOCK; 2012, p. 16), o que acabou se tornando uma boa prática dentro do gênero.

Somado aos pontos levantados acima, outra característica fundamental de um FPS é a jogabilidade contínua (*seamless gameplay*), que difere de jogos táticos ou baseados em turno por não sofrer interrupções durante as ações do jogador, sendo mais fluida. Como destacam autores como Voorhees, Call e Whitlock (2012), Fragoso (2014) e Claypool *et al.* (2006), por esse motivo, geralmente os FPS exigem de um lado hardware mais potente, quadros por segundo (do inglês *frames per second*, ou FPS) e conexão à internet mais estáveis, e do outro um jogador que consiga se adaptar a um jogo mais rápido, que pede reações intuitivas e um controle das interfaces que reforçam a sensação de imersão. O resultado é uma possibilidade maior de escolhas de direção, engajamento, controle de ritmo de narrativa e interação com o game, atributos que geralmente designam o chamado "jogo sandbox" (VOORHEES, CALL, WHITLOCK., 2012, p. 17).

No entanto, como destaca Mäyrä (2008), tais características não são exclusivas de jogos de tiro em primeira pessoa. Gestão de recursos, reconhecimento de padrões, senso de direção e *timing* são atributos presentes em outros gêneros, como jogos de labirinto (*maze games*), jogos de plataforma e jogos de estratégia em tempo real (do inglês RTS, ou *real-time strategy*). Voorhees, Call e Whitlock (2012) defendem, então, que o gênero de FPS é definido mais por “sua combinação de estruturas lúdicas em vez de seu meio temático ou propósito pretendido”⁹ (p. 14, tradução nossa). Com isso, entendem que suas principais características são a navegação do jogador no espaço digital, a centralidade de vencer obstáculos através do ato de atirar e a perspectiva em primeira pessoa, independente se apresentam temática histórica, militar ou de ficção científica, ou se propõem-se a servir como entretenimento ou propaganda.

Ao contrário do que se pode concluir em um olhar mais superficial, também, Voorhees, Call e Whitlock (2012), King e Krzywinska (2006), Mäyra (2008) e Fullerton (2004), destacam um ponto central que distingue os jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) dos jogos de tiro tradicionais (*shooting games*). Para eles, a movimentação do jogador através de um ambiente tridimensional vem antes do ato de atirar ao discutir as mecânicas do FPS. Sendo assim, “talvez, então, o FPS seja definido tanto pelo atirar quanto pelo movimento, pois o rótulo "primeira pessoa" implica uma relação com um espaço tridimensional representado”¹⁰ (VOORHEES; CALL; WHITLOCK, 2012, p. 15, tradução nossa).

⁹ No original, “*its ludic structures rather than its thematic milieu or intended purpose*”.

¹⁰ No original, “*perhaps, then, the FPS is defined by both shooting and moving in that the "first-person" label implies a relationship to a represented three-dimensional space*”.

Para além dos rótulos de mercado, tais características são suficientes para entender os jogos de tiro em primeira pessoa como um gênero *per se*, assim como apontam diferentes autores (JARVINEN, 2002; FULLERTON, 2004; MÄYRÄ, 2008; GALLOWAY, 2006; VOORHEES, CALL, WHITLOCK., 2012; WOLF, 2012). Os FPS se distinguem de jogos de tiro tradicionais, já que estes últimos são mais amplos e não necessariamente fazem uso do ponto de vista do jogador em primeira pessoa. Indo além, como destacam Voorhees, Call e Whitlock. (2012), a perspectiva em primeira pessoa é mais do que um ponto de vista sobre o jogo, é um ato integrante da jogabilidade dos FPS.

Therrien (2015, p.13) aponta, no entanto, que enquadrar um jogo como “*first person shooter*” é um ato relativamente recente. O autor indica que a grande maioria dos títulos que colocamos hoje na categoria de FPS não eram chamados assim quando foram lançados. Muitos sequer se referiam a si mesmos como jogos de tiro (*shooters*). Mesmo após a explosão suscitada pela id Software e sua sequência de títulos cânones para o gênero, muitos desses jogos tinham seu marketing ou referências em revistas da época centrados mais na experiência 3D e no seu caráter de ação, como “ação 3-D incrível” (*Wolfenstein 3D*), “aventura em perspectiva em primeira pessoa” (*Doom*) e “jogo de ação 3-D atmosférico” (revista *PC Gamer* sobre *Quake*). Na seção seguinte, vamos traçar uma breve história dos jogos de tiro em primeira pessoa, destacando títulos importantes para a popularização dos videogames e de como eles ajudaram a construir comunidades e desenvolver a cultura dos jogos digitais.

2.2 BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA

Em seu trabalho presente na coletânea de textos sobre o gênero de jogos de tiro em primeira pessoa *Guns, Grenades and Grunts*, Mark J. P. Wolf (2012) nos ajuda a traçar uma linha histórica acerca dos jogos de FPS. Para o autor, a origem da popularidade de tais jogos começa com os estandes de tiro presentes nos parques de diversões, bastante comuns nos Estados Unidos desde o fim dos anos 1890 (p. 26) e ainda bastante presentes no Brasil, sobretudo no interior do país. Nesses lugares, é possível testar sua mira com armas de pressão em troca de prêmios como doces, brinquedos ou ursinhos de pelúcia.

Eventualmente, a prática ao ar livre começou a ser adaptada para os ambientes internos. Seguindo o sucesso do pinball, empresas como a *Mechanical Trading Co.* (EUA), em 1895, e a *Automatic Sports Company* (Londres), na década de 1920, começaram a produzir máquinas

eletromecânicas operadas por moedas¹¹, que permitiam jogar sem a necessidade de um operador, mas ao mesmo tempo se distanciaram da similaridade com armas reais, retirando características como o barulho, o recuo e diminuindo a distância entre os alvos em troca de jogos mais rápidos, autonomia e possibilidade de maiores lucros ou prêmios (WOLF, 2012, p. 27-28). Alguns títulos como *Shoot the Bear* (Seeburg, 1947), *Safari Gun* (Williams, 1954), *Shooting Gallery* (Exhibit Supply, 1954) e *Periscope* (Sega, 1968) são alguns exemplos de sucesso (THERRIEN, 2015).

Com um gênero tão popular, não é surpresa que os jogos de tiro foram aos poucos sendo incorporados aos videogames com o avanço da tecnologia. Como aponta Wolf (2012), os primeiros jogos de videogame que rodavam em mainframes¹², como *Spacewar!* (MIT, 1962), e os jogos comerciais que se inspiraram nele, como *Galaxy Game* (Pitts; Tuck, 1971) e *Computer Space* (Bushnell; Dabney, 1971), já apresentavam mecânicas de atirar e características que permanecem até hoje, como armas, munição e alvos virtuais. A diferença, no entanto, era a perspectiva do avatar, que nesses jogos ainda era em terceira pessoa, o que impactava bastante a experiência de jogo, sobretudo por ser considerada menos imersiva (WOLF, 2012, p. 31).

Historiadores e acadêmicos apontam que o primeiro jogo de tiro a apresentar a perspectiva em primeira pessoa foi *Maze War* (desenvolvido por Steve Colley, em 1974) feito para o *mainframe* Imlac PDS-1 localizado no Centro de Pesquisa Ames da NASA (THERRIEN, 2015; WOLF, 2012; JENSEN, 2017). Como aponta Wolf (2012), “os jogos de *mainframe* tinham mais poder de processamento e velocidade do que os jogos de arcade ou videogames caseiros da época, e foram as incubadoras onde muitos gêneros de videogames nasceram, incluindo os FPS”¹³ (p.33, tradução nossa).

Maze War era caracterizado por um labirinto 3D onde os jogadores podiam avançar em linha reta um quadrado de cada vez, com giros feitos em incrementos de 90 graus, o que tornava a jogabilidade desajeitada e por vezes confusa para os padrões atuais, mas representavam uma experiência única para a época. O jogo também contava com modo multijogador (jogadores humanos eram representados como globos oculares gigantes), o que acentuou o caráter de competição e combate que marcam o gênero dos FPS até os dias atuais (WOLF, 2012; JENSEN,

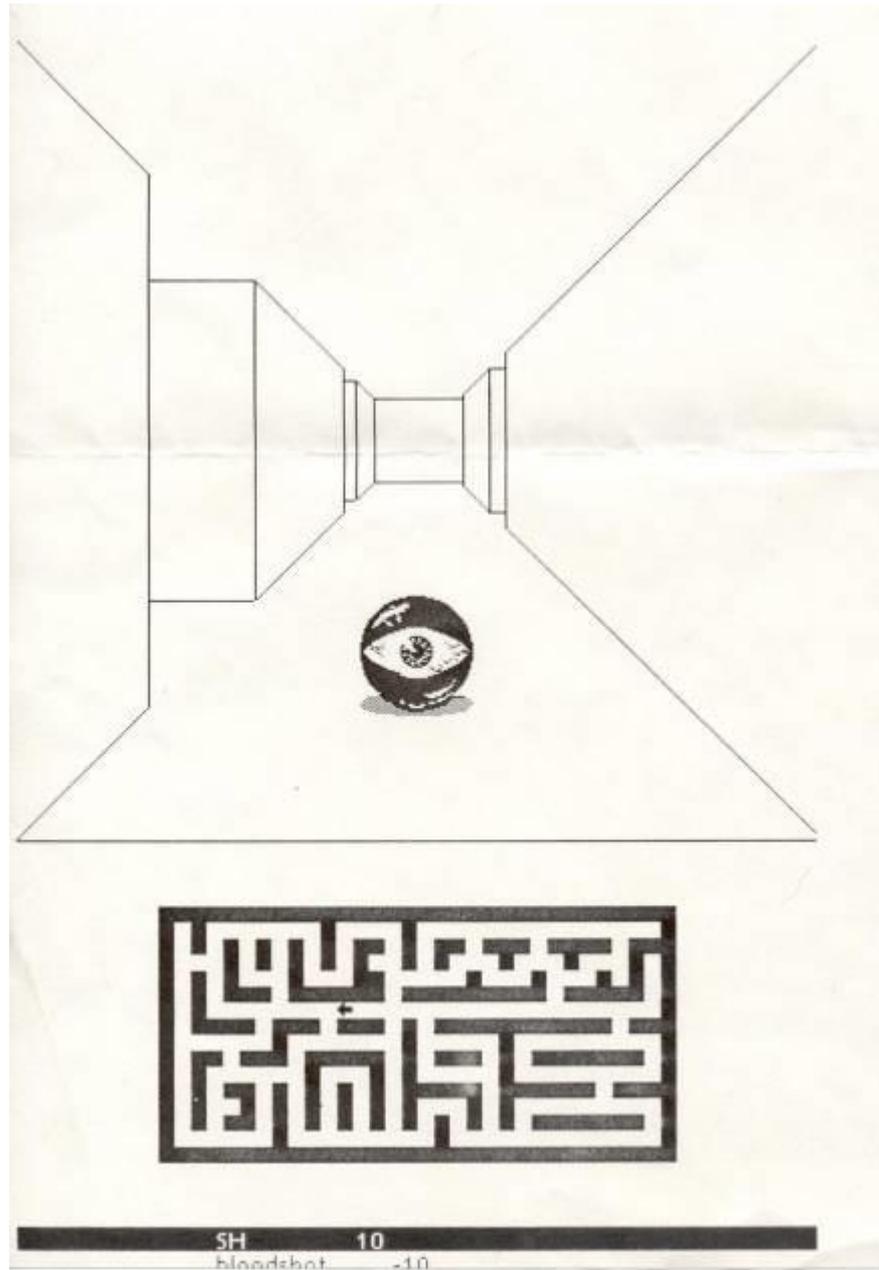
¹¹ Tradução nossa para “*coin-operated*”.

¹² *Mainframes* era como eram conhecidos os computadores de grande porte, geralmente presentes em laboratórios de pesquisa e instalações militares, predecessores dos computadores de uso doméstico, como os PCs (personal computers) e atualmente os notebooks.

¹³ No original, “*Mainframe games had more processing power and speed than arcade games or home video games of the day, and were the incubators where many genres of video games were born, including the FPS*”.

2017). No entanto, apesar dos avanços tecnológicos, *Maze War* não conseguia representar a experiência de mirar e atirar presente em jogos de terceira pessoa, já que para atirar era apenas necessário apertar um botão e mirar era uma ação automática, desde que você estivesse olhando para a direção correta (WOLF, 2012).

Figura 1 - *Maze War*. O olho no centro representa um outro jogador.



Fonte: GiantBomb¹⁴.

¹⁴ Disponível em: <<https://www.giantbomb.com/maze-war/3030-23137/>>. Acesso em: 13 fev. 2023.

Outro grande marco para o gênero dos FPS foi um jogo onde, na verdade, o jogador incorpora um tanque de guerra, capaz de se mover em qualquer direção em um espaço de livre exploração. *Battlezone* (Atari, 1980) foi o primeiro jogo a ter um ambiente tridimensional feito através do computador. Renderizado em vetor, contava com uma paisagem esverdeada com tons de marrom para representar barro, tanques inimigos apareciam na tela em qualquer direção e era possível fazer uso de um radar para identificar adversários próximos (WOLF, 2012; JENSEN, 2017). Therrien (2015, p. 8) destaca que os jogos de simulações veiculares eram apelativos para o público justamente pelo seu caráter de liberdade de exploração, e que muitos tinham uma forte associação com o rótulo de “primeira pessoa”.

Battlezone se tornou um dos games mais populares da época de ouro dos arcades. Vale ressaltar que o jogo foi adaptado em 1983 para computadores de uso pessoal, como o Apple II, Commodore 64 e MS-DOS. Para muitas pessoas, foi o primeiro encontro com jogos de FPS e ambientes 3D, e sua maior força era trazer pequenas evoluções tecnológicas de outros jogos e sintetizá-la em um único título (WOLF, 2012). Embora ainda tivesse limitações, como a impossibilidade de atirar e correr ao mesmo tempo, o título foi importante porque

combinou o atirar com uma perspectiva de tiro em primeira pessoa, um ambiente tridimensional, um ponto de vista móvel, inimigos controlados por computador, movimento suave em todas as direções e controles simples com uma curva de aprendizado baixa, e os disponibilizou para um público de massa como um jogo de arcade (WOLF, 2012, p. 36-37, tradução nossa)¹⁵.

No início dos anos 1990, Therrien (2015, p. 10-11) observa o que chama de “VR mania”. Jogos como *Catacomb 3-D* (id Software, 1991) e *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) passaram a ser frequentemente referenciados como “experiências de realidade virtual” ou “realísticos”, o que destacavam a percepção de “estar lá”, vivendo de fato o que a tela mostrava. Therrien ainda destaca que alguns elementos do mundo do cinema também foram incorporados em jogos como *Corporation* (Virgin Games, 1991) e *Doom* (id Software, 1993), como mecânicas que simulavam o ato de andar ou que tentavam indicar dor ou morte. No caso da id Software, um exemplo são pixels vermelhos que representam sangue quando o jogador atira em um inimigo (THERRIEN, 2015, p. 11). A desenvolvedora foi responsável por diversos títulos cânones no gênero, não só fruto de inovações tecnológicas, mas também por suas estratégias de venda e

¹⁵Tradução nossa para “*battlezone combined shooting with a first-person shooting perspective, a three-dimensional environment, a mobile viewpoint, computer-controlled enemies, smooth movement in all directions, and simple controls with a shallow learning curve, and made them available to a mass audience as an arcade video game*”.

habilidade para construir comunidades expressivas ao redor de seus títulos. Por isso, entendo que mereça um espaço à parte dentro deste trabalho.

2.3 SOLIDIFICAÇÃO DE UMA CULTURA: O FENÔMENO CHAMADO ID SOFTWARE

A id Software foi fundada por quatro ex-funcionários da empresa de informática Softdisk: John Carmack, John Romero, Tom Hall e Adrian Carmack. No entanto, a dupla de Johns eram tidos como os gênios por trás da empresa: Romero era responsável por desenhar os gráficos, enquanto Carmack programava as *engines* que possibilitaram as inovações tecnológicas da desenvolvedora. Para alguns autores, o principal feito de Carmack foi conseguir com que o computador doméstico médio da época fosse capaz de rodar ambientes 3D de forma estável, o que fez com que seus jogos causassem grande impacto no mercado (JENSEN, 2017; KING; BORLAND, 2014).

Para além da excelência técnica e inteligência de mercado da id Software, que veremos mais detalhadamente a seguir, é importante destacar que o mercado de jogos, de forma geral, passava por mudanças, o que entendemos que ajudou a companhia. Em outras palavras, a id Software também encontrou um cenário favorável para jogos de PC. Como aponta Borowy (2012)

Alimentado pela introdução de computadores pessoais acessíveis com gráficos e capacidade de som cada vez melhores, joysticks e rede na década de 1990, o PC começou a competir com o console no mercado de jogos domésticos. Embora o console de jogos fosse uma plataforma dedicada, o PC em rede tinha vários usos, incluindo trabalhos de casa, hobbies, negócios e e-mail, além de fornecer acesso a jogos de qualidade de 'arcade'. Vários jogos para PC durante a década de 1990 começaram a alcançar ou superar as vendas de jogos de console populares; *Myst* (1993) vendeu seis milhões de cópias, por exemplo, enquanto *StarCraft* (1997) vendeu 11 milhões (p. 67, tradução nossa)¹⁶.

O primeiro título de grande expressão da id Software foi *Wolfenstein 3D* (1992), uma sequência não oficial do jogo clássico de aventura *Castle Wolfenstein* (Muse Software, 1981). No entanto, ao invés da visão de cima em 2D que este último tinha, *Wolfenstein 3D* colocava o jogador na pele do espião William “B.J.” Blazkowicz, enquanto tenta escapar de uma prisão

¹⁶ “*Fuelled by the introduction of affordable personal computers with ever-improving graphics and sound capacity, joysticks and networking in the 1990s, the PC began to compete with the console in the home gaming market. While the gaming console was a dedicated platform the networked PC had multiple uses including homework, hobbies, business and email as well as providing access to ‘arcade’ quality games. A number of PC games during the 1990s began to catch up to or exceed the sales of popular console games; Myst (1993) sold six million copies, for instance, while StarCraft (1997) has sold 11 million.*”

nazista construída em um ambiente totalmente 3D. Jensen (2017) aponta que John Romero e Tom Hall, os responsáveis pela narrativa, também buscaram acelerar a experiência de jogo, saindo de um ritmo mais lento dos jogos da época para uma jogabilidade que imprimia uma ação mais contínua.

Para Messias e Mussa (2020), a genialidade de Carmack estava precisamente neste fato. Ao fazer com que as texturas fossem projetadas de forma quase instantânea, o que permitiu um desempenho melhor do jogo, o ritmo acelerado de movimento que viria a marcar os títulos da desenvolvedora criou uma nova lógica temporal e rítmica para os jogos digitais. King e Borland (2014) contam como o jogo se espalhou rapidamente entre os jovens entusiastas de tecnologia da época:

As pessoas estavam hackeando o jogo e transformando pedaços dele, mudando a aparência dos personagens (alguém criou um Barney Wolfenstein, permitindo que os jogadores atirassem no personagem de TV infantil roxo gigante), mudando sons e escrevendo seus próprios labirintos virtuais. Algumas pessoas até lançaram ferramentas que permitiriam que outras pessoas fizessem suas próprias alterações e criassem seus próprios mapas de jogo (tradução nossa)¹⁷.

Esse é um ponto importante e que marca o envolvimento da comunidade formada ao redor dos títulos da id Software. A desenvolvedora ganhou projeção incorporando o espírito de experimentação, liberdade e fascínio com a tecnologia que marcou os anos 1990 e era bastante latente na filosofia hacker e no espírito de *do it yourself* (que ficou mais conhecido através de movimentos anticonsumistas e do punk underground), por exemplo (TAYLOR, 1999; THOMAS, 2002; KIRRIEMUIR, 2006; PERANI, 2016). John Carmack foi um desses jovens que gostavam de decifrar o funcionamento interno de alguns jogos da época, como os da série *Ultima*, que começou a ser desenvolvida em 1980 por Richard Garriott (KING; BORLAND, 2014). O resultado foi a venda de mais de 200 mil cópias em um ano, com direito ao lançamento de uma coleção com 800 mapas feitos pelos próprios jogadores (JENSEN, 2017).

O sucesso de *Wolfenstein 3D* deu projeção à id Software. Para seu próximo grande título, a desenvolvedora planejava um jogo baseado na franquia *Alien*, que acabava de lançar seu terceiro filme em 1992. O acordo pelos direitos, no entanto, não veio, e Carmack teve a ideia de adaptar a narrativa que haviam construído e substituir alienígenas por demônios.

¹⁷ “People were hacking into the game and transforming bits of it, changing the way the characters looked (someone created a Barney Wolfenstein, letting players shoot the giant purple children’s TV character), changing the way the game sounded, and writing their own virtual mazes. A few people even released tools that would let others hack into the game and create their own game maps.”

Depois de alguns ajustes e de simplificar a narrativa, em 1993 nascia *Doom*, baseado em uma premissa muito simples: mate tudo que se move e saia vivo (KING; BORLAND, 2014).

Doom coloca o jogador no papel de um fuzileiro espacial chamado de *Doomguy*, que percorre uma série de níveis em bases militares nas luas de Marte onde experimentos científicos saíram do controle e abriram um portal para o inferno. O game apresentava uma série de inovações visuais e técnicas, como a fluidez de movimento, a liberdade de exploração e a interação que as criaturas do mundo ficcional estabeleciam entre si e com o jogador, aumentando a sensação de realismo (JENSEN, 2017; KLINE *et al.*, 2003; KING; BORLAND, 2014).

O jogo também repete — e amplia, a violência retratada em *Wolfenstein 3D*. Corpos explodindo ou sendo desintegrados, sangue e pedaços de carne bastante reais para os padrões da época. Os FPS, sobretudo os títulos da id Software, intensificaram o debate sobre violência nos jogos¹⁸. Como apontam Kline *et al.* (2003),

Antes de *Wolfenstein* e *Doom*, os desenvolvedores de jogos violentos podiam argumentar que não estavam fazendo mais do que já era feito todos os dias no cinema e na televisão; As *engines* de Carmack e os gráficos de Romero mudaram isso. Era impossível agora não suspeitar que a profundidade e a convicção das ilusões geradas pelos computadores haviam entrado em uma dimensão sem precedentes (p. 145, tradução nossa)¹⁹.

¹⁸ Cabe destacar que esse debate perdura até hoje, e se intensificou após o Massacre de Columbine (1999), e da relação dos atiradores com o jogo *Doom*, e no Brasil após o Massacre no Morumbi Shopping (1999) e da posterior criminalização de *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996), jogo que supostamente “inspirou” o atirador brasileiro.

¹⁹ “*Before Wolfenstein and Doom, developers of violent games could argue they were doing no more than was already done everyday on film and television; Carmack’s engines and Romero’s graphics changed this. It was impossible now not to suspect that the depth and conviction of computer-generated illusions had entered an unprecedented dimension*”.

Figura 2 - Doom.



Fonte: TechTudo²⁰.

Com o avanço da capacidade gráfica dos computadores, a violência deixava de ser figurada ou abstrata e se tornava cada vez mais real. Os autores ainda destacam consumidores mais velhos e, sobretudo, um marketing cada vez mais especializado e competitivo na escalada da violência nos jogos. O “marketing de testosterona”, como chamam, era voltado para um público alvo jovem e masculino, e marcou outros lançamentos como *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992), mas foi com os FPS da década de 90 que os títulos abraçaram esse caráter de transgressão e violência intensa. Como colocam, ela era um *commodity* que ajudava a vender. Um discurso simples, por vezes até simplório, mas que trazia resultados (KLINE *et al.*, 2003, p. 249-251).

Aqui, entendemos que vale a pena fazer uma breve pausa para aprofundar a discussão sobre violência e conformação da cultura dos videogames, especialmente os FPS, como um brinquedo voltado para um grupo específico de meninos. De início, a cultura dos videogames estava atrelada a um campo tecnológico maior, que envolvia, por exemplo, engenharia e programação. Os primeiros jogos nascem em centros militares e universidades (assim como

²⁰ Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2016/04/relembre-todos-os-games-da-classica-serie-doom-ate-o-reboot-de-2016.ghtml>>. Acesso em: 12 fev. 2023.

uma série de outras inovações tecnológicas do século XX, como a internet e suas antecessoras), sob o pano de fundo de movimentos sociais de contracultura, que nas décadas de 1960 e 1970 ofereceram condições para que as transformações tecnológicas fossem gradativamente sendo aceitas e ajudassem a formar um padrão de práticas e comportamentos que viria a ser chamado de cibercultura (FALCÃO; MACEDO; KURTZ, 2021; SALTER, 2017; WOLF, 2012).

Kendall (2002; 2011), aponta que foi durante essas primeiras décadas que começou a se constituir a identidade do “homem nerd”. A imagem que as primeiras narrativas constroem é a de um homem branco, heterossexual e cisgênero, fisicamente fraco e sem habilidades sociais, e que, portanto, se distancia da imagem de homem “ideal”. No entanto, os nerds compensariam suas deficiências com sua inteligência e expertise em tecnologia. Para a autora, esse estereótipo e a identidade que ele ajuda a construir são problemáticos porque estabelecem que

(1) Computadores são um tipo de tecnologia importante, porém problemática (2) Nerds entendem e gostam de computadores (3) Aqueles que entendem e gostam de computadores são nerds (4) Nerds são socialmente ineptos e sexualmente indesejáveis (5) Nerds são homens brancos. Se tomarmos essas prerrogativas como um todo, elas implicam em duas questões importantes a respeito de raça, gênero e tecnologia. A primeira é que a masculinidade dos nerds ainda está em questão, protegendo uma forma de masculinidade hegemônica que ainda prima pela agressividade e fisicalidade. A segunda é que mulheres e pessoas não brancas são excluídas dessa categoria, protegendo um status econômico e tecnológico superior dos homens brancos (KENDALL, 2011, p. 519, tradução nossa²¹).

Essa associação entre games e um público formado por um perfil específico de homem é, no entanto, algo posterior ao *crash* dos videogames de 1983, nos Estados Unidos, e a quase falência da indústria inteira. De início, os jogos digitais do final da década de 1970 até meados de 1980 eram comercializados pensando nas famílias. Os videogames representavam diversão, mas também educação e um olhar “para o futuro”, tendo assim um público mais variado e geralmente utilizando estratégias de marketing que dialogavam com os adultos, ou seja, com quem tinha poder decisório na possível compra do artefato. No entanto, após a crise econômica no setor de games, as empresas começam a privilegiar a comunicação com um público mais jovem, formado majoritariamente por homens heterossexuais, brancos e de classe média

²¹ “*The nerd stereotype conjoins five statements: (1) Computers are an important but problematic type of technology. (2) Nerds understand and enjoy computers. (3) Those who understand and enjoy computers are nerds. (4) Nerds are socially inept and undesirable. (5) Nerds are white men. Taken as a whole, these statements imply two important things with regard to race, gender, and technology. First, the masculinity of nerds is still somewhat in question, protecting a form of hegemonic masculinity which continues to give primacy to aggressiveness and physicality. Second, women and men of color are excluded entirely from this category, protecting the superior economic and technological status of white men*”

(FALCÃO; MACEDO; KURTZ, 2021; GOULART; NARDI, 2017; PERANI, 2016; DONOVAN, 2010).

Kirkpatrick (2012) percebe mudanças similares em sua análise das principais revistas de jogos do Reino Unido entre 1981 e 1995. O objetivo do autor é entender as diferenças no discurso destas publicações e como elas contribuem para a constituição de um campo cultural autônomo dos jogos digitais – ou seja, como ele se desvincula de um campo tecnológico mais amplo. Para Kirkpatrick, a partir da segunda metade da década de 1980 e principalmente na década de 1990, as publicações abandonam o diálogo com os pais (e deixam de enxergar jogadores apenas como filhos), para falar diretamente com os jovens gamers, o que apontaria para uma identidade já estabelecida. Esse movimento passa a posicionar os videogames dentro de um circuito de “cultura juvenil” (*youth culture*), que inclui outros produtos como música popular e moda. Como resultado, os jogos digitais passam a assumir um caráter transgressor e provocativo, que tem como principal característica o gosto pela violência (KIRKPATRICK, 2012, p. 12-13).

Para Goulart e Nardi (2017), é após essa guinada que os jogos passam a ser identificados como violentos e sexistas. Essas características os tornavam mais chamativos para os jovens compradores, e conseqüentemente mais lucrativos para as empresas. Esse perfil de jogo digital se consolida com os “temas maduros” dos anos 1990 e início dos anos 2000 (GRAY; BUYUKOZTURK; HILL, 2017), e como apontam os autores,

Dessa época gestou-se a maioria das ideias do que seria o jogo digital contemporâneo – ideia que ainda vigora no mainstream: jogos extremamente violentos, com mecânicas e sistemas voltados à simulação bélica (seja essa calcada em um viés “realista” ou “cinematográfico”) onde as personagens femininas deveriam ser, ao mesmo tempo, um chamariz sexual e um prêmio ao jogador (tropo comumente nomeado como “donzela indefesa”) (GOULART, NARDI, 2017, p. 253).

De Miguel e Boix (2013, p. 51), vão destacar como esses jogos socializam o uso da violência e estão ligados à virilidade e a uma falsa dicotomia na justificação de seu uso – sendo legítima para punir os “maus” e proteger os “bons” – fazendo os videogames se configurarem como “*toys for the boys*”. Mais que isso, gradativamente a cultura do jogo digital vai apagando identidades femininas, não-heterossexuais ou transgênero, e mesmo que hajam pessoas representantes dessas identidades na cultura gamer, esses espaços não eram – e ainda não são – necessariamente acolhedores para elas (PHAM, 2007).

Embora desde então a cultura dos jogos digitais venha abarcando cada vez mais indivíduos e identidades múltiplas e heterogêneas, seu público principal continua a ser

compreendido da mesma forma, mantendo-se uma estratificação que contribui para a formação do que Massanari (2015) chama de tecnoculturas tóxicas. Para a autora, essas tecnoculturas fazem com que um grupo mantenha privilégios, como o melhor acesso a recursos, criação de comunidades e proteção, enquanto sujeitos que não se encaixam nesses padrões tendem a encontrar menos liberdade e mais vulnerabilidade à violência nesses espaços (GOULART; NARDI, 2017).

Chandler (2019) traz uma opinião similar no conceito de masculinidade tóxica. Em resumo, a masculinidade tóxica tem como ponto central enxergar mulheres como seres inferiores, submissos e sexualmente objetificados, construindo em contrapartida uma figura masculina violenta e responsável por dominar e excluir (GRAY, 2014; KUPERS, 2005). Na cultura dos videogames, especialmente na dos FPS, esse comportamento é predominante – não necessariamente no sentido estatístico, mas com poder simbólico suficiente para influenciar o imaginário social – e constrói uma ideia de comunidade que “costuma ser frequentemente estigmatizada pela forte correspondência com traços como homofobia, misoginia, racismo e tendência a comportamentos hostis e violentos” (FALCÃO; MACEDO; KURTZ, 2021, p. 258).

Essa identidade padrão reflete o conceito de “*Boyhood*”, de Derek Burrill (2008). Para Burrill, *Boyhood* seria, ao mesmo tempo, uma posição de sujeito, uma facilidade de acesso a certas tecnologias e um contexto que favorece um perfil específico de homens. Essa posição do sujeito se fundamenta na ideia de que a socialização masculina na era pós-industrial do capitalismo tardio busca encenar ritos de passagem de outrora, e que delimitavam quando um menino se tornava homem – um ser frequentemente representado como forte, violento, dominador e provedor (GOULART; NARDI, 2017).

Se é que algum dia já foi realizável, no contexto atual, esse modelo de homem se tornou quase impossível de ser alcançado. Com isso, esses ritos são limitados a fantasias que acabam por forçar esses homens a uma regressão à infância e à romantização de uma masculinidade que é, ao mesmo tempo, seu ideal e sua prisão. Para Burrill (2008, p. 261-262), esse modo de socialização encontra ressonância nas estruturas de significado apropriadas por uma “cultura nerd”, que tem nos videogames uma ferramenta profícua. Nos espaços fantasiosos dos mundos de jogo, é permitido exercer a figura de “homem ideal”, através de um papel de herói no mais clássico dos termos (valente, protetor dos fracos e oprimidos e disposto ao sacrifício), sem precisar lidar com as dores e consequências dos limites impostos pelo “mundo real”. Como expõem Falcão, Macedo e Kurtz (2021), esse também acaba se tornando um ambiente a ser defendido, ao passo que os videogames

servem como espaços de regressão, permitindo a fuga, a fantasia, um ambiente longe do feminismo – e do feminino não idealizado –, da luta de classes e de responsabilidades familiares e políticas. Neste escape onde o homem pode tentar provar-se masculino, é de se esperar, portanto, que as tentativas de invasão constituam ameaças, transportando para esses invólucros questões do dito mundo real. (FALCÃO; MACEDO; KURTZ, 2021, p. 259)

Para fechar esse parêntese, cabe destacar que essa conformação do campo dos jogos, em especial os FPS, como um “brinquedo de meninos” ajuda a definir os estágios iniciais da cultura dos videogames. No que tange o Brasil, embora haja negociações com a nossa cultura e com as nossas especificidades, é impossível pensar em um jogo digital que seja constituído sem ter como referência essa organização pregressa (de regras, de histórias, de gráficos) que orienta de antemão essas experiências de alguma maneira, compondo assim uma instância coletiva. Como aprofundaremos mais adiante, marcas dessa cultura e desse imaginário serão perceptíveis por aqui quando falarmos de lan houses e da comunidade brasileira de *Counter-Strike*.

Voltando à id Software e ao *Doom*, para além do ritmo acelerado e da violência, o jogo também marcou época pela forma como explorou a ainda jovem internet comercial. Com a criação da *World Wide Web* por Berners-Lee e do navegador *Mosaic*, por Marc Andreessen, na década de 1990, a internet começou a se popularizar para um público mais amplo. Segundo King e Borland (2014), Carmack e Romero se inspiraram nesse espírito de inovação vindo “de baixo para cima” (ou seja, não liderado por governos ou grandes corporações, mas por pessoas comuns) e buscaram destacar o modo multiplayer de *Doom*.

De fato, primeiro através de conexão através de redes locais (LAN) e mais tarde através de tecnologia DWANGO (*Dial-up Wide Area Network Games Operation*, foi um dos primeiros serviços para jogos online, com sede nos Estados Unidos), que aumentava o alcance da rede, *Doom* ajudou a incentivar a competição, o aprendizado e o aperfeiçoamento de habilidades de combate *player versus player* (PvP), bases que ajudariam a formar um culto ao redor do jogo e de títulos posteriores de FPS, além de plantar as sementes que desenvolveram o cenário de jogo competitivo profissional como conhecemos hoje em dia (TAYLOR, 2012)

Kline *et al.* (2003) também destacam o papel da internet na estratégia de mercado da id Software:

Carmack e Romero pretendiam colocar o jogo nas mãos de clientes em potencial o mais rápido possível. Em vez de apenas lançar uma demonstração fragmentada, como outros desenvolvedores de jogos faziam, eles permitiram o download de episódios completos de *Doom* ou “níveis”, confiando que, uma vez que os jogadores experimentassem os extraordinários gráficos, animação e suavidade do jogo, eles

seriam fisgados e comprariam a versão completa nas lojas (p. 145-146, tradução nossa)²².

Indo além, os desenvolvedores ofereceram à comunidade de entusiastas de tecnologia, que havia se criado ao redor de *Wolfenstein 3D*, ferramentas e até o próprio código do jogo para que todo mundo que tivesse conhecimento básicos de programação e design pudesse alterar completamente o game, desde os níveis até a forma como *Doom* se parecia. O objetivo era criar uma cultura coletiva de fãs que funcionavam não só como jogadores, mas também como criadores. A estratégia fez com que *Doom* fosse compartilhado mais de 20 milhões de vezes online e vendesse 2 milhões de cópias na época, tornando-se em 1994 o jogo mais vendido da história (KLINE *et al.*, 2003, p. 146).

O último título da id Software imprescindível de citar nesta breve história dos jogos de tiro em primeira pessoa é *Quake* (1996). Isso porque se *Doom* popularizou o jogo competitivo em rede, *Quake* solidificou a prática como o futuro dos jogos. Inicialmente, os desenvolvedores tinham a ideia de abandonar o estilo *shooter* (jogos de tiro) por algo mais próximo ao RPG (*Role Playing Game* ou “Jogo de Interpretação de Papéis”). O personagem principal seria uma espécie de Thor, com um martelo mágico que usaria para derrotar inimigos em um mundo inspirado por antigos templos Astecas, além de uma narrativa mais bem desenvolvida. Com o tempo, os Astecas deram lugar a castelos medievais. Depois, à preocupação de que o conceito mais antigo afastaria os fãs de *Doom* e seu estilo *sci-fi* (KING; BORLAND, 2014).

As diversas mudanças de direção, e o consequente tempo já investido, fizeram com o que a id Software optasse por reutilizar os cenários medievais. O resultado foi uma colcha de retalhos, com uma mescla entre castelos, portais de teletransporte e armas futuristas. *Quake*, no entanto, trazia diversos avanços tecnológicos. A nova engine desenvolvida por Carmack permitiu ambientes totalmente 3D, tornando possível salas sobrepostas e atacar e ser atacado de qualquer direção, controlar o olhar do avatar através do mouse (*mouse look*) e maior fluidez de movimento. O jogo também contava com uma trilha sonora idealizada por Trent Reznor, da lendária banda de rock *Nine Inch Nails*, e posteriormente teve seu código inteiramente disponibilizado pela desenvolvedora em fóruns de entusiastas. A ideia de uma trama mais complexa também foi abandonada em favor de manter-se em um campo que vinha dando certo para a id Software: um FPS com uma história simples, focado na ação e principalmente no

²² “Carmack and Romero aimed at getting the game into the hands of potential customers as quickly as possible. Instead of just releasing a fragmentary demonstration, as other game developers had, they allowed the download of complete Doom episodes or “levels”, trusting that once gamers experienced the extraordinary graphics, animation, and smoothness of play, they would be hooked and purchase the full off-the-shelf version.”

modo multijogador, que ficou conhecido como “*deathmatch*” (KING; BORLAND, 2014; JENSEN, 2017).

Na verdade, o modo multiplayer e os servers dedicados à partidas *deathmatch* (termo introduzido por *Quake* para referir-se às partidas *player vs. player*) apareceram mesmo antes do lançamento do jogo. A companhia continuava sua política de contato direto com a comunidade, e mesmo antes do lançamento oficial, já estava liberando gradualmente em fóruns dedicados à *Doom* versões incompletas do jogo. Cabe destacar que *Quake* se beneficiou de um avanço significativo nas infraestruturas de internet na época. Modems *dial-up* eram cada vez mais comuns, o que significava que era mais fácil para os jogadores encontrarem servidores dedicados para o videogame. Estes servidores também eram mais perenes. Uma vez que você jogava e gostava, era fácil voltar lá novamente no dia seguinte. Se estabelecer na internet, então, significava expandir e derrubar as barreiras geográficas da comunidade de videogames (KING; BORLAND, 2014).

A comunidade de jogos, sobretudo as dos FPS, também passou a viver um momento ímpar com *Quake*. Mesmo antes do lançamento oficial, os jogadores entusiasmados com os *deathmatchs* passaram a utilizar o termo “clã” para montar times e disputar partidas multiplayer do jogo. Segundo King e Borland (2014), o conceito de clãs já tinha uma história nos jogos digitais, com alguns MUDs²³ já tendo implementado esse sistema no final dos anos 1980 e início dos anos 1990. O conceito era semelhante às guildas dos MMORPGS, onde os jogadores colaboravam entre si e se focavam em eliminar outros jogadores. Os clãs, no entanto, se espalharam por *Quake* e nos FPS seguintes, fomentando o sentimento de pertencimento, competitividade e tornando-se embriões das equipes que povoariam os cenários de esportes eletrônicos anos mais tarde (LOWOOD, 2014; TAYLOR, 2012).

Além dos jogos em servidores online, *Quake* foi importante pela difusão e transformação da prática de LAN *parties*²⁴, que abordaremos mais detalhadamente no capítulo seguinte. A conexão em LAN garantia que os jogadores experimentem uma jogabilidade rápida e *ping* (ou latência) baixos, características bastante importantes para jogos competitivos (SWALWELL, 2009, p.117). O ponto é que com *Quake* esse tipo de prática era também fomentada pela própria id Software, como uma estratégia comercial.

²³ A sigla significa *Multi-user dungeons and dragons* e refere-se a um jogo de aventura, em ambiente virtual, em que o usuário explora mundos em busca de monstros e tesouros.

²⁴ LAN significa *Local Area Network*, ou computadores ligados em rede local. Em geral, nas *parties*, os jogadores levavam suas próprias máquinas para jogar no mesmo ambiente.

A *QuakeCon*, por exemplo, uma das LAN *parties* idealizadas por fãs através de uma comunidade de IRC²⁵ dedicada à *Quake*, teve sua primeira edição em agosto de 1996 e contou com a participação algumas dezenas de pessoas e vários funcionários da *id Software*. O evento se tornou anual e em 2002 já era um dos maiores eventos de LAN do mundo, juntando milhares de pessoas, o que persiste até hoje²⁶ (KING; BORLAND, 2014). Em 1997, também tivemos a *Red Annihilation*, competição em LAN de *Quake* onde John Carmack ofereceu de prêmio sua própria Ferrari, evento que viria a ser um marco para as competições de esportes eletrônicos.

Figura 3 - Primeira *QuakeCon*, em 1996.



Fonte: *Donde Quake* 2²⁷.

Para além do *buzz* comercial, a cultura e as comunidades que se construíram ao redor de *Doom* e posteriormente com *Quake* ajudaram a estabelecer padrões na indústria, tanto no que tange eventos presenciais, quanto para o desenvolvimento de jogos competitivos face a face (TAYLOR, 2012, p. 15). O título influenciou outros jogos com proposta similar, como *Unreal* (Epic Games, 1998) — que trouxe uma engine que viria a marcar o mercado de desenvolvimento de jogos para muito além dos FPS — *Unreal Tournament* (Epic Games, 1999), um dos primeiros títulos FPS puramente focados em *multiplayer*, e outros jogos da *id Software*,

²⁵ Bastante popular nos anos 1990 e início dos anos 2000, o *internet relay chat* (IRC) era um sistema de bate-papo baseado em texto que permitia discussões entre um grande número de pessoas através de canais de conversação.

²⁶ Para mais detalhes, acesse <https://quakecon.bethesda.net/en/>.

²⁷ Disponível em: <<https://dondeq2.com/2019/03/20/redwoods-photos-of-quakecon-96-and-97/>>. Acesso em: 12 fev. 2023.

como *Quake II* (1997) e *Quake III Arena* (1999). O legado deixado pela id Software ajudaria a eternizar para sempre o gênero de FPS, que a partir daqui, não pararia mais de crescer.

2.4 O COUNTER-STRIKE

Em 1996, dois ex-programadores da Microsoft, Mike Harrington e Gabe Newell, decidiram abrir sua própria empresa de desenvolvimento de games, a Valve. Dois anos depois, lançavam seu primeiro título, chamado *Half-Life* (Valve Corporation, 1998). O jogo utilizava a engine de *Quake II*, licenciada junto à *id Software*, e cobria uma deficiência da grande maioria dos jogos de FPS até o momento, tendo uma narrativa mais elaborada, com enredo bem trabalhado e caracterização mais bem desenvolvida (JENSEN, 2017; KING; BORLAND, 2014).

Half-Life conta a história de Gordon Freeman, um cientista preso em um centro de pesquisa invadido por monstros de outra dimensão, devido a um experimento que deu errado. Como em outros FPS da época, seu objetivo é defender-se utilizando um arsenal de armas a sua escolha e resolver alguns quebra-cabeças para progredir na história. No entanto, o jogo inova ao não trazer cinemáticas (ou *cutscenes*), construindo uma progressão mais fluida e que se apoia em elementos do próprio ambiente para construir a narrativa, contar histórias e dar pistas ao jogador.

O título de estréia da Valve se tornou um dos jogos mais premiados da história e, segundo comunicado da própria empresa, em 2008 passou de 9 milhões de cópias físicas vendidas²⁸, ou seja, sem contar as digitais (CARON, 2008). No entanto, ao que interessa a este trabalho, o ponto mais importante é uma modificação (popularmente conhecido como *mod*) feita por um fã em 1999, que deu origem a outro jogo icônico, o *Counter-Strike* (Valve Corporation, 2000).

Assim como no caso da id Software, a Valve prezava por uma relação bastante próxima com a comunidade de *modding*. Segundo King e Borland (2014), a empresa tinha como prática contratar programadores dessas comunidades, além de criarem um evento anual chamado “*Half-Life Mod Expo*”, pouco depois do lançamento do jogo, para destacar o trabalho de programadores independentes. Um desses entusiastas era o estudante canadense Minh Le, um jovem que já se experimentava com modificações desde *Quake* e enxergou em *Half-Life* e no

²⁸ É importante ressaltar que após o sucesso do mod *Counter-Strike*, o jogo foi oferecido de graça a quem tivesse uma cópia original do *Half-Life*, o que pode ter influenciado as vendas.

seu código aberto uma nova oportunidade para tentar fazer algo único (KING; BORLAND, 2014).

Minh Le se propôs a fazer um jogo praticamente novo e se baseou em uma experiência anterior, um mod chamado *Navy SEALs*, que buscava aproximar *Quake* da realidade, adicionando armas reais, soldados e uma temática militar. Com a ajuda do também programador Jess Cliffe, um motor de gráficos mais potente e o código de *Half-Life*, que foi disponibilizado para os modders pela Valve, Le decidiu dar continuidade a sua ideia. O foco estaria totalmente na temática militar, no ritmo mais lento e no realismo, com armas mais precisas e que copiavam as utilizadas pelo exército, além de objetos e cenários que tentavam reproduzir o “mundo real”. De um lado, um time terrorista que estaria encarregado de explodir um alvo plantando uma bomba. De outro, um time contraterrorista que teria a missão de pará-los, seja desarmando a bomba ou eliminando todos os adversários. Como trabalhava majoritariamente sozinho, canalizou suas energias em um modo multijogador. Era um conceito simples, focado no trabalho em equipe (KING; BORLAND, 2014; MCLAUGHLIN, 2012; LI, 2017).

Figura 4 - Screenshot do *Counter-Strike* em fase pré-beta.



Fonte: *Counter-Strike* Wiki²⁹.

²⁹ Disponível em: <https://counterstrike.fandom.com/wiki/Counter-Strike_Beta>. Acesso em: 08 fev. 2023.

Não demorou muito para a Valve notar o *Counter-Strike*. A empresa comprou os direitos do jogo, contratou Minh Le e colocou à sua disposição programadores que ajudaram a corrigir bugs e fazer otimizações. Em 2000, o jogo foi oficialmente lançado nas lojas em sua versão 1.0, embora ainda estivesse disponível para download gratuito. Para aqueles que compraram *Half-Life*, o CS (como ficou popularmente conhecido), também foi disponibilizado de graça (KING; BORLAND, 2014; STANTON, 2020).

O *Counter-Strike* foi um sucesso. Os FPS estavam em alta, o jogo era gratuito e teve seu modelo de distribuição facilitado pela Valve, apresentava temática militar — bastante cara aos americanos, sobretudo em anos de guerra ao terror³⁰ — além de uma proposta mais realista que representava uma inovação e quebra com os mundos fantásticos dos clássicos *Doom*, *Quake* e *Half-Life*. Somados a esses pontos, um estilo de jogo que também inovou ao ser focado na competição, que se beneficiava com a ascensão e estruturação dos esportes eletrônicos (cf. TAYLOR, 2012; SEO; JUNG, 2014; MACEDO, 2018), e no trabalho em equipe. Diferentemente dos títulos de sucesso anteriores de FPS, o *Counter-Strike* não tem um modo de renascimento rápido. Ao morrer, o jogador é forçado a assistir os outros jogarem e esperar uma próxima rodada, o que pede uma abordagem mais cooperativa e estratégica dos jogadores (JENSEN, 2017). Como apontam King e Borland (2014),

De fato, no final de 2002, o Counter-Strike dominava os *gaming cafés* nos Estados Unidos e na Europa da mesma forma que o Doom dominou as primeiras LAN parties. Torneios de jogos profissionais, como os realizados pela Cyberathlete Professional League, sucessora da Professional Gamers League, o adotaram. Equipes de todo o mundo ganharam centenas de milhares de dólares todos os anos jogando. Nos três anos desde seu lançamento, o Counter-Strike se tornou um dos jogos multiplayer mais populares do mundo. Durante os horários de pico, noventa mil jogadores de todo o mundo tentavam eliminar uns aos outros, tornando-o de longe o mod mais popular já criado. A cada mês, 1,7 milhão de jogadores investem 2,4 bilhões de minutos coletivos por mês no jogo (KING; BORLAND, 2014, tradução nossa).³¹

É importante ressaltar que, ao longo do tempo, o título continuou a evoluir, constituindo uma franquia. As versões mais famosas do jogo original são o *Counter-Strike* 1.5 (2002) e o

³⁰ Campanha militar desencadeada pelos Estados Unidos, a nível global, em resposta aos ataques de 11 de setembro de 2001. O Counter-Strike, principalmente através de mods, foi um dos jogos utilizados pela comunidade para reverberar discursos alinhados à essa filosofia de atuação (cf. MANTELLO, 2012; ROBINSON, 2012).

³¹ No original, “*Indeed, at the close of 2002, Counter-Strike dominated gaming cafés in the United States and Europe the way Doom once dominated the early LAN parties. Professional gaming tournaments such as those held by the Cyberathlete Professional League, a successor to the Professional Gamers League, had adopted it. Teams from around the world had won hundreds of thousands of dollars every year playing it. In the three years since its release, Counter-Strike had become one of the most popular multiplayer games in the world. During peak times, ninety thousand players from around the world were trying to frag each other, making it far and away the most popular mod ever created. Each month, 1.7 million players put in a collective 2.4 billion minutes a month on the game.*”

Counter-Strike 1.6 (2003), além de jogos que seguiram a mesma premissa, mas tinham algumas alterações na jogabilidade, como *Counter-Strike: Condition Zero* (Valve Corporation, 2004) e *Counter-Strike: Source* (Valve Corporation, 2004), que não obtiveram o mesmo sucesso do título original. Atualmente a franquia ainda está ativa com o *Counter-Strike: Global Offensive* (2012). Nos últimos 20 anos, o *Counter-Strike* construiu uma comunidade imensa ao redor do mundo. O CS:GO, como é conhecido, vendeu mais de 30 milhões de cópias, registra em média 375.000 jogadores únicos diariamente e se estabeleceu como um dos principais FPS no cenário de esportes eletrônicos (LAM, 2016; YOUNG, 2021). No Brasil, a história do CS está intimamente ligada à popularização das lan houses no início dos anos 2000 e, por conseguinte, da disseminação do acesso à internet e à tecnologia de forma mais ampla.

3. DOS CONSOLES ÀS LAN HOUSES

O *Counter-Strike* no Brasil tem uma história bastante próxima à das lan houses, denominação pela qual ficaram conhecidos os estabelecimentos que oferecem acesso à computadores mediante pagamento de um valor por hora, e que foram bastante populares na primeira década dos anos 2000. Em sua maioria, eram frequentados por jovens que buscavam acessar sites de redes sociais como MSN e *Orkut* e jogar videogames, em um contexto onde ter um computador e, especialmente, internet em casa era uma novidade e um privilégio. Aos poucos, esses locais se tornaram pontos de sociabilidade juvenil em diversas cidades do Brasil, o que, para os jogos digitais, significou a formação de comunidades conectadas por práticas e costumes semelhantes. Contudo, antes de falar sobre as lan houses, sua relação com o CS e como se conectam a um contexto tecnológico e cultural brasileiro, é necessário dar alguns passos atrás e expor o que veio antes e ajudou a configurar as continuidades e descontinuidades na conformação da nossa forma de jogar videogames.

3.1 PRELÚDIO: CONSOLES, FLIPERAMAS E LOCADORAS

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 praticamente desconhecidos pela grande 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. Os videogames se enquadravam nos dispositivos proibidos e, portanto, sua livre comercialização também foi dificultada no Brasil (AMARO; FRAGOSO, 2022; FERREIRA, 2020).

No entanto, a indústria brasileira não tinha *know-how* para fabricar produtos do zero, o que gerou um dilema para as empresas que desejavam montar videogames ou computadores. A saída foi promover uma técnica conhecida como “clonagem”, que consistia em copiar projetos de dispositivos estrangeiros a partir de engenharia reversa (FERREIRA, 2020; AMARO; FRAGOSO, 2022). O conhecimento adquirido permitiu que esses dispositivos fossem produzidos no país, dando um jeito de vencer as limitações impostas pela Reserva de Mercado e possibilitando a difusão desses eletrônicos na década de 1980, mesmo que eles ainda não fossem necessariamente financeiramente acessíveis. Além dos consoles, era comum que

empresas menores (que ficaram conhecidas como *softhouses*) aproveitassem a falta de regulamentação e se dedicassem à fabricação de cartuchos e jogos piratas. A produção atendia tanto consumidores de classes mais altas, que adquiriram seus videogames no exterior quanto, quanto famílias menos abastadas que observavam o mercado de clones se desenvolver no país após 1983 (FERREIRA, 2020, p. 269-274).

É importante ressaltar que, segundo Ferreira (2020), o mercado de clones não se limitou apenas aos videogames. Mais ou menos na mesma época, a indústria brasileira também passou a clonar computadores que faziam sucesso no mercado internacional – como o TK-90X (clone do Sinclair ZX Spectrum), o TK-3000 (clone do Apple II) e a plataforma MSX6 – e que funcionavam tanto como consoles como tinham funções próprias de computadores pessoais:

Com capacidades gráficas semelhantes às do NES, estes dois modelos de computadores propiciaram uma rápida transição da atenção dos gamers: refiro-me à transição do Atari 2600 para a plataforma MSX. Além da superior capacidade gráfica e sonora, o fato de se tratar de computadores (e não consoles de videogames) facilitou a disseminação de jogos, já que estes podiam ser copiados (infinidamente) em disquetes (os consoles da época funcionavam com cartuchos, impedindo — ou ao menos dificultando — a replicação de seus jogos) (FERREIRA, 2020, p. 272).

O autor ainda destaca que no início da década de 1990 surgiram os primeiros computadores pessoais (PCs), que tinham como sistema operacional inicial o DOS e depois o Windows. Mesmo que os jogos desenvolvidos para os PCs tivessem qualidade gráfica e sonora inferiores aos microcomputadores gráficos citados anteriormente, o Windows ganharia mercado e com o tempo se tornaria a plataforma principal no que tange a computação pessoal, o que se mantém até os dias atuais (FERREIRA, 2020, p. 275). Como pode ser observado, a clonagem e a pirataria estiveram presentes na cultura de videogames desde seu início. Para o *Counter-Strike* e demais jogos populares nas lan houses, também ajuda a explicar a velocidade na sua difusão, já que a maioria dos jogos eram passados adiante em CDs piratas ou baixados em sites não oficiais como forma de reduzir custos.

No início da década de 90 o mercado brasileiro viveu um período de abertura, onde os consoles têm seu acesso facilitado, embora, devido ao seu preço ainda elevado, ainda tivessem um público doméstico ainda restrito. Com isso, dois tipos de negócio passam a se difundir no Brasil: fliperamas e 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 à narrativa (SILVA, 2014; MENDONÇA, 2019; SILVA, VINCENZO, 2021).

No Brasil, os maiores estabelecimentos geralmente estavam em shoppings e zonas mais ricas, e contavam com grande diversidade de jogos, luzes, mesas de *air hockey* e gabinetes customizados. Contudo, com a barateamento dos videogames, era bastante comum ver nas periferias o surgimento de salas de jogos improvisadas ou em pequenos negócios, como bares e vendas de bairro, onde os donos investiam em algumas máquinas como fonte extra de renda. Devido ao baixo custo de alguns minutos de jogatina, principalmente em oposição ao preço de um console doméstico, as classes mais populares tomaram conta desses espaços (SILVA, 2014; CHAGAS, 2015).

Os jogos que faziam mais sucesso eram os de luta, como os das franquias *Street Fighter* (Capcom, 1987) e *The King of Fighters* (SNK, 1994), e o clima de competitividade afastava jogadores mais casuais, já que o dinheiro geralmente era curto e quem perdia era obrigado a pagar uma nova ficha se quisesse ter outra chance para continuar jogando. Especialmente nessa época de expansão para as periferias, cresceu a fama dos fliperamas como lugares perigosos, ligados à criminalidade e à “vagabundagem” (CHAGAS, 2015; SILVA, 2014). A soma desses fatores naturalmente afastava os jogadores mais novos, que em geral passaram a se interessar pela experiência mais relaxada e pessoal das locadoras de videogames (FALCÃO, 2021; SILVA, 2014; SILVA; VINCENZO, 2021).

Segundo Silva (2014, p. 60-62), o modelo de locação de CDs e cartuchos começou nos EUA com a rede Blockbuster, no final da década de 1980, e não demorou a chegar ao Brasil. Com o fim da Lei de Reserva de Mercado, os videogames passaram a ganhar força no território nacional e outras redes varejistas tornavam-se cada vez mais frequentes, algumas montando suas próprias lojas físicas para venda e aluguel de jogos eletrônicos. Ainda segundo Silva (2014), no Brasil, umas das maiores empresas no ramo foi a ProGames. Inicialmente, a ProGames era uma loja paulista de venda de jogos, mas, com uma forma inovadora de ação comercial acabou abrindo 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 as locadoras de videogame em terras brasileiras.

A ProGames chegou até a ter uma revista própria, chamada Revista ProGames, que teve seu primeiro exemplar publicado em 1993. Lá era possível encontrar dicas, notícias sobre o mercado de videogames e análise de jogos da época, além de uma seção dedicada às locadoras, onde eram compartilhadas dicas sobre como montar um espaço, desenvolver seu negócio ou se

filiar à locadora, o que tinha extrema relevância em um contexto social pré-internet (SILVA, 2014; GOMES, 2022). Como aponta Silva (2014):

Com isso a empresa criou um padrão de locadora no Brasil, onde os jogos a venda ficavam “guardados” em balcões de vidro e aqueles a serem alugados tinham somente suas caixas expostas em prateleiras. Assim, o cliente poderia escolher o que alugar ou jogar nos espaços destinados à jogatina dentro da loja, sem ter acesso ao cartucho. O vendedor buscava em seu estoque o game depois de escolhido e anotava na ficha do cliente o horário de entrega, em caso de aluguel, ou anotava o horário de início e fim da jogatina numa prancheta, em caso de o cliente resolver jogar na própria loja. Esse foi o modelo mais comum de locadora em todo o Brasil (SILVA, 2014, p. 62).

O autor ainda destaca que, diferente das locadoras dos grandes centros, as que se situavam nas cidades do interior do país eram espaços menos grandiosos, algumas vezes improvisados em galpões, garagens e salas de casas menos chamativas do que as grandes lojas – semelhante ao que ocorria com os fliperamas nas periferias e como veremos mais adiante, com as lan houses. O acervo de consoles dessas lojas geralmente não era para locação doméstica, servindo, apenas, para a venda por minutos, onde o cliente pagava um valor proporcional ao tempo que gostaria de jogar no espaço da própria locadora. A locação de jogos também não era comum, pois os videogames ainda custavam muito caro e era difícil encontrá-los no interior. Sendo assim, a alternativa para os jovens de cidades menores era ir às locadoras e pagar alguns reais em troca de horas de jogo (SILVA, 2014, p. 113).

Figura 5 - Locadora de videogames nos anos 1990.



Fonte: Fórum Adrenaline³².

³² Disponível em: <<https://forum.adrenaline.com.br/threads/eterna-saudade-o-fim-das-locadoras-de-videogame.645818/>>. Acesso em 12 fev. 2023.

A falta de outros lugares de convivência e lazer nas periferias e no interior do país foi tornando as locadoras um ponto de encontro para a juventude, responsável por transformar o cotidiano e as formas de interação entre os jovens. Silva (2014) menciona em seu trabalho, por exemplo, duas características que são bastante caras nas discussões sobre lan houses, a sociabilidade e a formação de identidade:

Esses espaços que se formavam na cidade, apareciam como lugares privilegiados de práticas, representações, símbolos e rituais, nos quais os jovens buscam demarcar uma identidade juvenil, nas palavras de Dayrell (2007). A locadora ganhava sentido de lar, onde o jovem, longe dos olhares dos pais, educadores ou patrões – mas, sempre tendo-os como referência – participava de práticas culturais que lhes permitiria construir uma identidade ligada à juventude (SILVA, 2014, p. 119).

Silva (2014) ainda destaca outras características das locadoras que serão discutidas mais adiante no contexto das lan houses, como a constituição desses ambientes como majoritariamente frequentados por meninos, como espaços de cooperação e aprendizagem coletiva (onde os mais experientes ensinavam os mais novos), a utilização de jovens como mão de obra nos serviços da locadora (o que facilitava ainda mais as trocas e os deixava mais confortáveis) e a competição. Sobre esse último aspecto, o autor destaca que o mais comum era ver duplas jogando em conjunto ou um contra os outros, mas que as locadoras recebiam em grande número grupos de amigos que iam até esses espaços para promover pequenos campeonatos entre si, o que tornava a disputa mais prazerosa e movimentada (SILVA, 2014, p. 114). Em alguns casos, havia também rivalidade entre jovens moradores de bairros distintos, o que veremos aparecer novamente mais adiante neste trabalho quando discutirmos a prática de esportes eletrônicos em nível comunitário com o CS nas lans.

Nas entrevistas promovidas nesta dissertação, por exemplo, era comum que os informantes aproximassem a experiência desses campeonatos em locadoras, especialmente os de jogos de futebol, às disputas que ocorriam nas lans com o *Counter-Strike*, embora destaquem que no último o nível de competição era bem mais acirrado. Como também aponta Falcão (2021), cabe ressaltar que a competição nas locadoras era geralmente bem mais amistosa, o que favorecia a presença de jovens e jogadores mais casuais – além de incentivar que os pais deixassem os filhos nestes locais como forma de ocupar um tempo de lazer ao mesmo tempo que tinham controle sobre onde e com quem os jovens estavam.

Ao fim do seu trabalho, Silva (2014, p. 145-147) ainda relata o declínio das locadoras de videogames, que para o autor tem três motivos principais. O primeiro deles foi a pirataria. O

surgimento dos CDs e sua adoção nos videogames facilitou a cópia ilegal de jogos, antes bem mais difícil com o formato de cartuchos. Agora comprar jogos era bem mais acessível e havia ampla oferta nos mercados paralelos da grande maioria das cidades; o segundo foi o barateamento dos consoles, onde o autor destaca o lançamento do *Playstation 2* nos anos 2000, que tornou mais acessível videogames de gerações anteriores, como o *Playstation 1* e o *Super Nintendo*; por fim, cita o surgimento das lan houses, que popularizaram o acesso a computadores e a novas tecnologias de interação, como as redes sociais.

De fato, grande parte das locadoras foi gradualmente trocando os consoles pelos computadores como forma de adaptação a uma nova demanda de mercado. Era comum ver inicialmente espaços mistos, onde numa mesma sala coexistiam consoles e computadores, mas que com o tempo passaram a ter exclusivamente os PCs. No nosso entendimento, no entanto, o autor comete um equívoco ao afirmar que “os jogos eletrônicos já não eram tão atrativos para as novas gerações o quanto haviam sido na década de 1990, ao passo que o desejo por tecnologia, antes realizado com os videogames, agora era realizado nos computadores” (SILVA, 2014, p. 151). Como veremos, o surgimento das lan houses abre na verdade um novo mundo de possibilidades no que diz respeito aos jogos digitais, e muitas das características observadas por Silva nas locadoras passam a se repetir e a se desenvolver nesses ambientes, especialmente através do *Counter-Strike*.

3.2 O FENÔMENO DAS LAN HOUSES

No natal de 1990, Tim Berners-Lee, então funcionário da Organização Europeia para Pesquisa Nuclear (CERN), finalizava a codificação do sistema *World Wide Web*, já contendo as primeiras versões dos elementos que são utilizados até hoje, como a linguagem Hypertext Markup Language (HTML), o protocolo *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP), o servidor Web e um cliente Web (*browser*) (BERNERS-LEE, 1999, pp. 30-33). Um ano depois, o primeiro website nasceu e, ao longo de 1992, começaram a surgir os primeiros navegadores com interface gráfica, idealizados majoritariamente por estudantes ao redor do mundo. Em fevereiro de 1993, um desses estudantes, chamado Marc Andreessen, da *National Center for Supercomputing Applications* (NCSA), nos Estados Unidos, cria o *Mosaic*, um navegador que chamou atenção do mercado e de entusiastas de tecnologia pela facilidade de download e instalação, se aproximando aos *browsers* que conhecemos hoje (CARVALHO, 2006). Desde então, o mundo nunca mais foi o mesmo.

No Brasil, segundo Carvalho (2006, p. 63), o serviço de acesso à internet começou em caráter experimental em dezembro de 1994, através de linha discada (14.400bps) oferecida pela Empresa Brasileira de Telecomunicações (Embratel) a um grupo pequeno de usuários. Em 1995 a internet comercial chega ao país (FRAGOSO, 1996), mas ainda “com uma infraestrutura insuficiente para atender à demanda dos novos provedores de acesso comercial e, principalmente, dos seus usuários” (CARVALHO, 2006, p. 143). No mesmo ano, surgem os primeiros grandes portais e provedores de conexão à rede. A internet passou a ganhar visibilidade, sendo apontada como o futuro e figurando como assunto de jornais, revistas e novelas. A adoção pela população foi crescente e, em 1998, o país já ocupava o 19º lugar em número de hosts no mundo, sendo líder na América do Sul (ARRUDA, 2011).

Afonso (2002) faz uma análise dos desafios da internet no Brasil, com recorte entre 1999 e 2002. O autor aponta que, embora o Brasil fosse líder em utilização do serviço em algumas áreas e contasse com uma infraestrutura básica de telecomunicações de ponta, a desigualdade socioeconômica do país impedia uma adoção ampla por parte da sociedade:

Assim, mesmo com um grande desenvolvimento em infra-estrutura, os estados do Nordeste e do Norte do país ainda estão longe de poder contar com uma base física geograficamente distribuída para acesso universal. Mesmo com determinações de acesso universal dos contratos de concessão, as empresas de telefonia estendem canais para as regiões menos ricas limitados às necessidades mínimas de operação de seus serviços, avaliando que não haverá demanda relevante por outros tipos de serviços além da telefonia (AFONSO, 2002, pg. 172).

Embora dê ênfase para as diferenças regionais, as “camadas menos ricas” citadas por Afonso (2002) se estendem às periferias, mesmo nas regiões mais abastadas do país. O ponto é que o serviço de internet, e até os próprios microcomputadores, eram caros, ficando reservados às empresas, ao governo e às elites brasileiras. Em 1999, segundo o Banco Mundial e a *NUA Internet Surveys*, o Brasil tinha 2,01% da população com acesso à internet, o que correspondia a 3,3 milhões de pessoas (Afonso *et al.*, 1999). O IBGE e a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD), só começaram a colher dados relacionados ao acesso à internet e aos microcomputadores em 2000 e 2001, respectivamente. O Censo 2000 apontou 10,97% dos lares brasileiros com ao menos um microcomputador e a PNAD 2001 indicou 12,6% dos domicílios com a existência de tal tecnologia e 8,6% com computadores e acesso à internet (MORI, 2011).

No entanto, como defende Fragoso (2004, p. 115), o baixo poder aquisitivo não era o único empecilho ao acesso à internet. A autora utiliza estudos de grande relevância, como *NTIA through the net* (1998) e os dados demográficos da série *Falling Through the Net* (1995, 1998, 1999, 2000) para desmistificar a relação direta entre (falta de) acesso à internet e pobreza. No

contexto dos Estados Unidos – onde foram feitas as pesquisas citadas – além das parcelas mais pobres, a probabilidade de ter acesso à rede em casa ou no trabalho era menor nos grupos com menores níveis de educação, para desempregados, negros, hispânicos e pessoas com deficiência física.

No que diz respeito ao Brasil, Fragoso (2004, p. 115) utiliza os dados do Mapa da Exclusão Digital, feito pelo Centro de Políticas Sociais da Fundação Getúlio Vargas em 2003, para apontar resultados similares. Na época, 79,77% das pessoas com acesso doméstico à internet eram brancos, contra 2,42% de negros e 3,62% de indígenas. Na prática, isso representava que um branco tinha 167% mais chance de ter acesso à internet que um não-branco. A escolaridade média das pessoas digitalmente incluídas também era quase o dobro da média da escolaridade da população total brasileira, sendo 8,72 anos completos de estudo contra 4,81 anos, respectivamente. Os dados levantados por Fragoso (2004) nos ajudam a compreender que o problema da exclusão digital era ainda mais complexo do que apenas uma questão de exclusão social. Se a internet era o futuro, existia um desafio claro relacionado à difusão do seu acesso para as camadas menos abastadas da população, para os grupos minoritários e para regiões menos centrais do país. É nesse contexto que surgem alguns negócios privados que, mesmo sem querer, contribuíram para a inclusão digital no país: as lan houses.

LAN é a sigla para *Local Area Network*, ou Rede Local em português. A premissa das lan houses é similar a ideia dos *computer cafés* ou *cyber cafés* do início dos anos 1990 no norte global. Segundo Borowy (2012), o primeiro *computer café* nasceu em 1991 nos Estados Unidos, mais precisamente em San Francisco, e tinha o nome de SFnet. O estabelecimento se aproveitou do crescimento da importância social dos PCs e popularização dos jogos de computador, passando a rivalizar com os arcades da região e a oferecer acesso público à internet por um valor por hora. Mesmo que inicialmente tivessem sido pensados para viajantes ou quem estava de passagem, “em 1994, com um número crescente de jogos online disponíveis, os cibercafés começaram a se espalhar, inclusive nos EUA, Canadá e países europeus mais avançados” (BOROWY, 2012, p. 67, tradução nossa). Baseado no nosso processo de pesquisa, no entanto, no Brasil os *Cyber Cafés* acabaram sendo ligados mais ao uso exclusivo da internet, geralmente voltados para práticas de trabalho ou estudo, ficando as lans com uma relação mais próxima aos jogos digitais – embora não se limitassem a isso, como veremos.

O *Counter-Strike* chega ao Brasil junto com as primeiras lan houses, e a partir daí, criam uma espécie de simbiose. 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

coreanos, que se interessou pelo modelo dos *PC bangs* após uma viagem ao país da sua família (CARVALHO, 2011; YANO, 2010). Huhh (2008) vai dizer que

Para não-coreanos, a noção de PC bang é muitas vezes mal interpretada como uma versão local de um cibercafé. No entanto, para os coreanos, o PC bang é um espaço social que atravessa a copresença online e offline (Chee, 2006), um espaço que está associado ao fenômeno dos jogos online e às comunidades online/offline que ele reproduz (p. 27, tradução nossa)³³.

Os *PC bangs* aparecem na Coreia do Sul sob o pano de fundo da crise econômica do Fundo Monetário Internacional (FMI) logo após 1997, tornando-se uma alternativa de sustento para trabalhadores demitidos de grandes companhias de eletrônicos e antigos donos de pequenos negócios de tecnologia que tinham ido à falência. O *PC bang* era um negócio barato de começar e se beneficiava de um país que já dispunha de conexão estável à internet, sobretudo através dos *Cyber Cafés*, e de uma cultura social pré-existente de *bangs* (salas), como os *da-bangs* (salas de chá), *manhwa-bangs* (salas de quadrinho), *norae-bangs* (karaokês) e *video-bangs* (salas de vídeo), onde os coreanos geralmente vão para socializar e compartilhar uma atividade em comum (AIZU, 2002; ROHWER *et. al.*, 2000; KANG, 2014; JIN, 2010; 2020).

Inicialmente, conexão à internet em casa ainda era algo pouco acessível e os coreanos iam a esses *PC bangs* para acessar e-mails ou imprimir documentos. Aos poucos esses lugares se tornaram ponto de encontro entre amigos, e explodiram em popularidade com a chegada de serviços de internet de alta velocidade e do jogo *Starcraft*³⁴ (Blizzard Entertainment, 1998) em 1998 (JIN, 2020). Segundo Lim (2009), uma hora em um PC bang custava menos de 1 dólar, o que era mais barato do que o valor pago nas mesas de bilhar – outra atração popular para os jovens coreanos da época.

O *Starcraft* rapidamente virou sensação na Coreia, e junto ao fenômeno dos *PC bangs*, tornou-se um marco cultural que mudou os padrões de vida dos jovens coreanos. Os *PC bangs* representavam um novo lugar de encontro e de sociabilidade juvenil, enquanto o *Starcraft* se constituía como um jogo onde as pessoas podiam jogar uns contra os outros online, em qualquer lugar e a qualquer momento (JIN, 2020). Essa simbiose também ajudou a fomentar um cenário competitivo. Os donos de *PC bangs* começaram a organizar competições informais, nas quais os melhores jogadores construía suas reputações e tinham uma chance de alcançar o estrelato junto à comunidade de fãs. Em pouco tempo, as franquias de *PC bang* perceberam que poderiam

³³ “To non-Koreans, the notion of the PC bang is often misinterpreted as some local version of an Internet café. However, for Koreans, the PC bang is a social space that traverses online and offline co-presence (Chee, 2006), a space that is associated with the phenomenon of online gaming and the online/offline communities it reproduces.”

³⁴ StarCraft é um jogo de computador de estratégia em tempo real, no inglês “*Real Time Strategy*” (RTS).

usar essas competições como ferramentas de marketing e começaram a patrocinar times, marcando o início dos esportes eletrônicos coreanos profissionais (REA, 2016, p. 23). Anos depois, as ligas profissionais de *Starcraft* passaram a ser patrocinadas por grandes companhias, como a Korea Telecom e a Samsung, além de receberem apoio estatal através do ministério da Cultura, Esporte e Turismo do país (REA, 2019, p. 120).

Há, claro, uma série de outros motivos para o sucesso dos *PC bangs* que podem ser elencados, entre os quais Borowy (2012, p. 77-78) aponta: a) políticas e leis governamentais que eram favoráveis e subsidiavam novas tecnologias; b) ruzgas históricas entre Japão e Coreia, o que distanciou os coreanos dos consoles japoneses e os aproximou dos computadores, facilitados pela percepção de serem “multitarefa” (jogar, estudar, trabalhar, por exemplo); c) implementação rápida de novas tecnologias, inclusive jogos digitais; d) programas de isenção militar, que abonam profissões como atletas de videogame profissionais ou trabalhadores dos setores de tecnologia de servir ao exército, em um país onde o serviço militar é obrigatório; e) a própria geografia do país, sobretudo em espaços urbanos, com pouco espaço em terra firme, alta densidade populacional e poucas opções de lazer ao ar livre e f) popularidade dos jogos digitais, jogados por mais de um terço da população.

Jin (2010) ainda destaca o ambiente de competitividade e a alta pressão social para superar ou pelo menos acompanhar o desempenho de amigos e conhecidos em diferentes âmbitos da vida, além de uma cultura do “eu também” como características da Coreia do Sul, “o que significa que empresas e pessoas tendem a acabar com os mesmos sistemas e gostos”³⁵ (p. 29). Chee (2006) chama atenção o fenômeno do *Wang-tta*, uma espécie de exclusão e *bullying* com aqueles que não jogam os mesmos jogos ou não conseguem competir no mesmo nível dos outros membros do círculo de amigos, além da sensação de liberdade que os *PC Bangs* representavam em uma sociedade onde os pais são altamente estritos na criação dos seus filhos.

Essa combinação de fatores fez com que os *PC bangs* passassem de 100 em 1997, para 25 mil em 2002 e cerca de 20 mil, apenas na capital Seul, em 2009 (HJORTH; CHAN, 2009, p. 3), mesmo que a taxa de casas com conexão à internet banda larga já tivesse atingido 95% em dezembro de 2008 (JIN, 2010). Como aponta Huhh (2008), os *PC bangs* na Coreia são uma questão muito mais social do que de acesso à tecnologia, sendo fundamentais para a cultura e para a indústria de jogos do país. Ainda hoje, esses locais continuam sendo bastante relevantes para a juventude sul-coreana. Os *PC bangs* mudaram seu modelo de negócio, deixando de ser um local de nicho *gamer* para um espaço mais cotidiano, que oferta lazer a baixo custo, sem

³⁵ “Which means companies and people tend to end up with the same systems and taste.”

perder a comodidade e a variedade de opções, como lanches, comidas refinadas, espaços de realidade virtual, música, fliperamas, seções focadas em eventos locais de eSports e estandes preparados para streamers (JIN; KARHULATI, 2019).

Voltando à brasileira Monkey, em trabalho anterior, um ex-funcionário e atual empresário no ramo de esportes eletrônicos, relembrou o contexto do nascimento da empresa:

A gente tá falando de lan house numa época onde computadores de alta performance eram difíceis, não tínhamos PCs poderosos em casa, estamos falando de uma época de 286, 386, 438³⁶, por aí. Não tinha banda larga ainda quando a gente fez as primeiras Monkeys. O diferencial da Monkey era que tínhamos links corporativos de internet, eram links caríssimos, tanto que na época era 5 reais a hora pra jogar. (NASCIMENTO, 2021, p. 5-6).

Mesmo com uma infraestrutura de telecomunicação ainda limitada aos grandes centros do país e de valor pouco acessível, a partir da Monkey o CS começou a ganhar popularidade também em outros locais do Brasil. Segundo entrevistas para jornais, os funcionários teriam instalado o jogo ainda em 1999, o que causou impacto imediato e fez com que os clientes da lan house se multiplicassem nos anos seguintes (NASCIMENTO, 2010). A Monkey Lan4Fun, como viria a se chamar a franquia, 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, a empresa paulista também ajudou a disseminar algumas práticas, como os corujões³⁷ e a organização de campeonatos locais (MIYAZAWA, 2021; CLICRBS, 2010; FABRI, 2001). Essas práticas e experiências ajudariam a constituir as lan houses como locais públicos de prática competitiva de jogos eletrônicos e a plantar as sementes dos eSports profissionais no Brasil.

³⁶ Processadores para computador lançados pela Intel Corporation na década de 1980. O 386, por exemplo, inaugurou a arquitetura de 32 bits, utilizada até hoje.

³⁷ Prática de virar a noite em uma lan house, normalmente jogando. O estabelecimento geralmente fechava e tinha uma faixa de tempo fixa, que ia de tarde da noite até o início da manhã.

Figura 6 - Campeonato de CS em uma das lojas da Monkey.



Fonte: G1³⁸.

Como já foi mencionado, no nosso processo de pesquisa foram encontrados apenas 27 trabalhos que fazem referência às lan houses antes de 2004 – ano anterior à intensificação do programa “Computador Para Todos” do Governo Federal, que buscou abrir linhas de crédito para popularizar os computadores pessoais e culminou na explosão das lans no país. Majoritariamente, os trabalhos que mencionam o fenômeno das lan houses são aqueles que buscavam analisar os jogos eletrônicos (ARANA, 2002; GOMES, 2003), a prática de jogar jogos digitais (HOFF; WECHSLER, 2002; SEPÉ 2004) ou observam comportamentos de consumo e recepção de mídias audiovisuais entre jovens e crianças (PAVAN, 2004). Também foram registradas matérias em portais e revistas da época, como UOL (MORATO, 2003), Folha de São Paulo (MENA, 2003) e G1 (2003). Tanto os trabalhos acadêmicos quanto as matérias de jornais relacionam as lan houses diretamente aos jogos. Hoff e Wechsler (2002) destacam uma notícia do caderno de Informática do jornal “O Estado de São Paulo” de 2001, onde, segundo os autores, se lia:

³⁸ 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: 12 fev. 2023.

Hoje se expandem as chamadas LAN houses, casas que oferecem jogos em rede: vários computadores interconectados e disponibilizando o mesmo jogo, de modo que vários sujeitos jogam, competindo entre si. Tais casas atuam, comumente, com um número delimitado de jogos. O centro da atividade é o jogo entre parceiros reais e a formação de times que buscam tornar-se expertos em um dado jogo, inclusive com formação de ligas e campeonatos nacionais e internacionais. Acresça-se que as LAN houses são pontos de encontro desses times e de torcidas (HOFF; WECHSLER, 2002, p. 74).

Pavan (2004) nos ajuda a fazer um recorte socioeconômico das lan houses durante esse período. Em seu trabalho, conduzido entre 2001 e 2003, busca analisar as práticas de consumo e recepção de mídias audiovisuais entre crianças de 09 a 13 anos. Sua observação acontece em duas escolas da cidade de Campinas (SP), uma particular e outra pública. Em dada passagem, a autora afirma que

As crianças da escola pública têm como única opção de lazer a televisão. Já as crianças da escola particular não, mas percebi que as crianças da escola particular também não freqüentam as ofertas culturais oferecidas dentro da cidade. Elas vão mais a shoppings e freqüentam as Lan Houses (jogos eletrônicos) (PAVAN, 2004, p. 11).

Somando os relatos dos autores, dos entrevistados para este trabalho e das matérias acima citadas com os registros sobre os primeiros eventos de esportes eletrônicos no país (como os organizados em parceria com a CPL, em 2001, que abordaremos logo adiante) e o perfil de negócio das primeiras lan houses (como a Monkey), parece seguro dizer que as primeiras lans do país emulavam a experiência de “casa de jogos” dos *PC bangs* sul-coreanos, geralmente se estabelecendo em bairros centrais e shoppings de grandes cidades e tendo como público-alvo jovens de classes sociais mais altas, que podiam pagar pelo valor relativamente elevado do serviço. Essas lojas se espalharam pelas capitais do país no início da década de 2000, difundindo o CS em território nacional e ajudando a construir um modelo de negócio e a disseminar práticas, como o corujão, campeonatos e times locais, e até quais jogos se jogavam, estratégias que seriam copiadas por outros estabelecimentos posteriormente.

No que tange a história do CS, é importante ressaltar que esses negócios maiores e em bairros mais centrais nunca perderam relevância. Na verdade, devido a melhor infraestrutura e pelo seu foco praticamente total nos jogos digitais, geralmente eram palco de campeonatos maiores, como qualificatórias nacionais e internacionais, e, portanto, foram fundamentais para um circuito competitivo de esportes eletrônicos que começava a passar por um processo de institucionalização no Brasil. Sendo assim, inicialmente, quem morava mais distante dos centros e desejava jogar, era obrigado a se deslocar. Até que, como já mencionado,

gradativamente as lans foram se espalhando para as periferias e favelas do país, em salas improvisadas e com infraestrutura mais modesta (LEMOS; MARTINI, 2010).

3.3 EXPANSÃO PARA A PERIFERIA E DEBATES SOBRE INCLUSÃO DIGITAL

Lemos (2011) vai afirmar que as lan houses não surgem como uma política de governo ou de organizações civis buscando difundir o acesso à tecnologia, mas sim como um fenômeno de empreendedorismo, sobretudo da população de baixa renda. Como citado, entendo que tal fenômeno relatado pelo autor já se refere ao que poderia ser considerado uma segunda fase, na qual as lan houses passam a se difundir pelo país e a chamar a atenção da academia e de outras instituições por funcionarem como agentes de inclusão digital e social para uma camada mais carente de brasileiros. Ou seja, para muitos pesquisadores na época, o interesse pelo fenômeno aumenta à medida que o acesso à tecnologia vai para além dos jogos — ou, ao menos, quando as discussões acerca da importância das práticas de lazer nesses ambientes começam a se desenvolver.

A potencialização desses debates coincide com as políticas adotadas pelo Governo Federal para acelerar a inclusão digital e diminuir desigualdades. Segundo Medeiros (2010), o governo Lula, iniciado em 2003, priorizou a inclusão digital e implementou diretrizes claras em diversas frentes e ministérios. No seu período de análise, entre 2003 e 2009, cita a instalação de seis mil telecentros e a criação ou manutenção de 22 programas com essa finalidade (p. 121-122). Balboni (2008), destaca que “com novas concepções no campo social e nos avanços tecnológicos, o governo atual redefiniu a política de inclusão digital brasileira, que passou a ser vista como um importante vetor de inclusão social” (p. 31). Já Porcaro (2006) afirma que a inclusão digital na administração Lula é “considerada uma prioridade para o governo brasileiro, por sua possibilidade de ajudar na promoção da inclusão social e por desempenhar papel fundamental no combate à pobreza ao permitir ao cidadão acesso à informação e ao conhecimento” (p. 42).

A fim de baratear o acesso a computadores pessoais, o Governo Federal buscou abrir linhas de crédito ao varejo, permitindo que um número maior de pessoas pudesse comprar um computador pagando parcelas mensais mais acessíveis. O programa Computador para Todos³⁹,

³⁹ Para mais detalhes, conferir

<<https://web.archive.org/web/20111107235516/http://www.computadorparatodos.gov.br/noticias/mercado>> e <<http://memoria.ebc.com.br/agenciabrasil/noticia/2005-07-13/programa-computador-para-todos-busca-promover-inclusao-digital-com-venda-de-maquinas-mais-baratas>>.

iniciado em 2003 e potencializado em 2005, foi um dos mais famosos com essa finalidade. Ele oferecia financiamento público e isentava de PIS e COFINS computadores de até R\$2 mil e notebooks de até R\$4 mil (CARVALHO, 2010). Não demorou para que o efeito das políticas governamentais fosse sentido. Segundo Carvalho (2010), a Associação Brasileira da Indústria Elétrica e Eletrônica (ABINEE) apontava aumento de 46% na venda de computadores no ano de 2006, com crescimento médio de 20% nos anos seguintes.

Em 2005, o Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação (CETIC) lançou a primeira pesquisa TIC Domicílios, que traz alguns dados interessantes para entender o contexto. Na época, apenas 16,6% das famílias brasileiras possuíam computadores de mesa e menos de 1% possuíam computadores portáteis. A disseminação de computadores era maior junto à classe A (89%). Nas classes menos favorecidas, esse número era bastante inferior. A classe C registrava 16%, enquanto na D e E, 2%. Já nos dados de 2007, a TIC Domicílios aponta que 24% das residências brasileiras apresentavam computador, com expansão em todas as regiões brasileiras e crescimento mais expressivo em domicílios com renda entre 3 e 5 salários mínimos, nos quais a penetração passou de 23% para 40% no período. Para os pesquisadores, “esses números mostram claramente o impacto do Programa Computador para Todos do Governo Federal que reduziu a carga de impostos para possibilitar que a Classe C pudesse adquirir esse equipamento a custos menores” (p. 35). A pesquisa ainda mostra um crescimento no número de internautas, que cresceu 6% em relação a 2006 e alcançou os 34% em 2007, com 50% dos domicílios com acesso à internet passando a possuir conexão de banda larga. Tais programas do governo miravam o consumo doméstico, no entanto

O inesperado aconteceu, na medida em que muitos começaram a adquirir o computador não como bem de consumo, mas sim como capital, comprando um número grande de máquinas, utilizadas para abrir uma lan house. 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)

No entanto, a TIC Domicílios 2007 traz um dado ainda mais interessante. Pela primeira vez, mais da metade da população já tinha tido acesso a um computador. 53% dos entrevistados informou já ter usado um computador, sendo 40% dos respondentes considerados usuários, ou seja, com utilização nos últimos 3 meses. Os dados do período nos ajudam a apontar a importância 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 CGI (Comitê Gestor da Internet no Brasil). 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%. O acesso em telecentros era bem inferior, saindo de 3% em 2006 para 6% em 2007 (BARROS, 2008).

Esses números crescem principalmente devido ao acesso das classes C, D e E, que mesmo com os incentivos, ainda não tinham renda suficiente para adquirir um computador (TIC Domicílios, 2007). A TIC domicílios 2007 mostra que quanto menor a renda da população, maior é a utilização das lan houses. Na faixa de até 1 salário mínimo, 78% acessavam a internet através de centros públicos de acesso pago, e entre 1 e 2 salários mínimos, 67%. O número vai caindo à medida que a renda aumenta, com 55% para quem ganhava entre 2 e 3 salários mínimos, 42% para quem tinha renda entre 3 e 5 salários mínimos e 30% para usuários com renda superior a 5 salários mínimos. A pesquisa ainda ressalta que lan houses e similares eram utilizados especialmente por pessoas com menor nível de escolaridade, sobretudo por estudantes de nível fundamental (64%), médio (53%) e para os que completaram até a educação infantil (54%), o que se alinha aos relatos de boa parte dos trabalhos acadêmicos citados neste capítulo, que apontam a maioria do público desses estabelecimentos como crianças e adolescentes.

Em resumo, como aponta Carvalho (2010), 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. Segundo a TIC domicílios 2009, somente 30% dos domicílios brasileiros possuíam computador e 24% desfrutavam de acesso à internet. Esses dados também nos ajudam a entender como, mesmo com os esforços do governo e o crescimento na aquisição de computadores domésticos, as lan houses seguiam populares na primeira década dos anos 2000. Nemer (2021), por exemplo, retrata as dificuldades de conseguir companhias de internet que oferecessem seus serviços nas comunidades que acompanhou em Vitória (Espírito Santo), entre 2012 e 2013, além do papel de alguns donos de lans da comunidade em desenvolver a própria infraestrutura e serem os responsáveis por ofertar tais serviços nas suas comunidades:

Depois de seu curso intensivo sobre redes de computadores, Gustavo assinou um plano de internet mais rápido através da casa de seu tio, localizada na borda da favela, em um bairro mais rico e com serviços melhores, na base do morro Jaburu. Gustavo usou 15 roteadores Linksys colocados dentro de caixas plásticas nos postes e 500 metros de cabo Ethernet para conectar sua LAN house - e assinantes na comunidade da favela. Ele cobrou R\$35,00 por mês por uma assinatura, e havia atingido capacidade máxima. O preço ainda era inacessível para vários moradores, mas ainda era mais barato que o custo médio de uma assinatura mensal de um provedor de internet, que era cerca de R\$160,00 por mês. A conexão de internet persistente que donos de LAN houses forneciam aos moradores era vital às suas necessidades de

informação - mesmo que isso requisitasse uma assinatura paga (NEMER, 2021, p. 76).

Devido ao cenário, as lan houses se tornaram um modelo de negócio que se espalhou por todo o país, com destaque especial para as periferias. Segundo Lemos (2011), a Associação Brasileira de Centros de Inclusão Digital (ABCID) estimava que em 2010 existiam cerca de 108 mil lans no país. Notícias da época ajudam a ilustrar a rápida expansão desses negócios. Granchi (2007) documenta como as lan houses se espalharam para as favelas do Rio de Janeiro, que funcionavam até de madrugada e aproximavam comunidades rivais. Segundo a autora, na época, a Federação Getúlio Vargas (FGV) mapeou cerca de 280 estabelecimentos entre as favelas da Rocinha, Cidade de Deus e o Complexo da Maré. Fora do eixo central do país, Oliveira (2007) registra a popularidade das lans na periferia do Recife, onde eram frequentemente improvisadas em salas minúsculas, mas sempre lotavam, sobretudo nos fins de semana e nos feriados.

Figura 7 - Lan house na favela de Paraisópolis, zona sul de São Paulo.



Fonte: G1⁴⁰.

Esse movimento de expansão e acesso, para além de inclusão digital e social, significava inclusão em um circuito de consumo. Como aponta Barros (2008), os jovens nas lan houses das periferias buscavam “por inclusão e pertencimento através do consumo no universo cultural

⁴⁰ Disponível em: <<https://g1.globo.com/Noticias/SaoPaulo/0,,MUL138749-5605,00-ORKUT+E+MSN+VIRAM+FEBRE+EM+PARAISOPOLIS.html>>. Acesso em: 12 fev. 2023.

desses segmentos” (p. 15). Através do acesso a tecnologias como redes sociais, sites de notícia e jogos, os jovens de periferia passavam a sentir-se pertencentes a uma cultura global, “antenados com seu tempo, com acesso e domínio das ferramentas mais atuais” (CARVALHO, 2010, p. 102), similar a qualquer jovem de sua idade — apesar de todas as particularidades relacionadas à acesso e infraestrutura, por exemplo. Ao mesmo tempo, a partir do momento que passaram a ser negócios comuns na periferia, as lan houses serviam também como ambientes de fortalecimento de laços sociais, intimamente ligados ao território em que estavam inseridas (CARVALHO, 2010). Indo além, como aponta a autora, para os jovens de periferia, ir às lan houses significava status, indicando que o jovem em questão possuía dinheiro para gastar no momento (CARVALHO, 2010, p. 102).

Esses indicativos apontam que as lan houses tiveram um papel importante na inclusão digital de milhões de brasileiros, sobretudo os mais jovens e de classes mais baixas, e que também ajudaram a difundir os jogos digitais para uma população mais massiva. O *Counter-Strike* acompanha esse espalhamento das lans pelo país, fruto de 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 lan houses de bairros mais ricos, para os jogadores significava não ter mais que se deslocar até as zonas mais centrais, permitindo jogar com amigos do bairro e em geral pagando valores mais acessíveis. Em seguida, falaremos um pouco mais sobre o ambiente das lans e como ele se relaciona com o CS.

3.4 O *COUNTER-STRIKE* E A CULTURA DE LAN HOUSES NO BRASIL

De forma geral, as lan houses eram lojas que disponibilizam computadores conectados à internet. O número de computadores variava, tendo em média 10 máquinas (BARROS, 2008; CARVALHO, 2010), número que podia chegar a 40 ou 60 em empreendimentos maiores, sobretudo os que tinham como foco os videogames. Não são incomuns relatos, por exemplo, de lans onde praticamente só se jogava *Counter-Strike*. Um aspecto importante era a qualidade das máquinas, que geralmente tinham configurações acima da média para a época se comparadas ao que a maioria das pessoas tinham em casa, o que permitia rodar alguns programas, especialmente os jogos, sem muitos problemas. De um modo geral, a literatura sobre o tema geralmente descreve que o cenário das lan houses não era composto apenas pelos micros, teclados, mouses e fones de ouvido, mas pelo ar-condicionado frio (com a intenção de aumentar o conforto e a longevidade dos computadores) e, sobretudo em lan houses mais

voltadas para jogos, as luzes apagadas, apenas com as telas fazendo a iluminação (CARVALHO, 2010). Em algumas, existia estrutura de banheiros e era possível comprar bebidas e lanches, ou pelo menos levar algo para lá, o que ajudava a resistir a várias horas na frente do computador – ao mesmo tempo que também funcionava como uma renda extra para os donos desses estabelecimentos.

O horário das lans também era variável, mas era comum que permanecessem abertas até tarde da noite, especialmente nos finais de semana. De início, a hora de uso do equipamento de uma lan house podia chegar a R\$5,00, pois ainda usavam links corporativos para acesso à internet. No entanto, por volta de 2001, com o início da popularização da banda larga no Brasil, o valor médio já era de R\$3 (ESSENFELDER, 2002), e foi ficando mais acessível com o passar dos anos, especialmente devido ao barateamento da internet e às políticas de incentivo à compra de computadores para uso pessoal promovidas pelo governo. Algumas lans também faziam os “corujões” ou “viradões”, especialmente nas sextas e sábados, onde os jogadores podiam passar a madrugada jogando, por exemplo, entre 23h e 7h, por um preço fixo proporcionalmente vantajoso. Não era incomum encontrar menores de idade e até crianças nesses horários, desde que um responsável assinasse um termo para liberar a entrada. Além disso, as lan houses também serviam de espaço para comemoração de aniversários, geralmente de meninos, quando o espaço era fechado para que o aniversariante passasse algumas horas jogando em rede com seus convidados (BARROS, 2008; CARVALHO, 2010; HORA..., 2007).

As lan houses gozavam de certa simpatia de parte dos pais. Para eles, sobretudo nas periferias, as lans significavam um lugar em que poderiam deixar os filhos seguros, longe dos “perigos da rua”, como drogas, tiroteios e até do recrutamento pelo tráfico. Nemer (2021, p. 91) aponta um caráter “sagrado” das lans para a comunidade que observa, destacando que esses ambientes geralmente eram defendidos pelas facções locais pelo seu papel de inclusão e lazer, colocando-as no mesmo patamar de igrejas e das escolas no que diz respeito a sua importância social. No entanto, como posto por Barros (2011)

Vale ressaltar que a relação das mães com as lan houses é marcada por certa ambiguidade. Enquanto algumas confiam nos atendentes e ficam tranquilas por saber “onde estão os filhos” – melhor permanecerem horas na lan house do que ficarem expostos aos “perigos” da rua –, outras afirmam terem comprado computadores para “tirar os filhos das lans” e poderem exercer maior controle sobre o que estiverem fazendo (p. 215).

As lan houses também funcionavam como uma opção viável de lazer com custo relativamente baixo para os moradores da periferia, geralmente afastados das zonas centrais e

das ofertas de entretenimento mais usuais. Entretanto, como citado, mesmo que o Brasil já dispusesse de uma infraestrutura básica de telecomunicações de ponta, ainda patinava na capacidade de distribuição do serviço para fora do eixo sul-sudeste e para camadas mais pobres da população, reflexo da desigualdade no país (cf. AFONSO, 2002; CARVALHO, 2006; OLINTO; FRAGOSO, 2011). Nogueira (2008) nos mostra como conseguir internet nas periferias era algo difícil, posto que a maioria dos provedores de internet banda larga não ofereciam seus serviços para favelas ou regiões mais distantes:

Parte do sinal que conecta moradores da região metropolitana do Rio à internet é clandestino. O chamado "gato veloz" se espalhou pelo subúrbio da capital e municípios vizinhos e desafia polícia e provedores que oferecem o serviço. Por até R\$ 30, moradores de bairros de classe média baixa ou mesmo em favelas conseguem uma conexão de internet banda larga de velocidade de dados limitada, mas que, pela via criminosa, permite fugir do acesso discado e da "exclusão digital". Os "gatos" costumam ser oferecidos onde as concessionárias não oferecem seus serviços de acesso à internet (NOGUEIRA, 2008).

Nemer (2021) retrata como alguns donos de lan house ou moradores com conhecimento técnico – geralmente adquirido através de cursos ou vídeos encontrados na própria internet – eram os responsáveis pelos “gatos”, contratando serviços de banda larga e fracionando para clientes da comunidade através de um aparato formado por roteadores e cabos *ethernet* que ligavam o morro e o asfalto. No caso analisado, o valor cobrado chegava a ser mais de quatro vezes menor que a assinatura mensal de um provedor tradicional.

Esse processo de improviso e bricolagem para superar condições precárias é conhecido no Brasil como “gambiarra” (MESSIAS, 2016), e geralmente anda acompanhada da expressão “jeitinho brasileiro”. No entanto, para além do sentido de invenção ou reparo, a gambiarra também pode ser entendida como um modo de produzir e usar tecnologias ou objetos que dificilmente poderiam ser acessados de outra forma. Sendo assim, pode ser entendida como uma forma de mediação, de conhecer e de se relacionar com o mundo através desses entes técnicos (BRUNO, 2017; MESSIAS; MUSSA, 2020). Na prática, isso significava que as condições materiais de jogo (e também de acesso à internet de modo geral) de lans das periferias, ou de estados do norte e nordeste do país, não eram as mesmas quando comparadas às grandes lans de capitais dos estados do sul e sudeste – contexto que permanecem até hoje, como discutido por Macedo e Fragoso (2019).

Frequentemente tinha-se equipamentos mais precários, máquinas mais modestas e conexões de internet mais lentas, o que impossibilitava, por exemplo, uma prática de jogo online – pelo menos de forma competitiva. Mesmo para os jovens que tinham computador em

casa, era comum que não tivessem internet ou apenas dispusessem de conexão discada⁴¹. Esse, inclusive, é um dos motivos que ajudaram o CS a ser pioneiro nas lans e também ajuda a explicar sua difusão pelo país. Era possível jogar em rede local (LAN), com um computador funcionando como servidor, o que prescindia de uma conexão estável de internet. O jogo geralmente era conseguido por meio de CDs piratas, baixados de sites não oficiais e passados adiante por amigos ou conhecidos, e que depois eram instalados nas lans. Isso possibilitou a formação de uma comunidade mesmo antes da explosão de redes sociais, fóruns e sites que ajudariam a estabelecer o CS posteriormente também como uma comunidade online.

Esse ambiente de interação presente nas lans remete à sociabilidade, um dos termos mais utilizados nas bibliografias sobre lan houses, quase sempre aliado ao debate sobre a distinção entre online e offline, que marcou diversos trabalhos e discussões desde o surgimento da internet. No que tange as lans, havia uma divisão entre uma “vida real” e um outro mundo fictício, onde identidade, comportamento e a relação que estabelecemos com outras pessoas seriam de uma outra ordem, menos importante, e com pouca influência no mundo material. Miller e Slater (2004) estudaram em seu trabalho as relações construídas em *cibercafés* de Trinidad, e advogam contra essa distinção a priori. Os autores defendem que a força ou a importância dos laços que construímos no online são relativos, sendo influenciados pelo contexto e até pelo modo que cada pessoa constrói seus relacionamentos. Em resumo, para alguns, online e offline podem ser esferas bem definidas, enquanto que para outros há uma aproximação e continuidade.

Essa discussão reverberou nas lans, com alguns autores entendendo que esses espaços não eram passíveis de construir relacionamentos fortes ou serem espaços de sociabilidade. Quando falo e sociabilidade, parto aqui do conceito clássico do sociólogo alemão Georg Simmel, que em seu texto “Sociabilidade: um exemplo de sociologia pura ou formal” (1983), apresenta o conceito como um tipo de sociação — maneira pela qual os indivíduos se agrupam em sociedade para satisfazerem seus interesses — onde as pessoas estabelecem relações baseadas na cordialidade e amabilidade. A sociabilidade não tem interesses práticos, mas baseia-se principalmente numa interação lúdica, onde o prazer de um depende do outro.

Barros (2008, 2011) e Carvalho (2010) apontam que as lans iam muito além do uso individual dos computadores. Elas se configuravam como um espaço de encontro,

⁴¹ Também conhecida como linha discada ou *dial-up internet access*, é uma forma de acesso à internet que usa a rede pública de telefonia para estabelecer uma conexão com um provedor de acesso à internet. Eram conexões mais lentas que a de banda larga, que ocupavam o telefone durante o uso e em geral mais caras se utilizadas fora de horários e dias específicos.

especialmente entre a juventude local: “Não necessariamente entra-se na lan para acessar a Internet. Muitos vão apenas para encontrar os outros, em um repetido ritual de sociabilidade – entre os jovens, é “de lei” dar uma passada na lan” (BARROS, 2008, p. 206). O fluxo de pessoas era grande ao longo do dia, e muitos iam apenas para ver quem estava por lá, conversar e, talvez, passar mais tarde para encontrar sua turma. Barros (2007) aponta que, muitas vezes, os frequentadores já tinham computador em casa, mas optavam por ir nas lans fazer um programa em grupo, com o outro fisicamente próximo, e ter a possibilidade de conversar com alguém que estava ao seu lado sobre algo que acontecia no espaço digital. Para além disso, Barros (2008, p. 207) aponta que 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.

Pereira (2007) defende que essa sociabilidade era construía especialmente pelos jogos em rede, porque eram justamente os jogos que tinham esse potencial de emancipar o uso pessoal do computador para um uso coletivo. Chama a atenção da autora como era bastante comum os jogadores se ajudarem, às vezes até assumindo o controle do mouse e teclado de uma máquina que não era sua para resolver algum problema, ou simplesmente dando dicas do que fazer e das melhores escolhas baseado na sua experiência pessoal. Barros (2008) observa fenômeno similar, onde aponta que

O “ensinamento” é passado de alguém que tenha mais “expertise” no jogo que os outros, papel que é tomado alternadamente por múltiplos atores – os atendentes da lan e os jogadores mais experientes. Vale ressaltar que o jogador mais experiente pode ser alguém mais novo que o iniciante, mesmo uma criança, o que cria a possibilidade dos mais jovens terem mais status e prestígio que os mais velhos no ambiente do jogo. (...) De certo modo, existe aqui um contraponto com a idéia original de “computador pessoal” – nas lan houses vemos máquinas coletivas, funcionando em um mundo colaborativo (BARROS, 2008, p. 210).

Essa característica em particular torna possível identificar as lan houses como ambientes de aprendizagem, o que ia além de aspectos formais do jogo. Barros (2008), por exemplo, aponta como os jogos digitais — no caso o *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) — contribuía para que os jovens aprendessem inglês:

Esse jogo, por exemplo, além de ser complexo, tem suas instruções dadas em inglês. Os usuários das lans jogam com pessoas que falam inglês, mesmo sem entender parte do que é dito online. Dois deles relataram que tem melhorado seu desempenho nas

aulas de inglês na escola e que costumam perguntar à professora sobre o significado de algumas palavras e expressões relacionadas ao game (BARROS, 2008, p. 211).

O relato corrobora com a percepção de Nemer (2021), que indica que as lan houses também eram entendidas como extensões fundamentais das escolas públicas da região, “porque os alunos se reuniam depois das aulas e usavam os computadores para seus trabalhos de casa” (p. 122), adicionando que os adultos também se beneficiavam do potencial educativo desses espaços, onde os funcionários geralmente se mostravam dispostos a ajudar os clientes a se familiarizarem com as novas tecnologias. Carvalho (2010) também aponta que, em geral, os frequentadores das lans utilizavam as novas tecnologias de um jeito muito mais natural do que nos telecentros, demonstrando um nível maior de apropriação das TICs.

Para Pereira (2007), essas trocas, sobretudo através dos jogos, criavam um tipo de relação forte: “quem compartilha o “campo de batalha” nos games estabelece um laço diferenciado” (p. 337). A autora ainda destaca que esses jovens geralmente tinham similaridades em relação aos seus gostos, jeito de vestir e anseios de consumo, formando uma comunidade que partilha de interesses em comum. Chee (2006), em seu trabalho sobre os *PC bangs* sul-coreanos, define esses estabelecimentos como um local de comunhão, se caracterizando como o que Oldenburg (1999) e Fragoso (2008) chamam de “terceiros lugares”.

Os terceiros lugares são espaços que não são nem o trabalho, nem a casa, mas representam locais de conforto e apoio psicológico para seus membros. Eles funcionam como base de sustentação comunitária graças ao estabelecimento de uma identidade em comum e experiências compartilhadas por seus participantes. Fragoso (2008) defende que os jogos online podem ser considerados terceiros lugares, sobretudo em um contexto onde as populações contemporâneas são essencialmente cosmopolitas. Chee (2006) traz uma linha de pensamento similar, mas localiza os games online como um “quarto lugar”, situado nos terceiros lugares dos *PC bangs*, que contribuem para a formação de uma comunidade online que, ao mesmo tempo, funciona parcialmente de forma offline, em um ambiente físico (p. 231).

Nesse sentido, Barros (2008) aproxima as lan houses a um “clube local”, onde as pessoas da comunidade vão para atividades de lazer e socialização. Para os jovens, significava um ambiente de liberdade, longe do controle rígido dos pais, onde podiam brincar com amigos, falar palavrões e ter acesso a sites e jogos considerados impróprios para sua idade. Aqui, há aproximação com o que afirma Stewart (2004) sobre os *PC bangs*, classificados como locais onde os jovens podem consumir produtos midiáticos longe das regras impostas pelos pais em suas casas e junto com amigos (p. 62). Barros (2008) aponta que esse ambiente de liberdade

também passava por funcionários das lans geralmente permissivos, usualmente jovens como os frequentadores e que compartilhavam dos mesmos interesses e universo de consumo.

Sendo assim, é possível observar que as lan houses carregavam diversas características que já eram observadas em locadoras. No que tange o *Counter-Strike*, o ambiente de sociabilidade e aprendizado coletivo foi fundamental para a difusão do jogo. Ao invés de controles, os jovens agora aprendiam a lidar com teclado e mouse, e ao invés de dividirem uma mesma tela e jogarem apenas dois por vez, o CS permitia que cada um tivesse sua máquina. É uma sensação de estar “juntos, mas separados” que é comum a ambientes que mesclam o online e o offline, como citado por Chee (2006).

Para muitos, a experiência com o CS representava o primeiro contato com computadores, e mesmo para os que já tinham frequentado fliperamas ou locadoras, o *Counter-Strike* impressionava, o que pode ser explicado por alguns aspectos técnicos do jogo e do próprio gênero dos FPS. Por exemplo, King e Borland (2014) apontam para o caráter 3D dos FPS da id Software, que colocava os jogadores “dentro” do jogo e aumentavam a sensação de imersão. Para eles, “o campo de jogo digital mudou da máquina sob os dedos de um jogador para o próprio ciberespaço, à medida que os jogadores aprendiam cada vez mais a lutar uns contra os outros online” (p. 89, tradução nossa)⁴².

Sobre esse ponto, o *Counter-Strike* era frequentemente caracterizado como “realista”, seja na literatura acadêmica, seja em matérias de jornal⁴³, o que de fato foi um dos objetivos de Minh Le ao criar o jogo e um dos seus principais diferenciais na época de seu lançamento. Se olharmos para o contexto da época, onde o mais comum era jogar jogos de plataforma ou de esportes em fliperamas e videogames como *Nintendo 64* ou *Playstation 1*, faz sentido que a percepção em primeira pessoa no CS impressionasse. Desta forma, Messias e Mussa (2020) defendem que o aspecto técnico desses jogos também criava uma nova lógica de jogar através da manipulação do tempo e do ritmo, o que chamava a atenção mesmo dos que já tinham alguma experiência com videogames.

Outro aspecto que chamava atenção no CS era a ênfase no modo multijogador, que destacava a competição e a colaboração. Segundo Jensen (2017), o CS apresentava uma jogabilidade mais lenta e mais realista, em oposição ao ritmo frenético de *Quake* ou *Doom*, além de trazer uma nova abordagem para o multiplayer. Enquanto em jogos de FPS anteriores

⁴² “The digital playing field moved from the machine underneath a player’s fingers into cyberspace itself, as play-increasingly learned to battle each other online.”

⁴³ Ver matéria do G1 de 2008, que fala sobre a proibição do jogo no Brasil <<https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL265391-6174,00-JUSTICA+PROIBE+GAMES+COUNTERSTRIKE+E+EVERQUEST+NO+BRASIL.html>>

o formato mais comum era de mata-mata (*deathmatch*) de apenas um jogador contra o outro (o popular X1), com reaparecimento (*respawn*) logo após a morte no jogo, quem morre no Counter-Strike é levado a apenas observar o desenrolar dos eventos até a próxima rodada. Com isso, o jogo colocou um peso maior em cada ação, incentivando uma atuação mais estratégica e a cooperação entre membros da equipe para cumprir os objetivos necessários para a vitória. Novamente chamando atenção para o legado de locadoras e fliperamas, o jogar em conjunto e a competição um contra o outro ou por meio de campeonatos locais também não era muito distante do que os jovens já estavam habituados, o efeito foi apenas amplificado.

Ademais, em um país com uma vasta tradição em um esporte competitivo como o futebol e seu *ethos*, essa semelhança não pode ser subestimada. Os jovens iam na lan house para socializar, testar suas habilidades e construir uma performance de si em um espaço público. A nível casual de jogo, o aspecto de esporte aqui tem mais similaridades com uma “pelada” entre amigos do que necessariamente o caráter profissional atribuído aos esportes eletrônicos hoje em dia. Nas lans, esse aspecto de jogar em conjunto era potencializado pela materialidade das lan houses, onde era possível ver e conversar de forma próxima com quem se jogava, dando uma sensação de “estar junto”, mesmo que cada um estivesse em sua máquina e comandasse seu personagem no ambiente digital. Ambos os pontos, tanto o sentimento de desafio quanto a oportunidade de desenvolver novas relações, estão em consonância com pesquisas que buscam investigar os motivos para alguém jogar um determinado jogo, como é o caso de Lucas e Sherry (2004) e Boyle *et al.* (2012).

Os aspectos técnicos e a própria forma como a jogabilidade do *Counter-Strike* — e dos FPS competitivos, de forma geral — é construída também nos ajuda a explicar sua adoção pelos jovens e posterior difusão em lans do Brasil. Em seu lançamento, o *Counter-Strike* tinha requisitos mínimos para funcionar considerados baixos para a época, o que possibilitou que ele estivesse presente nas lan houses de bairros ricos, mas também conseguisse penetrar com facilidade negócios de periferia que tinham máquinas mais modestas e desejavam oferecer aos seus frequentadores o jogo do momento. A jogabilidade do CS também permite partidas relativamente rápidas, onde o foco estava na competição e não na progressão em uma história ou de um personagem, como é o caso dos MMOs ou de boa parte dos jogos para um jogador (*singelplayer*). Se tivermos em mente que a hora nas lan houses não era necessariamente barata e que muitos desses jovens, sobretudo nas periferias, não tinham renda suficiente para jogar por muitas horas, faz sentido a predileção por jogos que conseguissem entregar diversão de uma forma mais instantânea. De fato, a maioria dos relatos de quem se enquadra nas classes sociais mais baixas faz referência a guardar dinheiro que recebiam dos pais, ou até abrir mão de comer

ou ir de ônibus para a escola, para conseguir economizar um pouco a mais e investir as horas para jogar.

A bibliografia em relação às lan houses também é unânime ao definir esses ambientes como predominantemente masculinos. Embora por parte das pessoas as lans fossem vistas como lugares seguros, outros atribuíam aos estabelecimentos má reputação (o que discutiremos mais detalhadamente adiante). Com isso, os pais geralmente proibiam as meninas de frequentarem esses locais. Do mesmo modo, existia uma percepção social de que videogames eram coisa de meninos, sobretudo os violentos, como o *Counter-Strike*. Esse é um exemplo que Nemer (2021) aponta em que “a tecnologia pode ser conformada por instituições e tal conformação pode ser fortemente definida por gênero” (p. 158). O autor ainda aponta que não era uma simples questão de gosto. Muitas meninas, na verdade, tinham vontade de jogar os mesmos jogos que os meninos. Devido a normas sociais sexistas, marcas da sociedade brasileira, o papel da mulher foi sendo constituído como uma figura pertencente ao ambiente doméstico, e no que tange o interesse deste trabalho, sendo afastadas das lans. Como aponta Giddens (1997),

a compulsividade da modernidade foi, desde suas origens, dividida por gênero. A compulsividade documentada por Weber em A ética protestante é aquela de um domínio público masculino. (...) Os modos tradicionais da diferença de gênero - e da dominação de gênero - foram ao mesmo tempo ativamente reforçados pelo desenvolvimento de tradições mais recentes, incluindo a emergência de um ethos de “domesticidade” feminina (GIDDENS, 1997, p. 117).

Esse pensamento também se materializava na forma como os meninos enxergavam meninas que tentavam quebrar essas barreiras, sendo comum as definirem como incapazes de jogar. Como relata um dos informantes de Nemer (2021),

Videogames não são para meninas, elas não sabem jogar. Você consegue imaginar uma menina jogando CS (counter strike)? Elas mal conseguem matar um mosquito, imagina ter coragem de atirar em alguém no jogo. Elas deveriam brincar de boneca ou manicure (NEMER, 2021, p. 160).

Em oposição ao posto pelo informante, trabalhos como o de Shen *et al.* (2016) apontam que não é possível afirmar que homens avancem mais rapidamente no aprendizado e desenvolvimento de habilidades no que diz respeito a jogos online. Os achados são similares ao que aponta Taylor (2012), que argumenta que essa diferença seria muito mais imaginada que real, e também ao que observa Nemer (2021) em sua etnografia

Posturas como as de Alice e Beto nos ajudam a entender porque jogos, especialmente aqueles não casuais, como jogos de atiradores ou de apresentação de personagens, permaneciam como uma atividade tipicamente masculina no Brasil. A percepção de que “videogames são para homens” era frequentemente vista como verdadeira devido ao desempenho abaixo da média por parte das mulheres. Entretanto, no caso das LAN houses, as mulheres tinham menos experiência com jogos não casuais simplesmente porque não se sentiam bem-vindas nos centros de jogos. Observei que o desempenho abaixo da média em jogos por parte das mulheres da favela estava ligado à falta de oportunidade, que tinha suas raízes em sua falta de acesso às LAN houses (p. 161)

Essa praticamente exclusão das mulheres contribuía para que esses ambientes se tornassem masculinizados e, por vezes, tóxicos – semelhante ao que já trouxemos no início deste trabalho, quando falamos sobre a cultura dos jogos de FPS ou da tecnocultura de uma forma mais ampla. 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 desprezarem a inabilidade de alguém jogar bem” (p. 159), algumas vezes o autor relata também agressões físicas. Um de seus informantes traça um paralelo entre jogar videogame de maneira bruta com os esportes, onde indica que o ambiente é similar. Como conclui, “embora os meninos não parecessem ver nenhum problema com tal comportamento, uma atmosfera de masculinidade hegemônica apresentava uma barreira às mulheres da favela” (NEMER, 2021, p. 159).

Pereira (2007) relata um comportamento similar na sua observação, mas que está menos relacionado à violência e mais com traços de amizade e humor. A autora chama de “folgação” ações de deboche e troça que os frequentadores da lan que observou faziam constantemente uns com os outros, mas enfatiza que elas são sempre direcionadas só entre o grupo de amigos, nunca para fora, e indica também que alguém é pertencente àquele círculo social. Essas zoações podem se dar tanto no nível físico quanto verbal, mas geralmente ficam no âmbito da diversão, e se aproximam da relação de “jocosidade” (*joking relationship*) relatadas por Radcliffe-Brown (1973). Para Pereira,

a folgação não imputa um valor moral, e não é feita “às escondidas”, e sim junto do sujeito folgado e de preferência diante dos outros. Ela conta e necessita dessa exposição pública, de preferência nunca entre duas pessoas. A folgação fica muito divertida e se torna motivo de união e permanência coletiva quando há um grupo grande (PEREIRA, 2007, p. 349).

Embora possam sim escalar e passar a um nível tóxico, entendemos essas interações lúdicas como ações típicas de jovens e crianças, onde relatos semelhantes podem ser observados em Nogueira (2006) e Pereira (2010) em seus estudos em escolas brasileiras. Se aproximarmos os esportes eletrônicos dos esportes tradicionais, como faremos mais adiante, também podemos

entender as provocações e a tensão como ingredientes essenciais da excitação esportiva, bem como a necessidade de administrá-la (DAMO, 2005, p. 37-38). O que nos importa destacar é que essas dinâmicas sociais de zoeiras ou folgações denotam um exercício de masculinidade, ou do entendimento do que é ser homem, baseado em padrões de uma masculinidade hegemônica que afirma valores como agressividade, virilidade e competição (PEREIRA, 2010, p. 169).

Segundo Connell (1995a, p. 29), as masculinidades estão profundamente emaranhadas no processo de formação das nossas sociedades, e, portanto, não estão relacionadas a uma ideia ou identidade pessoal, mas sim estão imersas nas nossas relações sociais organizadas. A autora trata do termo como masculinidades, no plural, pois entende que elas configuram práticas que constroem a posição dos homens na estrutura de gênero. Em contraponto, propõe a ideia de masculinidade hegemônica, relacionado à ideia de um grupo que reivindica e sustenta uma posição de liderança na vida social. Na prática, a masculinidade hegemônica afirma a posição dominante do homem e a subordinação da mulher (CONNELL, 1995a, p. 77).

Ainda segundo a autora, mesmo que a masculinidade hegemônica configure valores conhecidos e legitimados, nem sempre eles são aceitos ou postos de fato em prática, porque ela se constitui em um plano idealizado (CONNELL, 1995a, p. 77). No que tange a prática esportiva, na qual vamos incluir os esportes eletrônicos como o *Counter-Strike* (cf. JONASSON, THIBORG, 2010; BESOMBES, 2016; MACEDO, FALCÃO, 2019), Pereira (2010) aponta que “em certas escolas a masculinidade exaltada pelo esporte competitivo é hegemônica; isso quer dizer que a proeza esportiva é um teste de masculinidade mesmo para garotos que detestam os vestiários esportivos (p. 169-170).

Voltando às lans, especialmente o *Counter-Strike* contribuiu para esse clima de provocações e “zoeiras” que marcam o jogo até hoje – e continuam sendo motivo de debate (JUNIOR, 2022a). Como citado anteriormente, esse tipo de masculinidade, por vezes tóxica, faz parte da cultura de videogames de forma geral, mas especialmente dos jogos de tiro em primeira pessoa. O ritmo acelerado e visceral dos FPS era bastante apelativo (e tinha como alvo) para um público majoritariamente jovem e masculino (KING; BORLAND, 2014; JENSEN, 2017; KLINE et al., 2003; GOULART; NARDI, 2017) – o que se aproximava do perfil usual dos jogadores de lan houses. 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).

No Brasil, há a aproximação da lógica básica do CS com a brincadeira infantil de “polícia e ladrão”, o que facilitava a compreensão dos fundamentos iniciais do jogo, mas esta

relação também pode ser extrapolada para pensarmos a prevalência da violência e da figura da polícia, sobretudo nas favelas, e de um imaginário juvenil sobre criminalidade, papel do policial e sobre como a performance desejável masculina está intimamente ligada ao exercício de poder através da violência. Carvalho (2010; 2011), por exemplo, faz referência a como os meninos das lans identificavam os contraterristas do CS como policiais do BOPE⁴⁴, ou quando relata a conexão que os jovens estabelecem entre o jogo e a violência policial em suas realidades sociais. Já Pereira (2010), em seu trabalho sobre as experiências juvenis na periferia de São Paulo, chama a atenção para como o CS também era relacionado ao filme *Tropa de Elite* (2007), uma das películas mais bem sucedidas do cinema nacional, conhecido pelas suas cenas de violência e pela exaltação do papel do policial que faz justiça com as próprias mãos:

Os jovens, quando jogavam, cada ora em um dos lados, muitas vezes, ao matar a personagem do colega da lan house, digitava algumas das frases que tinham ficado famosas em *Tropa de elite*. Muitos nomeavam sua personagem no game com o nome da personagem principal do filme: Capitão Nascimento. O fato de um policial tornar-se referência para os mesmos jovens que também ouviam músicas que exaltavam facções e atos criminosos demonstra que a afirmação de uma postura viril e detentora de certo poder era o que tinha maior relevância. Ou seja, não importavam os termos, mas as relações estabelecidas ou representadas nesses artefatos culturais (PEREIRA, 2010, p. 73).

É importante ressaltar que para Pereira (2010) a questão da criminalidade vai além dos jogos digitais, aparecendo também como pauta importante nas conversas dos alunos, no conteúdo das músicas de funk que acompanhavam e até na relação com professores, o que nos ajuda a localizar esse imaginário sobre o crime em um contexto mais amplo da cultura da juventude da periferia. Como destaca, “o repertório da violência e/ou da criminalidade revelou-se como um referencial importante que em determinados instantes era acionado como componente das práticas juvenis estabelecidas no ambiente escolar” (PEREIRA, 2010, p. 77).

Outra característica fundamental das lan houses, no que tange a prática de jogos digitais, era a competição, entendida aqui como desejo de vencer ou superar o outro (BARNETT, 1997). Dentro da área dos *game studies*, a competição faz parte da tipologia dos jogos, e é referida por Huizinga (2019) como *ágon*. O autor destaca a competição como algo geralmente desprovido de objetivo, ou seja, “a ação começa e termina em si mesma, não tendo o resultado qualquer contribuição para o processo vital do grupo” (p. 63). Sobre a vitória, Huizinga diz que o processo de ganhar significa manifestar sua superioridade perante os adversários em um jogo.

⁴⁴ Batalhão de Operações Policiais Especiais é uma força de operações especiais da Polícia Militar do Estado do Rio de Janeiro (PMERJ).

A competição não nos aponta para um desejo de poder ou de dominação, mas simplesmente um desejo primordial de exceder os demais.

Nesse sentido, a competição nas lan houses estava intimamente ligada à performance. Performances são ações comportamentais que tornam visíveis a identidade dos sujeitos, dado determinado contexto cultural (SCHECHNER, 2013; PAZ, 2016). Goffman (2014), fala de performance ao estudar relações de trabalho, onde aproxima a vida cotidiana da dramaturgia e afirma que estamos constantemente desempenhando papéis para construir uma imagem positiva perante a outros colegas de trabalho. Em resumo, uma performance é a capacidade de alguém representar bem a si mesmo, construindo uma imagem de desempenho positivo que é culturalmente determinada (PAZ, 2016). Na vida cotidiana, as performances afirmam identidades e contam histórias (SCHECHNER, 2013), o que no nosso contexto representa como alguém era visto pelos demais colegas de lan house e enfatizava a necessidade de ganhar, ou ao menos ser competitivo, quando jogava contra outros jogadores.

Segundo Borowy (2012), a tradição de performances públicas e competição nos videogames remonta à época dos fliperamas e passa também 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”. O autor não explica diretamente porque os *computer cafés* não vingaram de forma similar às lan houses no Brasil ou nos *PC bangs* na Coreia do Sul. No entanto, é provável que o custo relativamente baixo para adquirir um computador e uma conexão doméstica de boa qualidade tenham sido fatores importantes. Na América do Norte e na Europa, o que se tornou mais popular foi a prática de *lanning*. Como explica Swalwell (2009),

Lanning é a prática em que os jogadores jogam jogos multiplayer uns contra os outros, em uma rede local (LAN). A Lan garante que os jogadores experimentem uma jogabilidade rápida e ping baixo. Lan games são conduzidos tanto em pequena escala, como nas casas das pessoas ou depois do expediente em um escritório, quanto em uma escala maior, como em eventos do tipo festival - geralmente conhecidos como Lan parties - dedicados a colocar muitos jogadores em uma Lan. Exemplos de grandes eventos da Lan incluem: QuakeCon, um evento anual realizado em Dallas, Texas e patrocinado pela id software; xLAN, um evento anual de Auckland que também serve como torneio classificatório da Nova Zelândia para os World Cyber Games; e o grande evento de LAN holandês, Campzone, estudado por Jansz e Martens (p. 117, tradução nossa⁴⁵).

⁴⁵ “Lanning is the practice where gamers play multiplayer games with and against each other, over a Local Area Network (LAN). A Lan ensures that players experience fast gameplay and low ping times. Lan gaming is conducted on both a small scale, such as in peoples’ homes or after-hours in an office, and a larger scale, such as at festivaltype events—often known as Lan parties—devoted to getting many players onto a Lan. Examples of large Lan events include: QuakeCon, an annual event held in Dallas, Texas and sponsored by id software; xLAN, an annual Auckland event which also serves as the New Zealand qualifying tournaments for the World Cyber Games; and the large Dutch Lan Event, Campzone, studied by Jansz and Martens.”

Com o tempo, a prática de *lanning* passou de um encontro casual entre amigos para eventos públicos enormes, que uniam entusiastas de títulos específicos ou de jogos e tecnologia, de forma geral, em um ambiente onde podia-se compartilhar dos mesmos interesses e de uma mesma cultura. Aos poucos, esses eventos foram atraindo jogadores, espectadores, patrocinadores e distribuindo premiações. Em eventos maiores, era possível desfrutar de dormitórios, alimentação e segurança no local (BOROWY, 2012). Em resumo, os eventos de LAN foram embriões para os eSports como conhecemos hoje, e muitos eventos tradicionais ainda continuam acontecendo anualmente hoje em dia (BOROWY, 2012; TAYLOR, 2012). Na verdade, é possível observar que boa parte dos campeonatos de esportes eletrônicos que podemos acompanhar nos dias atuais beberam da estrutura das *lan parties* e profissionalizaram a experiência de organização e espetatorialidade para tornarem-se mais rentáveis.

Nos estudos sobre *lan parties*, a sociabilidade, o compartilhamento de interesses em comum e a competição são sempre fatores de destaque para o envolvimento de jogadores (JANSZ; MARTENS, 2005; JANSZ; GRIMBERG, 2009). Dada a similaridade das *lan parties* com o preceito das *lan houses*, nos parece razoável entender que a competição também seja um grande motivador quando o assunto é jogos digitais nos espaços brasileiros – o que é frequentemente deixado de lado nas análises do fenômeno feita pelos autores nacionais do início do século. De todo modo, rapidamente as lans se tornaram ambientes privilegiados para entender uma cultura de jogo público no Brasil, se constituindo como um sucessor dos fliperamas e dos campeonatos de futebol de locadoras de videogames. Como aponta Borowy (2012), “muitos dos elementos formativos cruciais do jogo público (interação social, jogos competitivos e comunidade) foram assim transferidos com sucesso dos fliperamas para as configurações públicas de jogos para PC” (p. 69, tradução nossa⁴⁶).

Com o tempo, esse espírito de competição acabou por formar um número diverso de equipes para as disputas multiplayer. No caso do *Counter-Strike*, como afirmam Rambusch, Jakobsson e Pargman (2007), a passagem de uma atividade de lazer para uma prática que caracterizam como semiprofissional passa diretamente pelo design do jogo, que “permite um jogo competitivo recompensando reflexos rápidos, boa destreza manual e excelente coordenação entre olhos e mãos.” (p. 159, tradução nossa)⁴⁷. Era bastante comum montar times

⁴⁶ “Many of the crucial formative elements of public play (social interaction, competitive gaming, community) were thus successfully transferred from arcades to public PC gaming settings.”

⁴⁷ No original, “affords competitive play by rewarding fast reflexes, good manual dexterity and excellent hand-eye co-ordination.”

entre seus amigos mais próximos, onde a lan era palco de disputas para decidir quem eram os melhores jogadores daquele círculo social.

Esses times locais, sejam para uma competição entre amigos ou algo mais estruturado, que envolvia bairros ou cidades inteiras ficaram conhecidos como Clãs. Segundo King e Borland (2014, p.128), o conceito já existia em alguns MUDs (multi-user dungeon) nas décadas de 80 e 90, se popularizou com a série *MechWarriors* (Dynamix, 1989) e foi adotada pela comunidade de *Quake* (id Software, 1996) antes mesmo do seu lançamento oficial. Como afirma Lowood (2019, p. 287, tradução nossa), “os clãs existiam antes do lançamento de Quake e, portanto, estavam preparados para formar a espinha dorsal da comunidade online do jogo”⁴⁸. Assim como para o *Quake*, os clãs se tornaram a espinha dorsal da comunidade de CS.

De forma semelhante ao que aconteceu com os *PC bangs* na Coreia do Sul, paulatinamente as lans foram incorporando essas práticas de competição como ferramenta de marketing. Em algumas, os corujões promoviam disputas entre as equipes, oferecendo prêmios coletivos ou individuais. Por exemplo, para quem matasse mais adversários ou tivesse mais eliminações de faca – as consideradas mais humilhantes pelos jogadores. Também era comum a promoção de campeonatos locais, como uma forma de atrair mais competidores e aumentar os lucros. Para as lans maiores, esses torneios acabavam extrapolando o limite dos bairros e viravam eventos aguardados por jogadores de toda a cidade e até do estado, pois tinham a oportunidade de competir contra os melhores e ganhar premiações – que geralmente envolviam algum equipamento, peça de hardware ou até horas de jogo.

Era comum também que a maioria dos estabelecimentos tivesse um time próprio, construído através de seletivas ou convites aos considerados melhores players do local. Esses jogadores geralmente tinham regalias, uma forma de patrocínio, e era comum que ganhassem equipamentos, como mouses e fones, ou pudessem jogar de graça em determinados horários. Também não era incomum que empresas locais oferecessem alguma ajuda de custo, como passagens ou valores da inscrição, em troca de ter seu nome estampado na camisa como patrocinador. Os jogadores também tinham obrigações, como treinos recorrentes ou ajuda na organização de campeonatos. De certa forma, esses atletas funcionavam como influenciadores das lans em uma era onde a internet ainda não era tão difundida. Esses jovens eram motivo de admiração e referência para os demais, pois eram os adversários a serem batidos e tinham sua posição cobiçada. Essa dinâmica existia inicialmente a nível de bairro, mas com o crescimento

⁴⁸ No original, “clans were in place before *Quake* was published and were thus poised to form the backbone of *Quake*'s online community”.

na escala dos campeonatos, também chegaram a nível de cidade ou estado, e posteriormente, nacional.

A experiência brasileira é semelhante ao que autores como Taylor (2012), Taylor (2015) e Steinkuehler (2019) classificam como comunidades “*grassroots*” (que em tradução direta pode ser interpretada como “de base”, mas que aqui vamos nos referir como matriz comunitária de eSports), formadas por entusiastas que estabelecem laços de proximidade, geralmente baseadas nas práticas de jogo e de consumo. Como afirma Falcão (2021), para além da competição, essas práticas ajudaram a conformar uma comunidade com objetivos semelhantes e muito bem definidos.

Para além dos donos de lan, a base de jogadores interessados na competição passou a chamar a atenção também de empresas que começavam a institucionalizar os esportes eletrônicos no cenário mundial. No Brasil, uma figura importante para esse movimento foi Leonardo De Biasi, conhecido como “Angel”, um ex-funcionário da lan paulista Monkey. Ele foi o responsável por instalar o *Counter-Strike* na lan house, em 1999 (NASCIMENTO, 2010), e em 2000 se aproximou da *Cyberathlete Professional League* (CPL), organização fundada em 1997 nos Estados Unidos pelo empresário Angel Munoz, e que auxiliou a moldar o modo de funcionamento dos torneios e a face pública dos jogo competitivo de videogames a nível mundial (MACEDO, 2020).

A troca de *know-how* resultou na evolução da consistência e organização de campeonatos da Monkey, e permitiu que os jogadores brasileiros tivessem seus primeiros contatos com um circuito mundial de *Counter-Strike* e de eSports de uma forma mais ampla. Um exemplo é o 1º Qualificatório MONKEY - *Speakeasy Dallas*⁴⁹, em 2001, que funcionou como qualificatória para o evento sediado pela CPL no Texas (Estados Unidos) e teve como vencedor o time da Monkey Campinas, conhecido como MK-C. Como registrou Fabri (2001):

Dessa vez, o que estava em jogo não eram mouse pads ou horas grátis em LANs Stores, era a primeira chance de um time representar os brazucas em um torneio internacional. Os campeões (patrocinados pela Network Store MONKEY) irão com tudo pago para Dallas, onde enfrentarão feras do mundo inteiro e, se levantarem o caneco americano, embolsarão U\$25,000. A princípio foram 32 times, que se enfrentavam num mata-mata, em eliminatórias simples. Os sobreviventes que chegaram às quartas-de-final, disputaram eliminatória duplas, podendo recorrer à repescagem para disputar uma vaga na fase seguinte. (...) Do lado de fora da loja, estava instalado um telão com transmissão dos jogos para toda a galera que estava assistindo. Algo em torno de 100 pessoas olhavam para a telona, vibrando, como em

⁴⁹ Mais detalhes em https://liquipedia.net/counterstrike/2001_Speakeasy_CPL_Event/Brazil_Qualifier

uma final de copa do mundo. Cada head-shot⁵⁰ dado, era como um gol de bicicleta (FABRI, 2001).

Outros dois eventos que marcaram a comunidade também foram organizados pela CPL, no mesmo ano de 2001. O primeiro foi a *Virtua CPL Latin America*⁵¹, primeiro evento internacional de *Counter-Strike* em solo brasileiro. O torneio foi patrocinado pelo provedor de internet NET Virtua, que estava lançando sua conexão de banda larga no Brasil e usou o torneio como uma ferramenta de marketing para o lançamento do produto. A competição contou com dois times estrangeiros, um argentino e outro alemão. Este último, a *Schroet Kommando* (ou simplesmente SK), considerado um dos melhores times na modalidade. O torneio foi organizado no Hotel Renaissance em São Paulo, um dos maiores hotéis da cidade na época, e o entendemos como um marco para a realização de grandes eventos de CS fora do ambiente de lan houses, além de representar um primeiro passo para projetar o jogo para além de um nicho de entusiastas. Como registra Fabri (2001):

Nesse final de semana acontecerá no Hotel Renaissance em São Paulo, o primeiro campeonato nacional de Counter Strike com o selo de aprovação da CPL (Cyberathlete Professional League). Essa liga foi fundada em 1997 em Dallas e transformou as competições de jogos de computador em torneios profissionais. Já possui filiais na Europa, Ásia, Pacífico e na América Latina (recém inaugurada). Será o maior evento dessa natureza já realizado aqui no Brasil. São mais de 50 times inscritos na corrida pelo prêmio máximo de dez mil reais, dado ao campeão do torneio. O total em prêmios a ser distribuído é de trinta mil reais. Os organizadores do evento estão otimistas. Esperam que mais de duas mil pessoas circulem pelos salões do hotel por dia. (FABRI, 2001)

O segundo foi a *Tilt Total CPL Latin America*⁵², sediado no Rio de Janeiro, e o fato mais importante não tem a ver diretamente com o *Counter-Strike*. Nessa edição, o jogador brasileiro de *Quake III: Arena* (id Software, 1999), Guilherme "reef" Radominski, viria a vencer o norte-americano Johnathan "fatal1ty" Wendel, um dos competidores mais bem sucedidos da modalidade (MARQUES, 2017). Reef é tido como o primeiro jogador profissional de eSports da história do país, e esse evento é particularmente importante para a cultura dos videogames, especialmente os competitivos, pois aponta para um legado mais profundo do que se pode imaginar em um primeiro momento. Para essa pesquisa, também nos ajuda a reconstruir antecedentes do *Counter-Strike*. Para muitos a época, a vitória do brasileiro foi fundamental

⁵⁰ Em português, “tiro na cabeça”. No CS, um tiro na cabeça geralmente resulta em morte instantânea ou dano massivo ao alvo. Acertar um headshot geralmente é difícil e demonstra habilidade do jogador.

⁵¹ Ver https://liquipedia.net/counterstrike/2001_Virtua_CPL_Latin_America

⁵² Ver https://liquipedia.net/counterstrike/2001_Tilt_Total_CPL_Latin_America. Acesso em 12 fev. 2023.

para fortalecer a comunidade de eSports como um todo e apontar para um futuro otimista do Brasil nos esportes eletrônicos.

Figura 8 - CPL no Hotel Renaissance, em São Paulo, 2001.



Fonte: Canal Rodrigo Brandao, no Youtube⁵³.

A troca de experiências também serviu para que a própria Monkey desenvolvesse os campeonatos locais. Um exemplo é a Liga Monkey, que funcionava como uma espécie de liga brasileira de CS, e contava com qualificatórias regionais e finais presenciais nas lojas da lan house em São Paulo. A Monkey Lan4Fun começava a se expandir para outros estados do país, levando um modelo de negócio diferente dos ambientes escuros de boa parte das lans e que geralmente é mencionado na literatura sobre o tema. A empresa paulista apostava em um ambiente mais “familiar” e convidativo. O objetivo era se desvincular do imaginário popular das “casas de jogos”, especialmente dos fliperamas:

⁵³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rNf2t95OsoQ>>. Acesso em: 12 fev. 2023.

É como um "fliperama hi-tech", mas os empresários do setor não gostam da comparação. Isso porque a imagem dos fliperamas está muito deteriorada, geralmente associada a lugares escuros, nos quais se consomem cigarros ou bebidas. Nas "LAN houses", acontece o contrário. O ambiente é clean: paredes brancas, chão sempre limpo, desodorizador de ar funcionando o tempo todo. Fumar ou consumir bebida alcoólica é proibido. A idéia é integrar os jogadores, que formam equipes para disputar uns contra os outros em partidas que reúnem até 20 pessoas (ESSENFELDER, 2002).

Essenfelder (2002) ainda aponta como inicialmente esses negócios eram lucrativos (embora arriscados), especialmente devido à baixa penetração de computadores pessoais e internet estável para a maioria dos brasileiros. O autor indica que uma lan house como a Monkey faturava cerca de R\$20 mil mensais, com despesas fixas girando em torno de R\$14 mil. Como veremos mais adiante, esse cenário vai mudando ao longo dos anos. Com o barateamento dos PCs e da banda larga, paulatinamente esses estabelecimentos vão começando a enfrentar dificuldades financeiras, devido ao alto custo das despesas e dificuldades de legalização.

Voltando à prática competitiva, é importante ressaltar que mesmo com o aprendizado colhido junto a organizações estrangeiras, o ecossistema brasileiro de esportes eletrônicos ainda era bastante amador. Ele era geralmente baseado na experimentação e onde os times, na esmagadora maioria das vezes, tinham pouca ou nenhuma estrutura e retorno financeiro. Em trabalho anterior, entrevistei um dos organizadores de campeonatos da Monkey Paulista, que relembra:

Era tudo muito amador né? Igual time de pelada, de várzea. Querendo ou não, as lojas ajudaram bastante, tinha uma época que toda a loja da Monkey tinha suas disputas internas pra escolher o time da loja, esse time da loja ganhava a chance de treinar de graça, ganhar uns equipamentos ali e aqui, mas não ganhavam salário nem nada. Era uma cena completamente amadora, mas foi muito importante mesmo pra criação dos times (NASCIMENTO, 2021, p. 12).

A menção às peladas ou partidas de futebol de várzea são um bom gancho para fazermos uma discussão importante para esse trabalho, relacionada à esportificação⁵⁴ dos videogames e para outras configurações de competição para além de uma matriz profissional dos eSports, aquela relacionada à grandes organizações e ligas, que é o que geralmente vem à mente da maioria das pessoas quando falamos de esportes eletrônicos. Antes, cabe esclarecer e reforçar alguns pontos que apareceram *en passant* ao longo deste trabalho.

Primeiro, que a relação entre videogames e esporte no contexto mundial data dos primeiros arcades e consoles domésticos, ainda nas décadas de 1970 e 1980, motivados por

⁵⁴ Aqui, entende-se a esportificação como um processo social e institucional pelo qual uma determinada atividade ludomotora adquire o status de esporte (PARLEBAS, 1999; BESOMBES, 2016; HÉAS; MORA, 2003).

iniciativas de promoção comercial dos primeiros videogames (BOROWY, 2012; MACEDO, 2018; MACEDO; FALCÃO, 2019) e depois se expande nos anos 1990, com o desenvolvimento das competições em computador via LAN e de forma online (TAYLOR, 2012). Segundo que entendemos neste trabalho os esportes eletrônicos como esportes, na mesma linha de autores como Falcão e Macedo (2019), Besombes (2016) e Jonasson e Thirborg (2010). E por último, que se os jogos de tiro e de espaçonaves foram os pioneiros nos eSports, com um outro impulso fundamental nos jogos de luta (TAYLOR, 2012), a criação dos jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) para os computadores pessoais certamente foi um marco no desenvolvimento dos esportes eletrônicos (FALCÃO; MACEDO, 2019, p. 252).

Posto isso, concordamos com Macedo (2022) quando defende que as discussões sobre esportificação dos videogames vem quase sempre atrelada à ideia de profissionalização, o que apaga uma série de outras configurações de jogo que incluem, por exemplo, os campeonatos de futebol nas locadoras de videogames de bairro ou o cenário de competições locais de *Counter-Strike* promovidas por lan houses, como citamos acima. Macedo (2002) utiliza o trabalho de Arlei Damo (2005) para exemplificar, no entanto, que essa restrição no entendimento de outras diversidades de jogo não é algo exclusivo dos esportes eletrônicos, e que também pode ser observada em outras modalidades esportivas, como o futebol.

Para Damo (2005, p. 36), há uma série de características comuns a qualquer prática futebolística, que constroem uma estrutura e uma unidade. Aqui, adaptamos a ideia do autor e vamos transpô-la ao campo da prática de *Counter-Strike*, pelo menos no seu modo competitivo mais usual de 5x5. Nesse sentido, essas características para o CS seriam: a) princípio da coletividade: duas equipes, a terrorista e a contraterrorista; b) princípio do conflito: perseguindo objetivos similares, porém assimétricos (vencer o *round*, eliminando todos os adversários – ou plantando e explodindo a bomba, para terroristas, ou desarmando-a, para contraterroristas); c) com a disputa sendo mediada por computador, com interdição da interação corpo-a-corpo; d) um conjunto de regras, delimitadas pelo próprio software ou pela organização, em caso de campeonatos – e que circunscrevem o espaço, o tempo e definem o que é ilícito.

Com base nessa unidade estrutural básica, é possível pensar sobre diferentes situações de jogo que se constituem através das práticas de esportes eletrônicos. Macedo (2022, p. 14) utiliza Damo (2005) e nos ajuda a pensar em pelo menos quatro modalidades:

- a) **eSport profissional (ou eSport espetáculo):** é o que geralmente vem à cabeça quando pensamos em esportes eletrônicos, como as grandes organizações e a governança e o controle promovido pelas desenvolvedoras, como Riot Games ou Valve Corporation. O

profissionalismo nos eSports está relacionado a uma intensa divisão social do trabalho e pode ser também entendida dentro de uma rede de especialidades, como os jogadores, os especialistas, os torcedores ou espectadores, os dirigentes e até a dimensão física, espacial e material em que o jogo é praticado, como estádios e arenas. A experiência inicial do *Counter-Strike* é fundamental para a constituição dessa matriz de eSport espetáculo no Brasil, que encontra nas práticas comunitárias das lan houses uma base, uma comunidade e um legado em cima do qual se desenvolver.

- b) **eSport de bricolagem:** relacionado ao improviso e ao informal, como um duelo de x1 (um jogador contra o outro) ou uma partida casual qualquer com amigos aleatoriamente escolhidos. Existem em praticamente qualquer esporte e abrangem um número incontável de ajustes e configurações, porque joga-se com o que e como é possível, adaptando recursos materiais e regras para o que fizer sentido para o grupo. Embora atrelada à ideia de informalidade e improviso, é importante destacar que a matriz bricolada não pressupõe uma ideia de déficit ou carência, mas sim apenas uma outra forma de jogar. Para o *Counter-Strike*, estava presente todos os dias em praticamente qualquer lan house e posteriormente em arranjos feitos de forma online, como é o mais usual hoje.

Outro ponto que cabe destacar aqui é que a matriz bricolada está diretamente relacionada com os agenciamentos dos praticantes, o que é um dos principais critérios de diferenciação em relação a outras matrizes do eSport (MACEDO, 2022, p. 66). Isso significa dizer que as normas e regras externas ao jogo são construídas pelos próprios jogadores através do consenso ou do consentimento. Uma consequência frequente disso são os surgimentos de conflitos de interpretação, elementos que fazem parte do próprio jogo, ou embates entre os próprios membros do grupo: “Intransigências e autoritarismos são comuns, mas seus limiares variam de grupo para grupo, sendo usual a exclusão de um jogador caso ele seja considerado inconveniente à dinâmica da sociabilidade como um todo” (DAMO, 2005, p. 37-38).

Chamo atenção desse aspecto específico para ofertar uma outra visão acerca das provocações e insultos que marcaram o clima de “zoeira” nas lan houses, conectando-a a uma tradição de pesquisa em esportes tradicionais. Como aponta Macedo (2022), em geral o equilíbrio de tensões é administrado pelos próprios jogadores, e “as brincadeiras, os insultos ao status de alguém (de forma controlada) com jogadas, estratégias, lances, táticas e manobras são estabelecidos pelos jogadores com o suporte do grupo” (p. 66), o que ajuda na coesão do

coletivo e aponta os limites na construção de uma atmosfera de jogo.

- c) **eSport comunitário**: relacionado à ideia de esporte de várzea, amador, de uma certa cidade ou semiprofissional. É o nível que se encontra entre o profissional e o bricolado. “Comunidade” aqui abrange um número grande de grupos que partilham de códigos e interesses comuns. Essa configuração de eSport se caracteriza por se desenvolver em espaços mais uniformes do que a de bricolagem, como encontros fixos em canais grupos do Facebook ou canais de Discord⁵⁵, shoppings, parques, lan houses e torneios locais, regionais ou nacionais, sem que haja um espaço oficial dotado de certa sacralidade como é o caso de ginásios esportivos ou estádios de futebol (GUMBRECHT, 2014). Sua principal característica é justamente esse estado de *mezzo*, entre profissional e bricolado, onde é possível identificar todos ou boa parte dos componentes do eSport profissional, mas em menor escala e/ou de forma improvisada. Aqui se encaixam a vasta maioria dos clãs de CS no contexto de lan house, mesmo os que já gozavam de algum prestígio regional ou nacional. Também estão aqui os diversos campeonatos, desde os que se restringiam aos bairros e eram organizados por lan houses menores, aos promovidos por grandes estabelecimentos e que movimentavam jogadores profissionais e amadores de estados ou regiões inteiras. Como ainda cita Macedo (2022), “os patrocinadores dessas equipes são, em geral, pequenos empreendedores locais, não raro familiares, cujo patrocínio é concedido graças à interferência pessoal dos próprios jogadores” (p. 68).
- d) **eSport escolar/universitário**: vinculado à instituição escolar, como dispositivo pedagógico e disciplinar. É o eSport praticado nas instituições de ensino, onde há maior preponderância nas universidades, enquanto parte formal das disciplinas. Macedo (2022) ainda destaca que não se trata de jogar no intervalo ou recreio, posto que geralmente essas práticas estão relacionadas à dimensão bricolada, mas sim quando há uma institucionalização no que tange essas disputas organizadas.

Cabe ressaltar que nem todos os títulos de esportes competitivos se encaixam em todas as quatro configurações, e que cada eSport se desenvolve localmente de formas diferentes, o que demanda um cuidado político e geográfico ao pensar nas dinâmicas sociais que envolvem a formação de um cenário de jogo competitivo (MACEDO, 2022). Essa discussão aparece neste

⁵⁵ Discord é um aplicativo de voz bastante utilizado pelos fãs de jogos digitais, mas que também funciona como uma rede social.

trabalho como forma de chamar atenção para as diferentes configurações dos esportes eletrônicos no Brasil, e mostrar como a experiência das lan houses e o *Counter-Strike* foram fundantes não só para a constituição de uma matriz profissional de esportes eletrônicos, mas que sempre existiram uma série de outras configurações de jogo que nos ajudam a aproximar o *Counter-Strike* às configurações de esportes tradicionais, e até a entender os motivos para sua difusão no território nacional.

Partindo de Macedo (2022), entendemos que ao menos na época das lan houses os campeonatos nacionais de CS, mesmo os maiores, estavam majoritariamente dentro de uma configuração comunitária de esportes eletrônicos. Assim, é possível entender que a grande maioria dos jogadores eram, quando muito, semiprofissionais. Jogavam porque se divertiam, e à medida que a prática ia ficando mais séria e demandava investimento, como viagens ou compra de equipamentos, geralmente recorriam aos próprios pais ou pequenos investidores, como as próprias lan houses ou negócios locais interessados em dar visibilidade a sua marca entre a molecada. Isso, claro, geralmente também limitava quem podia competir em alto nível, já que era necessário um investimento de tempo e de dinheiro inconcebível para boa parte da população.

Claro, existiam algumas poucas equipes pioneiras que podiam ser entendidas como profissionais, mesmo que o esporte espetáculo na época estivesse distante da projeção e das cifras que movimenta hoje. Aqui, cabe chamar atenção para dois times brasileiros formados nesse contexto. Primeiro, a equipe feminina das Ladies, frequentemente esquecida quando falamos de CS ou de eSports no Brasil, e segundo, a *Made in Brazil* (MIBR), organização brasileira mais famosa do CS 1.6. Ambas merecem uma nota neste trabalho devido ao seu legado e papel no fortalecimento da comunidade.

O time das Ladies⁵⁶ foi formado em 2001, para disputar um dos primeiros torneios femininos na modalidade no Brasil⁵⁷. Com o tempo, a equipe ganhou projeção internacional, participando dos principais eventos de eSports fora do Brasil e atraindo patrocínio de grandes marcas. Como comentou Michelle “1004” Jang, uma das ex-jogadoras, em entrevista:

Fui convidada para integrar as Ladies e éramos invencíveis: participamos duas vezes do ESWC, na França, e tínhamos patrocínio da AMD, Logitech, Red Bull etc. Participamos do programa da Ana Maria Braga e até do Fantástico, na Globo, mas este não foi pro ar. No auge, nos tratavam como celebridades, pediam autógrafa etc. (AZEVEDO, 2014).

⁵⁶ Ver <https://liquipedia.net/counterstrike/Ladies>

⁵⁷ Antes, existiam alguns times mistos de CS, sobretudo em São Paulo (falaremos sobre isso mais adiante), embora mulheres fossem a absoluta minoria no jogo.

Além de contribuir para que a prática competitiva de CS ganhasse visibilidade, com a participação de programas na rede nacional de televisão, as LadieS também foi o primeiro time brasileiro, incluindo os masculinos, a ter resultados expressivos em campeonatos internacionais. As meninas foram vice-campeãs por duas vezes, na *ESWC Women 2004* e na *ESWC Women 2005*. A equipe durou até 2007, embora existam registros de que os campeonatos femininos duraram até 2012⁵⁸ por aqui. Ou seja, acompanham a tendência geral do cenário competitivo do jogo no Brasil.

Figura 9 - LadieS.AMD (esq.) recebendo premiação da ESWC 2005.



Fonte: Dust2⁵⁹.

Já a história da MIBR começa em 2002, quando um time então chamado ARENA se classificou para um dos principais torneios do circuito competitivo de CS na época, a *CPL Summer 2003*. Para bancar os custos da viagem, o jogador Rafael “pred” pediu ajuda ao pai, o empresário Paulo Velloso. Mesmo sem uma participação expressiva do time, que ficou apenas em 12º lugar, Velloso ficou fascinado pelo jogo e decidiu investir nos esportes eletrônicos. O primeiro campeonato grande que a MIBR conquistou foi realizado no Rio de Janeiro, em 2005.

⁵⁸ Ver <https://www.teamplay.com.br/forum/campeonatos-eventos-geral/54005-overgame-cup-girls-etapa-lan>

⁵⁹ Disponível em: <<https://www.dust2.com.br/noticias/29171/brasil-ja-foi-vice-em-mundial-feminino-ha-17-anos-relembre>>. Acesso em: 12 fev. 2023.

Em maio, a já tradicional *Cyberathlete Professional League* (CPL) contou com com alguns dos principais times do Brasil, como MIBR, g3x e GameCrashers, além de equipes internacionais, como *SK Gaming* e *SSV Lehnitz*. Mesmo após a aposentadoria do filho após a CPL Rio, Velloso continuou investindo no time, que chegou a ter diversas formações, como a MIBR.sp e a MIBR.rj. As escalações, no entanto, foram depois unificadas, o que deu à organização o primeiro título mundial brasileiro no *Counter-Strike* na ESWC 2006, em Paris (BIAZZI, 2019).

O time brasileiro ainda conquistaria outros títulos de expressão no CS 1.6, como a *Dreamhack Winter* na Suécia, em 2007, e seu último grande título em 2008, na *IEM American Championship Finals*. A MIBR encerrou as atividades em março de 2012, após os jogadores saírem do time, insatisfeitos com a organização. Em 2018, voltou à ativa sob comando da organização americana *Immortals*, o que se mantém até hoje (BIAZZI, 2019). Cabe ressaltar que mesmo com o sucesso, Paulo Velloso sempre deixou claro que a MIBR nunca deu retorno financeiro. Segundo ele, foram mais de R\$ 2 milhões investidos no empreendimento desde a criação da tag, em 2003, e cerca de US\$ 245,5 mil, aproximadamente R\$ 465 mil na cotação do ano da entrevista, obtidos em prêmios (CORREIA, 2018). O caso emblemático da MIBR é praticamente um resumo do cenário embrionário de eSports no Brasil. Diferente dos dias atuais, onde os eSports são um negócio milionário no Brasil e no mundo, no início do século XXI a prática estava mais relacionada com a paixão pela competição e pelo jogo do que ao retorno financeiro. Falcão (2021) também nos ajuda a entender o contexto:

Não existiam investimentos em patrocínios ou infra-estruturas de marketing posicionadas para absorver este tipo de atividade no início dos anos 2000 (...) A mídia local em geral focava-se nos videogames como se fossem meros brinquedos que serviam para entreter crianças e adolescentes tardios (...) A mídia de massa ainda não estava interessada em cobrir videogames competitivos (FALCÃO, 2021, tradução nossa⁶⁰).

⁶⁰ No original, “There were no sponsorship investments or marketing infrastructures positioned to absorb this type of activity in the beginning of the 2000s (...) The local media in general focused on video games as if they were mere toys that served to entertain late children and adolescents. (...) Mass media was still not interested in covering competitive video games.”

Figura 10 - MIBR conquista a ESWC 2006.



Fonte: Mais Esports⁶¹.

As LadieS e a MIBR são fundamentais para a história do *Counter-Strike* porque ajudaram a criar um legado para o jogo no Brasil e uma espécie de orgulho nacional, o que contribuiu para solidificar uma cultura, sobretudo para os esportes eletrônicos. Nos dias atuais, essas lembranças servem como locais de referência para a comunidade. Os jogadores mais velhos geralmente relembram essa fase com respeito e nostalgia, enquanto mesmo os que não acompanharam essa fase do jogo vão ter um sentimento de curiosidade e orgulho, dando importância à história brasileira no jogo e aos feitos alcançados. As conquistas a nível internacional dessas equipes também coincidem com o período de auge do jogo no Brasil, algo entre 2003 e 2007. No capítulo a seguir, falaremos como o percurso das lan houses, e especialmente do *Counter-Strike*, não foi pacífico, mas sim marcado por preconceito, desobediência e resistência. Também passaremos pelo tema da violência e por mais um marco na história do Brasil, o mapa `cs_rio`.

⁶¹ Disponível em: <<https://maisesports.com.br/csgo-ha-16-anos-mibr-conquistava-a-eswc-2006-primeiro-titulo-mundial-do-brasil/>>. Acesso em: 12 fev. 2023.

3.5 ESTIGMATIZAÇÃO DAS LAN HOUSES, PROIBIÇÃO DO CS E A HISTÓRIA DO MAPA CS_RIO

À medida que as lan houses foram se espalhando para as periferias e se tornando um fenômeno de maior visibilidade, naturalmente passaram a chamar atenção da sociedade. Lemos (2011), vai afirmar que “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” (p. 14). Esse preconceito se materializou em diversos discursos na sociedade brasileira da época, em espaços como jornais, artigos acadêmicos e principalmente através de projetos e leis que dificultavam a manutenção desse tipo de negócio.

Carvalho (2010) faz um resumo sobre os principais argumentos correntes naquele período, a favor e contra as lan houses, especialmente na academia e por organizações do setor público e privado. 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, que, em tese, tinham um caráter contra-hegemônico, permitindo uma inclusão humanista e que buscava desenvolver conhecimentos “úteis” para as comunidades em que se inseriram:

As lan-houses vêm desempenhando uma função de alastramento técnico, através da venda de computadores a preços mais acessíveis, bem como de conexões mais lentas (e baratas) que os donos das lan houses contratam e dividem entre diversos micros. Esses points reforçam, estrategicamente, o discurso comunitário, mas na verdade, fortalecem os interesses de mercado, pois aumentam as chances de ampliação do setor privado de informática a partir de um novo segmento de mercado, o chamado "Information Pools", cujo acesso às TICs é pouco ou inexistente (SALDANHA, 2008, p. 111).

Embora a discussão sobre inclusão digital não seja o foco deste trabalho, falar das lan houses do começo do século significa passar, invariavelmente, pelo debate sobre acesso à tecnologia. A discussão sobre inclusão digital no Brasil é bastante extensa, dentro e fora do ambiente acadêmico, e persiste até os dias atuais — o que nos aponta evoluções, mas também um desafio que ainda não foi vencido. Alguns exemplos são o trabalho de Martini (2005), Passerino e Montardo (2007), Lemos e Martini (2010), Mori (2011), Barreto *et al.* (2008), Carvalho (2010), Olinto e Fragoso (2011) e a coletânea organizada por Ferraz e Lemos (2011). Na academia, as produções sobre o tema concentram-se sobretudo na primeira década e início da segunda década dos anos 2000, especialmente no período relacionado às políticas de inclusão

digital promovidas pelo primeiro governo do presidente Luiz Inácio “Lula” da Silva (2003-2006).

Nesse contexto, é fundamental uma breve pausa para falar dos telecentros. Mais que facilitar a posse ou a possibilidade de uso, o governo brasileiro entendeu que precisava oferecer capacitação e ferramentas para que as camadas mais pobres da população pudessem se apropriar dessas novas tecnologias de forma positiva e transformadora. Com esse intuito, surgem os telecentros. Aqui, entende-se o termo como “um espaço público para acesso e uso da informação através das TICs, com a finalidade de capacitar comunidades, reduzir desigualdades econômicas e sociais e promover a cidadania” (BARRETO; PARADELLA; ASSIS, 2008, p. 31). Darelli (2002) e Barreto, Paradella e Assis (2008) apontam que o primeiro telecentro foi inaugurado pelo governo federal no ano de 1992, em Brusque, Santa Catarina. Carvalho (2010) cita o programa “Farol da Cidade”, desenvolvido pelo governo municipal de Curitiba em 1995, que contava com computadores conectados à internet, que ofereciam acesso gratuito aos moradores. Outra marca dos telecentros era a utilização de softwares de código livre aberto (FL/OSS) (NEMER, 2021).

No entanto, foi na virada do século XXI que eles se tornaram mais difundidos. Em 1999, o Instituto de Políticas Públicas Florestan Fernandes idealizou o projeto não governamental Sampa.org, voltado para inclusão digital, social, educação e cultura, inaugurando um telecentro em São Paulo. No ano seguinte, já eram 6 estabelecimentos, e em 2002, os dez telecentros implantados pelo programa passaram a ser administrados pela prefeitura do município (BARRETO; PARADELLA; ASSIS, 2008). Olinto e Fragoso (2011) apontam o Programa “Acessa SP”, de 2000, como outro exemplo vinculado ao governo do estado de São Paulo e experiências similares surgiram em outras cidades do país, como Belo Horizonte, em 2002, e Porto Alegre, entre 2001 e 2004 (DIAS, 2003).

Os telecentros contavam com monitores para ajudar os visitantes e frequentemente ofereciam cursos de capacitação em informática e oficinas. No entanto, tinham limitações. Como aponta Carvalho (2010), em sua descrição dos esforços de um grupo de jovens usuários para desenvolver um website, observados durante um estudo etnográfico em lan houses e telecentros do Morro do Estado (Rio de Janeiro),

Havia cerca de 10 máquinas, mas apenas um servidor e um gabinete com entradas para CD e disquete. Mesmo assim, não era permitido inserir nenhuma mídia no computador, sob o argumento de que o procedimento poderia espalhar vírus pelas máquinas. Orkut e MSN, ferramentas que já começavam a se popularizar no Brasil, eram proibidos. E, por fim, os garotos não conseguiam publicar o site que estavam

desenvolvendo (www.niteroicomunidades.org.br), porque o acesso FTP, que permite a publicação de dados na rede, era bloqueado (CARVALHO, 2010, p. 17).

Esses espaços 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 difundir atividades “sérias” e que contribuíssem para o desenvolvimento pessoal e profissional dos membros das comunidades. Segundo Nemer (2021, p. 97), muitos telecentros também disponibilizavam em seus computadores apenas *softwares* livres, como o Linux, que eram vistos pelos frequentadores como limitadores de suas escolhas. Devido a limitações como essas, o público dos telecentros se constituiria majoritariamente de pessoas que buscavam cursos e monitores para inseri-los no universo das TICs (Carvalho, 2010). Outra peculiaridade dos telecentros diz respeito ao seu público, em sua maioria composto de mulheres. A maior parte eram crianças e adolescentes, mas mulheres adultas jovens e pessoas mais velhas também estavam interessadas não só em aprender sobre as novas tecnologias, mas também em construir uma espécie de sociabilidade entre si e com os monitores, a quem os mais jovens costumavam referir-se como “tios” (NEMER, 2021).

Para Olinto e Fragoso (2011, p. 3), as iniciativas dos telecentros ajudam a explicar a presença marcante dos brasileiros na internet, com muitos dos usuários domésticos já sendo considerados assíduos frequentadores da rede. Como apontam os autores, desde 2006 a Nielsen Netratings/Ibope já apontava que os usuários brasileiros permaneciam online por mais tempo do que os de qualquer outro país. Além disso, os pesquisadores destacam a predileção dos brasileiros por redes sociais e sites de comunicação, como Orkut, Facebook, MSN e blogs, o que aponta para um desejo por sociabilidade e entretenimento – dois pontos de interesse para esta pesquisa.

Apesar disso, Nemer (2021) discute que os Telecentros são percebidos na literatura como um modelo de inovação fracassado. O autor atribui essa percepção principalmente a dois fatores

Primeiro, não eram sustentáveis. Os Telecentros não conseguiam entregar o que precisavam e sobreviver, o que causou preocupações acerca da garantia de longevidade de tais projetos. Em segundo lugar, eles eram frequentemente sustentados por sua fama e histórias não corroboradas, que promoveram um novo interesse em avaliações de impacto objetivas. Essas avaliações buscavam medir se os Telecentros promoviam o crescimento das economias locais, aumentavam os empregos, e melhoravam a qualidade de vida. Entretanto, tal abordagem representa uma visão tecnologicamente determinista do acesso universal às tecnologias digitais, “pulando” consequências normalmente associadas a estágios de desenvolvimento tradicionais (NEMER, 2021, p. 111).

Fragoso (2004, p. 119) corrobora com a afirmação acima, salientando que a visão determinista sobre o que seria uma apropriação “útil” dessas tecnologias foi justamente a fraqueza dos telecentros e iniciativas semelhantes. Ações e apropriações que não se encaixavam no padrão esperado eram interpretadas como “fracassos”, onde

No seio das culturas afinadas com os valores e crenças incorporados às tecnologias digitais, tais insucessos tendem a resultar no recrudescimento da retratação de grupos culturais minoritários (ou não-hegemônicos) como “incompetentes tecnofóbos irrecuperavelmente destinados à mendicância” (FRAGOSO, 2004, p. 119).

Para a autora, uma inclusão digital eficaz necessitava de uma melhor integração entre as TICs, as comunidades e instituições, o que passava pela convivência multicultural e pela interpenetração de valores. Mais que isso, para Fragoso (2004), expandir de forma eficaz o acesso e uso das tecnologias digitais de comunicação demandava um exercício de abertura e disponibilidade, já que “interações multiculturais estão fadadas a modificar os valores de todos os grupos em contato, não apenas daqueles considerados 'mais fracos' ou 'menos desenvolvidos’” (FRAGOSO, 2004, p. 121). Embora os moradores não vissem telecentros e lan houses como opostos, mas sim como complementares, oferecendo experiências sociais e digitais diferentes (NEMER, 2021; CARVALHO, 2010), o modelo das lan houses, de mais liberdade e flexibilidade, foi o que acabou se espalhando com mais força no Brasil.

Saldanha credita o crescimento do número de lan houses ao barateamento dos computadores, mas também “a necessidade explícita que os moradores mais pobres, como em qualquer outra situação, têm de se associar a grupos” (SALDANHA, 2008, p. 125). No entanto, negava que as lans pudessem se constituir como um ambiente de sociabilidade e de fortalecimento de laços afetivos uma vez que a autora adotava um pensamento corrente no começo deste século, que separava as experiências online e offline, associando as primeiras com o isolamento social. Em relação ao caráter contra-hegemônico, Carvalho (2010) vai defender que a mesmo as políticas públicas de inserção, como os telecentros, fortalecem o mercado, seja através da aquisição dos meios necessários para o acesso e fortalecimento dessas indústrias, seja porque busca capacitar a mão de obra para inseri-la no mercado de trabalho, ou seja, adequar a força produtiva do país a uma sociedade da informação.

No que diz respeito à sociabilidade, como já mencionado anteriormente, diversos trabalhos buscaram pôr à prova a hipótese de que os ambientes digitais promovem o afastamento e a reclusão. No que se trata das lans, alguns exemplos incluem os trabalhos de Barros (2008, 2011), Carvalho (2011), Cazeloto e Bredarioli (2008) e Sepé (2004, 2007). Em

relação aos trabalhos de Cláudia Sepé, cabe ressaltar que a autora parte da mesma ideia de Saldanha, mas que cai por terra ao longo do processo de pesquisa e observação que desenvolve. A conclusão dos autores citados é bastante semelhante, apontando que, na verdade, a sociabilidade é uma das principais características das lan houses.

Carvalho (2010, p. 32) ainda destaca o projeto CDI Lan, idealizado pela ONG CDI (Comitê para Democratização da Informática) em 2009, que tinha como objetivo aproximar as lan houses de iniciativas de inclusão digital e romper com estereótipos e preconceitos que cercavam as lans. Os interessados em aderir ao projeto deveriam se cadastrar no site da ONG e seguir um código de conduta. Um desses itens dizia respeito ao comprometimento e controle no acesso de menores de 18 anos, o que abarcava conteúdo violento, como o *Counter-Strike* — classificado na época como impróprio para menores de idade.

O CDI Lan também teve um comercial divulgado, que segundo Carvalho (2010) falava que “o CDI Lan quer o melhor na lan house, ele quer tirar justamente essa cara de coisa ilegal, de uma coisa esquisita, que as pessoas só vão lá pra jogar, pra ver coisas que não interessam. Não, lá na lan house a gente sabe que já acontece tanta coisa boa, imagina no CDI Lan” (p. 32-33). Como aponta a autora, chama a atenção que o desconforto não está relacionado às lan houses em si, mas a seu uso como um espaço para jogar (CARVALHO, 2010, p. 33). Essa visão negativa dos jogos digitais, sobretudo dos espaços públicos destinados para este fim, não é um caso novo na história.

Em sua arqueologia dos jogos de salão, Huhtamo (2007) aponta que desde o início do surgimento de máquinas operadas por moedas ou fichas, como as de tiro, de força e posteriormente arcades (fliperamas), esses espaços públicos já sofriam preconceito, sendo diretamente relacionados a jogos de azar e ao crime organizado, não eram lugar para “pessoas de bem”, especialmente mulheres e crianças. Sheff e Eddy (1999) analisam os discursos negativos construídos em relação aos arcades entre as décadas de 1980 e 1990 nos Estados Unidos, o que culminou em diversos estados daquele país restringindo de alguma forma o jogo nesses estabelecimentos. Hamilton (1993) indica como os fliperamas na década de 1980 eram descritos no Japão como “kkk”: escuros (*kurai*), sujos (*kitanai*) e assustadores (*kowai*). Toothaker (2009) chama atenção para a Venezuela, onde já no século XXI houve a tentativa de banir jogos violentos de fliperamas e *cyber cafés*, sob o pretexto de que as altas taxas de assassinato do país poderiam ser controladas desta forma.

No Brasil, Chagas (2015) traz relatos similares. O autor aponta que a relação entre casa de jogos e ambientes negativos começa por aqui já no século XVIII, com as Casas de

Tavolagem⁶², que eram geralmente separados entre salões da corte e do povo: “essas distinções entre os salões da Corte, luxuosos e elegantes, e os salões do povo, sujos e mal frequentados, deu início a um processo de regulamentação e estigmatização dos salões populares que se estendeu até o final do século XX” (p. 174). Chagas indica que a estigmatização voltaria a se repetir com os bares de sinuca, nos séculos XIX e XX, que chegou a ser incluída na lista de jogos considerados suspeitos e depreciadores da moral e dos bons costumes, e posteriormente com os fliperamas, concluindo:

Creio que os fliperamas como ambiente social não diferia dos bares, boates e outros divertimentos públicos de apelo popular, havendo tanto fliperamas “familiares” quanto os “barras-pesadas”. O crescimento da violência nas cidades, obviamente refletiu-se nos fliperamas, porém não mais do que em qualquer outro espaço de lazer público do mesmo período (CHAGAS, 2015, p. 68).

Ellis (1984) chegou a conclusão similar em sua análise dos arcades nos Estados Unidos, apontando que alguns exemplos de locais que reuniam encenqueiros acabaram persistindo no imaginário do público, facilitando a conexão entre casas de jogos, drogas, violência e crimes. No entanto, Borowy (2012) aponta que embora boa parte dos estudos não conseguisse provar tais relações, o estigma permaneceu ao longo das décadas de 1980 e 1990. Esses registros são importantes para nos apontar continuidades em relação às críticas feitas aos jogos, sejam eles digitais ou analógicos, e como elas se propagaram no início dos anos 2000. Para nós, por exemplo, ajuda a explicar porque alguns pais evitavam deixar os filhos em lan houses, ou como as meninas eram praticamente proibidas de frequentar esses espaços.

Outro discurso recorrente que aparece ao se referir às lan houses, e que já mencionamos aqui, é uma oposição entre atividades “inúteis” — como aquelas relacionadas a entretenimento — e as “úteis”, conectadas ao aprendizado e desenvolvimento de habilidades profissionais, por exemplo. Eles surgem principalmente na oposição entre lan houses e telecentros. Carvalho (2010) chega à mesma conclusão em seu trabalho, onde em determinado momento observa:

Podemos ver que o problema apontado por pesquisadores, jornalistas e dirigentes de ONGs em relação às lan houses não é só a oposição entre mercado (acesso pago) e políticas públicas (acesso gratuito), mas o tipo de uso - predominantemente para entretenimento - que caracteriza (ou caracterizou) boa parte das lans (p. 36).

Essa oposição entre entretenimento e atividades “sérias” remontam à escola de Frankfurt e às críticas de Adorno e Horkheimer (1985) à Indústria Cultural, como no caso do

⁶² Nota do autor: “No jargão, tavolagem refere-se à tábua ou tabula (mesa). Casas de Tavolagem, portanto, refere-se ao lugar onde se dispunha as mesas ou tabuleiros para jogos de cartas e dados.”

Jazz e do cinema e seu poder de alienação. Além de estabelecer uma ideia de “alta cultura”, essa linha de pensamento ajuda a pintar o entretenimento como algo supérfluo, irrelevante e menor. Gabler (1999) adota linha similar de pensamento e destaca três pontos de crítica ao entretenimento: a) aponta uma estética do entretenimento do século XXI, onde inclui cinema, televisão e videogames, caracterizada como uma atividade não racional, barulhenta e que sobrecarrega os sentidos, que promove um “impulso biológico em estado bruto” difícil de resistir; b) opõe trabalho e lazer de forma que o primeiro estaria associado à consciência de classe, onde pode-se resistir às opressões do sistema capitalista, enquanto o último seria puro escapismo e alienação, concebido justamente para fazer os trabalhadores aceitarem a dominação; c) por último, o fato de serem produtos pensados para as massas e que provocariam uma uniformidade na forma de pensar, onde traça uma oposição ao trabalho intelectual, individual e introspectivo.

Em contrapartida, também existem bibliografias que defendem uma outra visão acerca do entretenimento. Walter Benjamin (1985), também frankfurtiano como Adorno e Horkheimer, aponta um caráter de diversão na arte moderna, em especial, no cinema. Entretanto, para o autor, ao contrário de alienar, o cinema teria a capacidade de veicular mensagens políticas através da diversão, funcionando como uma espécie de pedagogia das multidões, com poder suficiente para emancipar as pessoas e a própria arte. Alguns trabalhos também defendem que os videogames, na verdade, contribuem positivamente para o desenvolvimento de cognição, memória, habilidades motoras e formação de conceitos, como Alves (1998), Régis e Perani (2010), Régis e Messias (2012), Toril, Reales e Ballesteros (2014) e Green e Bavelier (2015). Em relação à uniformização da forma de pensar apontada por Glaber, é um dos pontos de contestação das teorias da recepção, que elaboram que a recepção da informação é na verdade um processo bastante complexo, no qual quem consome um produto midiático interpreta os sentidos propostos a partir da sua própria vivência e repertório cultural (BARBERO, 2006; CANCLINI, 1995).

Para além dos embates discursivos, as lan houses também enfrentaram uma série de sanções do poder público. Em “Lan house: os desafios da formalização desses centros de inclusão digital”, Moncau e Ferraz (2011) fazem um resumo dos principais projetos de lei que buscam dificultar a atuação das lans. Em geral, os textos desses documentos apresentam discurso moralista e, embora não indiquem diretamente o fechamento dos estabelecimentos, impõem uma série de empecilhos que desconsideram o contexto precário dessas microempresas e o perfil do público de parte das lans, como restrições de acesso a jovens e adolescentes, distância mínima entre lan houses e estabelecimentos de ensino e obrigações de cadastro dos

usuários. Os autores ainda apontam os principais argumentos utilizados pelos PLs contra as lan houses: a) que seriam empreendimentos dedicados exclusiva ou predominantemente à jogos digitais; b) que jogos são maléficos para a educação e, portanto, devem ser proibidos; c) jogos violentos, como o *Counter-Strike*, estimulam comportamentos agressivos por parte dos jogadores; d) jogos eletrônicos, e conseqüentemente as lan houses, estimulam a evasão escolar; e) Lan Houses são locais utilizados para a prática de crimes virtuais (MONCAU; FERRAZ, 2011, p. 101-102).

Por último, Moncau e Ferraz (2011) citam apenas um projeto de lei que prevê incentivos para as lan houses, através da garantia de benefícios tributários e apoio governamental a esses estabelecimentos. Este apoio aparece em um período mais tardio, quando, segundo Lemos (2011), a onda regulatória inicial e o preconceito, tanto social quanto institucional, pareciam recrudescer e as pesquisas já apontavam uma tendência de declínio no número de lan houses devido ao crescimento do número de lares com acesso a computadores domésticos e também ao crescimento da internet móvel no país.

Essa conexão entre os jogos, especialmente o *Counter-Strike*, com a violência e uma suposta degeneração da juventude é oportuna para falarmos de outro fato importante da história do CS no Brasil, a proibição da comercialização do título no fim de 2007⁶³ e a história do mapa *cs_rio*. Segundo Faber e Marques (2020), a 17ª Vara Federal da Seção Judiciária do Estado de Minas Gerais proibiu a comercialização dos jogos *Counter-Strike* e *EverQuest* (Sony Online Entertainment, 1999), aproveitando uma ação de 2002, onde o procurador da República em Minas Gerais, Fernando de Almeida Martins, pediu na Justiça que o jogo fosse proibido. Em geral, as sanções eram motivadas pela violência e pelo realismo, tanto devido à má fama dos jogos de FPS — sobretudo após o Massacre do Morumbi Shopping⁶⁴ em 1999 — quanto pela popularização do mapa “*cs_rio*”, lançado em 2001.

O *cs_rio* foi um mapa idealizado pelos fãs brasileiros Joca Prado e Roger Sodré, ambientado em uma favela fictícia no Rio de Janeiro. O cenário tinha uma série de elementos típicos dos subúrbios brasileiros, como um boteco, campinho de futebol e televisão passando novela, além de músicas em certos espaços, que incluíam funk proibidão⁶⁵ e a canção

⁶³ Cabe ressaltar que a maioria das fontes sobre a proibição do jogo citam o ano de 2008 ao invés de 2007. Como destacado por Faber e Marques (2020), isso se deve porque apenas três meses depois da proibição, em janeiro de 2008, o Departamento de Proteção e Defesa do Consumidor (DPDC) avisou aos Procons (Programa de Proteção e Defesa do Consumidor) ao redor do país que fiscalizassem as vendas. Como a decisão judicial é anterior, no entanto, optamos por manter o ano de 2007 como marco.

⁶⁴ Ver <https://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u95220.shtml> para mais detalhes.

⁶⁵ É uma vertente do funk carioca surgida durante a década de 1990, caracterizada pela forma explícita como retrata a violência e o crime nas favelas do Rio de Janeiro

“Semente”, do sambista Bezerra da Silva, que faz referência ao cultivo e uso de Cannabis sativa. Segundo Faber e Marques (2020), como forma de divulgação, Prado e Sodré criaram uma história fictícia em que traficantes levam para um morro três representantes da Organização das Nações Unidas (ONU), o que foi interpretado pelas autoridades brasileiras como uma característica do jogo em si.

Figura 11 - Mapa cs_rio.



Fonte: GE Globo⁶⁶.

Os jornalistas ainda salientam que a interdição teve efeito inverso. Como não era proibido jogar, as lan houses e quem já tinha o título não foram incomodados. Na verdade, a curiosidade pelo jogo e a busca pelo mapa só cresceu. Além disso, a pirataria e a venda do jogo em mídia digital, sobretudo através da plataforma *Steam*, permitiam que o CS continuasse sendo acessível para praticamente qualquer pessoa. Em entrevista, os criadores comentam que:

Falamos que era uma coisa de terrorista, onde sequestram o pessoal da ONU e tal, mas isso era só para trazer mais jogadores. Eles criticavam, mas a nossa situação ficava melhor, porque o pessoal baixava mais. A televisão falava mal e trazia mais jogadores para nós (FABER; MARQUES, 2020).

⁶⁶ Disponível em: <<https://interativos.ge.globo.com/esports/materia/meu-vizinho-jogou-a-historia-do-mapa-que-proibiu-o-cs-no-brasil.ghtml>>. Acesso em 12 fev. 2023.

Alves (2004, p. 64) destaca as diversas matérias veiculadas pela Rede Globo e pela Globo News, que criticavam o CS e argumentavam, entre outras coisas, que o jogo induzia os jovens à violência. A autora destaca que as críticas e os discursos construídos sobre os jogos violentos ajudam a torná-los objetos adorados e odiados pela população, mas que a violência em si é “um fenômeno complexo que envolve, ao mesmo tempo, questões sociais, econômicas, culturais, políticas e afetivas” (ALVES, 2004, p. 66). Para Alves, fazer uma relação direta entre jogos e comportamentos violentos acaba reduzindo o peso de fatores importantes, como a influência da mídia ou de familiares que incentivam os jovens a utilizarem armas de fogo.

Para além do aumento de popularidade, entendemos que a proibição também ajudou a construir um senso de comunidade entre os jogadores. Como registrado por diversos jornais na época, houveram protestos contra a decisão, que mesmo não sendo muito expressivas, não se limitaram apenas ao ambiente online (cf. BUENO, 2008; G1, 2008). Entre os principais argumentos utilizados pelos entrevistados nas matérias, estão a desvinculação dos jogos digitais a uma atividade necessariamente para crianças e a contestação de que os jogos induziam jovens a serem violentos.

Os argumentos utilizados têm similaridade com o observado por Kirkpatrick (2012) em seu estudo sobre revistas de jogos do Reino Unido nos anos 1980. Para o autor, uma cultura “quase autônoma” de jogos se estabeleceu na metade dos anos 80, através de estratégias discursivas que buscavam desvincular a imagem de jogos e jogadores a características como isolamento social, vício e violência. Kirkpatrick ainda cita um movimento de profissionalização do setor e busca por independência de uma cultura da tecnologia e da informática de forma geral, ou seja, entender uma identidade *gamer* como algo distinta das demais.

Embora encontre semelhanças numa perspectiva geral da cultura dos videogames, é importante entender o *cs_rio* como uma experiência fundamental para nos enxergarmos enquanto brasileiros. Acostumados com linguagem, cenários e referências estrangeiras, o mapa retratou para um público massivo elementos de uma identidade tipicamente nacional. Para muitos, pela primeira vez era possível nos enxergar em um videogame:

O *cs_rio* colocou em questão várias condições presentes na experiência social brasileira. O imaginário da favela foi transportado para um mundo de imagens que eram principalmente internacionais. De certa forma, o *cs_rio* foi um fórum para nos reconhecermos como brasileiros em um jogo. Nós estávamos acostumados com videogames, mas o imaginário brasileiro não era algo comum neles. A questão da representação, da representação de uma identidade brasileira enfatiza o papel desse

mapa na história cultural dos videogames brasileiros (FALCÃO, 2021, tradução nossa⁶⁷).

Fechando o parêntese do *cs_rio*, destacamos que o objetivo aqui não é necessariamente tecer uma crítica a uma visão negativa do entretenimento, mas apontar que tais visões apenas seguem uma tradição extensa e controversa que é, no mínimo, discutível. No que tange este trabalho, o que mais chama atenção é como tais discursos acabaram por fazer com que os donos de *lan houses* geralmente evitassem a aproximação desses espaços com ambientes de jogo, mesmo que essa, em geral, fosse uma das principais atividades desses estabelecimentos. Como indica Lemos (2011)

O Código Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) não contemplava uma categoria que permitisse às *lan houses* formalizarem-se como tal. As poucas que conseguiam se formalizar tinham de classificar suas atividades como padarias, salões de cabeleireiro, loja de informática, dentre outras ocupações que nada tinham a ver com sua atividade principal, tudo para fugir da possibilidade de serem classificadas como “casas de jogos”, com as várias restrições inerentes à categoria, inclusive do ponto de vista fiscal e de zoneamento (LEMOS, 2011, p. 14).

Na TIC Domicílios 2005, por exemplo, quando se tratava de lazer, 26,18% dos respondentes apontavam que utilizavam a internet para jogar videogames ou jogos de computador, número que sobe para 43% em 2007. Na primeira TIC Lan House, de 2010, a utilização de jogos de computador é o segundo motivo pelos quais os respondentes afirmam utilizar internet nas *lan houses*, com 66%. Ainda segundo a mesma pesquisa, “jogos de computador” era o segundo serviço mais ofertado por esses estabelecimentos, com 92%.

Desta forma, durante o seu período de maior popularidade, as *lan houses* encontraram diversas sanções e resistências, o que naturalmente dificultava a prosperidade desse tipo de estabelecimento. A já citada TIC Lan House, de 2010, nos aponta, por exemplo, que estes estabelecimentos eram majoritariamente de natureza familiar e tinham como padrão a informalidade. Devido a soma dos fatores aqui citados, a pesquisa ainda indica que a grande maioria das *lans* não sobrevivia ao primeiro ano “de vida”, localizando parte significativa desses estabelecimentos como “iniciativas carentes de auxílio para que sejam viáveis economicamente.” (MONCAU; FERRAZ, 2011, p. 92). Concordamos com Amaral e Passos, que apontam que em geral,

⁶⁷ “*CS_rio called into question several conditions present in the Brazilian social experience. The imagery of favela was transported to a world of images that were primarily international. In a way, CS_rio was a forum for us to recognize ourselves as Brazilians in a game. We were used to video games, but Brazilian imagery was not something often found in them. The question about representation, the representation of a Brazilian identity emphasizes this map's role in Brazilian video games cultural history.*”

os discursos hegemônicos sobre inclusão digital estão marcados pela forma de dar como proprietária aquela que junto com o acesso à internet pretende dar o sentido e uso desse meio, não o compreendendo como mediação (MARTÍN-BARBERO, 2006), ou seja, oferecendo junto com o acesso à internet a maneira como ela deverá ser usada, excluindo outras possibilidades (AMARAL; PASSOS, 2014, p. 25).

Custódio (2017) indica que esse é um comportamento geralmente comum a uma minoria (elites), que se autoproclamam esclarecidas e superiores. Devido ao seu maior acesso a capital cultural e financeiro, assume papéis de orientação, identificando o que é bom, promovendo o que é conveniente e estabelecendo o que os outros necessitam. Com um olhar mais democrático, Nemer (2021) enxerga as lan houses como tecnologias mundanas. Para o autor, o termo trata de

em termos desenvolvidos por Ron Eglash, como as pessoas fora dos centros de poder tecnológicos e sociais usam materiais e conhecimento da tecnociência profissional para seu próprio tipo de produção sociotécnica. (...) Portanto, tecnologias Mundanas - como apropriações de tecnologias cotidianas - referem-se ao modo como a tecnologia é reinterpretada, adaptada e reinventada por aqueles fora dos centros de poder para que se alcance a libertação da opressão. Abordar as Tecnologias Mundanas como apropriações da tecnologia abre novas possibilidades para a cultura e a tecnologia, e contribui com uma preocupação renovada com a democracia (NEMER, 2021, p. 28).

Em resumo, como defendem autores como Nemer (2021) e Carvalho (2010), além de instituições como a Fundação Getúlio Vargas (FGV) e o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI), as lan houses tiveram um papel bastante importante no que tange a inclusão digital, e precisam ser vistas como iniciativas complementares aos telecentros. As lans “conferiam aos moradores da favela a habilidade de aliviar fontes de opressão e se mobilizar em direção a uma qualidade de vida que desejavam, são espaços sociais que vão além do técnico” (NEMER, 2021, p. 125), o que entendemos que inclui atividades de lazer e entretenimento como os videogames.

Aqui, cabe destacar que as lans ofereciam diversos jogos, muitos que também marcaram época no Brasil e mereciam sua própria investigação sobre como contribuíram para a cultura do jogo digital no país. Pereira (2007), por exemplo, menciona o *Tibia* (CipSoft, 1997), MMORPG alemão que completou 25 anos em 2022 e ainda continua sendo relevante por aqui (cf. VICENZO, 2022), Barros (2008) menciona *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) e seus jogadores em tese mais “cultos”. Ainda podemos citar outros títulos que provavelmente soarão familiares a quem visitou uma lan house no início dos anos 2000, como *GunBound* (SoftNyx, 2003), *Grand Chase* (KOG Studios, 2003), *Lineage II* (NCSoft, 2003) e *Ragnarök Online* (Gravity Corp., 2002).

No entanto, o fato é que apesar da existência e oferta de diversos jogos nesses estabelecimentos, o CS reinou absoluto durante a era de ouro das lans, sendo citado em praticamente todas as bibliografias aqui utilizadas que passam pelo tema de jogos digitais e lan houses. Há também indícios em jornais e revistas da época, como Frederico (2003), Diário do Nordeste (2005) e Morato (2003). Embora seja impossível fazer afirmações categóricas – posto que o sucesso ou visibilidade de algum produto passa por diversos fatores, muitos deles privados – faz sentido que o *Counter-Strike* também tenha se estabelecido como o predileto de uma parte significativa de crianças e adolescentes que passavam a ter seus primeiros contatos com computadores e jogos digitais. Alguns aspectos estão relacionados com características do próprio jogo. Outros, com o contexto na qual o jogo é jogado e as práticas constituídas ao redor do título. Ou seja, com o modo como os aspectos sociotécnicos dialogam para constituir uma cultura. Neste capítulo tentamos contar um pouco da história do *Counter-Strike* e levantar alguns desses motivos, que resumimos a seguir:

- 1) o caráter 3D e imersivo da visão em primeira pessoa, comum aos FPS, que colocava o jogador “dentro” do jogo. O realismo fascinou os primeiros jogadores, mesmo os que já tinham experiência com videogames, geralmente em jogos de plataforma, de luta ou de futebol;
- 2) o ritmo acelerado e visceral, próprio dos FPS, que construíram uma nova experiência de jogo através da manipulação do tempo e do ritmo;
- 3) requisitos técnicos modestos, que permitiam que o CS rodasse em praticamente qualquer máquina, e uma baixa barreira de entrada, com um fácil entendimento da lógica básica do jogo, similar à brincadeira infantil de “polícia e ladrão”, bastante difundida no país;
- 4) o modo multiplayer, que enfatizava a colaboração e a competição, e um dos principais motores de sociabilidade no ambiente das lans;
- 5) o misto de digital e físico característico das lan houses, que permitiam a interação em tempo real, e facilitava a criação de um ambiente de troca e aprendizado coletivo;
- 6) a possibilidade de jogo em LAN, o que prescindia de uma qualidade de conexão estável à internet. Especialmente em periferias e no norte e nordeste do país, isso fez com que o CS não sofresse tanto com os problemas brasileiros de infraestrutura e acesso à tecnologia;
- 7) conexão do jogo com uma cultura juvenil brasileira relacionada a um exercício de masculinidade, ou do entendimento do que é ser homem, baseado em padrões de uma masculinidade hegemônica que afirma valores como agressividade, virilidade e competição;
- 8) cultura competitiva e um desejo primordial de exceder os demais, fortalecidos pela ascensão dos esportes eletrônicos e das práticas profissionais e comunitárias de disputa,

difundidas por lan houses e organizações que buscavam institucionalizar os eSports a nível mundial;

9) as tentativas de dificultar o acesso e a própria proibição do jogo, que atiçaram a curiosidade dos jogadores em relação ao CS e colaboraram para o fortalecimento do sentimento de grupo. Nesse contexto, o mapa cs_rio foi um importante pivô, funcionando também como um fórum para que os jogadores se reconhecessem como brasileiros em um jogo digital.

Entretanto, devido à soma de fatores já citados aqui, como o preconceito, os assédios legais, o crescimento do número de lares com acesso a computadores domésticos e também ao crescimento da internet móvel no país, as lan houses foram se tornando cada vez mais raras a partir de 2010 (MONCAU; FERRAZ, 2011; LEMOS, 2011; NEMER, 2021), especialmente as que tinham como foco os jogos digitais. Em grandes empreendimentos como o da Monkey, a desaceleração já era notada bem antes, com os primeiros indícios surgindo ainda em 2002 (ESSENFELDER, 2002) e se agravando à medida que a internet banda larga se tornava mais popular entre os jovens de classes socioeconômicas mais altas. De toda forma, as lans ofereceram os espaços necessários para a constituição de grupos cruciais para a propagação de uma cultura *gamer* no Brasil (FALCÃO, 2011), com abrangência e duração suficientes para dar visibilidade para o CS fora do nicho de videogames. O declínio das lans inaugurou uma nova fase para o *Counter-Strike*, que sobreviveu à passagem devido à articulação da sua comunidade e da expansão da franquia.

3.6 O *COUNTER-STRIKE* DEPOIS DAS LAN HOUSES

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 cenário competitivo tendo sentido a desaceleração antes. Além dos aspectos já citados no capítulo anterior, devido ao sucesso do título, muitos estabelecimentos apostaram alto em continuar sendo pontos de referência para a prática casual e competitiva do jogo. No entanto, apesar do seu impacto, com o tempo, o CS foi se tornando um jogo datado. A Valve, sua desenvolvedora, fez poucas mudanças significativas à jogabilidade após a versão 1.6 (de 2003) e, com o crescimento de computadores domésticos, banda larga acessível e um mercado de jogos mais competitivo, um novo mundo se abriu para aqueles que tinham descoberto no CS o seu amor por videogames. Com o tempo, os brasileiros passaram a conhecer novos jogos e gêneros, não estando limitados apenas aos que eram ofertados anteriormente nas lan houses.

Segundo a TIC Domicílios e Empresas (CETIC, 2011; 2012), 35% dos brasileiros possuíam computadores em casa em 2010, número que já era de 45% em 2011. A capacidade gráfica das máquinas também tinha avançado significativamente desde o início dos anos 2000, trazendo consigo jogos visualmente mais atraentes e um número crescente de empresas interessadas em um mercado consumidor em expansão. Em trabalho conduzido anteriormente, um dos entrevistados lembra:

Quando todo mundo começou a ter computador em casa, internet em casa, as pessoas viram que existiam outro mundo, outros jogos. Nessa época o CS 1.6 já tinha uns 10 anos, já não era um jogo super vistoso. Você tinha o LOL começando a ficar popular no Brasil, você tinha outros jogos. Lembro que teve a época do CrossFire que todo mundo jogava. São duas coisas que coincidiram, assim, a lan house perdeu força, então ninguém ia mais lá na lan house jogar, e as pessoas tinham computador em casa, e aí descobriram que tinham uma infinidade de jogos, não só os jogos que a lan house tinha, que era a opção que a galera tinha. E aí você via um jogo com um gráfico um pouquinho melhor que o CS e já começava a achar o CS uma merda (NASCIMENTO, 2021).

De fato, o *League of Legends* (Riot Games, 2009) representa um marco. O LOL (como é conhecido) avançou o mercado de videogames e de esportes eletrônicos, de forma geral, de maneira significativa. A lógica de arena de batalha online multijogador (no original *multiplayer online battle arena*, o popular MOBA), já era conhecida pelos jogadores de *Defense of the Ancients* (conhecido como DOTA⁶⁸) desde o auge das lan houses, e as estratégias comerciais agressivas da desenvolvedora apontavam o jogo como o próximo *hit* massivo (FALCÃO, 2021).

Em paralelo, o cenário competitivo do *Counter-Strike* 1.6 também foi desacelerando aos poucos. Com a queda no número de jogadores⁶⁹, o título foi retirado de competições importantes no cenário de eSports, como a *Electronic Sports World Convention* (ESWC) e a *Intel Extreme Masters* (IEM), em 2011 e 2012 respectivamente. O cenário mundial desacelerava. Menos competições significam menos times e menos investidores, em um contexto competitivo que já era precário no Brasil. Por aqui, como já citado, a própria MIBR registrou prejuízo milionário e após mais de um ano sem ter uma equipe na modalidade, fechou as portas em 2012. No mesmo ano, a Mega Acervus Cup, realizada no interior de São Paulo, é considerada a última grande competição oficial de *Counter-Strike* (cf. BUENO, 2012).

⁶⁸ Começou como um mapa criado por fãs para o jogo *Warcraft III: The Frozen Throne* (Blizzard Entertainment, 2003).

⁶⁹ É possível acompanhar a queda de jogadores ativos no *Steam* ao longo do tempo através do banco de dados SteamDB: <https://steamdb.info/app/10/graphs/>.

Figura 12 - Mega Acervus Cup 2012, em Botucatu - SP.



Fonte: Página da TeamPlay no Facebook⁷⁰.

A Valve tentou reverter o caso lançando o *Counter-Strike: Global Offensive* (CS: GO), em 2012. O jogo mantinha a premissa básica do CS original e tentava trazer algumas inovações, sobretudo gráficas. No entanto, o título não foi bem recebido pelos jogadores. Além do apego emocional à versão 1.6, as principais reclamações estavam relacionadas à jogabilidade do novo jogo (cf. LAHTI, 2012), tida como mais lenta e menos fluida. Além disso, para jogar o CS:GO era necessário um computador mais potente, o que nem todos os fãs tinham logo de cara. No Brasil, além dos fatores citados, os jovens que conheceram o CS em lan houses já viviam a fase adulta, e outras responsabilidades, como faculdade, trabalho e família, naturalmente encurtavam o tempo de jogo e a dedicação de outrora.

Nesse contexto, a comunidade do CS foi fundamental para um processo de renascimento, que teria agora como centro o CS:GO. Contudo, antes de detalhar o processo, cabe destacar aqui como a Valve gerencia o cenário competitivo do *Counter-Strike* e como isso facilita articulações e iniciativas da própria comunidade. De forma geral, observam-se dois modelos predominantes no que tange o gerenciamento e institucionalização de jogos

⁷⁰ Disponível em: <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.432029983511631&type=3>>. Acesso em: 13 fev. 2023.

competitivos por parte das desenvolvedoras, conhecidos popularmente como “circuito fechado” e “circuito aberto” (cf. BATISTA, 2019). Em linhas gerais, o circuito fechado, adotado por exemplo no *League of Legends* (LOL) (Riot Games, 2009), a empresa dona do jogo tem um controle maior sobre o ecossistema do jogo, sendo similar ao modelo de franquias adotado por organizações de esportes tradicionais nos Estados Unidos, como a NFL (*National Football League*, a principal liga de futebol americano). Isso dá mais segurança em troca de menos liberdade para as organizações, mas no caso da Riot, ajudou a desenvolver os eSports, para além do LOL, através da profissionalização e institucionalização das práticas competitivas (cf. LLORENS, 2017).

Já o modelo aberto, adotado pela Valve no CS, a empresa busca interferir minimamente, dando mais liberdade e poder de escolha para as equipes e para as organizadoras de campeonatos. Em contrapartida, perde-se estabilidade. Regiões com maior dificuldade para atrair investidores, por exemplo, podem ficar enfraquecidas. Esse modelo tem relação direta com o espírito *grassroots*/comunitário e o incentivo à colaboração da comunidade observados na década de 90 e início dos anos 2000, como foi o caso da grande maioria dos títulos da id Software, especialmente com *Quake*. Nesse cenário, há uma dependência maior na comunidade e nas suas práticas de autogestão, além do interesse em organizadoras de campeonato, como a *Electronic Sports League* (ESL), *DreamHack* e *Professional Gamers League* (PGL), em manter um calendário de competições.

O sentimento de coletividade forjado em lan houses e iniciativas *grassroots*/comunitárias, ajudaram a popularizar o *Counter-Strike* e a manter uma cena competitiva viva no Brasil, mesmo após a desaceleração do cenário profissional de eSports e da passagem do CS para o CS:GO. Durante a época das lan houses, a transição da comunidade “física” do CS para uma comunidade online foi feita de forma natural. Existiam diversos servidores do jogo, tanto o oficial pela *Steam* quanto os alternativos, muitos ativos até hoje. Embora a competição cara a cara fosse a preferida pelos jogadores, não eram incomuns campeonatos online. Ademais, grupos em redes sociais, fóruns populares entre a comunidade gamer da época, como *hardMOB*, *Adrenaline*, Gamevício, ou sites especializados, como *TeamPlay* e HLTV, funcionavam como espaço de comunhão e uma extensão do espaço físico das lans, e posteriormente ajudaram o CS a sobreviver quando esses negócios praticamente deixaram de existir no que tange a prática de videogames.

McMillan e Chavis (1986, p. 9) definem o senso comunidade como um sentimento que os membros têm de pertencimento, de que são importantes uns para os outros e para o grupo, e uma fé compartilhada de que as necessidades dos membros serão atendidas por meio de seu

compromisso em estar juntos. Essa sensação seria composta por quatro elementos: a) Filiação, que está relacionado a pertencer ou compartilhar uma relação pessoal; b) Influência, um senso de importância e de fazer a diferença, e que se dá tanto de si para o grupo quanto do grupo para si; c) integração e satisfação das necessidades, relacionada à sensação de que a relação com o grupo vai atender suas necessidades pessoais; e d) conexão emocional compartilhada, ou seja, o compromisso e a crença que os membros compartilharão histórias, lugares comuns, tempo e experiências semelhantes.

Baseando-se em Durheim (1964), os autores ainda observam que, nas sociedades modernas, as comunidades geralmente se desenvolvem mais ao redor de interesses e habilidades do que atreladas a um espaço físico. Entendemos que as lan houses foram fundamentais para a comunidade de CS no Brasil, justamente por criar comunidades de prática em torno de interesses comuns, cobrindo parte significativa do território nacional e por um período superior a uma década. No entanto, acompanhando uma tendência praticamente mundial, esses locais foram paulatinamente cedendo espaço para o ambiente online, embora espaços físicos como estádios, arenas e *PC bangs* ainda sejam parte fundamental da cultura de videogames (MACEDO; FRAGOSO, 2021; JIN; KARHULATI, 2019).

Ainda sobre as comunidades online, ao estudar a WELL⁷¹, Rheingold (1993) destaca três forças que mantêm a existência da comunidade virtual: aumento de capital social, aumento de capital intelectual, condicionados pela existência dessa comunidade, e o senso de comunhão entre os integrantes. Como observam Soares e Petry (2019, p. 5) essas características não estão presentes apenas na WELL, mas são importantes para observarmos culturas de produção por comunidade ou de multidões inteligentes (RHEINGOLD, 2002). No contexto brasileiro do CS, essas práticas eram particularmente latentes nas discussões e conteúdos gerados nas redes sociais e nos fóruns online dedicados ao CS. Além de ponto de encontro, eles também ajudavam na cobertura de jogos, disponibilização de partidas gravadas para download (*VODs*), notícias, dicas de como melhorar no jogo, entre outros.

A formação de comunidades ao redor dos jogos, inclusive, é algo esperado. Huizinga vai afirmar em seu livro *Homo Ludens* que

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de bridge, levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar "separadamente juntos", numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da

⁷¹ A *Whole Earth 'Lectronic Link*, normalmente abreviado para WELL, foi uma comunidade virtual lançada em 1985.

duração de cada jogo. O clube pertence ao jogo tal como o chapéu pertence à cabeça. (HUIZINGA, 2019, p.14)

Diversos autores já se dedicaram a estudar como os jogos digitais ajudam na conformação de laços sociais e a formar comunidades. Alguns exemplos incluem Castronova (2005), Taylor (2006) e Boellstorff (2008). Os jogadores sentem que pertencem às comunidades que se formam ao redor dos games e que, em alguma medida, são parte dos mundos de jogo. Castronova (2005, p.59), por exemplo, identificou que 20% dos jogadores de *EverQuest* (Sony Online Entertainment, 1999) sentiam-se moradores de *Norrath*, o mundo em que o jogo se passa. Quando se trata de jogos coletivos, esse sentimento parece ser ainda mais forte. Como coloca Soares (2019, p. 14), a superação de desafios, seja através da colaboração ou do embate, geralmente nos inspira um senso de companheirismo e fraternidade. Como visto no capítulo 2, a troca com outras pessoas e até os próprios espaços de comunhão também são locais privilegiados para a construção de memórias, tanto as individuais quanto as coletivas, e têm um papel fundamental na constituição da nossa identidade enquanto sujeitos.

Para o CS, é perceptível o apego emocional, o sentimento de nostalgia e o orgulho em relação às memórias, à tradição e ao legado do jogo por parte significativa da comunidade. Como já abordado por aqui, desde seu início, os entusiastas de *Counter-Strike* sempre promoveram atividades autônomas para o fortalecimento e desenvolvimento do jogo no Brasil – de campeonatos, a encontros e cobertura de eventos que ainda não chamavam a atenção da mídia tradicional – o que era possível devido ao modelo de negócio adotado pela sua desenvolvedora. Com a desaceleração, o espírito de “faça você mesmo” (*do it yourself* ou DIY) continuou mantendo os fãs conectados e jogando em um cenário adverso.

Entre essas iniciativas, a que mais se destacou foi a “FalleN’s Academy”, idealizada pelo jogador profissional Gabriel “FalleN” Toledo. Os objetivos iniciais de Gabriel eram ensinar os jogadores a melhorarem no jogo e desenvolver a comunidade no Brasil, retomando o prestígio que o CS teve anos antes. Ao mesmo tempo, era fonte de renda, já que as premiações atraentes e organizações dispostas a investir no cenário competitivo do jogo eram cada vez mais escassas. A FalleN’s Academy funcionava como uma plataforma de videoaulas por meio de assinatura mensal, que eram gravadas pelo próprio Fallen e por outros nomes relevantes do CS. Além disso, Fallen promovia campeonatos e encontros esporádicos com alunos e fãs do jogo. Com o tempo, a iniciativa se profissionalizou, passando a se chamar Games Academy, até posteriormente se fundir com a empresa Gamers Club, em 2016, nome que carrega até hoje (cf. JUNIOR, 2020; CORRÊA, 2021).

O trabalho de Gabriel lhe garantiu a alcunha de “pai do CS brasileiro” (JUNIOR, 2020). Ele é tido pela comunidade como um dos principais responsáveis em manter a articulação de campeonatos locais e funcionar como ponto focal de coesão para os fãs do jogo. Essa conexão, por exemplo, viria a se materializar em forma de apoio financeiro direto, como quando a comunidade ajudou a custear a participação do time de FalleN, a KaBuM.TD, na *Intel Extreme Master Katowice*, em 2015 (MARQUES, 2017). Anos mais tarde, a base desta equipe seria a responsável por fazer o *Counter-Strike* brasileiro (agora no CS:GO) voltar a ser campeão mundial em 2016, em duas oportunidades, o que selou o nome de Gabriel “FalleN” Toledo como fonte de inspiração, admiração e influência não só para a comunidade de CS, mas para o cenário de eSports de forma geral.

Com o tempo, através da colaboração e feedback de jogadores, a Valve fez uma série de mudanças no CS:GO, aproximando a jogabilidade àquela imortalizada no título original. Somado às estratégias de comerciais da empresa (cf. LAHTI, 2014), aos poucos, o cenário competitivo voltava a se reaquecer. Em 2013, o CS voltaria a ter um *Major* (espécie de Copa do Mundo do jogo), na *DreamHack Winter*. Um ano antes, alguns membros notáveis da comunidade a nível mundial, como o ex-jogador e analista Tomi “lurppis” Kovanen, foram vocais em destacar o papel dos jogadores profissionais e dos fãs em tornar o CS:GO popular:

Milhares de fãs não têm computadores rápidos o suficiente para rodar CS: GO ou simplesmente não estão interessados em jogar, mas isso não significa que assistir não seja interessante. Não tenho interesse em jogar sozinho, mas quero descobrir o que acontece quando o NiP enfrenta o VeryGames - caso em questão. Agora, se algum dos jogadores do VeryGames *streamassem*⁷² ou mais dos jogadores do NiP o fizessem com mais frequência, eu poderia assisti-los jogar às vezes, o que poderia me deixar mais envolvido no jogo, mas simplesmente não é o caso, não é? Portanto, convoco os próprios jogadores à ação - cabe a vocês despertar o interesse da comunidade, mostrar que CS: GO é interessante de assistir e jogar, ou depois de mais alguns torneios com poucos espectadores não haverá mais eventos para usar suas estratégias depois (LURPPIS, 2012, tradução nossa⁷³).

A convocação de lurppis é particularmente importante porque, primeiramente, destaca o papel fundamental do cenário competitivo para a popularização do CS, o que também observamos aqui no Brasil em distintos momentos. Em segunda instância, lurppis aponta para

⁷² Como são conhecidas as práticas de transmissão ao vivo nas comunidades de jogos.

⁷³ “Thousands of the fans do not have computers fast enough to run CS:GO or simply are not interested in playing the game, but that doesn't mean the spectating side isn't interesting. I have no interest in playing the game myself, but I do want to find out what happens when NiP faces VeryGames - case in point. Now, if any of the VeryGames players streamed or more of the NiP players did more often, I might actually be able to watch them play sometimes which could get me more into the game, but that simply isn't the case, is it? I therefore call the players themselves to action - it's up to you guys to make the community interested, show that CS:GO is interesting to watch and play, or after a few more tournaments with low viewers there won't be more events to save your strats for.”

uma nova fase dos jogos competitivos organizados, marcada pelo desenvolvimento das TICs, com especial destaque para as transmissões ao vivo (*streaming*) e para a plataforma Twitch⁷⁴.

Taylor (2018) identifica três grandes “ondas” dos eSports – entendemos que a autora usa o termo de forma ampla, estando mais relacionado à configuração de eSport espetáculo/profissional, que já mencionamos aqui. A primeira, nas décadas de 1970 e 1980, é ancorada nos arcades e consoles domésticos; a segunda, entre 1990 e 2010, gira em torno dos avanços da internet, das conexões multijogador e de uma formulação mais global do espaço competitivo; a terceira, a que vivemos atualmente, tem como núcleo o crescimento do *streaming*, que maximiza as redes sociais e as combina com o televisual. Para ela, nesta última etapa, os esportes eletrônicos passam a combinar o caráter de esporte com o de uma mídia de entretenimento:

As transmissões ao vivo oferecem aos jogadores e equipes de esportes profissionais oportunidades de construir seu público, marca e renda, enquanto transmitem suas sessões de prática - muitas vezes direto de seus quartos. Os torneios estão aproveitando o meio para expandir o alcance dos jogos competitivos, construindo públicos globais amplamente baseados online. Ser um fã de esportes eletrônicos de repente se tornou muito mais fácil com as transmissões ao vivo (TAYLOR, 2018, p. 4, tradução nossa)⁷⁵.

A autora ainda dá ênfase ao papel da Twitch neste processo, mas reconhece a importância do Youtube, do Facebook e de organizações como a ESL, a DreamHack e a PGL, e de desenvolvedoras como a Riot Games, a Blizzard e a Valve em fomentar a produção e a distribuição de conteúdos de transmissão ao vivo (TAYLOR, 2018, p. 15). Naturalmente, identificamos essas mudanças no *Counter-Strike*, e defendemos que o aumento de visibilidade possibilitada pelo desenvolvimento das TICs foi diretamente responsável por fazer com que o CS retomasse sua popularidade, além de ajudar a comunidade do jogo a crescer no Brasil. Em 2020, o CS:GO se tornou o jogo da Valve com maior número de jogadores simultâneos na história do Steam (CARBONE, 2020a), com 1,3 milhões, e em 2021, bateu o próprio recorde de maior número de espectadores simultâneos, durante o evento *PGL Major Stockholm* (PGL..., 2021).

Vale sublinhar que a espetatorialidade era uma preocupação para o *Counter-Strike* desde as suas versões iniciais, primeiro com o papel do jogador-espectador e mais tarde se

⁷⁴ Plataforma líder mundial em *streaming* de jogos.

⁷⁵ “Live streaming offers professional esports players and teams opportunities to build their audience, brand, and incomes, while streaming their practice sessions—often straight out of their bedrooms. Tournaments are leveraging the medium to expand the reach of competitive gaming by building global audiences largely based online (see figure 1.1). Being an esports fan suddenly became much easier with live streaming.”

desenvolvendo com funções de transmissão dentro do jogo. No CS:GO, esses mecanismos avançam tecnologicamente, o que alinha e facilita o estabelecimento do título dentro da lógica moderna dos esportes eletrônicos (WITKOWSKI, 2019, p. 294; TAYLOR, 2018). A fase de desenvolvimento das TICs citada por Taylor (2018) não passa apenas pelas transmissões online, mas também pelos megaeventos sazonais e um aumento na complexidade e convergências entre comunicação, tecnologia e comunidades de jogos (TAYLOR, 2018; WITKOWSKI, 2020; JIN, 2020).

Quando se trata da comunidade de CS, o maior nome do *streaming* é o de Alexandre “Gaules” Borba, outro grande pilar de inspiração para os fãs do jogo do Brasil – e que nos últimos anos, ajudou a construir uma marca que excedeu o nicho de videogames e conta com uma comunidade apaixonada, a “Tribo” (cf. CAETANO, 2021; CARBONE, 2021). Gaules tem uma relação de longa data com o *Counter-Strike* brasileiro, tendo sido jogador e treinador no auge do fenômeno das lan houses, além de ter trabalhado em organização de campeonatos e em empresas que investiram diretamente no cenário de eSports no Brasil (CORRÊA, 2021a). Após uma história pessoal de superação, Alexandre começa a fazer streams em 2017. Em 2016, aproveita a mais recente onda de sucesso do CS no Brasil após os campeonatos conquistados por times brasileiros e se estabelece como um dos principais influenciadores digitais na comunidade de *Counter-Strike* brasileira.

O fenômeno dos influenciadores digitais já foi observado por autores como Abidin (2018) e Hearn e Schoenhoff (2015), com alguns buscando fazer a relação destes com os chamados *streamers* de jogos (FIETKIEWICZ, et al., 2018; KING; DE LA HERA, 2020; WOODCOCK; JOHNSON, 2019). Como o tema foge aos objetivos deste trabalho, nos limitaremos a indicar que algumas estratégias utilizadas por esses profissionais incluem conteúdos sem tratamento visual, casuais e pretensamente espontâneos, com o objetivo de emular uma estética “calibradamente amadora” e autêntica, que facilita a proximidade e a construção de uma intimidade parassocial (HORTON; WOHL, 1956) com seu público, ou seja, uma percepção de intimidade.

Pouco tempo depois de se lançar como *streamer*, Gaules começa a colecionar recordes. Em 2018, já era o canal de CS mais assistido da Twitch (CORRÊA, 2021a); em 2020, foi um dos *streamers* mais assistidos do mundo na plataforma e considerado pela mídia especializada o maior *streamer* brasileiro (CARBONE, 2020b; CARBONE, 2020c). Mais recentemente, atingiu a marca de 710 mil espectadores simultâneos, o maior número registrado até o momento para uma live brasileira de eSports (RODRIGUES, 2022). Além dele, muitos jogadores e ex-

jogadores passaram a aproveitar o espaço ofertado pelas redes sociais e plataformas de *streaming*, de forma geral, e tornaram a produção de conteúdo sua profissão.

Trazemos as histórias de Gaules e FalleN aqui porque ao menos hoje, ambos são vistos como pontos de referência para a comunidade, estando acima de qualquer outro jogador ou influenciador de CS no Brasil. Eles obtiveram influência e capital social suficiente para impactar não somente os fãs do jogo em si, mas a comunidade de esportes eletrônicos brasileira de forma geral (cf. IZIDRO, 2019; JUNIOR, 2022b). Para ambos, devido à sua relação íntima com a história do *Counter-Strike* e dos eSports no Brasil, além das narrativas míticas construídas ao redor das suas histórias de vida (cf. CORRÊA, 2021a; 2021b), entendemos que eles passaram a ser enxergados por boa parte da comunidade como heróis. Autores como Morin (1980), Helal (1999), Tirino e Bifulco (2018) já buscaram estudar a figura do herói e entender o papel da mídia de massa em construir essas figuras nos esportes tradicionais. Há na relação estabelecida pela comunidade com FalleN e Gaules uma espécie de gratidão, potencializada pelas TICs e pela mídia especializada. Entendemos que para além da dinâmica de *influencers* e seus públicos, há uma aproximação com a paixão e a devoção dedicada pelos torcedores aos atletas de esportes tradicionais. Como comentam Tirino e Bifulco (2018),

Os eventos que caracterizam a vida do herói do esporte, especialmente suas conquistas esportivas, inspiram nos fãs uma devoção de longo prazo; por sua vez, as conquistas desse herói alimentam de forma indireta a autoestima dos fãs. O torcedor se identifica com algo considerado especial, talvez único, que coloca sua glória a serviço de gratificações coletivas; eles se identificam com o protagonista de uma história que é um arquétipo de questões, paixões, aspirações, contradições e conflitos humanos mais profundos. Desta forma, como veremos mais adiante, princípios, ideais e valores abstratos podem ser incorporados a uma forma visível”. (TIRINO; BIFULCO, 2018, p. 10, tradução nossa⁷⁶).

Como último capítulo da história do CS no Brasil, pelo menos até o momento de escrita dessa dissertação, está o *Intel Extreme Masters Rio*, em 2022. O campeonato foi o primeiro *Major* sediado no Brasil da história do *Counter-Strike*, e se deu após o cancelamento inicial do evento em 2020, devido à pandemia do coronavírus (QUEIROGA, 2020). Considerado um sucesso pelos organizadores, o evento chamou a atenção pela energia da torcida, que se inspirou no futebol para trazer torcidas organizadas, instrumentos de percussão e cânticos para a arena de eSports (cf. MARTINS, 2022; OLIVEIRA, 2022). Além de representar um marco para a

⁷⁶ “The events characterizing the life of the sports hero, especially his sport achievements, inspire long-term devotion in fans; in turn, the sports hero’s achievements vicariously feed fans’ self-esteem. Fans identify with something considered special, perhaps unique, that puts its glory at the service of collective gratifications; they identify with the protagonist of a story that is an archetype of issues, passions, aspirations, contradictions, and deeper human conflicts. In this way, as we shall see later, principles, ideals, and abstract values can be incorporated into a visible form.”

comunidade do jogo, o evento é particularmente interessante para essa pesquisa pela aproximação da cultura do CS com a cultura do futebol, ponto que já mencionamos algumas vezes ao longo deste trabalho.

Figura 13 - Torcida brasileira no *Major* do Rio, em 2022.



Fonte: The Enemy⁷⁷.

Como resumo, entendemos que a comunidade de CS foi fundamental em manter o jogo vivo em um momento de transição e desaceleração, traçando uma série de iniciativas locais e se aproveitando de uma nova fase do eSport espetáculo ligada ao desenvolvimento das TICs e ao crescimento da importância dos esportes eletrônicos nos âmbitos social, econômico e cultural. Do outro lado, esse novo momento dos esportes eletrônicos encontrou respaldo nas estratégias de design e de mercado da desenvolvedora do game, a Valve, o que não pode ser deixado de lado. Memórias que persistem até hoje foram responsáveis por resgatar o legado do jogo no Brasil e propagar a sua história para as novas gerações. A nostalgia de quem viveu a época das lan houses se somou ao orgulho pelas conquistas de campeonatos recentes no CS:GO, ajudando a atrair um número crescente de interessados, seja como jogadores ou apenas espectadores de uma nova fase do *Counter-Strike* no Brasil.

⁷⁷ Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/csgo-iem-rio-major-2022-torcidas-organizadas-nova-cultura-de-torcer>>. Acesso em: 12 fev. 2023.

Ao final deste capítulo, procuramos sintetizar alguns achados de nosso processo de pesquisa em uma linha do tempo do jogo no contexto brasileiro, destacando os principais marcos do CS e como o título se relaciona com a cultura de videogames no Brasil, especialmente no âmbito dos esportes eletrônicos:

Quadro 1 - Linha do tempo dos principais marcos do *Counter-Strike* no Brasil.

Ano	Evento
1998	<ul style="list-style-type: none"> • Sunami Chun funda a lan house Monkey, inspirada nos <i>PC bangs</i> sul-coreanos.
1999	<ul style="list-style-type: none"> • O CS é instalado na Monkey, ainda como mod de <i>Half-Life</i>, e rapidamente vira febre.
2000	<ul style="list-style-type: none"> • Lançamento oficial do <i>Counter-Strike</i>; • Leonardo “Angel” de Biase, funcionário da Monkey, se aproxima da <i>Cyberathlete Professional League</i> (CPL) e conhece o cenário de eSports nos Estados Unidos; • O Campeonato Brasileiro de CS (CBCS) é um dos primeiros torneios organizados na modalidade, feito de forma online.
2001	<ul style="list-style-type: none"> • O Brasil passa a fazer parte do circuito da <i>CPL Speakeasy Dallas</i>, com qualificatórias regionais e final presencial na Monkey em São Paulo; • O time vencedor, a Monkey Campinas (MK-C) representa o Brasil internacionalmente no CS; • Eventos da CPL no Brasil: <i>Virtua CPL Latin America</i> (Hotel Renaissance) e <i>Tilt Total CPL Latin America</i>; • Primeira <i>World Cyber Games</i> (WCG) de CS. O Brasil marca presença com a equipe da g3x; • Criação da equipe feminina LadieS; • Criação do mapa “cs_rio”.
2002	<ul style="list-style-type: none"> • A Liga Monkey, espécie de campeonato nacional de CS, ganha força. Com diversas qualificatórias regionais; • Estima-se que 400 a 500 lan houses existam no Brasil.
2003	<ul style="list-style-type: none"> • Criação da <i>Made in Brazil</i> (MIBR); • Início da <i>Electronic Sports World Convention</i> (ESWC), que teve participação da MIBR; • Início do programa “Computador para Todos” e outras políticas de inclusão digital, com o primeiro governo de Luiz Inácio “Lula” da Silva.
2004	<ul style="list-style-type: none"> • Vice-campeonato das LadieS na ESWC 2004 <i>Women</i>; • Lançamento do <i>Counter-Strike: Source</i>.
2005	<ul style="list-style-type: none"> • Vice-campeonato das LadieS na ESWC 2005 <i>Women</i>; • Consolidação do programa “Computador para Todos”.
2006	<ul style="list-style-type: none"> • MIBR vence a ESWC 2006; • Primeiro campeonato panamericano da WCG.
2007	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Counter-Strike</i> começa a viver período de declínio; • Últimos torneios organizados pela CPL; • Início dos torneios da <i>Intel Extreme Masters</i> (IEM); • Proibição da comercialização do CS no Brasil.
2008	<ul style="list-style-type: none"> • Estima-se que 100 mil lan houses existam no Brasil.
2009	<ul style="list-style-type: none"> • O jogo deixa de ser proibido no Brasil.

2010	<ul style="list-style-type: none"> • Última participação brasileira na ESWC do 1.6; • Fundação da FalleN's Academy; • O declínio das lan houses e do CS se torna mais perceptível.
2011	<ul style="list-style-type: none"> • Última ESWC de CS 1.6; • Último panamericano da WCG; • Última WCG global; • Última participação brasileira na WCG; • Última participação Brasileira na IEM.
2012	<ul style="list-style-type: none"> • Último grande campeonato de CS 1.6 no Brasil, em Botucatu-SP (Mega Acervus Cup '12); • Última IEM de CS 1.6; • Última WCG, feita apenas para times asiáticos e de forma online; • Encerramento das atividades da MIBR; • Lançamento do <i>Counter-Strike: Global Offensive</i> (CS:GO).
2013	<ul style="list-style-type: none"> • Primeiro <i>major</i> de CS:GO - <i>Dreamhack Winter</i> 2013; • Surgem as primeiras organizações de CS:GO no Brasil; • Retomada do cenário de CS no Brasil.
2014	<ul style="list-style-type: none"> • Time da Kabum.FPS faz vaquinha junto à comunidade para disputa da ESWC 2014.
2015	<ul style="list-style-type: none"> • Brasil volta a competir em um <i>Major</i> de CS, a ESL One Katowice.
2016	<ul style="list-style-type: none"> • Primeiro <i>Major</i> do Brasil no CS:GO, com a equipe da Luminosity Gaming (LG); • Segundo <i>Major</i> do Brasil no CS:GO, com a equipe da SK Gaming.
2017	<ul style="list-style-type: none"> • Velho conhecido da comunidade de CS, Gaules começa a fazer streams.
2018	<ul style="list-style-type: none"> • A MIBR volta para o CS através do grupo <i>Immortals</i>, dos Estados Unidos; • O Canal de Gaules se torna o mais assistido da Twitch.
2020	<ul style="list-style-type: none"> • Em meio à pandemia do coronavírus, o CS acompanha uma tendência global e atinge pico de jogadores online.
2021	<ul style="list-style-type: none"> • Gaules se torna o segundo streamer mais assistido do mundo.
2022	<ul style="list-style-type: none"> • Gaules atinge a maior marca de espectadores simultâneos nos eSports; • Brasil sedia um <i>Major</i> pela primeira vez, no Rio de Janeiro.

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os procedimentos metodológicos desta pesquisa buscaram uma abordagem multimetodológica que mescla pesquisa documental, história oral e entrevistas narrativas biográficas. A pesquisa documental aparece como método necessário para buscar um evento passado e identificar suas condições de existência, tendo sido fundamental para compreender o contexto socioeconômico pesquisado, eventos e acontecimentos que poderiam interferir direta ou indiretamente na pesquisa e desenvolver a familiarização com o objeto pesquisado, de forma sistemática. No entanto, esta pesquisa tem por objetivo apreender o ethos cultural que se formou em torno daquele fenômeno, o que entendemos que a abordagem documental não é inteiramente capaz de dar conta. Sendo assim, optamos por endereçar diretamente as pessoas que tiveram relação direta e indireta com os diferentes momentos da história do *Counter-Strike* no Brasil, de modo a compreender suas histórias de vida e subjetividades, bem como suas interpretações acerca do mundo social vivenciado. Deste modo, optamos por incrementar nosso arcabouço metodológico através da pesquisa social interpretativa (*interpretative Sozialforschung*), mais especificamente o método de entrevista biográfica de Rosenthal (2014), e na tradição da história oral, de forma mais ampla. A seguir, pretendemos abordar de forma mais detalhada cada um dos procedimentos realizados.

6.1 PESQUISA DOCUMENTAL

A pesquisa documental consiste na utilização de material de arquivo, sejam documentos de mídia impressa, televisiva, sonora ou afins como forma de coleta de dados. Segundo Gil (2008), fontes documentais possibilitam ao pesquisador obter conhecimento sobre o passado e conseqüentemente a investigar acerca de processos de mudança social e cultural. Uma das suas principais características é a objetividade, já que não recebem necessariamente um tratamento analítico. Geralmente valem-se de registros cursivos, ou seja, que são persistentes e continuados, como documentos elaborados por órgãos governamentais, registros episódicos e até privados, e com frequência são a base do trabalho de pesquisa nos campos das Ciências Humanas e Sociais.

Segundo Nunes (2020, p. 126), alguns dos procedimentos envolvidos nesse tipo de pesquisa são: 1) verificar os documentos disponíveis para estudo; 2) estudar a documentação; 3) determinar os objetivos; 4) elaborar um plano de trabalho; 5) identificar as fontes 6) localizar

as fontes e obter os materiais necessários; 7) tratar os dados obtidos; 8) confecção de fichamentos e redação do trabalho; 9) construção lógica e 10) redação final do trabalho.

Para esta pesquisa, analisei matérias de jornal (quase exclusivamente em formato digital), reportagens de televisão, fóruns online, vídeos e podcasts com conteúdos veiculados entre os anos de 1998 a 2022 — que compreendem o período de fundação da primeira Monkey até os dias atuais, onde temas como as lan houses, os esportes eletrônicos e o Counter-Strike continuam sendo assuntos lembrados. Muitos dos materiais consultados ainda se encontram disponíveis, mas em alguns casos foi necessário fazer uso do banco de dados digital *Wayback Machine*, da ONG Internet Archive, para recuperar o que não foi possível achar nos servidores de origem.

Os links e referências geralmente eram encontrados em trabalhos antigos, fóruns ou matérias online, onde a URL original não mais funcionava, mas que, com algum esforço, permitia refazer os passos e ter um vislumbre sobre o que e como se falava dos assuntos tratados nesta pesquisa na época em que aconteceram, ou até como foram lembrados alguns eventos marcantes anos depois. A maior parte do material foi utilizada para análise e para reconstrução do período histórico. Muitos se repetiam, o que foi positivo para validar hipóteses, ou se mostraram improdutivos, o que nos levou a fazer escolhas do que citar ou não. No entanto, todos foram válidos de uma maneira ou outra para a construção de conhecimento acerca do objeto e para ajudar a identificar marcos históricos e pontos de atenção.

Embora a pesquisa documental tenha se mostrado uma ferramenta bastante útil, os objetivos desta pesquisa exigem que sejam escutadas algumas pessoas que vivenciaram o fenômeno das lan houses e do *Counter-Strike*, captando seus pontos de vista e as subjetividades das suas experiências. Na sequência, vamos expor como utilizamos outros métodos e fazer combinações para chegar à respostas ao problema de pesquisa colocado, ou seja, a relação entre o percurso realizado pelo CS e a cultura de games no Brasil. Para isso, serão utilizadas a história oral e o método biográfico, mais especificamente a entrevista narrativa biográfica de Rosenthal (2014), cujos princípios são descritos nas próximas seções.

6.2 HISTÓRIA ORAL

Segundo Portelli (2001), a História Oral tem caráter amplo, funcionando como termo guarda-chuva que pode abarcar métodos diferentes, como histórias de vida em profundidade, coleção de entrevistas ou um ensaios interpretativos de um período histórico: “Todos são história oral, mas não são a mesma coisa; de preferência, eles assinalam a existência de muitos

gêneros diferentes com muitas estratégias retóricas diversas.” (p. 28). Para Ferreira (1994, p. 9-10) a história oral se desenvolve em dois sentidos. No primeiro, os depoimentos coletados contribuem com informações que buscam preencher lacunas nas fontes escritas. Já no segundo, visa o estudo de representações, dando ênfase para as relações entre memória e história.

Segundo Rosa (2007), a moderna História Oral surge após a Segunda Guerra Mundial, na década de 1940, com os sociólogos da Escola de Chicago. No Brasil, inicia a partir de 1975, com a implantação de um laboratório de História Oral na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e a experiência do Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil (CPDOC), com sede na Fundação Getúlio Vargas (FGV), no Rio de Janeiro. Ainda segundo a autora, a história oral floresceu onde havia tradição de trabalho de campo nos cursos de história, como história política ou história operária, ou onde os historiadores criavam relações com disciplinas como sociologia e antropologia.

Como está implícito no próprio termo, a história oral é uma forma específica de discurso: a história faz referência a algo do passado, enquanto o oral indica um meio de expressão (PORTELLI, 2001). Alessandro Portelli (1997), uma das referências no uso do método, defende que é justamente a subjetividade do entrevistado que destaca as fontes orais dos demais tipos de fontes. Mais do que fatos, a história oral fala sobre significados, imaginação e simbolismos. O foco do método não está no ineditismo ou no preenchimento de lacunas, mas sim na recuperação do vivido, segundo a concepção de quem viveu (NUNES, 2020). O autor ainda destaca que, por isso, o trabalho de campo é indispensável para a história oral:

A história oral é uma ciência da arte do indivíduo. Embora diga respeito - assim como a sociologia e a antropologia - a padrões culturais, estruturas sociais e processos históricos, visa aprofundá-los em essência por meio de conversas com pessoas sobre a experiência e a memória individuais e ainda por meio do impacto que elas tiveram na vida de cada uma. Portanto, apesar de o trabalho de campo ser importante para todas as ciências sociais, a história oral é, por definição, impossível sem ele (PORTELLI, 1997, p. 104).

Ao contrário do que pode parecer em um primeiro momento, Portelli (2001) destaca o caráter dialógico desse tipo de discurso. Ele é criado não somente pelo que dizem os entrevistados, mas também pelo que nós fazemos enquanto pesquisadores, pela simples presença no campo e pela forma que apresentamos o material coletado. Em resumo, a narrativa produzida é resultado do que a fonte e o pesquisador fazem juntos no momento de seu encontro na entrevista.

Para Rosa (2007), a história oral tem potencial como procedimento metodológico porque, ao transformar os “objetos” de estudo em “sujeitos”, colabora para a constituição de uma história mais rica. É um método que coloca em evidência como os entrevistados constroem

sua própria identidade ao relacionar passado e presente. Ao escutar o relato “de quem viveu”, investiga-se a história dos cidadãos comuns e de seu cotidiano para traçar um pano de fundo mais amplo, relacionado ao estudo da vida social e de como o particular se conecta à vida coletiva. Por tentar apreender as tensões entre sujeitos individuais e grupos sociais, no contexto em que elas são produzidas, é que a História Oral torna-se desafiadora.

Em suma, o objetivo da história oral é tentar apreender a complexidade da realidade social (SILVA, 2000; NUNES, 2020), desafio que pode mostrar-se profícuo para os objetivos desta dissertação. A história oral é um ponto de partida para escutarmos a comunidade de jogadores e reconstruímos narrativas. No entanto, devido à sua abrangência, sentimos necessidade de detalhar um pouco mais os procedimentos metodológicos, utilizando um método que, para este trabalho, dialoga com a história oral, mas apresenta particularidades na forma de estruturação e condução das conversas com os informantes.

6.3 MÉTODO BIOGRÁFICO

Como aponta Silva (2002, p.26), pensar a biografia em conjunto com a história oral não é uma obviedade. É possível construir uma biografia sem fazer uso da história oral (recorrendo apenas a fontes documentais, por exemplo), como também se pode fazer uso da história oral em propostas de pesquisa não-biográficas, como no caso de reconstituir uma coletividade, um processo ou um acontecimento. A autora ainda destaca que existem entendimentos diferentes dependendo da área de conhecimento, se partimos de uma reflexão histórica ou sociológica.

No que diz respeito a esse trabalho, o método biográfico está vinculado às Ciências Sociais. Neste campo, segundo Silva (2002, p. 28), o ponto central do método não é o indivíduo, mas sim como reconstruímos, através das histórias de vida, a história sociológica de um determinado grupo social. Em outras palavras, o foco não está no relato de uma pessoa, mas sim em como um conjunto de histórias de vida entrelaçadas e constituídas de várias trajetórias distintas nos ajudam a dar conta de explicar esse grupo. Como resume Nunes (2020),

O método biográfico parte da abertura da reconstrução de caminhos de identificação, procurando entender a realidade onde atores sociais estão inseridos. Através dele, o pesquisador pode apreender os modos de significação/reconstrução, pois quando um ator social fala, ele interage com sua própria experiência. Além disso, através do método biográfico, somos capazes de ter uma perspectiva do presente e passado. A pesquisa biográfica, conseqüentemente, traz um elemento também da sociedade, não só do indivíduo; neste caso, o que interessa é a história de vida, a prática social (NUNES, 2020, p. 114-115).

Neste trabalho, o método biográfico que pretendo utilizar é baseado na entrevista narrativa biográfica de Rosenthal (2014), pesquisadora alemã vinculada à pesquisa social interpretativa (*interpretative Sozialforschung*). A pesquisa social interpretativa é um paradigma de pesquisa que tem como foco as interpretações dos sujeitos acerca das suas experiências no mundo social (SANGALI; RINALDI, 2018). Embora seja constituída de diferentes abordagens e baseie-se em diferentes correntes teóricas, todas têm em comum alguns princípios, como a noção de que os sujeitos agem a partir de suas interpretações da realidade, a representatividade empírica a partir da generalização teórica no caso concreto e a busca pelo maior nível de abertura possível na geração e na análise dos dados (ROSENTHAL, 2014; SANGALI; RINALDI, 2018).

A partir destes pontos, surgem dois princípios metodológicos básicos que irão guiar o pesquisador nas fases de geração e análise de dados: o princípio da comunicação e o princípio da abertura (HOFFMANN-RIEM, 1980). Segundo Sangali e Rinaldi (2018), o primeiro diz respeito “à ideia de que toda a interação humana está situada em um contexto comunicacional e está sujeita a possibilidades e limitações deste processo” (p. 113). Já o segundo faz referência à ideia de que o pesquisador deve ir a campo com uma pergunta de pesquisa aberta, que vai sendo detalhada ao longo do trabalho de campo, e não para buscar respaldo empírico para o que é posto pelas teorias. Para os autores, essa postura é o que permite a descoberta do novo, com uma pergunta de pesquisa que vai se transformando a partir do processo de coleta de dados.

Ainda segundo Sangali e Rinaldi (2018, p. 114), o princípio de abertura também tem influência na etapa da análise dos dados. A formulação das hipóteses é feita em cima do caso empírico, e não das teorias existentes, o que é conhecido como processo abdução. Além disso, a reconstrução feita na análise é sequencial, ou seja, obedece a exata ordem em que o relato foi feito, o sistema de relevância apreendido na entrevista e o transcrito no texto, permitindo que o pesquisador explore, através das hipóteses abdução, o sistema de relevância e as possibilidades de ação do biografado.

Na entrevista narrativa biográfica o princípio de abertura permite ao entrevistado assumir papel mais ativo – em oposição ao que ocorre em *surveys* ou entrevistas estruturadas, por exemplo. Ao invés de respeitarmos uma ordem de perguntas para a entrevista, temos um fluxo de investigação parcialmente padronizado, onde tomamos o relato do entrevistado como referência (ROSENTHAL, 2014). Hopf (2000, p. 350), aponta que a entrevista aberta permite o acesso aberto à interpretações situacionais e motivos que determinam a ação, teorizações sobre o cotidiano do biografado e à interpretações de vivências próprias, com uma possibilidade

de entendimento discursivo sobre essas interpretações. No tópico seguinte, entrarei mais a fundo na entrevista narrativa biográfica e como ela busca coletar e analisar os dados.

6.4 COLETA DE DADOS: ENTREVISTA NARRATIVA BIOGRÁFICA

Sangali e Rinaldi (2018, p. 115) ressaltam que este procedimento metodológico tem duas fases distintas. A primeira consiste na coleta de dados através de uma entrevista narrativa biográfica. A segunda, referente à etapa de análise, é denominada de reconstrução biográfica de caso. Esta última é dividida em quatro etapas por Rosenthal (2014): a) análise sequencial dos dados biográficos; b) análise sequencial de texto e do campo temático; c) reconstrução da vida vivenciada; d) contraste entre vida vivenciada e vida narrada e construção tipológica.

A entrevista narrativa é feita através de um relato mais longo sobre histórias de vida ou com foco em determinada temática. Ela se inicia com uma pergunta ampla ao biografado, tendo como norte o problema de pesquisa do entrevistado. O objetivo não é colher apenas fatos relacionados diretamente ao tema de pesquisa ou à história de um único indivíduo, mas sim entender essas experiências biográficas em sua dimensão social (ROSENTHAL, 2014; SANGALI; RINALDI, 2018). No nosso caso, a pergunta inicial para todos os entrevistados foi “quero te pedir que me conte sua história com o Counter-Strike. Diga como ela começou, como terminou ou continua, e todas as experiências relacionadas ao jogo que foram pessoalmente importantes para você.” Desta forma, buscou-se incentivar narrativas. Segundo Schütze (2010), as narrativas são um tipo de relato particularmente interessantes porque reproduzem estruturas de ação, o que nos permite experienciar como determinado fenômeno social foi vivenciado pelo indivíduo.

Rosenthal (2014; 2017) indica que nesta etapa o pesquisador estimule o processo de recordação e se limite a um papel de escuta, demonstrando interesse enquanto faz anotações. Esse interesse geralmente é demonstrado através de mecanismos paralinguísticos, como manter contato visual, gestos que sinalizem compreensão e postura corporal. A autora destaca que manifestações negativas ou de desinteresse, mesmo que sutis, como balançar a cabeça negativamente, franzir a testa ou manter o olhar em qualquer outro lugar que não o entrevistado podem comprometer a entrevista.

Da mesma forma, se o entrevistador interromper o fluxo de lembranças com perguntas, quaisquer que sejam, a tendência é que o biografado tenda a interpretar como relevante apenas o que importa ao pesquisador. Nesses casos, o relato dá lugar a um processo de argumentação

e reflexão que tende a manifestar um julgamento acerca de experiências passadas. Ou seja, deixa de ser uma narrativa espontânea e passa a tomar como base o que se julga que o pesquisador deseja ouvir. Em contrapartida, se o entrevistado consegue contar sua história sem nenhum tipo de intervenção, a autora sinaliza que o resultado tende a ser o oposto, com um relato que vai se tornando progressivamente mais detalhado (NUNES, 2020).

Para Rosenthal, a escuta atenta e interessada é mais eficaz que qualquer pergunta: “se o entrevistado percebe que estamos escutando com interesse, atenção e compreensão, ele consegue se deixar levar por sua corrente de lembranças, com cada vez menos amarras” (ROSENTHAL, 2017, p. 237). Ela nos permite nos aproximar dos nossos interlocutores, se envolver com suas individualidades e compreender suas personalidades. A escuta também nos permite criar um vínculo de confiança, que incentiva o entrevistado a criar um quadro de lembranças e a compartilhar um número maior de vivências.

Finalizado o relato do parceiro de entrevista, inicia-se uma segunda fase, focada no aprofundamento de temas e eventos biográficos trazidos na fase inicial. Neste segundo momento é possível fazer perguntas narrativas, ou seja, que estimulem um novo relato e tenham foco em como algo aconteceu, e não por quê ou quando, e tendo como guia temas já abordados pelo biografado. Apenas no terceiro momento é que fazemos perguntas externas, aquelas que não necessariamente têm relação com os temas abordados inicialmente, mas que podem nos ajudar a ter uma compreensão maior sobre o que foi exposto (SANGALI, RINALDI, 2020, p. 117).

Por último, é indicado escrever um memorando para cada entrevista, com descrições acerca da experiência em campo, contexto das conversas e as impressões do pesquisador acerca das interações pré e pós relato (SANGALI; RINALDI, 2018). Sobre a determinação da amostragem, Rosenthal (2014) aponta para uma certa flexibilidade. É no processo de transcrição e análise parcial dos dados em campo que vai nos indicar se mais entrevistas precisam ser realizadas até chegar em uma saturação teórica, ou seja, quando os casos começarem a se repetir.

6.5 ANÁLISE DE DADOS: RECONSTRUÇÃO BIOGRÁFICA DE CASO

O processo de análise dos dados biográficos é feito a partir da transcrição das entrevistas biográficas e dos memorandos feitos para cada uma delas. Rosenthal (2014) sugere a utilização de códigos específicos, que buscam marcar no texto momentos como interrupções ou entonação utilizada. De forma geral, é fundamental respeitar a sequência do texto tal qual como foi

construído, o momento em que as coisas são ditas e entender as escolhas feitas pelo entrevistado para contar sua história (NUNES, 2020). Abaixo, descrevemos cada uma das fases propostas pela autora e desempenhadas no nosso processo de pesquisa:

a) Análise sequencial de dados biográficos: consiste na análise dos dados biográficos na sequência em que foram postos pelo biografado. Formulam-se hipóteses com base em dados objetivos⁷⁸ da biografia dispostos cronologicamente, que são analisados independente da interpretação que o biografado fez deles. A partir das evidências, construímos explicações variadas para o fenômeno. A validade dessas hipóteses explicativas é posteriormente testada à medida que outras evidências surgem na análise sequencial do texto, ou através do próprio processo de observação do pesquisador (SANGALI; RINALDI, 2018, p. 123-124).

b) Análise textual e de campo temático: aqui, reconstitui-se o que Rosenthal (2014) chama de história narrada. Segmenta-se a transcrição de acordo com o tema dos trechos, dispostos sempre na ordem do relato. O objetivo é fornecer ao pesquisador uma visão geral (*Gestalt*) da entrevista, bem como identificar quando determinados temas foram abordados ou omitidos pelo biografado e como esse relato foi feito. Como apontam Sangali e Rinaldi (2018), ao contrário da etapa anterior, o intuito é entender não como o biografado vivenciou o evento em questão, mas sim as razões que o fazem narrar os eventos de determinada forma.

c) Reconstrução da vida vivenciada: reconstitui como os eventos biográficos foram vivenciados pelo biografado. Coloca-se lado a lado as hipóteses criadas para a vida vivenciada (passado) e para os trechos narrados (presente) a respeito do relato. A primeira tem o objetivo de reconstruir o sentido biográfico das experiências no momento em que aconteceram e aprofundar a reconstrução da sequência cronológica, já a segunda busca reconstruir os significados das experiências no presente e a ordem temporal da história no momento da entrevista (SANGALI; RINALDI, 2018, p. 126).

d) Contraste entre vida vivenciada (passado) e vida narrada (presente), mais construção tipológica: utiliza-se informações presentes nos memorandos, os resultados da análise do campo temático (etapa b), a reconstrução do caso (etapa c) e as considerações finais. Ou seja,

⁷⁸ Por exemplo, número de irmãos, formação profissional ou situação de nascimento.

ela consiste na sistematização e no contraste das diversas fases a fim de propor uma análise final para o caso.

6.6 SELEÇÃO DE ENTREVISTADOS E PROCESSO DE ENTREVISTA

Para o presente trabalho, conduzimos 14 entrevistas narrativas biográficas (ROSENTHAL, 2014), de forma online, com pessoas que tinham o hábito de frequentar lan houses para jogar *Counter-Strike* entre os anos de 1998 e 2010⁷⁹ – período que compreende o ano de criação da primeira lan no Brasil até o ano que, pelos dados levantados, marca o declínio desses estabelecimentos, sobretudo com a finalidade de jogar. Como um segundo critério, também foram privilegiados os informantes que mantêm algum tipo de relação com o *Counter-Strike: Global Offensive*, jogo lançado em 2012 e ativo até hoje, e que marca um segundo momento da franquia. Essa relação poderia envolver pessoas que jogam ou jogavam casualmente ou profissionalmente, e até as que apenas se consideram espectadores (assistem a *streams*, VODs, etc.) mas que se identificam como parte da comunidade do jogo de alguma forma.

Devido aos objetivos desta pesquisa, tínhamos particular interesse em formar um conjunto de entrevistados que tivessem experienciado o fenômeno em diferentes regiões do país, descentralizando geograficamente a amostra, e que contemplassem experiências tanto periféricas quanto centrais no que tange grandes centros urbanos. Embora esta pesquisa não tenha pretensões estatísticas, consideramos que esta expectativa foi atendida. As 14 entrevistas abrangem 9 estados brasileiros (3 da região Norte, 2 da Nordeste, 2 da Sudeste e 2 da Sul) e compreende experiências em 8 capitais e 7 cidades do interior (alguns entrevistados experienciaram o fenômeno em mais de uma cidade, o que detalharemos mais adiante). Também foram selecionados informantes com diferentes níveis de relação com o jogo e com seu cenário competitivo. Por exemplo, alguns eram frequentadores assíduos de lan houses, outros costumavam jogar mais de casa e de forma online. Alguns se consideravam jogadores casuais, enquanto outros participaram ativamente do cenário competitivo profissional que se constituiu ao redor do título no Brasil. Essas diferenças de contexto e proximidade com o jogo se mostraram fundamentais para apontar semelhanças e diferenças no processo de análise.

Para chegarmos aos informantes, fizemos dois processos. Primeiro, divulgamos a pesquisa em grupos e comunidades de redes sociais relacionadas ao jogo no Brasil, como

⁷⁹ Como exceção, foi incluída uma informante (Nicole, pseudônimo) que apenas jogou o CS:GO, pois julgamos que a experiência feminina com o jogo era uma lacuna a ser preenchida.

“CS:GO Brasil (Counter Strike)”, “CSGO - Counter-Strike: Global Offensive (BRASIL)”, “CS:GO - Competitivo” (todas no facebook) e “CS:GO Brasil” (comunidade no Discord⁸⁰), que contam com milhares de membros. Depois dos primeiros contatos, buscamos novos interessados a partir do método da bola de neve (amostra intencional com máxima heterogeneidade), onde “a partir de um primeiro caso ou elemento de interesse, identifica-se outro(s), a partir desse(s), ainda outro(s), e assim por diante” (FRAGOSO, RECUERO, AMARAL, 2011, p. 80-81). Ou seja, pedimos que os respondentes indicassem outras pessoas que julgassem se encaixar no perfil de informante pretendido. Embora o método tenha se mostrado profícuo, houve a necessidade de buscar informantes que descentralizassem geograficamente a amostra, com particular interesse nas regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste. Para tal, como segundo passo, novas divulgações foram feitas em comunidades regionais do jogo no Facebook, como “CS GO MANAUS”, “CS:GO - Nordeste” e “CS:GO Brasília (BSB / DF). Também acionamos amigos e colegas que se encaixavam no perfil de interesse, mas apenas como forma de conduzir entrevistas piloto que tinham o intuito de testar o instrumento de coleta, sem levar em consideração os dados obtidos na etapa de análise.

Nesse contexto, o critério de recorte amostral adotado foi o proposto pelo próprio método das entrevistas narrativas biográficas (ROSENTHAL, 2014). Definimos o número de entrevistas por saturação, ou seja, a partir do processo de transcrição e análise parcial dos dados obtidos, até que fosse possível verificar estabilidade ou redundância entre os respondentes. Sendo assim, as etapas do processo de coleta incluíam:

1. Identificação e contato com conhecidos que se encaixavam no perfil desejado de informante;
2. Condução de entrevistas piloto, a fim de testar o instrumento de coleta de dados e ganhar familiaridade com o método da entrevista narrativa biográfica;
3. Divulgação da pesquisa em grupos e comunidades de redes sociais sobre o CS, a fim de identificar possíveis novos informantes voluntários;
4. Através do método da bola de neve, coleta de possíveis novos informantes para a pesquisa;
5. Início do processo de transcrição e análise parcial das entrevistas, a fim de verificar a necessidade de novos informantes;

⁸⁰ Aplicativo de comunicação particularmente utilizado pela comunidade gamer.

6. Nova divulgação em grupos regionais do jogo, a fim de encontrar novos informantes das regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste;
7. Repetição do processo até atingimento de estabilidade ou redundância dos dados obtidos.

5. ANÁLISE

A revisão realizada nos capítulos anteriores fornece a base teórica necessária para compreender de que forma se articulam as dinâmicas sociais no surgimento *Counter-Strike*, além de como o jogo se torna parte relevante da cultura dos videogames no Brasil. Sendo assim, o propósito deste capítulo é apresentar, analisar e discutir os resultados obtidos nas entrevistas biográficas conduzidas, buscando comparar experiências pessoais dos entrevistados e problematizá-las à luz da teoria e dos registros documentais encontrados.

Como citado no capítulo metodológico, a pesquisa contou com 14 entrevistados. Optamos por fazer um quadro resumo que esclarecesse ao leitor um pouco mais sobre a relação dos informantes com o jogo. Entendemos que as informações podem ajudar a dar um pouco mais de contexto aos relatos e opiniões que escolhemos destacar neste processo de análise. Portanto, quando for interessante, o pseudônimo do entrevistado será citado. É importante ressaltar que a informação sobre a cidade indica onde a relação com o fenômeno foi mais intensa, e não necessariamente a cidade natal ou onde mora hoje o entrevistado ou entrevistada. Em alguns casos são indicadas duas localidades, o que significa um processo de mudança de residência, sem que a relação com o jogo tenha sido perdida. Vejamos:

Quadro 2 - Identificação dos entrevistados por ordem alfabética (pseudônimo).

Abel	Homem, 37 anos. Itamaraju e Itabuna, Bahia. Jogador casual de CS e frequentador de lan houses. Hoje em dia é jogador casual de CS:GO.
Afonso	Homem, 37 anos. Macapá, AP. Participou do cenário competitivo de CS da cidade e é ex-dono de lan house. Hoje em dia é jogador casual de CS:GO.
Bernardo	Homem, 29 anos. São Paulo e Carapicuíba, SP. Jogador casual de CS e frequentador de lan houses. Hoje em dia é jogador casual de CS:GO.
Breno	Homem, 31 anos. Curitiba, PR. Participou ativamente do cenário competitivo de <i>Counter-Strike</i> na cidade até 2011. Hoje em dia é jogador casual de CS:GO.
Gabriel	Homem, 37 anos. Recife, PE. Jogador casual de CS e frequentador de lan houses. Ex-sogro foi dono de lan house. Parou de jogar há cerca de 10 anos atrás.
Jorge	Homem, 27 anos. Araruama, RJ. Jogador casual de CS e frequentador de lan houses. Hoje em dia é jogador casual de CS:GO.
Leandro	Homem, 28 anos. Rio de Janeiro, RJ. Jogador casual de CS e frequentador de lan houses. Hoje em dia joga

	CS:GO raramente.
Luiz	Homem, 36 anos. Erechim e Passo Fundo, RS. Jogador casual de CS e frequentador de lan houses na infância. Se muda para São Paulo na adolescência, por conta da faculdade. Hoje em dia é jogador casual de CS:GO e tem se dedicado nos últimos anos a pesquisar sobre a história do CS no Brasil.
Nicole	Mulher, 25 anos. Porto Alegre, RS. Começou a jogar CS:GO em 2020, em meio a pandemia do coronavírus.
Rafael	Homem, 26 anos. Santa Cruz do Rio Pardo, SP. Jogava majoritariamente CS em casa, frequentou pouco lan houses. Hoje é jogador casual de CS:GO e jornalista de eSports especialista em <i>Counter-Strike</i> .
Rodrigo	Homem, 35 anos. Manaus, AM. Participou do cenário competitivo de CS da cidade. Chegou a jogar o CS:GO, mas hoje em dia não joga mais.
Samuel	Homem, 28 anos. Belém, PA. Jogador de CS e frequentador de lan houses. Hoje em dia é jogador casual de CS:GO.
Wagner	Homem, 35 anos. Porto Alegre, RS. Jogava majoritariamente CS em casa, frequentou pouco lan houses. Hoje raramente joga CS:GO.
Wesley	Homem, 32 anos. Curitiba, PR. Ex-dono de uma das maiores lan houses da cidade e organizador de campeonatos de CS. Hoje em dia é jogador casual de CS:GO.

O conjunto dos procedimentos realizados permitiu identificar padrões. Entre esses, há os que convergem e os que divergem em relação à bibliografia especializada. A seguir, pretendemos expor as principais constatações e como o fenômeno se relaciona com a cultura dos jogos digitais no Brasil.

No início deste trabalho, existia a hipótese de que as lan houses, e em especial o *Counter-Strike*, representariam o primeiro contato de um número considerável de jovens brasileiros com os jogos digitais. A assunção, no entanto, não se mostrou verdadeira. Praticamente todos os entrevistados já tinham tido contato com videogames mesmo antes da experiência com lans. Alguns tinham computadores ou consoles disponíveis em casa desde muito cedo, mas a grande maioria cita a presença de fliperamas e especialmente de locadoras de videogames como local de primeiro contato.

No que tange os fliperamas, os jogos geralmente mencionados são os de luta, como as franquias *The King of Fighters* (SNK, 1994), *Street Fighter* (Capcom, 1987) e *Tekken* (Bandai

Namco Entertainment, 1994). E, embora estejam presente nas biografias construídas, os relatos apontam que os arcades em geral não eram entendidos como locais próprios para a diversão infantil. Para os informantes, os espaços eram vistos como perigosos, geralmente funcionavam como anexo de bares ou vendas e eram frequentados por um público mais velho. Os relatos encontram similaridades com o posto por autores como Borowy (2012), Chagas (2015) e Silva (2014), mencionados ao longo deste trabalho, no que tange o imaginário popular que persistiu em relação a esses locais.

No entanto, embora existam relatos concretos e não neguemos a existência de locais com ambiente hostil, não é possível afirmar que a maioria dos arcades eram de fato perigosos. No nosso processo de pesquisa, os fliperamas citados geralmente fazem referência àqueles improvisados e localizados em regiões periféricas, e como afirma Chagas (2015, p. 68), o mais provável é que o crescimento da violência nas cidades tenha impactado esses locais tanto quanto outros ambientes sociais, como bares e boates, especialmente nas periferias brasileiras, que são frequentemente esquecidas pelo Estado. Contudo, essa percepção tem impactos práticos na cultura de videogames. Abel vai relatar que:

Pra muita gente daquela época... não só da galera que era que me circulava ali e tal. Eu acredito que muitos passavam pela mesma coisa, pela mesma situação assim. Gostava de jogar, achava interessante e tal, mas queria sair do perigo que, às vezes, era um fliperama. Sei lá, o fliperama, na maioria das vezes, era no bar, tá ligado? Então eu já vi muita briga em bar, assim. Tipo, de galera puxar faca e não sei o que, de ter um bagulho muito pesado, assim, e você tá querendo só a diversão, mas você tem que se expor aquilo ali, tá ligado? Então um pouco do que eu vi também é que a galera começou a tentar sair disso, tipo de... sair de um lugar que era perigoso, pra um lugar que era mais familiar, assim.

Em geral, as locadoras de videogame eram ambientes mais habituais para os entrevistados, que relatam estes estabelecimentos como ponto de encontro juvenil na sua infância. O valor médio era geralmente algo em torno de R\$1 por hora, o que também as tornavam um divertimento mais acessível que as lan houses. Como já mencionado neste trabalho, Silva (2014) descreve as locadoras como importantes para a sociabilidade juvenil de vários brasileiros, e como já mencionamos antes, identificamos que esses locais já apontavam para diversas características que vão ser atribuídas às lan houses pela literatura anos depois, como sociabilidade, aprendizado coletivo e presença majoritariamente masculina. Os relatos também dão conta de que boa parte das lan houses, especialmente as menores e de bairro, eram antes locadoras de videogames ou de filmes. Os donos foram migrando paulatinamente para os computadores, até que as máquinas dominaram todo o espaço (SILVA, 2014).

No entanto, dois aspectos das entrevistas nos chamaram atenção em relação às locadoras. Na literatura, esses locais geralmente são descritos como de pouca competitividade e acolhedor para os mais jovens (FALCÃO, 2021), o que se demonstrou verdadeiro de forma geral. No entanto, ao comparar as locadoras com as lan houses, os informantes geralmente aproximam os campeonatos de jogos de futebol com a experiência competitiva nas lans. Os embates normalmente ocorriam quando um grupo de amigos se reunia para torneios informais, pelo simples prazer de competir e provar quem era o melhor. Em algum nível, essas disputas emulam o espírito de “rei do bairro” percebida por Borowy (2012) nos *cyber cafés*. Em geral, as lans são vistas como uma versão em larga escala desses campeonatos:

Eu acho que a cultura da locadora era muito individual, sabe? Tipo, tinha várias baias, né? Tipo, com vários videogames. E tu sentava ali e jogava teu jogo, no máximo com mais uma pessoa, sabe? E a pessoa do teu lado estava... ela era tua amiga, tu conversava com ela direto e tudo mais, mas ela estava jogando o jogo dela, sabe? A lan house ela muda um pouco isso, apesar de a gente poder fazer isso de cada um jogar o seu jogo. Isso realmente, às vezes, acontecia. A Lan House trouxe jogos, como o CS é o principal deles, que é um jogo onde podia conectar tipo.... sei lá, dez, doze, vinte pessoas no mesmo jogo, sabe? Então eu acho que isso mudou tudo. O fato de a pessoa do teu lado estar jogando o mesmo jogo que tu. E do mesmo jeito do futebol, que quando tu perde, tu zoa teu amigo, tu poder zoar com quase toda a lan house, sabe? Tipo, porque estava todo mundo dentro do mesmo servidor. Então eu acho que essa cultura da locadora, ela já trabalhou bastante a galera no lance de amizade, conectividade e tudo mais. Porque estava todo mundo ali entendendo e querendo a mesma coisa, que era jogar videogame e se divertir. E pra Lan House eu acho que amplia, sabe? Faz com que a galera que está lá jogue os jogos, está lá pelo videogame e tudo mais, mas a galera está jogando o mesmo jogo.

Outro ponto que chama atenção é a própria experiência com jogos de FPS. Para muitos, o *Counter-Strike* sequer foi a primeira experiência com o gênero. Três dos quatorze entrevistados citaram o jogo *GoldenEye 007* (Rare, 1997) de *Nintendo 64*, expressamente relatando que se lembraram do jogo ao experimentar o CS pela primeira vez. Aqui, destacamos a fala de Samuel:

O que me chamou atenção no CS assim, é porque eu lembrei muito do 007 GoldenEye do Nintendo 64. (...) Acho que ainda que eu tenha jogado pouco... acho que é na verdade, pegando na minha memória, acho que foi a primeira experiência que eu tive de jogo de FPS, né? Até pra você entender, assim. Eu era muito novo, então eu jogava assim e falei “ah, pode crer”. Quando eu vi o CS, eu falei “caramba, esse jogo é muito bacana”. Eu achei mais louco ainda porque a gente conseguia com facilidade mirar pra cima e pra baixo.

De fato, o título inspirado no espião James Bond é visto como um marco pela mídia especializada, devido às suas inovações de experiência dentro do gênero de FPS para consoles. O jogo utilizava um personagem de sucesso no cinema, apresentava inovações na forma de

mirar utilizando um controle e implementava um modo multijogador que se beneficiava da capacidade do *Nintendo 64* de suportar até 4 jogadores simultâneos (TOKIO, 2021; MONTEIRO, 2022). Sendo assim, conseguiu aproveitar o *boom* do gênero dos jogos de tiro de primeira pessoa nos PCs e transportá-lo para os consoles. Embora não seja o ponto central deste trabalho, entendemos que é um ponto interessante para a história dos FPS no Brasil (gênero do qual o *Counter-Strike* faz parte) e para futuros arqueólogos da mídia que desejem fazer uma investigação nesse sentido.

Embora as lan houses não representassem o primeiro contato com videogames, nem sequer com o gênero de FPS, para muitos entrevistados, sobretudo os de origem mais humilde, elas significaram o primeiro contato com computadores. Mesmo para os que já possuíam PCs em casa, também significou um contato mais consistente com a plataforma e com a internet. Isso se dá porque para a grande maioria, o acesso à internet era feito de forma discada, com limitação de horário de uso por conta dos custos, ou havendo a necessidade de dividir o equipamento com outras pessoas, como outros familiares. Como cita Rafael:

Minha mãe pegava no meu pé de ficar usando a internet de madrugada, então eu não era muito de jogar durante a semana. Era sábado, domingo... e eu tenho 2 irmãs, então tinha que revezar o computador, né? Todo mundo queria usar a internet. Então eu tinha que revezar com as minhas irmãs (...) eu nunca tive videogame, então, tipo, eu sempre tive computador assim desde muito novo, desde uns 7 anos eu já tinha computador. Então na minha casa, sempre teve tipo... era diferente na internet discada, enfim, toda aquela coisa de não usar, né? Não fazer, tipo, o mesmo tipo de uso que a gente faz hoje, né? A internet, o dia todo, a hora que quiser. Enfim, era caro, né? A gente só usava de madrugada ou dia de sábado e domingo.

No começo desta pesquisa, devido ao panorama da infraestrutura de telecomunicações brasileira à época (cf. FRAGOSO, 1996; CARVALHO, 2006; ARRUDA, 2011), tinha-se a hipótese de que o modelo de grandes lan houses, popularizados pela franquia Monkey Lan4Fun, teria dificuldades para vingar em regiões mais periféricas do país, sobretudo no norte e nordeste do início do século XXI. Essa hipótese também caiu por terra ao entrevistarmos informantes de ambas as regiões, o que tem participação especial dos videogames no processo de popularização desse tipo de estabelecimento. Para a região norte, por exemplo, os relatos indicam a presença de lan houses com 30 a 40 computadores, que se dedicavam ao público gamer, já por volta de 2002 – geralmente nas capitais dos diferentes estados em que conseguimos informantes (Amazonas, Pará e Amapá). Mesmo que o acesso à internet na região ainda fosse precário, a possibilidade de jogar em LAN, especialmente o *Counter-Strike*, tornava esses negócios atrativos. Em geral, os relatos dão conta de que o jogo era baixado da internet uma única vez, e depois gravado em CDs, que eram copiados e repassados ou vendidos para os interessados, o

que facilitava sua difusão. Afonso descreve uma das maiores lan houses do Amapá na sua infância, e como a prática competitiva logo se estabeleceu na região:

A Cyber, ela era, na verdade, era uma parte locadora de DVD. E eu acho que ela já era locadora de DVD e depois eu acho que o dono, ele captou isso em algum lugar e botou computadores. Começou com 20 máquinas, lá tinha 20 máquinas. Era 5 assim, 5 assim, 5 e 5 [descrevendo o layout da sala]. É, 20. E cresceu tão rápido que logo... deixa eu ver. Uns 4 meses depois, ele botou mais 20. Ele abriu um outro ambiente, assim, e botou mais 20. Nossa, vivia lotado lá. Em pouco tempo ele foi perdendo o espaço do DVD, ficou só lan house mesmo. As outras lan houses nenhuma era... chegava perto do "templo", né? Chamavam de "o templo". Porque as outras abriram com 10, outras com 20. Também teve uma que abriu, que era a World Play, uma perto do shopping. Perto do shopping principal, daqui da cidade. Eles abriram logo também com 40 máquinas. Eram 2 ambientes, 20 embaixo e 20 em cima. Só que lá... a gente diz assim, que lá o nível de CS era muito baixo. O top mesmo era jogar no templo. Lá era onde ficavam os melhores. E geralmente as lan houses que abriam aqui tinham que abrir, no mínimo, com 10 [máquinas]. Que era justamente para o pessoal jogar em time. Depois virou febre e toda lan house tinha um time da lan.

É importante ressaltar, no entanto, que as primeiras lan houses se configuravam como espaço de lazer para as classes mais altas. Inicialmente, lans como a Monkey cobravam em média R\$4 a R\$5 reais a hora. Mesmo que alguns informantes de estados mais afastados do centro do país tenham comentado que a hora de serviço pudesse chegar a R\$2 ou R\$3 ainda no início dos anos 2000, a afirmação se mantém, especialmente porque o valor representava uma cifra relevante do salário de um brasileiro médio, ainda mais levando em consideração que geralmente se jogavam diversas horas por mês. O salário mínimo brasileiro era de R\$180 em 2001 e R\$260 em 2004 (QUAL..., 2022), por exemplo. Embora não seja ponto central deste trabalho, entendemos que o custo de acesso é um dos múltiplos fatores na cultura dos videogames brasileira que reforçam a exclusão de boa parte da população. Se compreendermos o problema da exclusão digital como algo mais complexo do que apenas uma exclusão social, como põe Fragoso (2004), podemos começar a entender porque o cenário competitivo de diversos títulos de eSports, tanto no passado quanto hoje, ainda é formada quase inteiramente por pessoas brancas, mesmo que os negros e pardos representem 56% da população no Brasil, por exemplo (TOTAL..., 2022).

A expansão desses estabelecimentos também foi algo sentido pelos informantes. Sobretudo entre 2003 e 2007, foram registrados diversos relatos sobre o aparecimento desses estabelecimentos e do aumento da penetração, especialmente em bairros mais pobres e zonas periféricas. Geralmente esses negócios eram menores, com infraestrutura improvisada e mais precária (cf. CARVALHO, 2010; OLIVEIRA, 2007; GRANCHI, 2007). No entanto, mesmo quando o custo pelo tempo de uso cai e a renda média do brasileiro aumenta, lan houses ainda

continuam não sendo um investimento barato para um brasileiro médio. Tanto é que, como aponta Carvalho (2010), nas periferias, frequentar lan houses era um sinal de dinheiro e status.

Mesmo assim, para as camadas mais populares, as lans eram uma opção de lazer comum. Para alguns pais, funcionava como uma espécie de creche, um local seguro, como apontam Falcão (2021), Nemer (2021) e algumas mães observadas por Barros (2011). Um dos entrevistados corrobora com a afirmação, citando que sua mãe “achava melhor eu estar lá do que estar na rua”. Também foram frequentes os relatos de informantes que comentavam que tinham outras estratégias para conseguir dinheiro para jogar. Rodrigo é um deles:

No começo, lá em casa, o pai sempre dava o dinheiro da merenda, né? E aí eu pedia. Como eu fazia curso à tarde, ele dava o dinheiro do almoço e o dinheiro da merenda também, né? Então eu gastava todo esse dinheiro na lan house. E teve um tempo, que eu cheguei a vender coisas, como revista, tinta de cartucho, pra poder jogar, entendeu? E aí, como eu falei pra ti, teve uma época que eu fazia muito XI⁸¹, né? Os cara apostando uma, duas horas, né? Isso aí que foi uma motivação a mais pra eu jogar, né? Melhorar, aprender a jogar.

Ainda sobre esse movimento de expansão, para os jogadores menos abastados, as lans representavam esse aspecto de dualidade. Ao mesmo tempo que facilitavam o acesso a computadores e apresentavam um novo mundo, especialmente com estabelecimentos abrindo mais perto de casa, geralmente o processo não se dava de maneira fácil. O contexto geral era de precariedade, e para jogar, normalmente abria-se mão de algo. Abel reflete sobre a sua experiência:

Nessa época eu estudava no centro, assim, que era um lugar mais longe e tal. E aí sempre tem essa história, né? Tipo, como muita gente né, mano? Porra, se você estuda num lugar que é longe da sua casa e você tem que pagar ônibus. Aí você conheceu a lan house, né? Em algum momento você vai querer voltar pra casa a pé, ou ir a pé, ou fazer alguma coisa pra economizar um dinheiro. Ou deixar de comer um salgado na escola, sacou? Pra colocar um tempo ali e ficar. E aí eu comecei a conhecer o corujão, né mano? Já tinha, aí no centro da cidade, uma lan house com estrutura maior, que os cara colocaram uma lanchonete, né? Aí tinha umas máquinas melhores assim, as cadeiras mais confortáveis, as cabines tudo dividida, bonitinho e tal. E aí mano, começou a pegar esses corujão, já era, cara. Assim, toda semana, pelo menos umas três vezes, eu virava lá, mano. E era coisa de maluco, assim, porque nessa época eu trabalhava. Lá no interior a gente trabalhava muito na lavoura, né, mano? Café, mamão e tal. E eu trabalhava na colheita de café, mano. Então, tipo, seis horas da manhã eu já tinha que estar no ponto que ia passar o caminhão que levava a galera pra roça, sacou? E aí eu virava num corujão lá. Tipo, eu geralmente eu saía umas cinco horas, ia pra casa pra tomar um banho e ir pra trabalhar. Então eu fazia isso meio que numa loucura, mesmo, pela vontade. Tipo, ia trabalhar tranquilo, sacou? Porque, pô, é como se eu tivesse carregado a energia ali com a galera, né?

⁸¹ É quando os jogadores testam sua habilidade jogando apenas um contra o outro, e não em time.

A fala de Abel também ajuda a destacar outro aspecto relevante. Como citamos, esses jovens de periferia desejavam estar antenados com seu tempo, tendo acesso e domínio das ferramentas ou opções de lazer mais atuais (CARVALHO, 2010, p. 102). A opção por lans mais distantes, em zonas mais centrais, mesmo quando havia uma opção mais perto, também é recorrente. Em geral, esses locais ofereciam melhor infraestrutura com um preço similar, e especialmente para jogadores mais competitivos, eram a opção preferida, porque geralmente atraíam outros jogadores habilidosos e sediavam torneios maiores e mais estruturados.

Outro aspecto relevante citado por Abel e outros informantes de contexto socioeconômico similar é o das lan houses e o contato com o *Counter-Strike* (e com os videogames, de forma geral) terem constituído uma porta de entrada para o aprendizado tecnológico no sentido mais amplo. Muitos entendem que o contato com os computadores em lan houses, além do ambiente de aprendizagem já citado, ajudou a criar fluência no uso da máquina e influenciou seu conhecimento técnico ou até a profissão que têm hoje em dia. Abel, que hoje é designer, trouxe algo nesse sentido:

Muita gente que jogou em lan house e tal, é um dos primeiros momentos, assim, que o pessoal vai tendo acesso ao computador e vai conhecendo a máquina, né? Como que faz pra ligar, como é que desliga, né? Não é só o jogo que dá pra colocar, dá pra colocar outras coisas, né? É um equipamento que é diferente de um videogame, você consegue instalar coisas, fazer coisas. E aí eu comecei a ter interesse por informática, por computador e comecei a pesquisar outras coisas paralelo. Então, às vezes, o pessoal fazia o corujão ali e tal, e aí eu morria, tava vendo outra coisa, pesquisando alguma coisinha ali. (...) Aí eu comecei, além do CS, além do jogo ali, eu comecei a descobrir as ferramentas lá, tipo o hotmail, o MSN, a pesquisar os bate-papo da UOL lá, aqueles bagulho todo. E às vezes o computador dava algum BO lá, eu tentava ficar mexendo ali e tal com medo e tal (...) Eu era muito mais curioso, né? Então eu mexia muito nas coisas, então às vezes eu chegava na lan house, não pra jogar o CS, mas eu chegava lá pra pra mexer nessas coisas, pra saber como é que tava, como é que era, né? As ferramentas e tal. Aí uma vez eu mexi em alguma coisa que eu não me lembro se a tela minimizou ou se o computador desligou. Aí eu fui e falei pro cara “porra, deu um problema aqui, cara”. Aí o cara falou “ah, mas não deu problema não. Você que mexeu aí”. “Não, pô, não mexi não. Foi sozinho”. Hoje eu sei que, pô, o cara sabia o que que poderia ter feito aquilo ali, né? E eu fingindo que não. Só que aí naquilo ali, eu ficava olhando pra ver como é que ele resolvia. “Pô, o cara foi lá e fez isso aqui e tal”. E aí eu tinha o hábito de simular quando alguém corrigia. Eu simulava que tinha acontecido de novo pra eu tentar consertar também. E aí, tipo, ia lá e repetia a mesma coisa e funcionava. Assim ia aprendendo.

Indo adiante, as lans então se conformavam como locais de aprendizagem, tanto para os jogos como para o próprio uso do computador em si. Muitos entrevistados relatam que não sabiam jogar ou sequer utilizar um computador na primeira vez que tiveram contato com o *Counter-Strike*. No entanto, eram geralmente tutelados por amigos que já conheciam o jogo ou por outros frequentadores que já tinham mais experiência com o título. Sendo o CS um jogo ao

mesmo tempo cooperativo e competitivo, o objetivo era aumentar o número de jogadores, permitindo que a brincadeira em grupo pudesse continuar e se tornar mais desafiadora. Mesmo para os que tinham computador em casa, a lan era vista como um espaço “mais divertido”, especialmente pela proximidade com amigos, o clima de provocação e a possibilidade de jogarem juntos sem as restrições impostas pela internet discada ou do número de participantes possíveis em um console, por exemplo. Todos esses fatores fazem referência ao aspecto da sociabilidade, uma das principais características relatadas na literatura específica sobre o fenômeno. Como posto por Barros (2008) e Carvalho (2010), as lan houses funcionavam como ponto de encontro juvenil e como uma espécie de clube local. Um dos informantes relata o impacto de conhecer o CS pela primeira vez, destacando o ambiente de uma das lans que frequentou:

Eu vi que tinha um jogo maneiro lá, cara, que todo mundo ficava, assim, olhando, né? Tipo, tinha muita gente assistindo enquanto os cara estavam jogando e a galera gritando e tal, diferente do rolê que era do videogame ali, apesar de que a galerinha que curtia um jogo de futebol ali era um pouco parecido assim. Eu acho que era o mais parecido do CS, era o pessoal que jogava futebol na locadora. E aí eu falei “pô mano, que doideira é essa aí que eu não vi?”. Tá ligado? Tipo, e aí eu comecei a perceber, perguntar... e eu comecei a ver, né? Que os cara que tava jogando, tava jogando com o cara do lado. Eu falei “pô mano, mas em máquina diferente?”. Porque no videogame você joga todo mundo no mesmo, né? Então, o máximo que a gente chegou perto ali era o GoldenEye 007, que dava pra colocar quatro na mesma telinha dividida, espremida ali. E os cara estavam jogando em computador, em máquina diferente, só que o mesmo jogo e no mesmo time, cara. E aí eu comecei a ter essa curiosidade, né? Falei “pô, que da hora!”. E foi daí que eu até comecei a procurar mais e ter mais curiosidade sobre computador, né? Que eu achei muito foda aquilo ali. Tipo, o cara tá numa outra máquina e tipo, se comunicando, né? As máquinas se identificando ali, os caras se comunicando junto. Tipo, a máquina de lá com a máquina de cá e outro lá atrás. Eu falei “cara, que doideira isso daí!”. Aí teve um dia que eu falei “não, mano, eu vou parar e vou entrar lá. Quero jogar esse negócio aí também”. Aí eu lembro que eu joguei, eu entrei e tal e todo perdido, e a galera gritando, e não sei o quê e tal, e eu fazendo tudo errado, e os cara... Tá, mas assim, eu gostei do clima ali, né? Tipo de você... é torcida né, cara? Os cara estão ali, tipo, os que não estão jogando ficava olhando e ficava torcendo, né?

Aqui, também é preciso destacar as provocações e gritarias no contexto das lan houses, bastante mencionadas na bibliografia utilizada nesta pesquisa (cf. PEREIRA, 2007; PEREIRA, 20120; NEMER, 2021; FALCÃO, 2021). Elas são interpretadas como aceitáveis, e até desejáveis, pelos informantes, e frequentemente eram utilizadas como artifício psicológico, como forma de desestabilizar o adversário, e contribuía para a coesão do grupo e para a atmosfera competitiva de jogo. Os entrevistados entendem que desde que não houvesse preconceito, ofensas “pesadas” ou comportamento tóxico, 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. Ainda, é perceptível que o controle das tensões e a definição do que era ou não “pesado” era gerida pelo próprio grupo, com influência significativa dos donos ou responsáveis pelas lan houses, que em geral coíbiam ativamente comportamentos que considerassem prejudiciais em seus estabelecimentos, especialmente durante os campeonatos.

Portanto, em acordo com o que trouxemos anteriormente, embora não neguem que existiam comportamentos tóxicos, os informantes entendem que o deboche e a troça eram parte fundamental das interações lúdicas nas lans – e que entendemos serem acirradas pelo contexto de exercício de uma masculinidade hegemônica, especialmente a competição (PEREIRA, 2010, p. 169). Ademais, os relatos também passam pelo que é posto por Damo (2005, p. 37-38), quando cita que a tensão criada é ingrediente essencial da excitação esportiva, bem como a necessidade de administrá-la. Para os jogadores, havia uma certa adrenalina envolvida no ambiente das lans, ao mesmo tempo que a zoação não podia ultrapassar o limite aceitável, com riscos de estragar a brincadeira. Como colocam, o segredo estava em entender o campo de batalha como algo à parte, e que possíveis ressentimentos deveriam ser deixados ali ao final da partida. Alguns citam, inclusive, que esse limite é frequentemente cruzado nas partidas online atualmente. A toxicidade é um dos principais fatores para que alguns jogadores tenham abandonado ou diminuído seu tempo de jogo, mesmo que ainda tenham um carinho especial pelo CS.

Sobre essa comunidade inicial das lan houses, parte dos entrevistados também relata que embora o CS fosse geralmente o jogo mais popular, era comum encontrar pessoas jogando outros jogos. Alguns dos títulos citados incluem *GunBound* (SoftNyx, 2003), *Grand Chase* (KOG Studios, 2003), *Ragnarök Online* (Gravity Corp., 2002), *Mu Online* (Webzen, 2003) e *Defense of The Ancients* (o popular DOTA, um *mod* para o jogo *Warcraft III*), como já havíamos citado anteriormente. A preferência por determinado gênero ou título podia variar, formando pequenas “tribos”, que por sua vez formavam diferentes culturas dentro do mesmo espaço de uma lan house. Em alguns casos, também era comum que algumas comunidades dominassem determinadas lans, fazendo com que o jogo predileto e mais usual entre os frequentadores não fosse o CS. As informações colhidas estão de acordo com o descrito por Barros (2011), que aponta a predileção de uma das lans que estudou pelo jogo *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), em oposição a outra em que se jogava *Counter-Strike*, e as rixas que se criavam entre os frequentadores.

O que é importante destacar, no entanto, é que a oferta do que estava disponível para ser jogado era de alguma forma regulada pelos donos das lans. Em geral, se instalava o que

estava em alta em outros estabelecimentos, obedecendo uma lógica de mercado, com alguns casos se diferenciando por conta de predileção ou interesse pessoal dos donos, como nos casos citados por Barros (2011) e Pereira (2007). Esse movimento contribuiu para uma certa homogeneidade nos títulos, e não é de se espantar que, em geral, os mesmos jogos sejam citados com frequência.

Outro ponto interessante de se notar é a influência do grupo nesse sentido. Como citado, a prática de ir em uma lan house geralmente era uma atividade social, algo para se fazer com os amigos. Por isso, nem sempre os jogadores se permitiam experimentar outros jogos. Jogava-se o que os amigos estavam jogando e existia uma clara influência também das preferências dos outros frequentadores. O jogar aqui era além de tudo, um exercício de pertencimento a um grupo. Isso é bastante latente, por exemplo, nos informantes que frequentavam sempre as mesmas lan houses, ou que tinham nesses estabelecimentos a única forma de acesso a videogames. Nos casos em que o jogar passa a ser uma escolha mais individual (mesmo que ainda se jogue com outras pessoas), por exemplo quando os entrevistados passam a ter internet em casa de forma mais constante ou quando costumam frequentar lans diferentes, a tendência aponta para a maior dispersão entre os títulos e tipos de jogos preferidos. Jogando online ou com comunidades e “tribos” diferentes, os entrevistados passaram a conhecer outros títulos e jogar outros gêneros, como no caso de Rafael com *Gunbound*, Samuel com DOTA e Wagner com uma série de outros jogos de FPS que teve acesso desde muito cedo.

Ainda sobre essas comunidades que se criavam em torno de alguns títulos, parte dos entrevistados trazem a percepção de que os jogadores de CS eram mais “descolados” que os demais, especialmente quando a comparação é feita com fãs de outros gêneros, como MOBA, RTS ou MMOs. Breno frequentou lan houses boa parte da sua juventude, por quase 10 anos, e cita que:

Então as vezes que eu fazia Frag Night⁸², por exemplo, era noventa por cento CS, mas tinha pelo menos uns cinco ou seis lá que já estavam jogando Warcraft. Em relação ao estereótipo assim, os caras são diferentes. Eu não sei exatamente porque, cara, mas a sensação que eu tenho é que a galera que joga CS, inclusive eu vejo hoje, era uma galera um pouco mais descolada assim. Eu não sei, cara... eu saio hoje, pra balada, com um monte de amigo que jogava CS. Os caras têm uma mentalidade assim mais... não de se internar no jogo e ficar jogando por várias horas, mas de gostar ali, né? O passatempo do cara era jogar CS. Mas, tipo, você via em campeonato, a galera já era... pô, você via os cara que fazia academia, os cara que jogava futebol, tinha os gordinho zoado que nem eu, mas que era mais pra frente... tinha uns cara que iam direto de balada. Imagina, em campeonato eu cheguei a ir virado. Uns amigo meu, a gente já perdeu o jogo porque tinha duas pessoas na lan só. Saiu três juntos pra

⁸² Prática similar aos corujões, já citados aqui anteriormente, em que os frequentadores viravam a noite jogando, geralmente pagando um valor mais baixo por hora que o usual.

balada, e eu e mais dois chegamos atrasados. Então, não sei, cara, eu te confesso que eu não sei o porquê disso.

Embora entendamos que não seja possível fazer afirmações categóricas, devido ao caráter qualitativo desta pesquisa e à conseqüente configuração de nossa amostra, que não contempla representatividade estatística, gostaríamos de destacar dois fatores que podem ajudar a explicar a percepção acima. Primeiro, chamamos atenção para as características de provocação e troca do ambiente de lan houses, além do próprio modo multijogador do CS, que entendemos que impulsiona a sociabilidade e sugere a cooperação entre os companheiros da mesma equipe. Além disso, o jogo e o contexto em que era jogado privilegiam, em algum nível, jogadores mais comunicativos e menos tímidos, que se sentiam à vontade em um ambiente de mais liberdade como as lans. A atividade era coletiva, feita em grupo. Ainda, embora o teórico e o empírico deem conta que crianças frequentavam as lan houses e jogassem CS, devido a fatores como a temática do jogo, o imaginário popular e o custo para acesso, geralmente os praticantes mais assíduos eram adolescentes ou jovens adultos, especialmente no que tange a prática competitiva estruturada.

No entanto, para além de aspectos como faixa etária ou semelhanças e diferenças entre as comunidades, esses fatores são indícios de que o imaginário social em relação a videogames e jogadores, e até o próprio público consumidor, começava a mudar por aqui. Se por volta dos anos 80 e 90 os jogos digitais eram uma atividade de entusiastas (FERREIRA, 2020), relegada a uma elite brasileira que tinha acesso a consoles e PCs em MS-DOS, ou visto como um brinquedo para crianças, com o barateamento das plataformas e com a chegada das lan houses, a possibilidade de contato dessa cultura com outros perfis populacionais se amplia significativamente, especialmente para os mais jovens.

Entendemos, também, que o CS tem papel fundamental aqui. Como citado, características como a temática militar e realista, a aproximação com a brincadeira de “polícia e ladrão” e as especificidades do gênero de FPS de forma global conectam o jogo com uma cultura juvenil brasileira relacionada a um exercício de masculinidade, ou do entendimento do que é ser homem, baseado em padrões de uma masculinidade hegemônica que afirma valores como agressividade, virilidade e competição (PEREIRA, 2010). A fala de Breno faz referência a um imaginário do gamer como alguém antissocial, viciado e acima do peso, justamente o que parte da comunidade de CS buscava se afastar. Pelo contrário, competir e especialmente ser bom no CS era fonte de status frente aos colegas que compartilhavam dos mesmos códigos, uma maneira de performar essa masculinidade e provar-se homem perante os outros. Nesse

sentido, era mais aceito por ser um jogo de temática mais adulta, “de macho”, o que ainda é uma característica percebida na comunidade até hoje:

Em relação aos outros jogos, uma diferença, assim do CS com os outros... cara, é difícil, porque acho que o Valorant⁸³ também deu uma bagunçada nisso, né? Porque o Valorant meio que misturou a galera do LOL com a galera do CS, mas eu sinto que o CS sempre teve essa casca, essa coisa meio jogo de macho, assim, sabe? Tipo, o jogo da galera mais velha, jogo de coisa e tal. Acho que isso. CS é uma parada conservadora, tipo, acho que o CS se esconde bem atrás disso, sabe? Comunidade do CS tenta passar uma superioridade assim, tipo “esse jogo aqui dá pra jogar”. Eu tenho amigo que é assim. Tipo, amigo que joga outro jogo e fala “caralho, uma merda. Ah, jogo de gay. Porra, que bosta”. Ai, tipo assim, CS é o único jogo que pode jogar. CS, FIFA, sabe? Então acho que a comunidade dos CS carrega muito isso de não querer se encaixar muito como gamer, como tal. Porque tipo, ainda tem aquela visão do cara de óculos gordão comendo doritos, tá ligado?

Essa questão de aceitação e penetração dos videogames em outros públicos também nos permite dizer que, em certa medida, o *Counter-Strike* representa para o Brasil um bom exemplo de início de um movimento de popularização e normalização dos videogames na sociedade. Como citamos no primeiro capítulo deste trabalho, Muriel e Crawford (2018) identificam essa popularização como um fenômeno global de ascensão de uma cultura e de uma identidade gamer. Se, como citam os autores, esta cultura é um conjunto de experiências compartilhadas entre um determinado grupo de pessoas, entendemos que a abrangência social e geográfica observada no fenômeno das lan houses (e através do CS) tem papel fundamental em promover negociações, reformular práticas e reconstruir imaginários que conformam o sistema de significado (Mäyrä, 2008, p. 13) que se tinha acerca do que se joga ou de quem joga videogame.

Ainda no tópico masculinidades, a descrição feita por autores como Carvalho (2010) e Nemer (2021) também encontra respaldo nos informantes desta pesquisa. Em todos os relatos, as lans são percebidas por eles como espaços majoritariamente masculinos. São exceção, inclusive, aqueles que relatam meninas utilizando os computadores para jogar. A própria dificuldade de achar mulheres dispostas a falar da sua experiência para esta pesquisa são indício de uma cultura não só de lans, mas também do panorama geral dos videogames no Brasil, como machista e excludente (cf. GOULART; NARDI, 2017; FALCÃO; MACEDO; KURTZ, 2021). Se a experiência das lan houses, e mais especificamente do *Counter-Strike*, foi bastante relevante para a constituição de uma cultura *gamer* no Brasil, como defendemos neste trabalho, entendemos que a quase exclusão das mulheres desses espaços também deixou marcas.

⁸³ Jogo de FPS lançado pela Riot Games em 2020.

Vale destacar também, como afirma Connell (1995b, p. 189), que qualquer forma de masculinidade é complexa e até contraditória. A autora defende que a masculinidade não diz respeito só aos homens, sendo possível falar da masculinidade nas mulheres e feminilidade nos homens. Sendo assim, é compreensível que características comumente masculinas e um olhar machista se propaguem entre mulheres. Como põe uma das integrantes das Ladies em entrevista para a Folha de São Paulo (TIMES...,2004), “são raras as meninas que abrem mão de algumas coisas para treinar e se dedicar. As mulheres acabam não priorizando tanto o jogo como os homens fazem”. Entendemos que a baixa participação feminina no CS não estava relacionada necessariamente com dedicação, mas sim com preconceito, exclusão e divisão social do trabalho. O papel esperado do sexo feminino, geralmente relacionado à reprodução e cuidados com a casa, distanciava as meninas dos jogos e fazia com que os próprios pais as impedissem de jogar ou frequentar lan houses (NEMER, 2021).

No entanto, é fundamental comentar que essa dificuldade de acesso não significava que mulheres não jogassem ou frequentassem esses espaços. Como já citado, especialmente para a história do CS, o cenário competitivo feminino foi próspero e movimentado, embora existissem menos competições e times que no cenário misto. Há indícios de campeonatos exclusivos para mulheres acontecendo até 2012⁸⁴ – mesma época em que aconteceram as últimas disputas profissionais gerais.

Analisando os poucos relatos que conseguimos colher através das entrevistas empreendidas e comparando com evidências documentais ou entrevistas, como em Bueno (2009) e Melo (2020), é possível encontrar um padrão, especialmente no cenário competitivo. Semelhante ao que acontecia com os meninos, a maioria das meninas começavam a jogar CS devido a influência de amigos ou parentes próximos, como irmãos ou primos. Por adentrarem um território tido como masculino, os preconceitos existiam, mas é recorrente na fala das jogadoras na primeira década dos anos 2000 uma percepção de crescente aceitação e certo acolhimento. Como registrado por Melo (2020), ao entrevistar uma jogadora importante no cenário feminino de CS:

Infelizmente, assim como, praticamente, todas as mulheres que um dia já se arriscaram nos esportes no geral, santinha revela que já levou muito hate e passou por diversos episódios preconceituosos e machistas. Contudo, como conta a própria jogadora, as coisas pioraram na era Global Offensive. “Hoje em dia, já. Não comecei em um mundo super machista contra o CS. Pelo contrário, comecei em uma época muito boa. Não que eu não sofra preconceito. Já escutei muitos comentários machistas e outros tantos que tinham por objetivo me minimizar. Mas parte foram feitos por mulheres e outros, por homens”, afirma (MELO, 2020).

⁸⁴ Ver <https://www.teampplay.com.br/forum/campeonatos-eventos-geral/54005-overgame-cup-girls-etapa-lan>

Embora esteja além do escopo dessa pesquisa mergulhar nessa comparação entre passado e presente, há alguns aspectos relevantes para a cultura de videogames e que nos ajudam a explicar a percepção de Santininha e de outras jogadoras do tempo de lan houses. Por exemplo, chama atenção que inicialmente a maioria dessas jogadoras se concentravam em cidades maiores. Para além do aspecto quantitativo, do número de moradores, há também uma influência da organização dos espaços, modelo de negócio e disposição das lan houses nos bairros, especialmente no contexto das lans pioneiras e frequentada por jogadores assíduos.

Aqui vamos pegar o exemplo da cidade de São Paulo, responsável por revelar diversas jogadoras do cenário competitivo feminino de *Counter-Strike*. Além do pioneirismo da Monkey, como já citado, o modelo de negócio que a lan preconizava buscava se afastar do imaginário dos fliperamas e do cenário de luzes apagadas e telas brilhantes que viria a marcar a bibliografia sobre lan houses. Ao contrário, a Monkey e suas filiais buscavam manter as luzes acesas, proibiam bebidas e cigarros e prezavam por um ambiente mais convidativo para qualquer tipo de cliente (ESSENFELDER, 2002), inclusive as meninas. Esse modelo seria adotado rapidamente por outros negócios pioneiros em São Paulo e se espalharia ao redor do Brasil, especialmente com a expansão da franquia Monkey Lan4Fun.

Outro ponto é o aspecto de programa de grupo que caracterizava as lan houses. Como citamos, além de locais para jogar, as lans se constituíram como ponto de encontro juvenil, sendo comum que se passasse por esses locais apenas para interagir com os amigos (CARVALHO, 2010; PEREIRA, 2010). Especialmente no início do fenômeno, quando esses estabelecimentos ainda não eram tão numerosos, era bem comum que fossem geograficamente distribuídos nos bairros, provavelmente a fim de evitar competição, o que acabava formando clubes locais. Assim como afirma Carvalho (2010), esses ambientes ajudavam no fortalecimento de laços sociais intimamente ligados ao território em que estavam inseridos.

No caso de São Paulo, um exemplo são as filiais da Monkey Lan4Fun, como a Monkey Tatuapé, Monkey Paulista e Monkey Moema, que contavam com seus próprios times e construía rivalidade entre si. A distância entre uma lan e outra em cidades grandes, como São Paulo, incentivava que os jogadores criassem certa fidelidade com a “sua lan”. Aos poucos, também iam-se criando vínculos com os frequentadores mais assíduos, tornando o lugar mais familiar. Sendo assim, era comum que as meninas frequentassem as lans com seu grupo de amigos local e, eventualmente, jogassem como forma de se inserir na brincadeira. Em alguns casos, a jogatina despreziosa descobria um talento natural e/ou virava paixão. Do jogo casual para a competição, no entanto, há um salto. Nesse sentido, o relato de Luiz nos ajuda a entender

como a própria comunidade feminina traçou iniciativas para reunir jogadoras e encontrar possíveis talentos. Com o tempo, essas jogadoras também se tornaram ponto de inspiração e referência para muitas meninas da época:

O CS feminino, no começo, ele foi muito difícil porque as meninas falavam que, apesar de ter bastante gente na lan house jogando, elas não tinham interesse competitivo. Estavam ali pra se divertir, pela resenha, porque era o point do jovem na época, né? Então montar times competitivos pra jogar competições de CS era muito difícil. As LadieS, que é um dos primeiros que a gente tem notícia, né? Principalmente em São Paulo. Foi um time que foi difícil de montar. Tinha a Nath⁸⁵, que era o ponto central, que era a maior jogadora de CS da época do feminino e até a maior jogadora da época no misto, sabe? Pros dois assim. E elas começavam a ligar pra outras lan houses e perguntar “ah, tem mulher que joga aí?”, “e elas jogam bem? A gente quer ir aí ver se elas jogam e tal”. A Nath não gostava muito disso, porque ela gostava de jogar com os homens e tal, ela odiava jogar com mulher. Mas foi meio que assim que começou a surgir os times femininos, sabe? Tipo de elas mesmos começarem a se mexer.

Outro ponto interessante de se notar, e comentado por Luiz, se refere à própria estruturação do cenário. De início, apesar do preconceito, não era incomum que mulheres jogassem em campeonatos junto com homens, formando um cenário realmente misto – diferentemente de hoje, onde praticamente todo o cenário “misto” nos principais títulos de eSports acabam sendo inteiramente formados por jogadores homens. Segundo relatos, os primeiros campeonatos exclusivamente femininos nascem por volta de 2001 (AZEVEDO, 2014), como forma de incentivar o crescimento do número de jogadoras e seu desenvolvimento. A visibilidade dada às mulheres em campeonatos maiores também era diferente. Se hoje os campeonatos mistos e os femininos são organizados de forma inteiramente independente, antes havia uma tentativa de integração maior. Como relata Luiz,

Isso é um negócio que a gente vê hoje em dia e eu acho que começou muito pela cultura do esporte olímpico, que a gente tem a divisão homem e mulher. Não faz sentido ter essa divisão no cenário de eSports, mas eu acho que foi muito levado pelo lance do Olímpico. A galera pensa “então tem o time de homem, vai ter que ter o time de mulher”, sabe? E aí começou a ter essa divisão. (...) a gente está falando de uma época onde os campeonatos eram iguais. Tipo, campeonato de CS mundial lá, ESWC, o palco principal jogavam os meninos, eles saíam, jogavam as meninas. Era no mesmo palco, era pra mesma galera assim, sabe? Então eu acredito que o CS quando começa a surgir, obviamente, os homens, eles têm uma variedade de times maior e tudo mais, mas as meninas, elas têm um grande destaque.

Embora não seja nosso objetivo nos aprofundarmos nesse debate, vale notar que hoje, no entanto, como vimos em Melo (2020) e no relato de Santininha, é frequente que jogadoras

⁸⁵ Natalia "Nath" Ko, tida pela comunidade como uma das melhores jogadoras de Counter-Strike da primeira década dos anos 2000.

que viveram o desenvolvimento do CS no Brasil percebam o contexto atual, do CS:GO, um ambiente mais hostil para as mulheres do que no passado das lan houses. Aqui, cabe destacar que entendemos que essa hostilidade não diz respeito apenas à comunidade do CS ou do FPS, mas se estende para o campo dos videogames de forma geral (cf. PHAM, 2007; MASSANARI, 2015; FALCÃO; MACEDO; KURTZ, 2021).

Nas entrevistas conduzidas, embora não tenhamos conseguido conversar com nenhuma jogadora que tenha vivido ambos os períodos, a informante Nicole comenta um pouco da sua experiência enquanto mulher no CS:GO. Em geral, prefere jogar apenas com amigos, e quando não há a possibilidade de ter o número necessário para formar o time ou que, ao menos, represente a maioria dos jogadores, é comum utilizar artifícios para que sua identidade seja preservada e não sofra algum tipo de assédio ou agressão verbal:

Hoje eu não jogo se não for, pelo menos, com uma pessoa conhecida no lobby. Não jogo. Eu posso até estar morrendo de vontade de jogar, mas não jogo sozinha, sabe? Eu até posso jogar, mas só que eu vou ser aquela pessoa chata no meio do jogo que não vai se comunicar. Então, assim, se é pra isso, eu não vou jogar, porque eu também não gosto quando uma outra pessoa entra e não está colaborando, sabe? Então, até hoje, assim, das experiências que eu tive tentando jogar sozinha (...) acho que eu joguei, uma ou duas vezes sozinha, e sempre escutei coisa na forma de menosprezar a mulher jogando. Ou “nossa, tu é mulher”. E ainda, tipo, se eu não fazia... sei lá, se eu não ficava em segundo ou terceiro, ou se eu ficava em último [no placar do time], talvez era kickada⁸⁶ e escutava “só podia ser mulher”, ou alguma coisa assim. Ou não conversava, ficava arriando no meio do jogo por ser mulher. Então, até hoje, não sou muito fã de jogar sozinha. (...) [Jogo com conhecidos] por isso, sabe? De ter alguém que talvez me defenda, entendeu? De ter alguém ali, pelo menos, que me conhece, ou que eu conheço, pra comunicar no jogo e essa pessoa fazer a comunicação com os outros. (...) Porque raramente... assim, quando tem outra pessoa comigo no jogo, e as outras tudo desconhecidas, algumas vezes eu falo no mic⁸⁷, assim, pra quando eu estou... realmente eu preciso avisar logo senão o amiguinho vai morrer. Aí eu abro o mic e falo, mas se não, não.

Sendo assim, mencionamos neste trabalho que, embora a literatura tenha passado a dar mais atenção às lans após as políticas de inclusão do governo Lula e os debates sobre inclusão digital (cf. CARVALHO, 2010; LEMOS; VARON; 2011; LEMOS, 2011), esse fenômeno representa o que chamaremos de uma “segunda onda” no Brasil. A primeira lan house chega ao Brasil em 1998, com a Monkey Paulista, e há indícios suficientes para afirmar que por volta de 2000 a 2002 esses estabelecimentos já são considerados febres entre os gamers (ESSENFELDER, 2002). O cenário competitivo também era bastante afluyente, contando com ligas locais e participação em campeonatos internacionais, tanto os sediados no Brasil quanto

⁸⁶ “Kickar” neste caso significa ser expulsa da partida.

⁸⁷ Microfone.

os que apresentavam etapas classificatórias e levaram times como Monkey Campinas, g3x, LadieS e MIBR para campeonatos em solos estrangeiros (cf. FABRI, 2001).

Outra grata surpresa do processo de pesquisa foi entender a influência dos títulos da id Software na cultura de videogames brasileira (no seu sentido amplo), especialmente para uma cultura do gênero de FPS. *Quake*, por exemplo, era um dos títulos de maior sucesso mundial no início das lan houses no Brasil, e foram encontradas poucas fontes – dentro e fora da academia – que ajudam a identificar se e como o jogo contribuiu para uma cultura de videogames por aqui. No início deste trabalho sabíamos por experiência empírica que essa influência existia, mas não sabíamos como ela incidiu na comunidade brasileira. Embora os achados indiquem que títulos mais antigos da id Software, como *Wolfenstein 3D* e *Doom*, ficassem mais relegado a um número pequeno de pessoas que tinham acesso à computador em casa, *Quake* foi lançado apenas dois anos antes do surgimento das primeiras lan houses, e nos relatos podemos entender um pouco melhor da influência do jogo por aqui e como ele também ajuda a impulsionar uma cultura de videogames. Luiz fala da sua experiência e das suas trocas com frequentadores das primeiras lan houses:

Eu acho que não tinha uma grande diferença entre as comunidades dos jogos, pelo fato de todo mundo jogar no mesmo lugar. Tipo, beleza, eram vinte computadores na Lan House, mas não eram dez exclusivos do Counter-Strike, mais cinco do outro jogo... sabe? Eu estava aqui no meu Counter-Strike, do meu lado tinha um cara que era do meu time, do outro lado tinha um cara jogando Quake, outro cara ali na frente estava jogando Need for Speed, sabe? Tipo, estava todo mundo no mesmo rolê. Terminava a hora do computador, saía do computador, ia todo mundo ou pra frente da lan house ou pra sala de espera e ficava falando sobre seus respectivos jogos ou sobre sua vida, ou sobre qualquer coisa. Escola, ou qualquer outra coisa. Então eu acho que o senso de comunidade da época ele era menos exclusivo. Tipo, ele era mais inclusivo, né? Tipo, não importava o jogo que tu jogava. Tanto é que tipo assim a CPL de 2001 do Rio de Janeiro, o Brasil vai super mal no CS, mas no Quake tem um brasileiro campeão. E ele ganha do maior jogador de todos os tempos que é o Fatality, sabe? E ele ganha desse cara e cara era todo mundo, do CS, do Age, do StarCraft, todo mundo pulando e abraçando e curtindo, sabe? Então, tipo assim, era comunidade... era a comunidade do eSports, sabe? Tipo, tu jogava o CS, mas tu jogava o Age, tu jogava o Quake e tu meio que jogava tudo, assim. Hoje em dia eu acho, até pelo conflito de gerações, por serem gerações diferentes, os jogos acabaram ficando mais separados.

O campeão da CPL 2001 citado por Luiz é Guilherme "reef" Radominski, que mencionamos anteriormente a partir do registro de Marques (2017). O informante também faz referência a uma “cultura de eSports”, e aqui cabe marcar que, assim como Macedo (2018; 2019; 2022), entendemos que as práticas competitivas estiveram presentes na história dos videogames desde seu início, e por isso são parte relevante para entender a cultura de videogames de forma geral. De acordo com o nosso processo de pesquisa, as dinâmicas sociais

e o número inicialmente pequeno de jogadores, já que as lans pioneiras eram um fenômeno social de nicho, ajudavam no clima de proximidade com outros frequentadores e familiaridade com outros títulos. Com o crescimento no número dos estabelecimentos pelo Brasil, as dinâmicas mudam de acordo com costumes e preferências locais. O CS permanece pelos motivos já citados no final do subcapítulo 3.5, mas também por ter conseguido institucionalizar as práticas competitivas de forma mais eficaz, por construir memórias e um legado para a modalidade, e também por uma questão de lógica de mercado. Se era normal que as lan houses copiassem a forma de operação uma das outras, parece natural que tentassem emplacar os títulos de maior sucesso. Como vimos, isso não significa, no entanto, que não fossem jogados outros jogos e com o tempo comunidades menores surgissem e coexistissem.

Outra dúvida desta pesquisa era porque o *Quake*, apesar do seu sucesso internacional e da sua influência na cultura dos videogames, não conseguiu se estabelecer nas lan houses brasileiras. Nesse sentido, alguns motivos foram levantados pelos informantes, sendo o modo competitivo do jogo, que permite apenas o confronto 1x1, um dos mais citados. Como mencionamos anteriormente, o modo multiplayer e cooperativo do CS combinava com a experiência de grupo que eram as lan houses. O fato de o jogo suportar 10 (no formato competitivo) ou mais jogadores (nos servidores mais casuais) era um dos principais pontos que chamava a atenção dos jovens:

O grande lance do CS eu acho que era isso que eu te falei, ele era um jogo muito diferente dos outros, porque o Age tinha um formato que tu podia jogar em quatro, se eu não me engano, sabe? O StarCraft também, tu podia jogar em dois ou em quatro. O jogo mais competitivo da época era o Quake, e o Quake era um contra um, sabe? Tipo, então se tu era um jogador ruim, tu não conseguia ganhar do cara bom, sabe? E isso meio que te frustrava. O CS não. O CS era um jogo que era cinco contra cinco. Então quando tu é um jogador... às vezes tu é um jogador ruim, mas tu tem os teus parceiros. É um jogo de time, sabe? Eu acho que isso fez a grande diferença para o CS se tornar mais popular do que os outros.

Outro achado das entrevistas está relacionado à cultura de *lanning* e lan parties, que mencionamos serem práticas mais comuns nos Estados Unidos e na Europa (cf. SWALWELL, 2009; BOROWY, 2012), especialmente pela facilidade de acesso e custo dos PCs. Embora esse modelo de competição pública não tenha se tornado o mais popular no Brasil, elas existiam e tiveram um impacto significativo na cultura de videogames para computador, contribuindo para a troca de experiência entre entusiastas e para o sentimento de grupo. Para além dos casos particulares (quando amigos se juntavam em casa, por exemplo), o que é difícil de rastrear, há registro de eventos maiores, citados nas nossas entrevistas e posteriormente buscados em

matérias, fóruns e sites. A principal delas foi a *Whale & Cow LanParty*, apelidos de Marco Andrés Quezada e Dênis Almeida Veira, respectivamente.

Figura 14 - 1ª *Whale & Cow LanParty*, em 2001.



Fonte: Canal Rodrigo Brandao, no Youtube⁸⁸.

Segundo Lupinacci (2002), os dois eram veteranos de jogos em lan, tendo começado há mais de uma década na época. Com a ajuda do pai de um amigo, dono de uma loja de informática, os dois começaram as lan parties na garagem de amigos, o que chamou a atenção da Intel em 2001, que patrocinou a primeira edição oficial para 60 pessoas, além dos eventos seguintes. Foram 5 edições ao total, três em São Paulo, uma em Porto Alegre e uma no Rio de Janeiro, entre 2001 e 2002. A última em São Paulo contou com 150 pessoas, todos obrigatoriamente maiores de 18 anos (FOCO..., 2002). Lá, eram jogados os títulos mais famosos da época, o que incluía *Quake* e *Counter-Strike*. Como registrou a matéria da Folha de São Paulo:

⁸⁸ Disponível em :<<https://www.youtube.com/watch?v=1a2hu00tc74>>. Acesso em: 12 fev. 2023.

Quatro garotas e 116 rapazes passaram 48 horas dando tiros virtuais uns nos outros, comendo pizza e movimentando bilhões de dados entre computadores. A balada do último fim de semana, para essa turma, foi na Câmara Americana de Comércio, na zona sul de São Paulo, onde uma empresa de informática patrocinou a quinta lan party (encontro em rede local) de Whale e Cow. Além de jogarem, os jovens, de 20 anos em média, também acompanharam palestras a respeito de games informáticos e de computadores. Por exemplo: como é feito um jogo e quais os danos que a pirataria provoca. A festa começou dia 29, sexta-feira, às 20h, e acabou domingo às 20h. Cada membro da conferência saiu de casa com seu PC a tiracolo e foi até o local do encontro, onde estava sendo esperado para a jogatina. As batalhas aconteceram nos cenários de Quake 3, Medal of Honor, Unreal Tournament 2003, Fifa 2003 e outros (LUPINACCI, 2002).

Mais especificamente sobre o *Counter-Strike*, no final do subcapítulo 3.5, levantamos algumas questões que entendemos que colaboraram para a popularidade do jogo no Brasil. De forma resumida, eram elas a) o caráter 3D e imersivo da visão em primeira pessoa, e o “realismo” para os jogos da época; b) o ritmo acelerado e visceral próprio dos FPS; c) requisitos técnicos modestos e baixa barreira de entrada para quem começava a jogar; d) a forma como era estruturado o modo multiplayer, que enfatizava a colaboração e a competição; e) o misto de digital e físico característico das lan houses, que acentuavam o aprendizado coletivo, a sociabilidade e uma atmosfera de jogo intensa; f) a possibilidade da conexão via LAN, o que prescindia de uma qualidade de conexão estável; g) conexão com uma cultura juvenil brasileira baseada em padrões de masculinidade hegemônica; h) cultura competitiva e início da institucionalização dos esportes eletrônicos; i) o mapa cs_rio e as tentativas de dificultar o acesso ao jogo, o que acabou por ter o efeito contrário.

De forma geral, encontramos pistas no processo de investigação e nas entrevistas conduzidas que confirmam os pontos levantados. Elas variam, claro, de acordo com a experiência prévia dos jogadores, com certa influência da localização e de quando tiveram seus primeiros contatos com o jogo. Jogadores de regiões mais periféricas, por exemplo, se beneficiaram ainda mais do aspecto da conexão em LAN, posto que, pelos relatos, conexões mais rápidas e estáveis em geral demoraram um tempo um pouco maior para estarem disponíveis. Para quem já tinha tido contato com outros FPS, por outro lado, chamava a atenção as evoluções que o CS trazia. E de forma geral, para quase todos o clima ímpar das lan houses, marcado pela liberdade, sociabilidade e provocações, amarradas por um sentimento de grupo e de pertencimento, é tido como um dos principais diferenciais.

Contudo, o que mais chama atenção nos relatos é o aspecto competitivo do jogo, sendo a competição ou o agonismo entendida aqui como desejo de vencer ou superar o outro (BARNETT, 1997). No nosso processo de pesquisa, entrevistamos pessoas com diferentes níveis de envolvimento com um cenário competitivo. Alguns foram participantes ativos de

campeonatos estruturados, especialmente em lan houses, e em algum nível seguem jogando de forma competitiva no CS:GO; outros chegaram a fazer parte de times e participar de campeonatos, mas pararam de jogar ou se identificam como players mais casuais hoje em dia; e ainda temos aqueles que nunca participaram de torneios propriamente ditos, tendo sempre tido um perfil menos comprometido de jogo.

Independente do nível de envolvimento, no entanto, a competição sempre aparece como um motivo para a excitação e para seguir jogando. Dos jogadores mais casuais aos que participaram do cenário competitivo estruturado de forma ativa, a vontade de sobrepujar os adversários, tornando-se o melhor do seu grupo, e a imprevisibilidade envolvida no enfrentamento contra outro ser-humano é frequentemente citada, contribuindo para uma adrenalina típica da prática esportiva tradicional. Samuel falou um pouco a respeito em nossa conversa:

Eu acho que eu tinha entre dez e doze anos de idade, e foi o primeiro jogo que eu joguei de forma competitiva digamos. Modo de falar, né? Tipo, era um jogo extremamente competitivo. Não era um jogo de história que eu entrava no jogo e zerava ele, não. Era um jogo que eu tinha contato com outras pessoas e a gente se provava. A todo momento a gente se provava. Querer melhorar, e jogava, e jogava, mas era em lan house. Então, esse foi meu primeiro contato de fato com o CS. E que ele perdurou por anos assim. Só que é daquela forma, né? Quem dava a melhor bala. Não tinha uma estratégia de fato, a gente não entendia muito bem como é que funcionava o competitivo, a gente não estudava pixel⁸⁹.

É evidente que para se tornar um jogador profissional ou de alto desempenho, é necessário treinamento e um conhecimento de jogo que, como posto por Samuel, um jogador casual não necessariamente tem. O desenvolvimento das habilidades nesses casos era de forma muito mais intuitiva. Em contrapartida, jogadores que desejam competir em alto nível, geralmente dedicavam parte do seu tempo a, além de treinar movimentos e a precisão da sua mira, estudar estratégias de jogo. Isso era possível pelos mecanismos de espectador presentes no CS, além da comunidade, que em geral gravava partidas de alto nível, tanto nacionais quanto internacionais, e disponibilizavam demos (como são chamadas as gravações das partidas) ou POVs (*point of view*, quando a gravação era feita da perspectiva de um jogador específico) em fóruns e sites. Breno, que costumava ser o líder nas equipes que passou, comenta:

A gente pegava as demos num site chamado GotFrag. Então eu sabia que tinha uns times bons e aí eu via “tá, eu jogo na rampa, quem é o cara que joga na rampa do time top 1 hoje?”. Então, na época, eu lembro que o time top 1 era o Pentagram. Eles

⁸⁹ Pixel nesse caso significa um posicionamento da mira no jogo. Em alguns casos, saber onde mirar em um cenário ou onde esperar o adversário pode significar vantagem competitiva.

eram da Polônia, e tinha o Neo, que foi o melhor do mundo (...). E aí que que eu fazia? Ia lá, baixava a POV, né? Que é a tela gravada dele mesmo, né? Hoje em dia é muito louco, você consegue fazer um monte de coisa. Na época você dava um record e o nome lá [através do console do jogo], e ele gravava a tua tela e o que você estava fazendo. Eu gostava de ver isso porque via exatamente o barulho do jogo e tal. (...) E depois tinha a TeamPlay, cara. Que era uma comunidade brasileira, que ficou bem famosa também, era o que a galera mais acessava. Na época tinha... o fórum, né? Que a gente conversava, né? (...) Pra mim ali era uma coisa do tipo assim, cara, um negócio que eu gosto, que eu quero ser bom nisso, entendeu? Eu queria ser bom. Então eu tinha muito tempo ocioso, cara. Vou te falar que eu não era um cara estudioso, mas eu nunca reprovei, então estudava sempre um dia antes da prova. E o que eu mais gostava de fazer na época era CS. Então, cara, eu via as demos e falava “caralho, mano, olha o que que esse cara faz aqui, deixa eu ver como é que ele faz.

Aqui, cabe lembrar que quando falamos em esportes eletrônicos, e conseqüentemente competição, falamos de configurações de jogo para além de uma matriz profissional ou de espetáculo (DAMO, 2005; MACEDO, 2022). No contexto das lans, eram raras as equipes que podiam se considerar profissionais, por uma questão de estrutura e porque o *know-how* acerca do eSport profissional ainda era bastante incipiente por aqui. O que se mostrou mais evidente segundo o relato dos informantes, é mais próximo a configuração que Damo (2005) e Macedo (2022) vão caracterizar como comunitária, como sugerimos em capítulo anterior. O aprofundamento no processo de pesquisa dá conta de que as disputas aconteciam em praticamente qualquer lan house. A maioria estava longe da estrutura dos campeonatos da Monkey, e em alguns casos não existiam torneios propriamente ditos, com as disputas acontecendo em corujões e tendo como premiação algumas horas de jogo grátis ou uma refeição na lanchonete. Como citado acima, no entanto, isso não significa que não houvesse dedicação. Os jogadores investiam o seu tempo nas disputas e na sua evolução pessoal porque competir (e ganhar) era uma forma de diversão:

Então, cara, eu baixava e falava assim “cara, o próximo final de semana eu vou ter que saber alguma coisa nova pra passar pro time, pra gente evoluir”. Então, assim, o pensamento não era “preciso me tornar um profissional pra ter dinheiro no futuro”. Não, era tipo, “cara, o que que eu gosto de fazer hoje? Jogar CS. E eu quero ser o melhor que eu consigo ser”. Então era esse o pensamento. (...) Fazer as anotações nos blocos de nota, pra mim, era uma diversão, cara. Entendeu? (...) me tirava ali da zona de de conforto. Inventar tática, pegar um uma tática e variar ela, né? Então a gente tinha, por exemplo, começava o round e falava “ô, pessoal, a gente vai fazer a tática MTW agora”, que é um time que jogava na época, né? Todo mundo sabia o que tinha que fazer e tal. Daí eu criava algumas variações, sabe? Então eu eu gostava de fazer isso. Mas era muita coisa, era tudo muito piizada que não queria ser um profissional. Então chegava num ponto onde começava a ficar meio maçante o negócio, a gente estacionava, começava a brigar e fechava o time.

Similar ao que acontecia nos *PC bangs* sul-coreanos, como citado no subcapítulo 3.2 e aparece em autores como Rea (2016) e Jin (2020), as lan houses foram fundamentais para o

fomento do cenário competitivo. Por aqui, além de se configurarem como ambientes presenciais, onde se podia enxergar o outro, atçar, provocar e criar uma atmosfera de jogo diferente da experiência anterior dos nossos informantes, as lan houses frequentemente tinham seus próprios times. Com raras exceções, mesmo as equipes de maior expressão não eram propriamente organizações dos eSports, como hoje, mas sim fruto do investimento dos donos de lan houses que viam na prática competitiva uma estratégia de marketing. Wesley, dono de uma lan house familiar de grande porte em Curitiba comenta sobre como começou a organizar campeonatos na cidade e da sua experiência como jogador:

A gente passou por alguns meses aí de muito perrengue, porque a gente achou que o negócio ia ser diferente. A gente achou que só por estar perto duma escola, por tá numa região central, o negócio ia bombar e não bombou. E aí a gente, sei lá, surgiu meio que a ideia de fazer campeonato. E aí, cara, olha só a história, né? A gente imprimiu um papel e colamos na frente da lan house escrito assim, ó: “fazemos campeonato”. Era isso, não tinha noção nenhuma do que eu tava fazendo, eu só coloquei aquele papel.

Como citado, esses jogadores não recebiam salário, como é comum hoje. A contrapartida era geralmente poder jogar de graça, custeio de campeonatos e transporte e os periféricos, como mouse, teclado e fone. Em caso de vitórias, também existia a premiação, onde periféricos ou peças de computador eram mais comuns que dinheiro. Claro, participar do time local também era um sinal de status. Por isso, muitos desses jovens acabam atuando como influenciadores e pontos de referência para a comunidade, criando rivalidades e construindo memórias. Os jogadores geralmente tinham treinos fixos e, em alguns casos, eram obrigados a ajudar na organização de campeonatos ou em tarefas menores da própria lan house. Já que ser um jogador profissional de videogame era algo geralmente inimaginável, especialmente pela falta de referências e de investimentos, a troca em geral parecia justa. Wesley fala da sua experiência como jogador:

Diferente do profissional de hoje, cara, eu considero que o nível que a gente jogava naquela época era semiprofissional, né? Que eu não acho que era um amador mais, porque a gente estava sendo finalistas né? Em campeonatos. E de uma certa forma, tinha um um resultado financeiro, a gente recebia uma premiação, né? Não existia nenhum tipo de marca por trás, nem nada, até por isso que eu acho que não era profissional em si. (...) como jogador, nunca me considerei profissional. Mas eu acho que eu também não era amador, né? Eu acho que a gente já levava um negócio um pouco mais a sério do que só uma brincadeira. Então acho que estava no meio do caminho. A gente não tinha nenhuma empresa por trás, a gente não tinha um salário, nem nada. Então acho que é por isso que não era profissional, mas a gente jogava igual. Existia uma rotina de treinos, a gente disputava campeonatos, a gente tentava ganhar, sabe? Então acho que era muito parecido com o cenário profissional mesmo.

Isso nos ajuda a entender o contexto precário, geralmente feito de forma improvisada, e como a experiência brasileira ainda era pouco profissional quando comparada aos que se apresenta hoje. A caracterização por Wesley das suas práticas como algo “no meio do caminho” é similar ao que aponta a bibliografia sobre os esportes/eSports comunitários (DAMO, 2005; MACEDO, 2022), relacionado à ideia de esporte de várzea, amador, de uma certa cidade ou semiprofissional. O comunitário é justamente o nível que se encontra entre o profissional e o bricolado, onde a “comunidade” abrange um número grande de grupos que partilham de códigos e interesses comuns. Percebe-se também o desenvolvimento de espaços mais uniformes, exemplificados pela preferência no acontecimento dos campeonatos nas lans, mas que se distanciavam da ideia de torcida ou ambiência que temos em um ginásio esportivo ou estádio de futebol. Esses pontos podiam acontecer, mas em uma escala bem menor e mais informal. Em lans com mais estrutura, o mais comum era que telões fossem disponibilizados do lado de fora da sala de disputa, onde os jogos eram transmitidos com algum tempo de *delay* (atraso). Assim, os frequentadores podiam acompanhar as partidas sem atrapalhar os competidores.

Para fechar o ciclo das lans, é importante entender o processo de declínio desses estabelecimentos. No nosso processo de pesquisa, o aspecto financeiro chamou atenção. Os registros indicam que no caso das primeiras lan houses, aquelas com modelos de negócio semelhantes ao da Monkey, o empreendimento era lucrativo e sustentável. Segundo Essenfelder (2002), por exemplo, o investimento inicial de uma lan house paulista de 30 computadores em 2002 era de R\$200 mil para abrir uma loja padrão, com lucro médio R\$6 mil mensais e um retorno do investimento previsto para um prazo de 18 a 32 meses. O autor ainda indica que na época o Brasil tinha por volta de 400 a 500 negócios desse tipo, e que os primeiros sinais de desaceleração eram sentidos pelos empresários, com alguns estabelecimentos sendo obrigados a fechar.

As informações parecem razoáveis, especialmente devido ao movimento de expansão de algumas franquias pelo Brasil, e um número de estabelecimentos ainda pequeno e um valor pelo serviço custando em média R\$3 por hora – um poder de compra relevante para a época. No entanto, as informações de Essenfelder já põem as lans como negócios de alto risco. Embora seja difícil precisar números exatos, por causa da natureza informal da maioria dos negócios, é possível dizer que após as políticas estatais de inclusão, a concorrência deve ter crescido significativamente. O TIC Lan Houses 2010 (CETIC, 2011) estimava mais de 100 mil estabelecimentos espalhados pelo Brasil em 2008, entre os formais e os informais, com maior concentração especialmente no Norte, Nordeste e em bolsões de baixa renda. A bibliografia

também aponta que estes estabelecimentos eram majoritariamente informais e de natureza familiar. Somado à falta de apoio estatal, as pesquisas indicavam que a grande maioria das lans não sobrevivia ao primeiro ano de vida, localizando parte significativa desses estabelecimentos como “iniciativas carentes de auxílio para que sejam viáveis economicamente.” (MONCAU; FERRAZ, 2011, p. 92).

A lan house de Wesley funcionou entre 2006 e 2012 em Curitiba, também fruto de uma iniciativa familiar. Boa parte desse período, foi referência em prática competitiva de CS na cidade, chegando a receber campeonatos grandes e seletivas regionais de praticamente todas as competições de maior expressão na época, como Liga Monkey, WCG, ESWC e *Cold5*. Mesmo assim, seu negócio sofria com a instabilidade financeira:

Tudo que tinha de campeonato, era gente que organizava. Porque eles não tinham outras pessoas que se interessavam em fazer esse tipo de coisa. Mais por fim assim tinha a Jungle, que era outra lan house no centro, e queria competir com a gente. Mas aí ficou uma situação meio esquisita, porque o negócio já não era o suficiente pra uma lan house e aí eles começaram a querer entrar, então foi uma competição. (...) A gente depois de um tempo ali, cara, a gente chegou num momento bem complicado financeiramente. Porque cara, a lan house era uma coisa que gerava muita despesa. Porque a gente tinha a manutenção das máquinas, a gente tinha um aluguel no centro que era caro, a gente tinha que ter funcionário, porque a gente não aguentava tocar tudo só nós, né? Porque lá eu sempre tinha aquele negócio de FragNight... de ficar aberto muito tempo, né? De estar aberto, né? Tinha lan house que era 24h. A gente não era, mas ficava pouco tempo fechado. Precisava de pessoas para ajudar. Então funcionário também, fornecedor, lanchonete, peças... e a conta de luz era muito alta. Internet também era caro na época. Então a gente nunca chegou a tirar dinheiro da Lan House. A galera achava que a gente ganhava rios de dinheiro, fazia conta e não sei o que. Queria jogar de graça, sabe? Queria ser meu amigo, jogar de graça. Então tinha muito disso, e na verdade a gente não tava nem tirando o nosso, sabe? Toda a grana assim do sustento da família vinha do trabalho do meu pai. Eu e minha mãe a gente só trabalhava mesmo, e não ganhava nada. Quando estava mais saudável o negócio, estava no azul né? E sobrava sei lá, duzentos reais no mês, trezentos reais no mês, coisa assim.

Um número grande de estabelecimentos e a expansão do acesso a PCs, internet banda larga e móvel levou à saturação do mercado, como aponta o relato de Wesley. Com a migração crescente dos jogadores para o ambiente doméstico, as lan houses iam perdendo público consumidor. Os grandes empreendimentos, geralmente localizados em capitais e zonas mais centrais, que eram focados nos jogos e nos campeonatos de eSports, foram os primeiros a sentirem os efeitos desse movimento, mas perduraram por conta dos campeonatos e da cultura competitiva. Outro ponto que se faz necessário retomar é a proibição do Counter-Strike no Brasil, que aconteceu em dezembro de 2007 e durou até junho de 2009. Como citamos, a interdição não impediu que os jogadores continuassem jogando, porque a proibição dizia respeito apenas à comercialização e o jogo era majoritariamente adquirido de forma pirata ou

online, através da *Steam* (uma das maiores plataformas de distribuição de jogos digitais para computadores). Pelo contrário, a curiosidade pelo jogo e a busca pelo mapa *cs_rio* só cresceu (FABER; MARQUES, 2020). No entanto, os relatos dos informantes indicam que no cenário profissional, por outro lado, esse impacto foi sentido. Com a proibição, as grandes marcas que patrocinavam times e torneios da época, como Razer, Intel e AMD, retiraram seu apoio na modalidade. Segundo nossos informantes, porque não desejavam vincular sua imagem a um jogo proibido e que era caracterizado como violento e impróprio pela mídia brasileira.

É bem verdade que os campeonatos não deixaram de acontecer e que outros times surgiram nesse período, mas o fato é entendido como uma quebra na continuidade do cenário competitivo profissional, que desacelerou ainda mais nos anos seguintes. No mesmo período, os informantes também relatam ter parado de jogar ou diminuído sua frequência de jogo, geralmente por terem agora outras obrigações, como faculdade e trabalho. É importante destacar que ao longo dos anos, o CS também vai migrando pro online, o que acompanha a expansão da banda larga. De início, quem tinha como jogar em casa, acabava abandonando ou diminuindo a frequência de visitas na lan, embora, como aponta a bibliografia, ainda frequentasse o local como um ponto de encontro com amigos. No entanto, à medida que mais e mais pessoas foram migrando para o ambiente privado e novos jogos foram sendo descobertos, as lan houses deixam de ser um local de comunhão, já que não tinham mais tantos frequentadores presentes e interessados em jogos, e visitar esses espaços regularmente ia perdendo sentido.

Para o CS, as lans continuam sendo palco de campeonatos, e tendem a atrair até o fim os jogadores mais competitivos e envolvidos com um cenário comunitário de eSports. Dos que continuaram a jogar, em geral os relatos incluem jogadores mais comprometidos com a prática competitiva, que acompanhavam o cenário local e internacional e que, de certo modo, viviam a cultura de eSports de forma mais direta. Em resumo, o curso natural da vida passou a afastar os jogadores mais antigos, enquanto os mais novos já viviam outro momento da cultura de videogames, mais voltado para o jogo online e privado.

Embora não representem uma correlação direta, posto que é difícil precisar esse tipo de informação, a derrocada das lan houses coincide com a desaceleração do CS no Brasil. Aqui, cabe notar que embora existissem campeonatos de outros títulos, em geral o CS representava a larga maioria das competições estruturadas nas lans. Com a desaceleração do cenário competitivo do CS, especialmente após 2009, essa fonte de renda para esses estabelecimentos também é prejudicada, o que reforça um sentimento de quase simbiose entre o FPS da Valve e as lan houses no Brasil. O conjunto de informações dá força à hipótese de que foi o cenário

competitivo estruturado e a comunidade, através de iniciativas pontuais, que deram uma sobrevida ao jogo no Brasil. Entre 2010 e 2011 as principais competições internacionais, como WCG e ESWC deixam de ter o CS 1.6 na sua grade competitiva, e em 2012 as últimas competições da modalidade são realizadas no Brasil. Como diz Wiliam:

Mais pro final, lá pra 2011 ou 2012, as pessoas não querem mais jogar. E a gente dependia disso pro nosso faturamento, a gente dependia desses eventos [os campeonatos]. Então era sempre um desespero ir atrás dessas pessoas, porque senão eu sabia que a gente ia morrer. Minha mãe colocava uma mega pressão em mim, eu colocava pressão em mim mesmo, eu colocava pressão nos outros players. “Cara, eu preciso muito que você venha jogar”. Dava de graça pra metade, pra conseguir a outra metade vindo pagar, fazendo os rolo maluco pra só conseguir fechar, porque daí a galera pelo menos comia na lanchonete. Então era muito dos rolos que a gente fazia, né? Aí a galera começou a se aproveitar disso, viu que a gente dava de graça às vezes e falava, “ah, não tenho dinheiro”. Daí já sabia que dava de graça, porque um amigo tinha falado pro cara e tal. Então começou a rolar muito disso, né?

Sobre o aparecimento de novos jogos e a reconfiguração do espaço de jogo para os ambientes privados e para o online, alguns informantes também citaram diretamente o *League of Legends* e o impacto que o game teve em relação ao seu consumo de videogames. Rafael é um deles, que conta um pouco da sua experiência de migração do CS para o LOL, com certa ênfase na influência dos amigos em definir o que se jogava. Como citado, o jogo é frequentemente citado na bibliografia sobre eSports porque a sua desenvolvedora, a Riot Games, tem grande influência na institucionalização dos esportes eletrônicos e pelo modelo de negócio agressivo e inteiramente controlado pela empresa (cf. LLORENS, 2017; FALCÃO, 2021), o qual é popularmente conhecido como circuito fechado (cf. BATISTA, 2019).

Entre 2010, a NaVi ganhou todos os campeonatos em 2010, 2011, aí já estava meio que enfraquecido, né? Principalmente aqui no Brasil. Os times brasileiros já estavam... as lan house tinham basicamente acabado, né? Então, tipo, tinha um outro campeonato grande ainda em 2011, mas já estava meio que num ritmo mais baixo e o LoL estava chegando fortíssimo, né? (...) quando o LoL veio, eu estava num spam de meses assim, jogando muito CS, porque eu estava fazendo um curso técnico na escola de informática. A gente jogava muito CS na escola, tipo, no meio da aula, assim, ficava jogando CS. Então eu estava muito nessa pegada. Era um bagulho, tipo, todo dia eu jogava CS. (...) e a galera dizia “vamos jogar LOL aí”. E eu tipo assim, “pô, jogando LOL, mano? Tomar no cu, jogo de tonto, caramba. Bagulho coloridão, mó palha. Vamos jogar CS!”. E então eu tinha... eu era daquela galera anti LOL assim. Por muito tempo ficava puto que eu queria jogar CS e agora todo mundo estava querendo só jogar lol. E aí a gente só jogava CS na escola, na escola não tinha como jogo rodar LOL. Aí, pô, tinha um amigo meu que era meu parceiro da rua de casa, assim, que fazia esse curso comigo, então a gente ia embora e voltava todo dia juntos. Ele começou com essa porra de lol “ah, LOL. LOL, não sei o que”, e eu “mano, para com essa merda velho. Vamos jogar CS, LOL é uma paia”. Aí, um outro amigo meu começou a jogar e começou a trocar ideia com ele de LOL, né? Aí um terceiro amigo começou depois, e os 3 jogavam LOL. Aí eu falei, “puts, vou ter que jogar essa porra, não vai ter jeito”.

Sobre a comunidade, como já citado, iniciativas como a FalleN's ACademy e a *Acervus Cup* mantiveram o jogo vivo até o lançamento do CS:GO, em 2012. Praticamente todos os informantes já haviam parado de jogar nessa época, mas a experiência de amigos ou conhecidos dava conta de que entre os motivos citados para a continuação do jogo, estava o apego emocional à versão 1.6 e o desejo pela continuidade de cenário competitivo e de um sentimento de grupo que trouxe aos participantes boas memórias. Esses motivos, inclusive, vão levar a que os jogadores não aceitem o novo título da franquia, o *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO), logo de cara. Como cita um dos informantes, o que a comunidade esperava era apenas um CS 1.6 com melhoria gráfica. No entanto, como já abordamos, o jogo trouxe uma proposta nova, que tentava se aproximar ainda mais de uma experiência militar real. A jogabilidade não era familiar para os fãs de 1.6, que tentaram manter o cenário vivo mesmo frente a um contexto mundial desfavorável. Essa característica de desejo pela manutenção do status quo, de um certo conservadorismo a mudanças no jogo, é um traço forte da comunidade CS, tendo aparecido no relato de alguns informantes. Para eles, esse sentimento estava presente na evolução do CS 1.5 para a versão 1.6, na proposta trazida pelo *CS: Source* (CSS) e também na passagem do CS para o CS:GO.

Aos poucos, ajustes são feitos ao novo título da franquia para se adequar às expectativas da comunidade. O cenário competitivo também se reestrutura, com o primeiro Major (o campeonato mundial da modalidade) sendo realizado em 2013. Com o aquecimento do cenário profissional, as primeiras equipes de CS:GO também passam a surgir no Brasil, mas com certa dificuldade financeira para a manutenção das suas atividades, como já mencionamos. Na mesma época, a figura de Gabriel "FalleN" Toledo é unanimemente citada como um pilar da comunidade e responsável pelo renascimento do *Counter-Strike* no Brasil, agora através do CS:GO. Primeiro, através da sua iniciativa "FalleN's Academy" e dos encontros e campeonatos regionais que promovia. Depois, por capitanear os times que, para os fãs e para a mídia especializada, representa a era de ouro do CS:GO no Brasil até o presente momento. As vitórias nos *Majors* em 2016, trouxeram visibilidade para o jogo novamente no Brasil, acompanhada de uma espécie de "orgulho nacional" (muito similar ao que acontece nos esportes tradicionais, mesmo que não acompanhamos a modalidade em questão) que, ao mesmo tempo que atraiu novamente os jogadores que experienciaram o fenômeno nas lan houses e acompanharam o incipiente cenário competitivo, despertou a curiosidade de novos jogadores.

Com esse movimento, também é perceptível um redescobrimto da história brasileira com o jogo no Brasil. Mesmo para aqueles que nunca tinham ouvido falar do cenário de eSports

no CS 1.6, que não sabiam por exemplo dos títulos da MIBR e experienciaram o jogo inteiramente em partidas online ou a partir do micro representado pelas suas lan houses, passaram a descobrir um pouco mais sobre a relação do Brasil com o *Counter-Strike*. Ao que tudo indica, isso é fruto do trabalho de influenciadores, muitos ex-jogadores, managers ou organizadores, e da comunidade, que ao longo dos anos gerou um incontável número de conteúdos e registros sobre a história do jogo, ainda presentes em sites, fóruns e redes sociais.

Nesse contexto, os informantes destacam outras figuras importantes para esse movimento de redescobrimto do CS, as quais destacamos o papel dos streamers. Como mencionado, é fundamental entender esse momento como a ascensão que Taylor (2018) classifica como “terceira onda dos eSports”, que compreende o desenvolvimento das TICs e tem como núcleo o crescimento do streaming, que maximiza as redes sociais e as combina com o televisual. Para o público de videogames, o site Justin.tv, fundado em 2007, é um primeiro passo, que ganha força após sua categoria de jogos ser desmembrada sob a marca Twitch.tv, em 2011, e posteriormente comprada pela Amazon, em 2014 (cf. LYNLEY, 2011; WILHELM, 2011; GANDOLFI, 2016; WITKOWSKI, 2019). Como cita um dos informantes:

Se você queria viver de CS, como viviam no 1.6, tu tinha que jogar no CS:GO. Então essa volta do CS, ela passa muito pelo FalleN. Ele é um cara que continua no mercado, ele curtia. Ele cria a Academy, ele continua dando aula... ele dá aula de 1.6, ele já começa a dar aula no GO. (...) claro, tem os campeonatos e tudo mais, mas eu acho que uma pessoa que colabora muito pra isso é o The Darkness, com o Silvão do CS⁹⁰, porque o Silvão ele já vem no CS:GO e ele torna um lance popular, que a galera entrava na Twitch pra ver o cara zoando com o Fallen, o cara zoando com o Fer [outro jogador profissional], zoando com a galera assim, sabe? Imitando a voz do Silvio Santos e jogando. Era tipo uma resenha que eu acho que, tipo assim, “porra, legal esse jogo, o cara está jogando, vou jogar”, sabe? Então acho que existem esses dois mundos. Eu acho que o The Darkness ele é bem importante pra popularização do Counter Strike, pro público que não era gamer, né? Tipo, que era a galera da resenha ou a galera muito do CS for fun⁹¹, e o Fallen pela galera que queria levar isso muito a sério, assim.

Como já citamos anteriormente, a espetatorialidade era uma preocupação para o *Counter-Strike* desde as suas versões iniciais, primeiro com o papel do jogador-espectador e mais tarde se desenvolvendo com funções de transmissão dentro do jogo. No entanto, o avanço tecnológico permitiu que esses mecanismos avançassem no CS:GO, alinhando o jogo a uma lógica moderna dos esportes eletrônicos baseada no desenvolvimento das TICs, em especial no *streaming* (WITKOWSKI, 2019, p. 294; TAYLOR, 2018). Para além das transmissões online,

⁹⁰ Silvão do CS foi um personagem do streamer e influenciador “The Darkness”, voltado para a comunidade de Counter-Strike. Em 2016, foi eleito pela UOL Jogos o melhor youtuber de games de 2016 (SILVIO..., 2016)..

⁹¹ Por diversão, no sentido de não ter ligação com um cenário competitivo estruturado.

esse novo momento engloba o uso do eSports espetáculo como entretenimento e como uma ferramenta de marketing, através de megaeventos sazonais, do aumento na complexidade e das convergências entre comunicação, tecnologia e comunidades de jogos (TAYLOR, 2018; WITKOWSKI, 2020; JIN, 2020).

Como aponta Witkowski (2019, p. 295) ao se referir ao *Counter-Strike*, o crescimento do jogo como esporte midiático passa pela amálgama de diversos atores, técnicos, sociais, amadores e profissionais. Por exemplo, do lado da desenvolvedora Valve, APIs e contrato de propriedade intelectual que permitem a jogadores e organizadores que customizem e monetizem mecanismos de transmissão do jogo. Fãs que utilizam sites como o YouTube para gerar conteúdo sobre o jogo e construir um repositório de eventos gravados que podem ser consultados a posteriori. Redes sociais, com perfis oficiais e criados por fãs, que chamam a atenção antes das transmissões ao vivo e realizam um envolvimento assíncrono da comunidade, desempenhando um trabalho multiplataforma que constrói e mantém a audiência. Como resume a autora, é um trabalho diário em rede, fortalecido e monetizado por meio do envolvimento da comunidade, sustentado por relacionamentos da indústria e central para entender a trajetória do *Counter-Strike* como um esporte focado na esportividade.

Dentro deste cenário, como já citamos neste trabalho, aparece a figura do *streamer* Alexandre “Gaules” Borba, importante membro da comunidade de CS 1.6 como jogador, *streamer* e manager, e que começa suas lives na Twitch em 2017. Ele também é citado em praticamente todas as entrevistas como um dos membros mais importantes da comunidade de CS atualmente. Alexandre aproveitou a ascensão do CS:GO e a nostalgia com o CS 1.6, iniciando a partir do CS uma comunidade que hoje chama de “tribo” e que ultrapassa o nicho de games e chega ao âmbito do esporte tradicional (CAETANO, 2021).

Antes de tudo, Gaules é um influenciador digital, e como citamos, faz uso de mecanismos utilizados por esses trabalhadores e que são descritos na bibliografia sobre o tema (cf. HEARN; SCHOENHOFF, 2015; ABIDIN, 2018; KING; DE LA HERA, 2020). Alguns incluem conteúdos sem tratamento visual, casuais e pretensamente espontâneos, com o objetivo de emular uma estética “calibradamente amadora” e autêntica, que facilita a proximidade e a construção de uma intimidade parassocial (HORTON; WOHL, 1956) com seu público, ou seja, uma percepção de intimidade. O streamer também é conhecido por popularizar a transmissão de campeonatos de CS de forma mais descontraída, como uma conversa de amigos, em oposição ao modelo profissional clássico focado na narração e na análise estratégica das partidas. Mais recentemente, também foi responsável por adquirir direitos de transmissões de campeonatos internacionais e trazer competições para o Brasil, o que fez com alcançasse

recordes nacionais no nicho de streaming de jogos e aumentasse sua comunidade consideravelmente (cf. CORRÊA, 2021a; CARBONE, 2021; RODRIGUES, 2022).

Para este trabalho, vale ressaltar a gratidão que os fãs do jogo têm em relação a Gaules devido ao seu papel na manutenção e desenvolvimento da comunidade do CS no Brasil, que entendemos ser potencializado pelas narrativas construídas sobre sua história de vida (cf. CORRÊA, 2021a) e pela nostalgia que traz nos seus relatos sobre o período do CS 1.6, outro sentimento marcante na comunidade local do jogo. De certa forma, o influenciador funciona para a comunidade como um guardião do legado do jogo no Brasil, tendo sempre uma perspectiva de um importante *insider* nessa cultura, de alguém que faz parte do grupo e a viveu de dentro, o que dá mais força e credibilidade para sua figura. Como comenta um de nossos informantes:

No começo eu optava por assistir muito mais narração, né? Porque eu pensava assim, “cara, posso aprender com uma jogada ou alguma coisa assim”. Então eu não gostava de assistir o Gaules, apesar de admirar ele né? O negócio é que ele é muito engraçado, né? Porque eu não gostava [dele]. Eu achava esquisito. Parece um papo normal ali, uma torcida, alguma coisa assim. E eu queria aprender mais, né? Com o jogo ali, até pra eu poder jogar melhor. E aos poucos eu comecei a acompanhar o Gaules. Muito porque cara, está todo mundo acompanhando o cara. Eu admiro o cara e não vou acompanhar o cara? Vou acompanhar o cara, né? Vamos ver ali como é que está sendo. E eu aprendi a gostar e torcer junto, sabe? Então hoje cara, os poucos jogos que eu assisto, eu assisto no Gau. E cara, eu entendi que aquilo é o CS, entendeu? Aquele sentimento que eu tinha na época que eu jogava ou que eu ainda jogo, ou quando eu torço pra um time, sabe? Aquela empolgação que eu estava no Major, eu sinto hoje assistindo o Gaules.

Mais um ponto relevante para a linha do tempo do jogo no Brasil, o *Major* sediado no Rio de Janeiro, em 2022, também é frequentemente citado pelos nossos informantes como evento importante para a cultura do jogo no Brasil. Mesmo com todo o histórico do jogo por aqui, nunca antes o Brasil havia sediado uma “Copa do Mundo de CS”, o que representa um marco para a comunidade. É importante entender que o evento acontece em um contexto pós-pandemia do coronavírus, onde boa parte dos eventos presenciais de eSports foram afetados, tendo sido geralmente cancelados ou movidos para o ambiente online. Como citado, chama a atenção nos espectadores do torneio a aproximação dos esportes eletrônicos com as práticas de esportes tradicionais, como torcidas organizadas, instrumentos de percussão e cânticos para as equipes. Entendemos que o evento é mais um indício da aproximação entre o futebol e o CS, o que também vem sendo sentido em outros títulos e gêneros (cf. FRÓES, 2021; SALES, 2022). Para nós, também reforça a importância dos encontros presenciais e da materialidade para os

esportes eletrônicos, além da centralidade da espetacularização para a viabilização do esporte profissional (MACEDO; FRAGOSO, 2021).

Sobre a aproximação com o futebol, entendemos que o esporte sempre foi para o Brasil um patrimônio cultural, uma prática de alta visibilidade e que faz parte do imaginário do que é ser brasileiro. O CS, por sua vez, representa um movimento de transição da juventude de um esporte tradicional para um esporte eletrônico. Nos relatos colhidos nesta pesquisa, é comum que ambos tenham coexistido como práticas de lazer entre os grupos de amigos. Paralelos também foram traçados entre um e outro no que tange a organização em times, o caráter agonístico e a constituição do jogo como uma atividade grupal fundamental para a construção da identidade e sentimento de pertencimento dessas pessoas. O futebol então funciona como um ponto familiar, de comparação, com uma nova prática de jogo digital competitivo para um grupo que era formado praticamente pelas mesmas pessoas. Parece plausível entender, então, que uma cultura influencie a outra, e que, ao menos para essa comunidade específica, experiências e práticas sejam adaptadas para representar uma “cultura brasileira do torcer”.

Embora não seja objetivo deste trabalho, também identificamos relatos sobre o clima amistoso de torcidas de eSports em relação a esportes tradicionais, o sentimento de proximidade da comunidade de eSports, e a percepção de que, em geral, o torcer está mais conectado com jogadores específicos, ou pelo Brasil de forma geral, do que ligado a organizações e instituições. Como coloca um dos informantes:

Eu não consigo ter um apego muito grande por um time. Normalmente se tem no futebol e isso é um negócio que é uma peculiaridade [dos eSports]. É meio que ter esse espírito de torcer para todo mundo no seu país, você não ter rivalidade. Tipo assim, claro que tem um ou outro, mas não é uma constante pra galera. (...) Acho que essa é uma peculiaridade dos eSports que é impossível de você ver no futebol. Talvez em outros esportes, principalmente em grandes eventos de Olimpíadas, você até tenha. Mas assim, um bagulho que no futebol nunca vai acontecer: não vou torcer pro Flamengo ganhar a Libertadores porque o Palmeiras foi eliminado, entendeu? Então acho que essa é uma peculiaridade legal do eSports, e acho que ela faz sentido. É muito boa para o cenário em todos os aspectos. Financeiramente, imagina, a torcida da Imperial [equipe brasileira de CS] vai embora e não frequenta mais o Major porque só a Fúria [outra equipe brasileira de CS] que vai jogar lá agora. (...) Talvez no futuro isso mude. É que os times são muito novos, né? Tipo assim. A Pain, que é uma organização gigante tradicional, tem 10, 12 anos. A torcida abraçou CS faz uns 3 anos, durante a pandemia, no fim do pico da pandemia. E, cara, é difícil você torcer pela Imperial. Os caras estão hoje na Imperial, amanhã eles não estão mais. Então acho que com o tempo vai virar uma constante. Torcidas por times, e não só por jogadores como é hoje. Mas eu acho que vai levar tempo. Você pensa, o Palmeiras vai fazer 109 anos esse ano. Então tipo assim, o tempo que levou para essa fidelização. (...) É uma coisa que eu amo no futebol, mas eu não acho que ela tem que pertencer ao eSports.

O relato tem similaridades com o comentário feito mais acima por Luiz, que relembra o espírito de uma “comunidade de eSports” (e não relacionada a algum título específico), no contexto das primeiras lan houses e com a presença de jogos como *Quake* (id Software, 1996), *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1998) e o próprio CS. De certa forma, entendemos que esse espírito comunitário ou “grassroots” que marcava os primeiros títulos competitivos do início do século ainda está refletido na comunidade do jogo hoje em dia, mesmo após tantas mudanças no modo como se estruturam os eSports, e se configura como outra marca relevante da comunidade do jogo no Brasil.

Por último, gostaríamos de destacar os impactos na formação humana relacionados à prática do *Counter-Strike* citados pelos nossos entrevistados. No processo de pesquisa, buscamos estimular memórias e reflexões que nos dessem a dimensão do que o jogo significa ou significou para a vida dessas pessoas e quais impactos a experiência teve na sua formação – seja técnica, como citado mais acima por Abel e seus primeiros contatos com um computador, seja para seus valores pessoais ou construção de identidade. Em alguns relatos, o CS e o ambiente de competição por ele criado, especialmente para os indivíduos envolvidos em um cenário competitivo estruturado, têm um papel importante como atividade de lazer, mas também na sociabilização e construção de valores pessoais desses jovens:

Como jogador acabou sendo muito importante pra mim também porque eu com dezesseis anos eu não sabia perder. Então eu entrava em tudo pra ganhar, e eu só entrava nas coisas que eu era bom. Então eu não era acostumado a perder. E quando eu comecei a jogar o CS, cara, eu comecei só perdendo. Então eu tive que aprender a perder, né? E no começo eu jogava com alguns amigos que eram pior do que eu. Então eu perdia e colocava a culpa neles, gritava com eles, sabe? Eu era muito, muito, muito tóxico, né? Então o CS me ensinou a ser uma pessoa melhor nesse sentido. Saber perder, saber e valorizar as pessoas que tão junto com você, saber que aquilo é um time, que todo mundo tem uma responsabilidade compartilhada. E são coisas que hoje eu levo pra minha carreira, levo pra minha vida, pra minha família tudo, né? Hoje, os meus melhores amigos, as pessoas que eu mais considero... que cara, eu boto minha mão no fogo assim. Que eu daria a minha vida por eles e eu tenho certeza que eles fariam o mesmo por mim ou pelos meus filhos, são pessoas que eu conheci através do CS ou que eram amigos dessas pessoas, sabe? Então isso é muito legal.

Embora diga respeito a um número limitado de relatos, nos chama atenção que essas características são muito próximas àqueles geralmente atribuídas aos esportes tradicionais em áreas como pedagogia do esporte. Para Teixeira (1999), por exemplo, os objetivos do esporte na formação humana são a promoção da saúde, sociabilização, construção de valores morais e éticos, recreação e lazer. Quando falamos de eSports, esses aspectos formativos são geralmente preteridos em relação a debates como esforço físico, previsibilidade ou mediação da máquina,

e entendemos que deveriam ser um aspecto mais valorizado e explorado nas aproximações entre esportes tradicionais e os eletrônicos.

O aprendizado de valores como companheirismo, humildade e cooperação sempre aparecem como motivos para incentivar crianças e adolescentes a praticarem esportes, o que, segundo nosso processo de pesquisa, também pode ser alcançado através dos videogames. O CS para essas pessoas aparece como um local de nostalgia pelo sabor de infância, de um olhar para algo bom e que não volta, mas também pelas marcas percebidas nos dias atuais: aprendizados adquiridos, amigos feitos, valores desenvolvidos e em como a experiência ajudou a formarem suas próprias identidades enquanto sujeitos.

Como fechamento, propomos uma síntese das principais contribuições e influências do *Counter-Strike* na cultura dos videogames no Brasil:

Quadro 3 - Principais contribuições e influências do *Counter-Strike* nas culturas dos videogames no Brasil.

Sociabilidade	O ambiente das lan houses dá continuidade e amplia a característica presente especialmente em locadoras de videogames, caracterizando esses locais como um “ponto de encontro” juvenil e uma prática de lazer em grupo, o que tem influência direta do CS.
Inclusão digital	Acontece majoritariamente através de atividades empreendedoras privadas, incentivo ao primeiro contato com computadores e aprendizado técnico acerca de seu funcionamento, bem como da internet e do espaço digital de forma geral. Aqui, vale destacar o ambiente de aprendizagem que caracterizava as lan houses e como o aprendizado se dava de forma coletiva, o que muitas vezes tinha como um motivador inicial os jogos digitais.
Competição	Desenvolve os esportes eletrônicos (sobretudo as práticas comunitárias) e contribui para sua institucionalização através do contato e absorção do <i>know-how</i> de organizações estrangeiras. Aqui também destacamos o surgimento das primeiras equipes e jogadores profissionais de eSports e como a competição no CS também impactou a formação humana de diversos jovens, com um papel importante como atividade de lazer, mas também na socialização e construção de valores pessoais.

Precariedade e criatividade	Refletidas na infraestrutura de telecomunicações do Brasil e em como as próprias lan houses eram abertas em locais improvisados, mas também nas estratégias adotadas por esses negócios para levar internet às periferias e para chamar público, como no caso dos corujões, campeonatos e times locais.
Provocações e zoeiras	Praticadas principalmente no ambiente das lans e no CS. São interpretadas como aceitáveis, e até desejáveis, pelos informantes, sendo frequentemente utilizadas como artifício psicológico, como forma de desestabilizar o adversário. Contribuem para a atmosfera competitiva de jogo, sendo possível observar comportamentos similares em competições nos dias atuais (especialmente as presenciais).
Repetições de padrões de masculinidade hegemônica	Ajuda a instituir os videogames como uma atividade masculina, sendo um ambiente hostil para mulheres e para outras identidades fora do “padrão”.
Expansão do gênero de FPS e desenvolvimento da habilidade técnica brasileira no gênero	Devido à extensão geográfica e temporal do CS no Brasil, com ênfase na formação de talentos através do aspecto comunitário das práticas competitivas do jogo.
Popularização e normalização dos videogames frente à sociedade	Cresce a aceitação e penetração em diferentes públicos. O CS representa um passo importante para colocar os jogos digitais e o jogar como parte importante do imaginário social brasileiro.
Espírito <i>grassroots</i> /comunitário e de “faça você mesmo” (<i>do it yourself</i>)	Deram luz a diferentes iniciativas empreendedoras que contribuíram para a coesão da comunidade, para o registro de histórias e memórias e para que o jogo continuasse popular no Brasil de forma geral.
Conservadorismo e nostalgia	Estiveram presentes na evolução das mecânicas e lançamento de novos títulos da franquia do jogo, e continua até hoje frente a rumores de novas alterações ou em movimentos que busquem a inclusão de novos perfis de jogadores. Há também um apego ao passado, um orgulho em relação ao legado e pioneirismo do jogo, e uma busca pela defesa desse status por parte da comunidade.
	Passa pela prática de assistir os campeonatos ou simplesmente outros jogadores em lan houses, mas também com a preocupação do <i>Counter-Strike</i> , desde as suas versões iniciais, primeiro com o papel do

<p>Desenvolvimento de uma cultura de jogo público e esportividade</p>	<p>jogador-espectador e mais tarde se desenvolvendo com funções de transmissão dentro do jogo. Embora não fosse uma prática nova e tenha passado por mudanças perceptíveis, a preocupação com a experiência dos espectadores avança significativamente no Brasil com o CS e reforça a importância dos encontros presenciais e da materialidade para os esportes eletrônicos, além da centralidade da espetacularização para a viabilização da prática profissional.</p>
<p>Aproximações com os esportes tradicionais, especialmente o futebol</p>	<p>Dividiu inicialmente costumes e espaço como prática de lazer com o futebol. No entanto, nos chama a atenção as aproximações mais recentes dos esportes eletrônicos com as práticas de esportes tradicionais, como torcidas organizadas, crescente rivalidade entre torcedores de times adversários, instrumentos de percussão e cânticos para as equipes.</p>

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, procuramos investigar as dinâmicas sociais do desenvolvimento das culturas dos videogames no Brasil, com foco no caso do jogo *Counter-Strike*. No capítulo 2, “Cultura dos Videogames e Jogos de Tiro em Primeira Pessoa”, advogamos pela necessidade de ter um olhar crítico para a cultura dos jogos, situando os videogames em um contexto cultural mais amplo e não como uma cultura per se, à parte do contexto social em que são produzidos e jogados (SHAW, 2010). Também definimos a cultura dos videogames como a institucionalização das práticas, experiências e significados dos videogames na sociedade contemporânea, o que coloca os jogos digitais e o jogar como parte importante do nosso imaginário social (MURIEL; CRAWFORD, 2018).

Nesse contexto, jogar videogames vai bem além do momento de jogo em si, mas incorpora tudo que acontece também fora da tela, sendo fonte de memórias, sonhos, conversas, identidades, amizades e histórias. Para este trabalho, o conceito de memória tem particular importância. Seja no plano individual ou coletivo, a memória é um dos atributos fundamentais da cultura humana, além de uma condição básica para a existência e formação de identidade de qualquer indivíduo ou sociedade.

Embora a priori a memória possa parecer um fenômeno exclusivamente individual, as memórias estão mais conectadas a um caráter coletivo e social, constantemente negociado e passado adiante através da comunicação – no nosso caso, feita através de registros escritos em fóruns, notícias e sites, e dos orais, através da memória dos membros da comunidade do jogo. Sendo assim, apesar de ser constituída pela memória de indivíduos, extrapola os limites de uma memória autobiográfica, ajudando a contar a história de um coletivo e a reconstituir o social através da soma das partes (HALBWACHS, 1992; POLLAK, 1992; ROGOZHINA, 2016).

Em seguida, também elencamos as principais características do gênero de tiro em primeira pessoa (*first person shooter*, ou FPS): a navegação do jogador no espaço digital, a centralidade de vencer obstáculos através do ato de atirar e a perspectiva em primeira pessoa, independente se apresentam temática histórica, militar ou de ficção científica, ou se propõem-se a servir como entretenimento ou propaganda (VOORHEES; CALL; WHITLOCK; 2012). Vale ressaltar que a movimentação do jogador através de um ambiente tridimensional vem antes do ato de atirar ao discutir as mecânicas do FPS, o que o diferencia dos jogos de tiro (*shooters*) no sentido mais amplo.

Também contamos um pouco da história do gênero, iniciando nos estandes de tiro em feiras, passando por *Maze War* (1974), tido como um pioneiro nos FPS, até o momento de

solidificação de uma cultura de videogames, em especial dos jogos de tiro em primeira pessoa, através dos títulos da id Software, como *Wolfenstein 3D* (1992), *Doom* (1993) e *Quake* (1996). Ao fazer com que as texturas fossem projetadas de forma quase instantânea, o que permitiu um desempenho melhor do jogo, o ritmo acelerado de movimento que viria a marcar os títulos da desenvolvedora criou uma nova lógica temporal e rítmica para os jogos digitais (MESSIAS; MUSSA, 2020). O resultado foi uma rápida popularização entre jovens entusiastas de tecnologia da época, se aproveitando de avanços tecnológicos que permitiram o jogo competitivo em rede e a participação ativa da comunidade no desenvolvimento desses títulos através da disponibilização do código do jogo e incentivo a modificações (KING; BORLAND, 2014).

Entendemos que recuperar um pouco da história do gênero foi relevante para apontar características e práticas da comunidade que foram observadas no nosso caso de estudo mais à frente, como cultura participativa, sociabilidade, competição e a importância dos encontros presenciais, no caso, através de *LAN parties*. Outro ponto foi a conformação da cultura de videogames como um “brinquedo de meninos”, especialmente depois dos esforços de marketing das desenvolvedoras que passaram a definir como público alvo jovens brancos e do sexo masculino, desenhando um perfil de jogo digital que se consolidou com os “temas maduros” dos anos 1990 e início dos anos 2000 (GOULART; NARDI, 2017; GRAY; BUYUKOZTURK; HILL, 2017). Na prática, isso fazia com que esses espaços não fossem – e ainda não sejam – necessariamente acolhedores para pessoas fora do “padrão” (PHAM, 2007).

É nesse contexto que surge o *Counter-Strike*. Como argumentamos, os desenvolvedores Minh Le e Jess Cliffe, utilizaram o código aberto e o motor gráfico do jogo *Half-Life* para criar um jogo de temática militar, de ritmo mais lento que os FPS da época e focado realismo, com armas mais precisas e que copiavam as utilizadas pelo exército, além de objetos e cenários que tentavam reproduzir o “mundo real”. De um lado, um time terrorista que estaria encarregado de explodir um alvo plantando uma bomba. De outro, um time contraterrorista que teria a missão de pará-los, seja desarmando a bomba ou eliminando todos os adversários (KING; BORLAND, 2014). Não demorou para o CS fazer sucesso, se aproveitando da popularidade de jogos de tiro em primeira pessoa e de um estilo de jogo que também inovou ao ser focado na competição e se beneficiava com a ascensão e início da estruturação dos esportes eletrônicos (cf. TAYLOR, 2012; SEO; JUNG, 2014; MACEDO, 2018).

No capítulo 3, buscamos falar sobre a cultura dos videogames no Brasil. Retomamos as políticas da lei conhecidas como Reserva de Mercado, que vigoraram no Brasil entre 1979 e 1992, que fez com que os videogames inicialmente fossem praticamente desconhecidos pela

grande maioria dos brasileiros. A indústria nacional de jogos digitais e dos primeiros computadores pessoais (PCs) sobreviveram através da clonagem e da pirataria (FERREIRA, 2020), características ainda bastante presentes na cultura de videogames do país e que, para o *Counter-Strike*, facilitou a disseminação do jogo. No início da década de 90 o mercado brasileiro viveu um período de abertura, onde os consoles tinham seu acesso facilitado, embora, devido ao seu preço ainda elevado, ainda tivessem um público doméstico restrito.

Na mesma década, se popularizaram fliperamas e locadoras de videogames. Os fliperamas ou arcades, 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. Com o barateamento dos videogames, era bastante comum ver nas periferias o surgimento de salas de jogos improvisadas ou em pequenos negócios, como bares e vendas de bairro, onde os donos investiam em algumas máquinas como fonte extra de renda. Devido ao baixo custo, principalmente em oposição ao preço de um console doméstico, as classes mais populares tomaram conta desses espaços (SILVA, 2014; CHAGAS, 2015). Especialmente nessa época de expansão para as periferias, cresceu a fama dos fliperamas como lugares perigosos, ligados à criminalidade e à “vagabundagem” (CHAGAS, 2015; SILVA, 2014). A soma desses fatores afastava jogadores mais novos, que em geral preferiam frequentar as locadoras (FALCÃO, 2021; SILVA, 2014; SILVA; VINCENZO, 2021).

Sobre as locadoras de videogames, o modelo de locação de CDs e cartuchos começou nos EUA com a rede Blockbuster, no final da década de 1980, chegou no Brasil logo em seguida. Com o fim da Lei de Reserva de Mercado, os games passaram a ganhar força no território nacional e outras redes varejistas tornavam-se cada vez mais frequentes, algumas montando suas próprias lojas físicas para venda e aluguel de jogos eletrônicos. A bibliografia dá conta da importância da empresa paulista ProGames, inicialmente uma loja de venda de jogos, mas que através da sua forma inovadora de ação comercial acaba abrindo filiais em outros estados do país, ajudando novos empreendimentos e influenciando o modelo de negócio que se tornaria popular no Brasil (SILVA, 2014).

A falta de outros lugares de convivência e lazer nas periferias e no interior do país foi tornando as locadoras um ponto de encontro para a juventude, responsável por transformar o cotidiano e as formas de interação entre os jovens. Algumas características atribuídas a essas lojas, inclusive, também voltariam a ser mencionadas no contexto das lan houses, como a sociabilidade, a importância desses locais para a formação de identidade, a presença majoritária de jovens do sexo masculino, cooperação, competição e a conformação desses ambientes como

espaços de aprendizagem coletiva (SILVA, 2014). Desta forma, entendemos que as lan houses são um ponto de continuidade nos ambientes inaugurados por fliperamas e locadoras. Muitas lans, inclusive, foram locadoras de videogames ou de DVDs no passado, e acompanharam uma tendência de mercado e a crescente busca pelo acesso à computadores pessoais no início dos anos 2000.

As lan houses são lojas que disponibilizam computadores conectados à internet por um custo por hora. O número de computadores varia, tendo em média 10 máquinas (BARROS, 2008; CARVALHO, 2010), número que podia chegar a 40 ou 60 em empreendimentos maiores, sobretudo os que tinham como foco os videogames. A literatura sobre o tema geralmente descreve que o cenário das lan houses não era composto apenas pelos micros, teclados, mouses e fones de ouvido, mas pelo ar-condicionado frio e, sobretudo em lan houses mais voltadas para jogos, as luzes apagadas (CARVALHO, 2010). Em algumas, existia estrutura de banheiros e era possível comprar bebidas e lanches, o que funcionava como uma renda extra para os donos desses estabelecimentos.

Como vimos, é fundamental fazer uma diferenciação entre as lan houses pioneiras e as que se espalham pelo Brasil após as políticas de incentivo à compra de computadores para uso pessoal promovidas pelo governo, especialmente o programa “Computador para Todos”, que inicia em 2003 e se consolidou em 2005 (CARVALHO, 2010). A Monkey Paulista é tida como a primeira lan house do Brasil, fundada em 1998 por Sunami Chun, que tinha como inspiração os *PC bangs* sul-coreanos. O negócio depois viria a se tornar uma franquia, a Monkey Lan4Fun, e foi fundamental para a difusão da cultura de videogames, especialmente os jogos competitivos como o *Counter-Strike*, ao se aliar a organizações que começavam a institucionalizar a prática de eSports no mundo, como a *Cyberathlete Professional League* (CPL), e ajudar a formar um ecossistema local de times e competições.

O modelo de negócio da Monkey era um pouco diferente do geralmente exposto na literatura, justamente porque buscava se desvincular da imagem de “casa de jogos” e dos fliperamas, ao promover um ambiente mais convidativo e inclusivo. Seus estabelecimentos também geralmente eram maiores, com mais máquinas e estrutura preparada para receber campeonatos. A Monkey se espalhou ao redor do Brasil e influenciou outras lan houses focadas em videogames ainda no início dos anos 2000, se configurando como uma atividade de lazer para as classes mais altas. O *Counter-Strike* está vinculado a essas lans desde o início, e rapidamente se tornou o jogo preferido dos frequentadores.

O fenômeno viria a se espalhar após 2003, especialmente fruto do empreendedorismo, sobretudo da população de baixa renda, que aproveitaram as políticas de inclusão do governo

não para uso pessoal, mas para abrir lan houses nas periferias (LEMOS, 2011). Além de jogos, também ofereciam acesso à internet e a redes sociais, e serviços como conserto de máquinas, digitação e impressão de currículos. A Associação Brasileira de Centros de Inclusão Digital (ABCID) estimava que em 2010 existiam cerca de 108 mil lans no país. Matérias de jornal também ajudavam a documentar como esses negócios se espalharam para as favelas do Rio de Janeiro (GRANCHI, 2007) ou na periferia do Recife (OLIVEIRA, 2007), e que diferente da estrutura das grandes lans pioneiras, frequentemente eram lojas improvisados em salas pequenas, mas que estavam sempre lotadas, sobretudo nos fins de semana e nos feriados. Mais uma vez, o CS era a grande estrela dos jogos e um dos principais motivos para o alto fluxo de pessoas.

Também levantamos os motivos para o sucesso do título por aqui. De forma resumida, eles seriam a) o caráter 3D e imersivo da visão em primeira pessoa, e o “realismo” para os jogos da época; b) o ritmo acelerado e visceral próprio dos FPS; c) requisitos técnicos modestos e baixa barreira de entrada para quem começava a jogar; d) a forma como era estruturado o modo multiplayer, que enfatizava a colaboração e a competição; e) o misto de digital e físico característico das lan houses, que acentuavam o aprendizado coletivo, a sociabilidade e uma atmosfera de jogo intensa; f) a possibilidade da conexão via LAN, o que prescindia de uma qualidade de conexão estável; g) conexão com uma cultura juvenil brasileira baseada em padrões de masculinidade hegemônica; h) cultura competitiva e início da institucionalização dos esportes eletrônicos; i) a brasilidade do mapa cs_rio e as tentativas de dificultar o acesso ao jogo, que acabaram por ter o efeito contrário.

De forma geral, as lan houses se tornaram ponto de encontro entre os jovens e tiveram um papel fundamental na inclusão digital dos brasileiros. Tinham como características principais a sociabilidade juvenil e o ambiente de aprendizado, e no que tange os jogos, a competição, provocações e troças que constituíam esses locais como majoritariamente masculinos e permeados por uma performance de masculinidade hegemônica (KENDALL, 2011; SILVA, 2014; NEMER, 2021). Para os videogames, as lans foram fundamentais para formar comunidades com interesses em comum e difundir um cenário tanto profissional quanto comunitário de esportes eletrônicos. Pela má fama advinda da proximidade com os jogos, no entanto, esses negócios foram sistematicamente perseguidos pelo Estado, que impunha dificuldades para o seu funcionamento. Reflexo disso foi a proibição à comercialização do *Counter-Strike* em 2007, motivada pela “violência” e “realismo” do jogo (FABER; MARQUES, 2020).

A falta de incentivo, as sanções governamentais e as resistências, o barateamento de PCs e a popularização da internet móvel e de banda larga fizeram com que as lan houses diminuíssem em número. Os efeitos já eram sentidos em lan houses maiores e focadas em jogos desde 2002 (ESSENFELDER, 2002) e se agravou no contexto geral a partir de 2010 (CETIC, 2011). O *Counter-Strike* acompanha esse movimento, com a desaceleração do investimento e das competições no título e um cenário mundial de escassez por volta de 2010. No Brasil, o reaquecimento acompanha o movimento global e se deu por volta de 2013, após o lançamento do sucessor do CS, o *Counter-Strike: Global Offensive*, em 2012. Nesse meio tempo, as iniciativas da comunidade em manter uma coesão e seguir estimulando campeonatos locais foram fundamentais para manter os fãs unidos.

O renascimento do *Counter-Strike* passou por uma “terceira onda”, a dos eSports (TAYLOR, 2018), onde os jogos eletrônicos competitivos se aliaram ao desenvolvimento das TICs, especialmente ao *streaming*. Como visto, para além das transmissões online, essa nova fase passa também pelos megaeventos sazonais e um aumento na complexidade e convergências entre comunicação, tecnologia e comunidades de jogos (TAYLOR, 2018; WITKOWSKI, 2020; JIN, 2020). No caso do CS, o crescimento do jogo como esporte midiático é fruto da amálgama de diversos atores, técnicos, sociais, amadores e profissionais, que vão desde APIs e contratos de propriedade intelectual até fãs que geram conteúdos em sites e redes sociais, criando repositórios de notícias, partidas e eventos que podem ser consultados a posteriori. Em resumo, é um trabalho diário em rede, fortalecido e monetizado por meio do envolvimento da comunidade, sustentado por relacionamentos da indústria e central para entender a trajetória do *Counter-Strike* como um esporte focado na espetacularidade. Nesse contexto, *streamers* e influencers passam a proliferar na comunidade brasileira, funcionando como guardiões do legado do jogo e fonte de inspiração para os fãs.

Para alcançar os objetivos propostos nesta pesquisa, os procedimentos metodológicos buscaram uma abordagem multimetodológica que mesclou pesquisa documental, história oral e entrevistas narrativas biográficas. A pesquisa documental foi o método escolhido para situar eventos passados e identificar suas condições de existência, tendo sido fundamental para compreender o contexto socioeconômico, eventos e acontecimentos que poderiam interferir direta ou indiretamente nos dados ou na interpretação dos resultados de pesquisa e desenvolver a familiarização com o objeto pesquisado.

No entanto, apenas a abordagem documental não teria sido inteiramente capaz de apreender o ethos cultural que se formou em torno daquele fenômeno. Além disso, consideramos necessário compreender mais a fundo a sua extensão. Sendo assim, optamos por

endereçar diretamente as pessoas que tiveram relação direta e indireta com os diferentes momentos da história do *Counter-Strike* no Brasil, de modo a compreender suas histórias de vida e subjetividades, bem como suas interpretações acerca do mundo social vivenciado. Esse processo foi feito com a ajuda da história oral e do método de entrevista narrativa biográfica (ROSENTHAL, 2014).

Foram realizadas 14 entrevistas biográficas, de forma online, com pessoas que tinham o hábito de frequentar lan houses para jogar *Counter-Strike* entre os anos de 1998 e 2010 – período que compreende o ano de criação da primeira lan no Brasil até o ano que, pelos dados levantados, marca o ponto alto do declínio desses estabelecimentos, sobretudo com a finalidade de jogar. Como um segundo critério, também foram privilegiados os informantes que mantêm algum tipo de relação com o *Counter-Strike: Global Offensive*, jogo lançado em 2012 e ativo até hoje, e que marcou um segundo momento da franquia. Essa relação poderia envolver pessoas que jogam ou jogavam casualmente ou profissionalmente, e até as que apenas se consideram espectadores (assistem a *streams*, VODs, etc.) mas que se identificam como parte da comunidade do jogo de alguma forma. Como comentamos, a única exceção foi a informante aqui identificada como Nicole, que começou sua relação com o CS em 2020, incluída na amostra devido à dificuldade em achar informantes do sexo feminino.

Esses informantes foram selecionados através de dois processos. Primeiro, divulgamos a pesquisa em grupos e comunidades de redes sociais relacionadas ao jogo no Brasil. Após as entrevistas, os voluntários indicavam outros possíveis informantes que julgassem se encaixar no perfil pretendido. O procedimento configura o método da bola de neve (amostra intencional com máxima heterogeneidade). Embora tenhamos obtido bons resultados dessa maneira, houve a necessidade de buscar informantes que descentralizassem geograficamente a amostra, com particular interesse nas regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste. Para tal, como segundo passo, novas divulgações foram feitas em comunidades regionais do jogo no Facebook. O recorte amostral adotado foi o proposto pelo próprio método das entrevistas narrativas biográficas (ROSENTHAL, 2014). Definimos o número de entrevistas por saturação, ou seja, a partir do processo de transcrição e análise parcial dos dados obtidos, até que fosse possível verificar estabilidade ou redundância entre os respondentes.

As entrevistas narrativas biográficas podem não ser o método mais usual para o tipo de pesquisa que realizamos. No entanto, a proposta de Rosenthal (2014) se mostrou profícua para os nossos objetivos. Foi particularmente interessante deixar que os entrevistados construíssem sua própria história, o que em alguns casos ocupou uma parte relevante do tempo total da conversa, e entender o que escolhiam destacar e o porquê. Também foi um exercício desafiador

manter a concentração e a conexão com o entrevistado durante tanto tempo, uma vez que o entrevistador precisava estar frequentemente se policiando para não intervir e quebrar a linha de raciocínio que o entrevistado estava desenvolvendo. Entendemos que a opção pelo meio online acentua essas questões, pela inerente mediação tecnológica, mas embora tenhamos perdido um pouco no que tange à conexão e a uma observação integral do informante, o que inclui todo o seu corpo ou movimentos não captados pela câmera, o modo como as entrevistas foram conduzidas nos permitiram alcançar pessoas e locais que seriam impossíveis de outra forma.

Chamou nossa atenção o brilho nos olhos e o sentimento de nostalgia dos entrevistados ao recontar suas histórias. Foi perceptível que, ao construir a narrativa, as memórias iam sendo revividas, e sentimentos como excitação, tensão e felicidade puderam ser notados. Desta forma, para nós, não só o método ajudou a produzir resultados mais ricos, como também tornou o trabalho mais satisfatório. Foi bastante comum que, ao final das seções, as pessoas se emocionassem e agradecessem a oportunidade de participar, o que entendemos que deveria ocorrer ao contrário. Todos os informantes foram ricos para o nosso processo de pesquisa, e entendemos que, cada um à sua maneira, foram parte fundamental para os resultados que buscamos registrar aqui.

Também gostaríamos de falar das limitações desta pesquisa. Além da necessidade de conduzir as entrevistas através do ambiente online, nosso processo de investigação é bastante focado na memória humana, e que está sujeito a falhas e confusões. Registramos várias inconsistências durante nosso processo de pesquisa, que foram eliminadas ou minimizadas no processo de reconstrução biográfica e de análise documental. Também não conseguimos mais informantes do sexo feminino, com exceção da já citada, o que tentamos remediar através dos registros documentais, sobretudo em notícias e entrevistas. Entendemos que escutar mais mulheres (e por que não outras identidades) seria interessante para trazer uma perspectiva mais aprofundada dessas pessoas sobre o fenômeno.

Embora a comunidade de CS tenha feito diversos registros, também encontramos dificuldade em encontrar informações precisas sobre acontecimentos específicos, seja porque talvez não tenham sido feitos, ou pela lógica de funcionamento de buscadores e indexadores. Em geral, os registros são feitos pelos “vencedores”, com ênfases no que se percebe pessoalmente como importante. Em alguns casos, embora a perspectiva pessoal de pessoas “comuns” como nossos entrevistados também tenha sido fundamental, entendemos que em alguns casos ampliar o número de entrevistados e conversar com pessoas que tiveram uma

vivência mais profissional destes fenômenos também poderia ser proveitoso, sobretudo diante de outras formas de problematizar a questão.

Relembrando nossos objetivos, com esta pesquisa pretendíamos identificar e discutir as culturas dos games em seus diferentes lugares sociais através do percurso do CS no país. Como objetivos específicos, tínhamos três: a) identificar o percurso geográfico feito pelo CS no Brasil; b) compreender como o CS influencia a formação de uma identidade *gamer* brasileira; c) descrever as particularidades das práticas de jogo do CS no contexto brasileiro.

Como principais achados, identificamos que a cultura dos videogames no Brasil era (e ainda é) bastante dividida em classes sociais e limitada pelo acesso, embora haja negociações, que não se limitam, inclusive antecedem, as lan houses. Entendemos que isso está diretamente ligado aos altos custos de aquisição de tecnologia, onde se incluem os videogames, o que se mantém até hoje. Também é fundamental pontuar que a exclusão no Brasil não está só ligada apenas ao baixo poder aquisitivo, mas também à cor da pele e à escolaridade, por exemplo (FRAGOSO, 2004), o que ainda é sentido até hoje no perfil do jogador médio, seja ele casual ou profissional, e na representatividade de forma geral na indústria brasileira de videogames. Por outro lado, confirmamos que, no âmbito dos videogames, as lans representaram um movimento de inclusão particularmente importante para a história do país, tendo contribuído de forma significativa para aumentar a fluência tecnológica das camadas mais pobres e permitido a difusão dos jogos digitais que demandavam infraestrutura de custo elevado, como o *Counter-Strike*.

Nesse contexto, é preciso destacar que a nossa hipótese inicial de que as lan houses, e em especial o *Counter-Strike*, representariam o primeiro contato de um número considerável de jovens brasileiros com os jogos digitais não se confirmou. Praticamente todos os entrevistados já tinham tido contato com videogames, a grande maioria através de fliperamas e, especialmente, de locadoras. Essas últimas, em geral, eram as preferidas, pois eram indicadas pelos informantes como locais mais seguros que os primeiros. Em contrapartida, as lan houses significaram para muitos entrevistados, sobretudo os de origem mais humilde, o primeiro contato com computadores. Mesmo para os que já tinham máquina em casa, também significaram um acesso mais constante à internet, posto que a maioria das conexões domésticas da época eram feitas por internet discada, que limitava o tempo ou os horários de uso por conta do alto custo. Notamos, também, a existência de uma divisão muito clara entre “fliperamas de shopping” e os de bares, locadoras centrais e as de periferia, e entre as lan houses pioneiras, em regiões centrais e focadas em videogames, e as “de bairro”, que se proliferam pelas zonas mais pobres após as políticas de barateamento de acesso a PCs promovidas pelo governo.

Sobre o primeiro objetivo específico, que era “identificar o percurso geográfico feito pelo CS no Brasil”, concluímos que o jogo chegou ao país quase simultaneamente às primeiras lan houses paulistas. Os relatos dão conta de que o CS foi instalado na Monkey, tida como a primeira lan do Brasil, em 1999, e rapidamente se tornou um enorme sucesso. Sobre o movimento de expansão, também relatamos que, mesmo que a infraestrutura de telecomunicações brasileira encontrasse dificuldade para penetrar as periferias de grandes cidades ou se espalhar de maneira uniforme para os estados do Norte, Nordeste e Centro-Oeste do país, lan houses voltadas para jogos e com um número alto de máquinas já eram uma realidade nessas regiões por volta de 2002, sobretudo nas capitais. Ou seja, antes das políticas de inclusão digital promovidas pelo governo e por influência da franquia Monkey e de lojas similares, cujo modelo de negócio, práticas e jogos disponibilizados serviam de modelo.

Segundo os informantes da pesquisa, a possibilidade de jogar em rede local (LAN), especialmente o *Counter-Strike*, foi importante e constituía uma atração central desses negócios, já que a maior parte da população prescindia de uma conexão doméstica rápida e estável à internet. Os relatos também dão conta de uma percepção de aumento desses estabelecimentos por volta de 2003 e 2007, como um dos efeitos dos projetos desenvolvidos no primeiro governo do presidente Luiz Inácio “Lula” da Silva (2003-2006). O CS acompanha esse movimento, sendo levado a lan houses de bairros periféricos que desejavam lucrar com o jogo queridinho dos jovens, e posteriormente chegando ao interior do país. Essa simbiose entre CS e lans ajuda a entender a penetração do jogo no nosso território, que junto com o pioneirismo nas práticas competitivas, viria a se estabelecer como o mais famoso nas lans do país.

Sobre a compreensão de como o CS influencia a formação de uma identidade *gamer* brasileira, entendemos que os achados desta pesquisa dão conta de características de um período de tempo e de uma comunidade específica e bem definida. Isso significa que, como trouxemos ao longo deste trabalho, existiam outras comunidades de outros jogos no mesmo período, mas devido a sua centralidade e importância para a cultura de videogames no Brasil, a do *Counter-Strike* mereceu o destaque dado. Embora influências sejam percebidas até hoje, entendemos que dinâmicas e práticas culturais estão sempre em movimento. No caso abordado nesta dissertação, a cultura dos videogames sofreu mudanças com a movimentação para o online e para os ambientes privados (em oposição aos espaços públicos como as lan houses), com o surgimento de novos títulos e popularização de novos gêneros, que chegaram a superar o CS, e com a ascensão de uma nova geração de jogadores com outros costumes e hábitos, que constituiriam um novo momento da cultura de videogames. Sendo assim, no momento atual a comunidade de *Counter-Strike* parece ser majoritariamente formada por jogadores que viveram

a época das lan houses, e foram diretamente influenciados pela cultura formada nesses locais. Com isso, não causa surpresa que características e dinâmicas sociais atribuídas às lan houses na bibliografia sobre o assunto também apareceram nos relatos sobre os contextos de jogo do *Counter-Strike*. A sociabilidade foi um dos principais destaques, configurando tanto as lans quanto o próprio *Counter-Strike* como um ponto de convergência para programas em grupo com os amigos. Os ambientes criados no entorno do CS eram majoritariamente permeados pelas provocações e gritarias dentro do jogo. Embora tendam a ser considerados tóxicos em parte da literatura acadêmica, para os informantes esses comportamentos eram vistos como aceitáveis, e até mesmo desejáveis. Para eles, tratam-se de artimanhas, frequentemente utilizadas como artifício psicológico, como forma de desestabilizar o adversário, contribuindo para a coesão do grupo e para a atmosfera competitiva de jogo. O controle das tensões e a definição do que seria ou não aceitável tende a ser geralmente gerido pelo próprio grupo, com influência significativa dos donos ou responsáveis pelas lan houses quando o jogo era desenvolvido nesses locais.

Esse ambiente de provocação, especialmente em eventos presenciais (ou em LAN, como são chamados), continua sendo uma marca latente na comunidade de jogos competitivos. Embora discussões sobre toxicidade e dos limites desses insultos estejam presentes hoje em dia, os defensores do deboche e da troça sempre voltam ao ambiente das lan houses para justificar e defender seu ponto de vista (JUNIOR, 2022a). Por outro lado, vale ressaltar que parte dos informantes considera que o limite do aceitável é frequentemente cruzado nas partidas online atualmente. A toxicidade é, inclusive, um dos principais fatores que levaram alguns jogadores a abandonar ou diminuir seu tempo de jogo, embora não tenham perdido o carinho especial pelo CS. Desta forma, é possível dizer que a preocupação com as interações tóxicas nos ambientes de jogo não se limita à comunidade acadêmica, mas abrangem a comunidade de videogames como um todo.

Ainda sobre a experiência comunitária como marca da cultura dos videogames, constatamos que os jogadores de CS eram vistos por alguns informantes como geralmente mais “descolados” do que os fãs de outros jogos. Segundo os relatos, a percepção é de que eles tinham uma vida social mais ativa, frequentando outros locais além das lans, como campos de futebol, baladas ou academias. Em paralelo ao ambiente das lan houses, que impulsiona a sociabilidade e sugere a cooperação entre os companheiros da mesma equipe, o próprio jogo CS e o contexto em que era jogado favoreceram, em algum nível, jogadores mais comunicativos e menos tímidos, que se sentiam à vontade em um ambiente de mais liberdade como as lans, bem como no ambiente online instituído pelo próprio jogo. Essas características têm relação com os “terceiros lugares” citados por Oldenburg (1999) e Frago (2008), onde entendemos que o

offline das lans e o espaço online do jogo funcionam como base de sustentação comunitária graças ao estabelecimento de uma identidade em comum e experiências compartilhadas por seus participantes. Também destacamos que, embora o teórico e o empírico deem conta que crianças frequentavam as lan houses e jogassem CS, devido a fatores como a temática do jogo, o imaginário popular e o custo para acesso, geralmente os praticantes mais assíduos eram adolescentes ou jovens adultos, especialmente no que tange a prática competitiva estruturada.

Os indícios apontam que o imaginário social em relação a videogames e jogadores, e até o próprio público consumidor, começou a mudar em nosso país especialmente a partir dos anos 2000. Se antes os videogames eram vistos como um brinquedo de criança ou uma atividade de entusiastas, geralmente estigmatizada como algo de “nerds”, com a chegada das lan houses e, posteriormente, com o barateamento das plataformas e conexões domésticas, a possibilidade de contato da cultura dos videogames com outros perfis populacionais se ampliou significativamente. Os reflexos podem ser sentidos hoje, com uma crescente popularização e aceitação dos videogames como parte importante do nosso imaginário social, em sintonia com o que Muriel e Crawford (2018), por exemplo, destacaram para outros países.

O CS também era (e ainda é) visto por parte da sua comunidade como um “jogo de macho”, sobretudo pela sua temática e aspecto competitivo, o que facilitou inicialmente a sua aceitação por um determinado grupo de jogadores e reforçou as performances de masculinidade hegemônica que marcam a comunidade dos FPS até hoje. Novamente, nesse tópico, em todos os relatos a trajetória do CS e a das lans se entrelaçam, na medida em que aqueles locais eram percebidos pelos participantes como espaços majoritariamente masculinos (CARVALHO, 2010; NEMER, 2021). Entendemos que esse entrelaçamento reforçou a exclusão das mulheres, o que contribuiu para a manutenção de uma tecnocultura tóxica (MASSANARI, 2015) que, gradativamente, fez com que a cultura do jogo digital fosse apagando identidades femininas, não-heterossexuais ou transgênero. No que inicialmente parece constituir um paradoxo, de acordo com os relatos colhidos com a passagem das conexões para o ambiente doméstico e a ampliação da diversidade de jogos online, essa restrição tendeu a se agravar no ambiente online. Na nossa pesquisa, esses reflexos podem ser exemplificados pelo apagamento das histórias do CS feminino e do papel das mulheres na comunidade. Como mostramos, o cenário feminino de *Counter-Strike* foi bastante próspero e movimentado, com diversos campeonatos acontecendo nacionalmente e equipes brasileiras sendo reconhecidas no Brasil e no mundo por seus feitos. Buscamos resgatar um pouco dessa memória, e esperamos, com este trabalho, também incentivar novas pesquisas que tenham como objetivo aprofundar as discussões e o papel de resistência de identidades fora do padrão de masculinidade predominante.

Também identificamos na comunidade de CS, a partir do relato de alguns informantes, um desejo pela manutenção do *status quo*, um certo conservadorismo frente a mudanças. Esse sentimento esteve presente na evolução do CS 1.5 para a versão 1.6, na proposta trazida pelo *Counter-Strike: Source* (CSS) e também na passagem do CS para o CS:GO, e continua até hoje frente a rumores de alterações no jogo ou em movimentos que busquem a inclusão de novos perfis de jogadores. Como seria de esperar, esse conservadorismo se reflete em uma certa nostalgia, um apego ao passado e ao legado que o CS construiu por aqui, especialmente no cenário competitivo.

Como citado, as vitórias nos *Majors* em 2016, trouxeram visibilidade para o jogo novamente no Brasil, acompanhada de uma espécie de “orgulho nacional” (muito similar ao que acontece nos esportes tradicionais, mesmo que não acompanhem a modalidade em questão). Com esse movimento, também foi perceptível uma redescoberta da história brasileira com o CS. Mesmo para aqueles que nunca tinham ouvido falar do cenário de eSports no CS 1.6, que não sabiam, por exemplo, dos títulos internacionais das equipes brasileiras e experienciaram o jogo inteiramente em partidas online ou nos limites do micro universo correspondente às suas lan houses de preferência, passaram a descobrir um pouco mais sobre a relação do Brasil com o *Counter-Strike*. Essa retomada parece ser, sobretudo, fruto do trabalho de influenciadores, muitos ex-jogadores, *managers* ou organizadores, e da comunidade, que ao longo dos anos gerou um incontável número de conteúdos e registros sobre a história do CS, que permanecem presentes em sites, fóruns e redes sociais.

O aspecto de coesão da comunidade, exemplificado pelas iniciativas independentes que buscaram manter os fãs próximos mesmo no período de declínio do jogo, como a Acervus Cup e a FalleN’s Academy também é latente. De certa forma, entendemos que o espírito comunitário ou “*grassroots*” que marcou os primeiros títulos competitivos do início do século ainda está refletido na comunidade do CS hoje em dia, mesmo após tantas mudanças no modo como se estruturam os eSports, e se configura como outra marca relevante dos fãs do jogo no Brasil.

Por último, também citamos as aproximações entre eSports e o futebol. Falamos um pouco sobre o *Major* de 2022 no Brasil, e como nos chamou a atenção a aproximação dos esportes eletrônicos com as práticas de esportes tradicionais, como torcidas organizadas, instrumentos de percussão e cânticos para as equipes. Entendemos que o esporte sempre foi para o Brasil um patrimônio cultural, uma prática de alta visibilidade e que faz parte do imaginário do que é ser brasileiro. O CS, por sua vez, representa um movimento de transição dessa construção simbólica de um esporte tradicional para um esporte eletrônico.

Nos relatos colhidos nesta pesquisa, é comum que os dois tipos de atividade esportiva tenham coexistido como práticas de lazer entre os grupos de amigos dos entrevistados. Paralelos também foram traçados entre um e outro no que tange a organização em times, o caráter agonístico e a constituição do jogo como uma atividade grupal fundamental para a construção da identidade e sentimento de pertencimento dessas pessoas. O futebol então funciona como um ponto familiar, de comparação, com uma nova prática de jogo digital competitivo para um grupo que era formado praticamente pelas mesmas pessoas. Sendo assim, nos parece natural que uma cultura influencie a outra, e que, ao menos para essa comunidade específica, experiências e práticas sejam adaptadas para um novo contexto.

Além disso, para nós, o *Major* reforça a importância dos encontros presenciais e da materialidade para os esportes eletrônicos, além da centralidade da espetacularização para a viabilização do esporte profissional (MACEDO; FRAGOSO, 2021). Mesmo que as lan houses não sejam mais o principal lugar público de jogo, os encontros presenciais ainda são parte fundamental da cultura de videogames (BOROWY, 2012).

Em relação às particularidades das práticas de jogo do CS no contexto brasileiro, começaremos falando sobre precariedade, mas também de empreendedorismo, criatividade e de uma busca por inclusão feita com as próprias mãos. Apesar da centralidade de seu papel, as lans eram uma forma de entretenimento financeiramente custosa, especialmente para os mais pobres. Os relatos dão conta que para jogar, normalmente os entrevistados dependiam de dinheiro dos seus pais e/ou abriam mão de algo, como alimentação ou transporte, a fim de investir em mais horas de jogo. Também há relatos de jogadores que conseguiam dinheiro através de apostas, como em partidas X1, ou buscando um lugar nos times das lan houses, o que geralmente permitia que jogassem de graça.

Pela dificuldade de acesso, o contato com o *Counter-Strike* também foi responsável pela criação de fluência digital, uma vez que levou alguns jogadores a aprender a lidar com um computador. Em alguns casos, isso foi fundamental para o desenvolvimento técnico dessas pessoas, o que implica em entrecruzamento não apenas entre a cultura dos videogames e a inclusão digital no país, mas também relaciona o CS à profissionalização e formação técnica da população anteriormente excluída das culturas digitais. Diversos entrevistados relataram que não sabiam jogar ou sequer utilizar um computador na primeira vez que tiveram contato com o *Counter-Strike*. No entanto, a motivação para jogar fazia com que fossem tutelados por amigos que já conheciam o jogo ou por outros frequentadores que já tinham mais experiência com o título. Essa primeira aquisição de literacia técnica abria as portas para outras atividades online, como explorar a internet, redes sociais, e-mails, sites de notícias. Em outras palavras, os

videogames em geral, e o CS destacado nesta pesquisa, tiveram um papel importante no desenvolvimento de um conhecimento acerca do digital que, na sociedade atual, tornou-se competência de primeira necessidade.

Para além do aspecto técnico, o aprendizado através da experiência competitiva com o CS também impactou a formação humana dos nossos entrevistados. Nos relatos, o jogo aparece como tendo um papel importante como atividade de lazer, mas também na sociabilização e construção de valores pessoais graças a demandas próprias do jogo em equipe, como companheirismo, humildade e cooperação. Acreditamos que essa aproximação entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais poderia ser melhor explorada quando falamos dos benefícios dos eSports, sobretudo para os mais jovens, ou mesmo diante dos questionamentos, ainda em curso, da natureza realmente “esportiva” dos jogos digitais competitivos.

Sobre o aspecto competitivo, é relevante destacar que o processo de pesquisa incluiu pessoas com diferentes níveis de envolvimento com o cenário competitivo de CS. Independente de qual fosse esse envolvimento, no entanto, a competição sempre apareceu como um motivo para a excitação e para seguir jogando. Com isso, acreditamos que o *Counter-Strike* pode ser considerado fundamental para o início da institucionalização de práticas de esportes eletrônicos no Brasil, especialmente após a aproximação da franquía Monkey Lan4Fun com a organização americana CPL, o que teve como resultado ligas locais estruturadas e campeonatos internacionais de CS sediados no Brasil. No entanto, chamamos atenção para o fato de que, quando falamos em competição e em esportes eletrônicos, estamos tratando de configurações de jogo para além de uma matriz profissional ou de espetáculo (DAMO, 2005; MACEDO, 2022).

No contexto das lans, eram raras as equipes que podiam se considerar profissionais, por uma questão de investimentos, de estrutura e porque o *know-how* acerca do eSport profissional ainda era bastante incipiente em nosso país. Nesse contexto, a matriz comunitária dos esportes tradicionais ou eletrônicos não pode ser deixada de lado (DAMO, 2005; MACEDO, 2022) e é, em geral, a mais latente nesse processo de pesquisa. O aprofundamento da nossa investigação confirmou que as disputas aconteciam em praticamente qualquer lan house. A maioria estava longe da estrutura dos campeonatos da Monkey ou da CPL, e em alguns casos não existiam torneios propriamente ditos, com as disputas acontecendo em corujões e tendo como premiação algumas horas de jogo grátis ou uma refeição na lanchonete. Como citado acima, no entanto, isso não significa que não houvesse dedicação. Os jogadores investiam o seu tempo nas disputas e na sua evolução pessoal porque competir (e ganhar) era uma forma de diversão.

Em geral, as pessoas envolvidas com os “times” desse primeiro momento não recebiam salário, como é comum hoje, e o mais usual é que tivessem como contrapartida a possibilidade de jogar de graça, o custeio de campeonatos e transporte e os periféricos, como mouse, teclado e fone. Em caso de vitórias, também existia a premiação, onde periféricos ou peças de computador eram mais comuns que dinheiro. Essas competições ajudaram a construir rivalidades e memórias que permeiam todos os relatos desta pesquisa e contribuem para a construção de um legado para o jogo. Ser um jogador profissional de videogame era algo ainda inimaginável, mas a paixão pelo jogo manteve as disputas acontecendo até que o fluxo natural da vida, como trabalho, estudo e família, impedisse a dedicação de outrora. Anos depois, para alguns informantes, ainda é presente um fantasma de “e se eu tivesse continuado jogando?” e uma admiração por jogadores da época que são hoje as principais figuras do cenário competitivo do jogo.

Para entender o desenvolvimento das culturas de videogames, também é importante entender o processo de declínio das lan houses. No nosso percurso de pesquisa, o aspecto financeiro chamou atenção. Embora, os registros indiquem que no caso das primeiras lan houses, aquelas com modelos de negócio semelhantes ao da Monkey, o empreendimento era lucrativo e sustentável (ESSENFELDER, 2002), a bibliografia também dá conta e que a maior parte das lan houses brasileiras eram de natureza familiar e tinham como padrão a informalidade. Somado às perseguições de cunho moralista e sanções promovidas pelo poder público através de projetos de lei (PLs), como restrições de acesso a jovens e adolescentes, distância mínima entre lan houses e estabelecimentos de ensino e obrigações de cadastro dos usuários, também indicam que boa parte desses locais não sobreviviam ao primeiro ano de vida e eram carentes de auxílio para que se tornassem economicamente viáveis (MONCAU; FERRAZ, 2011; CETIC, 2011), o que foi reforçado por nossos informantes.

Para nós, este é mais um indício de precariedade, além de exemplificar como o governo brasileiro falhou em incentivar iniciativas de inclusão e inovação que já estavam presentes em grande quantidade no país, e que vão além da indústria de jogos. É inevitável, por exemplo, a comparação com os *PC bangs* sul-coreanos, e o modo como paulatinamente uma ação empreendedora espontânea foi integrada às políticas públicas do Estado, impactando áreas como tecnologia, turismo e trabalho, e ainda hoje sendo locais de lazer relevantes para a cultura coreana (HUHH, 2008; JIN, 2010, 2020; KANG, 2014; JIN; KARHULATI, 2019).

Por aqui, um número grande de estabelecimentos, a falta de incentivo, a expansão do acesso a PCs, internet banda larga e móvel levou à saturação do mercado. Com a migração crescente dos jogadores para o ambiente doméstico, as lan houses foram perdendo público

consumidor e relevância, especialmente para a comunidade de videogames. É importante notar que esse desfecho é reflexo direto das apostas do Governo Federal nos computadores domésticos ao invés das máquinas de uso em local público, como os telecentros, ou de possíveis iniciativas público-privadas, como as lan houses, assim como discutimos no subcapítulo 3.3. Assim como na Coreia do Sul, no Brasil as políticas públicas foram decisivas para o futuro desse modelo de inclusão digital, entretanto as nossas foram na direção da priorização da propriedade individual.

Em paralelo a essa reconfiguração do espaço de jogo para os ambientes privados ocorreu o aparecimento de outros títulos, especialmente no cenário de eSports, que também foram registrados por nossos informantes. Alguns citaram diretamente o *League of Legends* e o impacto que o game teve em relação ao seu consumo de jogos digitais. Como discutimos, a maneira da desenvolvedora do jogo, a Riot Games, gerir seu ecossistema é diferente do observado no CS e tem ganhado cada vez mais espaço, reconfigurando a relação das comunidades com os videogames e com os esportes eletrônicos. Dessa forma, é possível afirmar que esses impactos também se dão na forma de comercialização e estruturação da indústria de videogames, além de desenvolver os eSports, para além do LOL, através da profissionalização e institucionalização das práticas competitivas (cf. LLORENS, 2017).

De qualquer forma, muito por conta das polêmicas e da exposição midiática, o CS foi responsável por tornar os videogames ainda mais conhecidos fora do nicho de entusiastas, para o bem ou para o mal, sendo responsável por dar um lugar especial ao título no imaginário popular. Os campeonatos e disputas, estruturados ou não, e a extensão que o *Counter-Strike* alcançou no Brasil através das lan houses também ajudou a desenvolver as bases do “eSports espetáculo” (MACEDO, 2022), através das trocas promovidas com organizações estrangeiras, além de um aspecto comunitário localizado desse tipo de esporte.

Uma questão que sempre surge quando falamos de esportes eletrônicos é a suposta existência de habilidade brasileira no gênero dos FPS de forma geral. Para nós, esse aspecto comunitário é a chave do desenvolvimento desse talento no país. Pelo menos desde o início dos anos 2000, temos uma comunidade inteira de jogadores (através do CS) voltada para práticas competitivas. Entendemos que existem aproximações, por exemplo, com a difusão do futebol no Brasil, e a constituição de um ecossistema competitivo no esporte, através das peladas de bairro e dos clubes profissionais desde muito cedo, o que impulsionou o aprendizado e o desenvolvimento de novos talentos.

Sendo assim, defendemos que o *Counter-Strike* marcou o que chamaremos de um terceiro período da cultura dos videogames no Brasil. Como resumo geral, dividiremos esses períodos da seguinte maneira:

1. Década de 1980: marcado pelas políticas de lei conhecidas como “Reserva de Mercado” que vigoraram entre 1970 e 1992. Surgimento dos clones brasileiros de computadores e consoles estrangeiros através de engenharia reversa. Emergência das *softhouses*, que aproveitaram a falta de regulamentação e se dedicaram à fabricação de cartuchos e jogos piratas. Primeira onda de fliperamas;
2. Década de 1990: período de abertura de mercado, facilitação do acesso a consoles e surgimento dos primeiros computadores pessoais (PCs). Popularização das locadoras de videogames. Segunda onda de fliperamas, quando as máquinas se espalham pelas periferias. Na mesma época, cresceu a fama desses locais como perigosos, ligados à criminalidade e à “vagabundagem”. Os jogos mais populares eram os de plataforma, os de luta e os de futebol;
3. Anos 2000: popularização dos “computadores coletivos”, através de lan houses e telecentros. Conexão em LAN e internet doméstica discada. Desenvolvimento e início da institucionalização das práticas de esportes eletrônicos, especialmente através do *Counter-Strike*. Gêneros como FPS, MOBA e MMORPGs ganham espaço. Há indícios de que os videogames passam a atingir outros públicos e ganhar mais relevância no imaginário social brasileiro, deixando de ser vistos estereotipadamente como uma atividade de entusiastas, nerds ou crianças;
4. Anos 2010: caracterizado pela disseminação do computador individual, pelo barateamento e expansão da conexão doméstica de banda larga e da móvel através de smartphones. Multiplicidade na oferta de títulos e de gêneros. Predominância das práticas de jogo em ambientes domésticos e online, embora os eventos presenciais ainda sejam parte importante da cultura de games. Difusão dos jogos *mobile*.

Para terminar, gostaríamos de destacar que o que buscamos fazer neste trabalho foi também gerar material para que futuras pesquisas sobre o tema possam ser desenvolvidas. Com a abordagem teórico-metodológico aqui empreendida, foi possível para além da análise, compilar diversas informações sobre o percurso do *Counter-Strike* no Brasil, que incluem times, eventos, sites, figuras representativas para a comunidade, entre outros, além de esboçar uma linha do tempo para o fenômeno no Brasil. No entanto, essa dissertação é um recorte, e diversas escolhas do que registrar ou não tiveram que ser feitas. Reconhecemos que nossa abordagem se dá em um plano amplo, e acreditamos que cada um dos subtemas aqui trabalhados mereceria a

atenção de um projeto de pesquisa único. Gostaríamos de ver desenvolvimentos posteriores de diferentes pontos que acreditamos ter ajudado a trazer à tona na história dos videogames no Brasil, por exemplo, em futuros trabalhos que recuperem a história feminina e que falem sobre outros tipos de representatividade nos esportes eletrônicos no Brasil, que investiguem mais a fundo a relação das periferias urbanas e regionais com os videogames, que discutam a influência do futebol nos esportes eletrônicos e que descrevam o impacto dos *streamers* e influenciadores digitais nas culturas de videogames brasileira. De toda forma, esperamos ter contribuído para aprofundar as discussões acerca do CS, um título tão relevante para a história dos jogos digitais no Brasil e que, para a comunidade de jogadores, para os entrevistados e, certamente, para o autor desta pesquisa, é fonte especial de nostalgia e boas memórias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABIDIN, Crystal. From internet celebrities to influencers. In: ABIDIN, Crystal. *Internet Celebrity: Understanding Fame Online*. Bingley: Emerald, 2018.
- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento. Fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- AFONSO, Carlos A.; BRITO, Cláudio J.; KNEESE, Fernando Q.S.. *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.
- AFONSO, C. A. Internet no Brasil – alguns dos desafios a enfrentar. *Informática Pública*, v. 4, n. 2, p. 169-184, 2002.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama. *Novas cartografias cognitivas: uma análise do uso de tecnologias intelectuais por crianças da rede pública em Salvador, Bahia*. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação, UFBA, Salvador, 1998, 158p.
- _____. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. Tese (Doutorado em Educação). Faculdade de Educação, UFBA, Salvador, 2004, 249p.
- AIZU, I. A comparative study of broadband in Asia: Deployment and policy. *GLCOM Colloquium No. 13*, 2002.
- AMARAL, Adriana Facina Gurgel do; PASSOS, Pâmella Santos dos. Consumo, inclusão e segregação: Reflexões sobre lan houses e um comentário sobre rolezinhos. In: *Pragmatizes – Revista Latino Americana de Estudos em Cultura*, ano IV, n. 6, Universidade Federal Fluminense, p. 22-39, 2014.
- AMARO, M.; FRAGOSO, S. East meets South: The creative appropriation of Nintendo and Sega videogames in Brazil. *Proceedings of DiGRA*, 1-4, 2020.
- AMARO M.; FRAGOSO, S. Apropriações típica-mente latinoamericanas de videogames e o sucesso da SEGA no Brasil [Typical Latin American appropriations of video games and the success of SEGA in Brazil]. Presented at *The Hispanic and Latin American Video Gaming Experience: Imagery, Industry & Audience*, February 25 and 26, 2022. Lubbock, TX.
- APPERLEY, T.; JAYEMANE, D. A Virada Material dos Game Studies. *Lumina*, [S. l.], v. 11, n. 1, 2017. DOI: 10.34019/1981-4070.2017.v11.21419. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21419>. Acesso em: 20 mai. 2022.
- ARANA, M. V. M. de. *Jogos eletrônicos: por uma semiótica passional*. Significação: Revista De Cultura Audiovisual, 29(18), 125-143, 2002.
- ARANA, Maria Virginia Moraes de. *Jogos eletrônicos e geração digital: um discurso da cotidianidade*. 2004. 102 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2004.
- ARNOLD, M. *Culture and anarchy*. In J. Storey (Ed.), *Cultural theory and popular culture* (2nd ed.). Athens, Georgia: Prentice Hall, 1998.
- ARRUDA, Felipe. 20 anos de internet no Brasil: aonde chegamos?. *Tecmundo*, 04 de mar. de 2011. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/internet/8949-20-anos-de-internet-no-brasil-aonde-chegamos-.htm>>. Acesso em 15 de maio. 2022.

AZEVEDO, Théo. Saiba por onde andam ciberatletas que fizeram sucesso no Brasil. UOL, São Paulo, 22 de abr. de 2014. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2014/04/22/saiba-por-onde-andam-ciberatletas-que-fizeram-sucesso-no-brasil.htm>>. Acesso em 13 jan. de 2023.

BALBONI, Mariana. In: Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil : TIC Domicílios e TIC Empresas 2007. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2008.

BARBERO, Jesús Martín. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. Trad. de Ronald Polito e Sérgio Alcides. 4. ed. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2006.

BARBOSA, A.; CAPPI, J. O Fenômeno das Lan Houses. GV-executivo, v. 9, n. 1, jan/jun, 2010.

BARNETT, W. The dynamics of competitive intensity. Administrative Science Quarterly, 52(1), 128-160, 1997.

BARRETO, A. M.; PARADELLA, M. D.; ASSIS, S. Bibliotecas públicas e telecentros: ambientes democráticos e alternativos para a inclusão social. Ciência da Informação, Brasília, v. 37, n. 1, abr, 2008.

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.

BARROS, Carla. Usos juvenis de computadores na lan da periferia: um estudo sobre cultura, sociabilidade e alteridade. Anais do XXXII Intercom, 2008.

BATISTA, Lucas. Circuito aberto ou fechado? Entenda formatos de competições nos esports. TechTudo, 10 de ago. de 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/08/circuito-aberto-ou-fechado-entenda-formatos-de-competicoes-nos-esports.ghtml>>. Acesso em 22 nov. de 2022.

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BAUDRILLARD, J. Simulacros e Simulações. Lisboa: Relógio D'Água, 1992.

BELISÁRIO, Adriano; LOPES, Juliana. As culturas digitais dos Pontos de Cultura e Lan houses. In: FERRAZ, Joana Varon; LEMOS, Ronaldo. 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.

BENJAMIN, Walter. Magia e Técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. (Obras escolhidas v.1). Brasiliense, 1985.

BENVEGNÚ, Lucas. 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-cs-go-aponta-site>>. Acesso em: 16 de junho, 2022.

BERNERS-LEE, Tim. Weaving the Web: The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web by its inventor. Britain: Orion Business, 1999.

BESOMBES, Nicolas. Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités. Tese (Docteur de L'université Paris Descartes en Sciences et Techniques des Activités Physiques et Sportives) – Ecole Doctorale 566: Sciences du sport, de la motricité et du mouvement humain, Université Paris Descartes, Paris, 2016.

BOROWY, Michael. Public gaming: eSport and event marketing in the experience economy. Thesis (Master of Arts) – School of Communication, University of British Columbia, Burnaby, 2012.

BOYLE, E. A., CONNOLLY, T. M., HAINEY, T., BOYLE, J. M. Engagement in digital entertainment games - A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 28, 771-780, 2012.

BIAZZI, Leonardo. MIBR: a história do maior time de Counter-Strike do Brasil. eSporTV, 11 de fev. de 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/mibr-a-historia-do-maior-time-de-counter-strike-do-brasil.ghtml>>. Acesso em 18 nov. 2021.

BRASIL aparece na segunda colocação entre os países que mais faturaram em CS:GO. Canaltech, 18 de jul de 2016. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/brasil-aparece-na-segunda-colocacao-entre-os-paises-que-mais-faturaram-em-csgo-73709/>>. Acesso em: 20 de junho, 2022.

BRUNO, F.. Objetos técnicos sem pudor: Gambiarra e tecnicidade. *Revista Eco-Pós*, 20(1), 136-149, 2017.

BUENO, Renato. Jogadores de “Counter-Strike” consideram proibição ilegal. G1, São Paulo, 02 de fev. de 2008. Disponível em: <<https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL284764-6174,00-JOGADORES+DE+COUNTERSTRIKE+CONSIDERAM+PROIBICAO+ILEGAL.html>>. Acesso em 20 de abril, 2022.

BUENO, Alex. Paredão da TEAMPLAY. Teamplay, 11 de ago. de 2009. Disponível em: <<https://www.teamplay.com.br/entrevistas/teamplay/2492-paredao-da-teamplay>>. Acesso em 18 jan., 2023.

_____. Mega Acervus Cup'12 - playArt vence. Teamplay, 28 de out. de 2012. Disponível em: <<https://www.teamplay.com.br/coberturas/counter-strike/10011-mega-acervus-cup-12-tabela>>. Acesso em 13 de jan., 2023.

BULUT, E. Glamor above, precarity below: Immaterial labor in the video game industry. *Critical Studies in Media Communication* 32(3): 193–207, 2015.

BURRILL, Derek A. *Die Tryin’*: Videogames, Masculinity, Culture. Nova York: Peter Lang Publishing, 2008.

CANCLINI, Néstor Garcia. *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1996.

CARBONE, Felipe. **CS:GO bate recorde de Dota 2 e se torna jogo da Valve com maior número de jogadores online**. Ge Globo, 2020a. Disponível em: <https://ge.globo.com/e-sportv/csgo/noticia/csgo-bate-recorde-de-dota-2-e-se-torna-jogo-da-valve-com-maior-numero-de-jogadores-online.ghtml>. Acesso em 19 nov. 2021.

_____. **Gaules faz dobradinha e é o streamer mais assistido do mundo em junho na Twitch**. Ge Globo, 2020b. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/gaules-faz-dobradinha-e-e-o-streamer-mais-assistido-do-mundo-em-junho-na-twitch.ghtml>>. Acesso em 19 nov. 2021.

_____. **CS:GO: Gaules é o streamer mais assistido do mundo na Twitch em novembro**. Ge Globo, 2020c. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-gaules-e-o-streamer-mais-assistido-do-mundo-na-twitch-em-novembro.ghtml>>. Acesso em 19 nov. 2021.

_____. Tribo Gaules aparece como uma das torcidas mais populares do mundo em maio. Draft5, 2021. Disponível em: <<https://draft5.gg/noticia/tribo-gaules-aparece-como-uma-das-torcidas-mais-populares-do-mundo-em-maio>>. Acesso em 18 jan., 2023.

CAETANO, Rodrigo. Gaules fará transmissões de partidas dos playoffs da NBA. ESPN, 2021. Disponível em: <<https://www.espn.com.br/esports/artigo/ /id/8719470/gaules-fara-transmissoes-de-partidas-dos-playoffs-da-nba>>. Acesso em 18 jan., 2023.

CARON, Frank. Valve shares life-time retail sales for Half-Life series. arsTECHNICA, 2008. Disponível em: <<https://arstechnica.com/gaming/2008/12/valve-divulges-life-time-retail-sales/>>. Acesso em: 20 mai, 2022.

CARVALHO, M. S. R. M. (2006). A trajetória da Internet no Brasil: do surgimento das redes de computadores à instituição dos mecanismos de governança. Dissertação de Mestrado em Engenharia - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil.

CARVALHO, Olívia Bandeira de Melo. Jogar, encontrar os amigos ou espalhar o currículo por aí: uma etnografia na lan house e no telecentro 180 f. Dissertação de mestrado – PPGCOM/UFF, 2010.

_____. 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.

CASTELLS, Manuel. The Information Age: Economy, Society and Culture. The Rise of the Network Society Vol 1. Oxford: Wiley-Blackwell, 2010.

CAZELOTO, Edilson; BREDARIOLI, Cláudia. Internet na periferia: entre o potencial e o uso concreto. Revista Galáxia, São Paulo, n. 16, p. 79-90, dez 2008.

CHAGAS, Mike Sam. ARCALDAS: UMA COREOGRAFIA POÉTICA DOS FLIPERAMAS EM POÇOS DE CALDAS. Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-graduação em Artes Visuais). Universidade Federal da Bahia, 2015.

CHANDLER A. Gamers speak: Analyzing masculine speech in gaming culture. CLA Journal, 7(1), 11-34., 2019.

CHEE, F. The games we play online and offline: Making Wang-tta in Korea. Popular Communication, 4(3), 225-239, 2006.

CORRÊA, Juliano. **Quem é Gaules? A história do streamer brasileiro de sucesso.** Ge Globo, 2021a. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/quem-e-gaules-a-historia-do-estreamer-brasileiro-de-sucesso.ghtml>>. Acesso em 18 nov. 2021.

_____. **FalleN: história e curiosidades; conheça o astro do CS:GO.** Ge Globo, 2021b. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/fallen-historia-e-curiosidades-conheca-o-astro-do-csgo.ghtml>>. Acesso em 18 nov. 2021.

CORREIA, Thiago. Ex-dono da MiBR minimiza prejuízo milionário: "Lembranças são minhas". E-Sportv, 20 de jun. de 2018. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/ex-dono-da-mibr-minimiza-prejuizo-milionario-lembrancas-sao-minhas.ghtml>>. Acesso em 18 nov. 2021.

CRARY, Jonathan. 24/7 – Capitalismo tardio e os fins do sono. São Paulo: Cosac Naify, 2016.

CLAYPOOL, M., CLAYPOOL, K., and DAMAA, F. The effects of frame rate and resolution on users playing first-person shooter games. In Proceedings of ACM/SPIE Multimedia Computing and Networking Conference (San Jose, CA, Jan.). International Society for Optical Engineering, 2006.

CONNEL, R. W. Masculinities. Los Angeles: University of California Press, 1995a.

CONNEL, R. W. Políticas da masculinidade. Educação e Realidade, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 185-206, jul.-dez. 1995b.

CUSTÓDIO, L. Favela Media Activism: Counterpublics for Human Rights in Brazil. New York: Lexington Books, 2017.

DARELLI, Lúcio Eduardo. Telecentro como instrumento de inclusão digital para o e-gov brasileiro. (Dissertação Mestrado) - Escola de Engenharia de Produção e Sistemas, Universidade Federal de Santa Catarina, 2022, 124p.

DAMO, Arlei. Do dom à profissão: uma etnografia do futebol de espetáculo a partir da formação de jogadores no Brasil e na França. 2005. Tese de doutorado (Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social). Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

DIAS, Lia Ribeiro (Coord.). Inclusão digital: com a palavra, a sociedade. São Paulo: Plano de Negócios, 2003.

DONOVAN, T.: Replay: The History of Video Games. Yellow Ant Media Ltd, United Kingdom, 2010.

DOVEY, J., & KENNEDY, H. W. Game cultures: Computer games as new media. New York: Open University Press, 2006.

ELLIS, Desmond. Video Arcades, Youth, and Trouble. *Youth & Society* 16(1): pp. 47-65, 1984.

ERLL, Astrid. Cultural Memory Studies: an Introduction. In: *Cultural memory studies : an international and interdisciplinary handbook*. Edited by Astrid Erll, Ansgar Nünning. Walter de Gruyter & Co: Berlim, 2008.

ESSENFELDER, Renato. 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.

FABER, Rodrigo; MARQUES, Roque. Meu vizinho jogou: a história do mapa que proibiu o CS no Brasil. GE Globo, São Paulo, 19 de jun. de 2020. Disponível em: <<https://interativos.ge.globo.com/esports/materia/meu-vizinho-jogou-a-historia-do-mapa-que-proibiu-o-cs-no-brasil>>. Acesso em 16 de outubro de 2021.

FABRI, Roberto. 1º Qualificatório MONKEY de Counter-Strike!!!. The Enemy, 23 de mar. de 2001. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/games/1o-qualificatorio-monkey-de-counter-strike>>. Acesso em: 20 mai. 2022.

FABRI, Roberto. Torneio oficial de Counter Strike em São Paulo. The Enemy, 26 de abr. de 2001. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/games/torneio-oficial-de-counter-strike-em-sao-paulo>>. Acesso em 08 de janeiro, 2023.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan; MACEDO, Tarcizio. No Limite da Utopia: Esports, Neoliberalismo e como a Cultura Gamer desceu à Loucura. XXIX Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós), 2020. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/354707092_No_Limite_da_Utopia_Esports_Neoliberalismo_e_como_a_Cultura_Gamer_desceu_a_Loucura>. Acesso em 20 jun, 2022.

FALCÃO, T.; MACEDO, T.; KURTZ, G. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. Matrizes, vol. 15, núm. 2, 2021, pp. 251-277 Universidade de São Paulo São Paulo, Brasil, 2021.

FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel. Metagame: panoramas dos game studies no Brasil. São Paulo: Intercom, 2017.

FALCÃO, Thiago. 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>. Acesso em: 10 de novembro, 2022.

FERREIRA, Emmanoel. A guerra dos clones: clonagem e pirataria na aurora dos videogames no Brasil. In: XL CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO -INTERCOM, 40, 2017, Curitiba. São Paulo: Intercom, 2017. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017>>. Acesso em: 07 de set. 2021.

FERREIRA, Emannoel. 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_VIDEOS_GAMES_NO_BRASIL>. Acesso em: 20 jun, 2022.

FIETKIEWICZ, K. J. et al. **Dreaming of Stardom and Money - Micro-celebrities and Influencers on Live Streaming Services**. Springer International Publishing AG., p. 240–253, 2018.

FRAGOSO, Suely. O Computador como Meio de Comunicação - considerações sobre a Internet. FACOM. Revista de Comunicação da FAAP, São Paulo - SP, v. 1, n.3, p. 49-52, 1996.

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

_____. Games Online como Terceiros Lugares. Revista Fronteiras, Porto Alegre, v. 10, n. 1, jan./abr. 2008.

_____. Interface design strategies and disruptions of gameplay: Notes from a qualitative study with first-person gamers, in HumanComputer Interaction, Part III, HCII 2014, LNCS 8512, Heraklion, Crete, Greece, 2014.

_____. Desafios da Pesquisa em Games no Brasil. In: Metagame: panoramas dos game studies no Brasil / Thiago Falcão; Daniel Marques (Orgs.) – São Paulo: Intercom, p. 15-42, 2017.

FREDERICO, Carol. Counter Strike é de longe o jogo mais popular nas LAN Houses. Folha de São Paulo, 16 de jun. de 2003. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/redacao/2003/06/16/counter-strike-e-de-longe-o-jogo-mais-popular-nas-lan-houses.htm>>. Acesso em: 20 de junho, 2022.

FRÓES, Vitor Hugo. Jovens do interior de São Paulo criam torcida organizada para o Made in Brazil, time de CS:GO. GE, São José dos Campos, 24 de jan. de 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/sp/vale-do-paraiba-regiao/noticia/jovens-do-interior-de-sao-paulo-criam-torcida-organizada-para-o-made-in-brazil-time-de-csgo.ghtml>>. Acesso em: 13 fev. 2023.

FOCO na rapaziada - Whale & Cow LANParty 5. Ouviu falar?. Clube de Criação, 27 de nov. de 2002. Disponível em: <<https://www.clubedecriacao.com.br/ultimas/foco-na-rapaziada-2/>>. Acesso em 18 jan., 2023.

FULLERTON, Tracy. Game Design Workshop: Designing, Prototyping and Playtesting Games. Lawrence, KA: Elsevier. 2004.

FUSER, Bruno. 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.

GABLER, Neal. Vida, o filme: como o entretenimento conquistou a realidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

GALLOWAY, Alexander. Origins of the First Person Shooter. In Gaming: Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis, MN: University of Minneapolis Press, 2006.

GANDOLFI, E. To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch. tv among performers, plays and audiences. Journal of Gaming & Virtual Worlds, v. 8, n. 1, Mar 2016, p. 63 - 82, 2016.

GARCÍA RASO, D. Eso no estaba en mi libro de historia de los videojuegos. Córdoba, España. Editorial Almuzara, 2018.

GARDE-HANSEN, Joanne. Media and Memory. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011.

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

GEERTZ, Clifford. The Interpretation of Cultures: Selected Essays. London: Hutchinson, 1973.

GIDDENS, Anthony. “A vida em uma sociedade pós-tradicional”. Em: BECK, U. Modernização reflexiva: política, tradição e estética na ordem social moderna. São Paulo: UNESP, 1997.

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOFFMAN, Erving. A representação do eu na vida cotidiana. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

GOMES, Renata. Game o quê? Um breve percurso pela história (oficial) do game. Revista Galáxia, n. 7, p. 169-174, abril, 2004.

GOMES, Thiago. “A história da antiga franquia PROGAMES”. Rei dos Games, 29 de jan. de 2022. Disponível em: <https://www.reidosgames.com/2022/01/a-historia-da-antiga-franquia-progames.html#:~:text=A%20Progames%20era%20uma%20franquia.do%20segmento%20aqui%20no%20Brasil>. Acesso em: 10 de dezembro, 2022.

GRANCHI, Renata. 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.

GRAY, K. Race, gender, and deviance in Xbox Live: Theoretical perspectives from the virtual margins. Elsevier, 2014.

_____. Intersectional Tech: Black Users in Digital Gaming. Louisiana State UP, 2020.

_____; VOORHEES, GA., VOSSEN, E. Feminism in Play. New York: Palgrave MacMillan, 2018.

_____; L., BUYUKOZTURK, B., HILL, Z. G.. Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine “real” and symbolic violence against women in contemporary gaming culture. Sociology Compass, 11(3), e12458, 2017.

GREEN, C. S.; BAVELIER, D. Action video game training for cognitive enhancement. Current Opinion in Behavioral Sciences, 4, 103–108, 2015.

GUMBRECHT, Hans. Our Broad Present: Time and Contemporary Culture. New York: Columbia University Press, 2014.

HAMILTON, David . Entertainment: Pow goes posh as arcades zap old image. Wall Street Journal, eastern edition, B1, Nova York, 2 de jul. de 1993.

HARAWAY, Donna. Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature. London: Free Association Books, 1991.

HALL, S. Cultural studies: Two paradigms. In J. Storey (Ed.), What is cultural studies? New York: St. Martin’s Press, 1998.

HALBWACHS, Maurice. A Memória Coletiva. São Paulo: Vértice, 1992.

HEARN, A.; SCHOENHOFF, S. **From Celebrity to Influencer: Tracing the Diffusion of Celebrity Value across the Data Stream**. In: MARSHALL, P. D.; REDMOND, S. (Eds.). A Companion to Celebrity. Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc., 2015.

HELAL, Ronaldo. **Mídia, Ídolos e Heróis do Futebol**. Comunicação, movimento e mídia na educação física, Santa Maria, Rio Grande do Sul, v. 2, p. 32-52, 1999.

HERMAN, Leonardo. Phoenix: The Fall & Rise of Video Games. New Jersey: Rolenta Press, 1997.

HJORTH , Larissa; CHAN, Dean. Gaming cultures and place in Asia- Pacific. London : Routledge, 2009.

HOFF, M. S.; WECHSLER, S. M.. 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.

HORA em lan house em favela e periferia varia de R\$ 1 a R\$ 2. G1, 30 de set. de 2007. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/Brasil/0,,MUL138999-5598,00.html>. Acesso em: 07 de junho, 2022.

- HOPF, C. Qualitative Interviews - Ein Überblick. In: Flick, U. *et al.* (eds.), 349-360, 2000.
- HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo com elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- HUHH, Jun-Sok. The “Bang” Where Korean Online Gaming Began: The Culture and Business of the PC bang in Korea. In Larissa Hjorth and Dean Chan (Eds.), *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific* (pp.102-16). New York: Routledge, 2009.
- HUHTAMO, Erkki. Máquinas de diversión, máquinas de problemas Una arqueología de los juegos de salón. *Artnodes*, n.º 7, p. 43-60, 2007.
- IZIDRO, Bruno. Fallen comenta conversa com Bolsonaro: "Foi positivo". UOL, 2019. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/08/15/fallen-comenta-conversa-com-bolsonaro-foi-positivo.htm>>. Acesso em 13 fev. 2023.
- JANSZ, J.; MARTENS, L. Gaming at a LAN event: The social context of playing video games. *New media & society*, 7(3), 333e355, 2005.
- JANSZ, J. GRIMBERG, Maarten. Among the LAN Gamers: Men and Women Playing Video Games at a Public Event. Annual meeting of the International Communication Association, 2009.
- JÄRVINEN, Aki. Halo and the Anatomy of the FPS. *Game Studies*, v. 2, 2002. Disponível em <<http://www.gamestudies.org/0102/jarvinen/>>. Acesso em: 10 de abril, 2022.
- JEDLOWSKI, Paolo. Memória e a mídia: uma perspectiva sociológica. In: SÁ, Celso Pereira de. (org.). *Imaginário e representações sociais*. Rio de Janeiro: Museu da República, 2005.
- JENSEN, K. Thor. The Complete History Of First-Person Shooters. *PC Mag*, 2017. Disponível em: <<https://www.pcmag.com/news/the-complete-history-of-first-person-shooters>>. Acesso em 13 nov. 2021.
- JENKINS, H. Games, the new lively art. In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of computer game studies*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
- JENKINS, H. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2008.
- JIN, Dal Yong. *Korea’s online gaming empire*. Cambridge, MIT Press, 2010.
- JIN, Dal Yong. Historiography of Korean Esports: Perspectives on Spectatorship. *International Journal of Communication* , Vol. 14, p. 3727--3745, 2020.
- JIN, Y.; KARHULATI, V. M. “Evolution of PC Bangs: Traditions and Trends in South Korea”. In *Proceedings of Digital Games Research Association – DiGRA 2019*, 2019.
- JOGO “Counter-Strike” é o preferido. *Diário do Nordeste*, 19 de mar. de 2005. Disponível em: <<https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/metro/jogo-counter-strike-e-o-preferido-1.311555>>. Acesso em: 20 de junho, 2022.
- JONES, Steven E. *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*. NYC, Roulledge. 2008.
- JÖRISSEN, B. Virtual reality on the stage: Performing community at a LAN party. In *Envision: The new media age and everyday life*, P. Hernwall, Ed. Stockholm: Stockholm University, 23-40, 2004.
- JONASSON, Kalle; THIBORG, Jesper. *Electronic Sport and Its Impacto on Future Sport*. *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*, London, v. 13, n. 2, p. 287-299, 2010.

JUNIOR, Jairo. "Perfil: A história de FalleN, o pai do CS:GO brasileiro". MGG, 2020. Disponível em: <<https://br.millennium.gg/noticias/3732.html>>. Acesso em: 15 de novembro 2021.

JUNIOR, Jairo. "CS:GO: Chelo e Drop defendem a "gritaria da LAN". The Enemy, 2022a. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/csgo-chelo-e-drop-defendem-a-gritaria-da-lan>>. Acesso em: 15 de dezembro, 2022.

JUNIOR, Jairo. "Gaules e Players Bank anunciam conta com benefícios em games". The Enemy, 2022b. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/gaules-e-players-bank-anunciam-conta-com-beneficios-em-games>>. Acesso em: 15 fev. 2022.

KANG, Inkyu. It all started with a bang: The role of PC bangs in South Korea's cybercultures. In Kyung Hyun Kim & Youngmin Choe (eds.), *The Korean popular culture reader*, 56–75. Durham, NC: Duke University Press, 2014.

KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Three Rivers Press: New York, 2001.

KENDALL, Lori. *Hanging out in the virtual pub: Masculinities and relationships online*. Univ of California Press, 2002.

KENDALL, Lori. "White and nerdy": Computers, race, and the nerd stereotype. *The Journal of Popular Culture*, v. 44, n. 3, p. 505-524, 2011.

KLINE, S., DYER-WHITEFORD, N., DE PEUTER G., *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. McGill-Queen's University Press, Montreal, 2003.

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

KING, Reyhaan; DE LA HERA, Teresa. **Fortnite Streamers as Infuencers: A Study on Gamers' Perceptions**. *The Computer Games Journal*, v. 9, p. 349–368, 2020.

KING, Geoff; KRZYWINSKA, Tanya. *Tomb Raiders & Space Invaders: Videogame Forms & Contexts NYC*. I.B. Taurus, 2006.

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*, 12, 2012. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>>. Acesso em 20 jun, 2022.

KIRRIEMUIR, John. 'A History of Digital Games' in Jason Rutter & Jo Bryce, eds, *Understanding Digital Games*. London: Sage, 2006.

KUPERS, T. Toxic masculinity as a barrier to mental health treatment in prison. *Journal of Clinical Psychology*, 61(6), 713-724, 2005.

LAHTI, Evan. **Pro Counter-Strike player slams CS:GO: "It's not fun. It's a terrible game right now."**. PC Gamer, 2012. Disponível em: <<https://www.pcgamer.com/pro-counter-strike-player-slams-csgo-e2809cite28099s-not-fun-ite28099s-a-terrible-game-right-now-e2809d/>>. Acesso em 13. Nov 2021.

LAPENSÉE, Elizabeth. When rivers were trails: Cultural expression in an indigenous video game. *International Journal of Heritage Studies* 27, 3 (2020), 281–295, 2020.

LEMOS, R.; VARON, J. 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.

LEMOS, Ronaldo. 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.

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

LI, R. Good luck have fun: The rise of eSports. Skyhorse Publishing, 2017.

LIM, Y. T. [Special Project] E-Sports, Traces of the Turbulent Decade (1): The Birth of a Pro Gamer. TG Daily, 01 de jan. de 2009. Disponível em: <<http://www.tgdaily.co.kr/news/articleView.html?idxno=137131>>. Acesso em 13 de dez. de 2022.

LIMA, Luiz Felipe. CS 1.6: lembre os maiores campeonatos conquistados pelo Brasil. Techtudo, 09 de out. de 2018. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/10/cs-16-relembre-os-maiores-campeonatos-conquistados-pelo-brasil-esports.ghtml>>. Acesso em 08 nov. 2021.

LLORENS, MARIONA L. eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. Sport, Ethics and Philosophy 11 (4): 464-476, 2017.

LOWOOD, Henry. High-performance play: The making of machinima. In A. Clarke & G. Mitchell (Eds.), Videogames and art. Bristol: Intellect, 2014.

LUCAS, K., SHERRY J. L. Sex differences in video game play: A communication-based explanation. Communication Research, 31(5), 499-523, 2004.

LURPPIS. CS:GO'S FUTURE IN THE PLAYERS' HANDS. HLTV, 17 de set. de 2012. Disponível em: <<https://www.hltv.org/news/9098/csgos-future-in-the-players-hands>>. Acesso em 21 de novembro, 2021.

LUPINACCI, Heloisa Helena. Grupo passa 48 horas dando tiros de brinquedo. Folha de São Paulo, São Paulo, 04 de dez. de 2002. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/informat/fr0412200221.htm>>. Acesso em 18 jan., 2023.

LYNLEY, Matthew. Live-streaming site Justin.tv buffing up for e-sports channels. GamesBeat, 10 de mar. de 2011. Disponível em: <<https://venturebeat.com/games/justin-tv-esports-channel/>>. Acesso em 23 jan., 2023.

MACEDO, Tarcízio. Like a Pro: dinâmicas sociais no e-Sport. Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação. Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.

_____. Quem não sonhou em ser um jogador de videogame? Taça das favelas Free Fire e as materialidades do esport comunitário no Brasil (em preparação), 2022.

_____; FALCÃO, Thiago. **E-Sports, herdeiros de uma tradição**. Intexto, Porto Alegre, RS, p. 246-267, abr. 2019. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/intexto/article/view/83818>>. Acesso em: 03 set. 2021.

_____; FRAGOSO, Suely. Geografias dos Esports: mediações espaciais da prática competitiva na Amazônia. Logos, v. 26, n. 2, p. 106-123, 2019.

MARQUES, Roque. Counter-Strike: Há 2 anos, comunidade ajudou FalleN e companhia na busca do major. ESPN, 14 de fev. de 2017. Disponível em: <http://www.espn.com.br/noticia/671000_counter-strike-ha-2-anos-comunidade-ajudou-fallen-e-companhia-na-busca-do-major>. Acesso em 15 nov. 2021.

MARQUES, Roque. Primeiro jogador profissional do Brasil lembra carreira e comenta expectativa para 'Quake Champions'. ESPN, 12 de mai. de 2017. Disponível em: <http://www.espn.com.br/noticia/694178_primeiro-

[jogador-profissional-do-brasil-relembra-carreira-e-comenta-expectativa-para-quake-champions](#). Acesso em 10 de jan., 2023.

MARTINI, Renato. Inclusão digital & inclusão social. Revista da IBICT. Publicado em convênio com o Ministério da Ciência e Tecnologia, 2005.

_____. Inclusão digital & inclusão social. Revista Inclusão Social. Brasília: IBICT, v. 1, n. 1, 2005.

MARTINS, 2022. IEM Rio Major 2022: Carlos Buarque, da Intel, fala sobre sucesso do Major e calor da torcida brasileira. MaiseSports, 2022. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/iem-rio-major-2022-carlos-buarque-da-intel-fala-sobre-sucesso-do-major-e-calor-da-torcida-brasileira/>>. Acesso em 18 jan., 2023.

MASSANARI, Adrienne. # Gamergate and The Fapping: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. *New Media & Society*, p. 1-18, 2015.

MATEAS, Michael. "Procedural Literacy: Educating the New Media Practitioner" - In Davidson, Drew (org). *Beyond Fun: Serious Games and Media*. Drew Davidson, 2008.

MÄYRA, FRANS. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Los Angeles: Sage, 2008.

MCLAUGHLIN, R.. State of Play Editorial: Building a Better Way to Play. IGN, 07 de out. de 2012. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2009/10/07/state-of-play-editorial-building-a-better-way-to-play>>. Acesso em: 20 mai, 2022.

MCMILLAN, DW; CHAVIS, DM. Sense of community: a definition and theory. *J Community Psychol*. 14,p. 6-23, 1986.

MEDEIROS, Marcelo. "As Políticas Públicas de Inclusão Digital Do Governo Lula (2003- 2009): Uma Análise de Programas E Leis". Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2010.

MELO, Gabriel. Semana da Mulher: "O Counter-Strike nasceu para mim assim como nasci para ele", afirma santinha. DRAFT5, 07 de mar. de 2020. Disponível em: <<https://draft5.gg/noticia/semana-da-mulher-o-counter-strike-nasceu-para-mim-assim-como-nasci-para-ele-afirma-santinha>>. Acesso em 18 jan., 2023.

MELO, Cristino. Semana da Mulher: "Falta um tratamento mais igual", crava goddess. DRAFT5, 09 de mar. 2020. Disponível em: <<https://draft5.gg/noticia/semana-da-mulher-falta-um-tratamento-mais-igual-crava-goddess>>. Acesso em 18 jan., 2023.

MENA, Fernanda. Estudos destacam lado bom dos games, mas alertam contra excessos. Folha de São Paulo, 16 de jun. de 2003. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u13181.shtml>>. Acesso em: 14 abr., 2022.

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

MESSIAS, José. "Saudações do Terceiro Mundo": games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura hacker. Tese de Doutorado em Comunicação e Cultura - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2016.

_____; MUSSA, Ivan. "Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais". *MATRIZES*, São Paulo, v. 14, n. 1, pp. 173-92, 2020. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/157539>>. Acesso em: 24 mai. 2022.

MIGUEL, Anna de; BOIX, Montserrat. Os Gêneros da Rede: os ciberfeminismos. In: NATAHNSON, Graciela. *Internet em Código Feminino*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones, 2013.

MILLER, Daniel, SLATER, Don. Etnografia on e off-line: cibercafés em Trinidad. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 10, n. 21, jan./jun., 2004.

MIYAZAWA, Pablo. 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.

MORATO, Gabriel. O fenômeno das LAN Houses. UOL, 2003. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/reportagens/lanhouses/>>. Acesso em: 20 de junho, 2022.

MORI, Cristina Kiomi. Políticas públicas para inclusão digital no Brasil: aspectos institucionais e efetividade em iniciativas federais de disseminação de telecentros no período 2000-2010. Tese de doutorado – Programa de Pós-Graduação em Política Social/ UNB, 2011

MONCAU, Luiz Fernando Marrey; FERRAZ, Joana Varon. 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.

MONTEIRO, Rafael. GoldenEye 007 faz 25 anos: relembre 6 curiosidades do FPS para Nintendo 64. TechTudo, 26 de ago. de 2022. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/08/goldeneye-007-faz-25-anos-relembre-6-curiosidades-do-fps-para-nintendo-64.ghtml>>. Acesso em 17 jan., 2023.

MORIN, Edgar, **As Estrelas de Cinema**. Lisboa, Livros Horizontes, 1980.

MURIEL, Daniel e CRAWFORD, Garry. Video Games as Culture: considering the role and importance of video games in contemporary society. New York:Routledge, 2018.

MUSSA, I.; FALCÃO, T.; MACEDO, T. Lazer liminar: colonização do jogo e trabalho do jogador no RappiGames. ANTARES, Caxias do Sul, v. 12, n. 28, p. 313-340, 2020.

NASCIMENTO, Mirella. 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, Yago. O Counter-Strike no Brasil e o Papel da Comunidade na sua Longevidade. Trabalho apresentado no I Encontro da Digital Games Research Association (DiGRA) Brasil, 2021.

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

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

NESTERIUK, Sérgio. Breves considerações acerca do videogame. In: INTERCOM, 27., 2004, Porto Alegre. Anais. Porto Alegre: PUC-SP/UAM, 2004.

NEWMAN, James. Playing with Videogames. Convergence. New York: Routledge, 2008.

_____. Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence. London and New York: Routledge, 2012.

NIERBORG, David B. First Person Paradoxes - The Logic of War in Computer Games. In: "Game, Set and Match II: On Computer Games, Advanced Geometries and Digital Technologies", OOSTERHUIS, Kas; FEIREISS, Lukas (orgs). Rotterdam: Episode, 2006.

NOGUEIRA, Italo. Ilegal, "gato velox" espalha internet de banda larga no Rio. Folha de São Paulo, São Paulo, 23 de fev. de 2008. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff2302200833.htm>>. Acesso em: jun 20, 2022.

NOGUEIRA, Paulo Henrique. Identidade juvenil e identidade discente: processos de escolarização no terceiro ciclo da escola plural. Belo Horizonte: Tese de doutorado, Faculdade de Educação/UFMG, 2006.

NUNES, Caroline Govari. “DUAS NOTAS CHEGAM PARA MIM. DOIS ACORDES REPETIDOS SEM FIM”: A constituição musical, midiática e identitária do rock gaúcho na década de 1980. Tese de Doutorado. Programa de pós-graduação em ciências da comunicação. Unisinos, 2020.

O FIM de uma era se encerra com a Monkey Lan House. ClicRBS, 12 de mar. de 2010. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20200118044108/http://wp.clicrbs.com.br/canaldosgames/2010/03/12/o-fim-de-uma-era-se-encerra-com-a-monkey-lan-house/?topo=13,1,1,10,13&status=encerrado>>. Acesso em: 17 de abr. 2022.

OLDENBURG, R. The Great Good Place. New York, Marlowe & Company, 368 p., 1999.

OLINTO, Gilda; FRAGOSO, Suely. “Internet Use in Brazil: Speeding up or Lagging Behind?” The Journal of Community Informatics 7 (1-2) (August 26), 2011.

OLIVEIRA, Luciana. 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.

OLIVEIRA, Igor. Comunidade internacional se impressiona com torcida brasileira no Major do Rio. Terra, 10 de nov. de 2022. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/gameon/talentos-internacionais-se-rendem-ao-povo-brasileiro-no-major-do-rio.88ccedcdb3f678cd7fdb185872a55897fg8rfpgpg.html>>. Acesso em 18 jan., 2023.

OROZA, Ernesto; ROGNOLI, Valentina.. ““Worker, Build Your Own Machinery!’ a Workshop to Practice the Technological Disobedience.” June. Nottingham, 2015. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/277326650_Worker_build_your_own_machinery_A_workshop_to_practice_the_Technological_Disobedience>. Acesso em: 30 abr., 2022.

PASE, A. F. “Pirataria no brasil, dos produtos baratos às práticas culturais,” in Anais do XII SBGAMES, ser. SBGAMES '25, São Paulo, São Paulo, Brasil, 2013.

PASSERINO, Liliana Maria; MONTARDO, Sandra Portella. Proposta de Inclusão Digital para Pessoas com Necessidades Especiais (PNE). Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, E-Compós (Brasília), v. 8, p. 1-18, 2007.

PAIVA, Pedro Frota. Videogame por fazer: fliperamas e a estética do precário. Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2021.

PAVAN, Maria Angela. 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. acontecimento e memória. Porto Alegre: INTERCOM, p. 1-19, 2004.

PAZ, S. 2016. Performance play: consumo como performance no streaming de games da plataforma twitch. Dissertação (Mestrado em Processos e Manifestações Culturais) – Feevale, Novo Hamburgo, 2016.

PEARCE, C.. Communities of Play: Emergent Cultures in Mul- tiplayer Games and Virtual Worlds. Cambridge, MA: MIT Press, 2009;

PGL Major Stockholm bate recorde de espectadores do CS:GO. Ge Globo, Estocolmo, 05 de nov. de 2021. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/pgl-major-stockholm-bate-recorde-de-espectadores-no-csgo.ghtml>>. Acesso em 18 nov. 2021.

PEREIRA, Alexandre Barbosa. “A maior zoeira”: experiências juvenis na periferia de São Paulo. Tese de Doutorado em Antropologia Social. São Paulo: PPGAS-USP, 2010.

PORCARO, Rosa Maria. Tecnologia da Comunicação e Informação para Desenvolvimento: políticas e estratégias de inclusão digital no Brasil. Rio de Janeiro: IPEA, 2006.

PORTELLI, Alessandro. História oral como gênero. In: Revista do Programa de Estudos pós-graduados em História e do Departamento de História – História e Oral – Projeto História, n. 22, São Paulo: PUC-SP, junho 2001

_____. Tentando aprender um pouquinho: algumas reflexões sobre a ética na História Oral. Projeto História 15. São Paulo, 1997.

QUEIROGA, Luiz. CSGO: Major no Brasil é cancelado, mas país ainda sediará mundial. ESPN, 03 de set. de 2020. Disponível em: <https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/7405760/csgo-major-no-brasil-e-cancelado-mas-pais-ainda-sediara-mundial>. Acesso em 18 jan., 2023.

REA, S. “Crafting stars: South Korean esports and the emergence of a digital gaming culture”. Education About Asia, 21(2), p. 22–27, 2016.

REA, S.. Chronotopes and social types in South Korean digital games. Signs and Society, 7(1), 115–136, 2019.

RHEINGOLD, Howard. The virtual community: homesteading on the electronic frontier. Cambridge: MIT Press, 1993 (impressão em 2000).

RHEINGOLD, Howard. Smart mobs: the next social revolution. Cambridge: Perseus, 2002.

RODRIGUES, Bruno. CS:GO: Gaules bate 710 mil espectadores e consegue a maior live do Brasil nos esports. Mais eSports, 2022. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/csgo-gaules-bate-710-mil-espectadores-e-consegue-a-maior-live-do-brasil/>>. Acesso em 17 de dez. 2022.

ROGOZHINA, Ekaterina Pavlovna. Video games as a source of historical memory formation. Dissertação de Mestrado (Studies European Societies). Saint Petersburg State University, 2016.

ROSA, Helena. História Oral e Micro-história: aproximações, limites e possibilidades. In: IV Encontro Regional Sul de História Oral: Culturas, Identidades e Memórias, Florianópolis, 12 a 14 de novembro, 2007.

ROSENTHAL, Gabriele. História de vida vivenciada e história de vida narrada. A interrelação entre experiência, recordar e narrar. Civitas - Porto Alegre, v. 14, n. 2, p. 227-249, maio-ago, 2014.

_____. Pesquisa social interpretativa: uma introdução / Gabriele Rosenthal; trad. Tomás da Costa; ver. Hermílio Santos. - 5 ed. - Porto Alegre: EDIPUCRS, 2014. 311 p.

_____. História de vida vivenciada e história de vida narrada: Gestalt e estrutura de autoapresentações biográficas. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2017. 295p.

PEREIRA, Vanessa Andrade. 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.

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

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

Pesquisa TIC Lanhouse 2010. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em: <<https://cetic.br/pt/pesquisa/domicilios/publicacoes/>>. Acesso em: 08 de nov, 2021.

PERANI, Letícia. Jogando para comunicar, comunicando para jogar: por um lugar dos games nas Ciências da Comunicação e na Cibercultura. Anais do VIII Simpósio Nacional da ABCiber. São Paulo: ESPM, 2014.

_____. “O maior brinquedo do mundo: a influência comunicacional dos games na história da interação humano-computador. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2016.

- PETERSON, R. A. Revitalizing the culture concept. *Annual Review of Sociology*, 5, 137-166, 1979.
- PHAM, A. A refuge for women in a hostile game space. *Los Angeles Times*, p. C1, 2007.
- POLLAK, M. Memória e identidade social. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, p. 200-212, 1992.
- PROIBIÇÃO de 'Counter-Strike' no Brasil divide especialistas e famílias. G1, 24 de jan. de 2008. Disponível em: <<https://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL272195-6174,00-PROIBICAO+DE+COUNTERSTRIKE+NO+BRASIL+DIVIDE+ESPECIALISTAS+E+FAMILIAS.html>>. Acesso em 14 de abril, 2022.
- QUAL o histórico do salário mínimo no Brasil e o que é aumento real?. Exame, 28 de out. de 2022. Disponível em: <<https://exame.com/economia/qual-o-historico-do-salario-minimo-no-brasil-e-o-que-e-aumento-real/>>. Acesso em 18 jan., 2023.
- RADCLIFFE-BROWN, A. *Estrutura e Função na sociedade Primitiva*. Petrópolis, Vozes, 1973.
- RAMBUSCH, J., JAKOBSSON, P.; PARGMAN, D. Exploring E-sports: A case study of game play in Counter-Strike. Paper presented at the Digital Games Research Association International Conference, Tokyo, Japan, 2007.
- RÉGIS, Fátima; PERANI, Letícia. Comunicação e entretenimento na cibercultura: repensando as articulações entre lúdico, cognição e tecnologia. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*, Brasília, v. 13, n. 2, 2010.
- _____; MESSIAS, José. Comunicação, tecnologia e cognição: rearticulando homem, mundo e pensamento. In: REGIS, Fátima; ORTIZ, Anderson; AFFONSO, Luiz Carlos; Timponi, Raquel. *Tecnologias de comunicação e cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- REHAK, Bob. "Genre Profile: First-Person Shooting Games". *The Video Game Explosion: A History From PONG To Playstation And Beyond*, 2008.
- ROHWER, Jim; CHOWDHURY, Neel; KRAA, Louis. The new Net Tigers: Three years ago, the Asian Tigers were written off for dead. Now three of them — South Korea, Taiwan, and Hong Kong — have embraced the Internet and are on a tear. Could this be the key to Asia's recovery. *Fortune* 15, 2000.
- ROSSIGNOL, Jim. *This Gaming Life: Travels in Three Cities*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2008.
- SALDANHA, P. G.. Telecentros Comunitários no Rio de Janeiro: possibilidade contra-hegemônica de inclusão humanista no social.. In: Profª. Drª. Raquel Paiva; Prof. Dr. Cristiano Henrique Ribeiro dos Santos. (Org.). *Comunidade e Contra-Hegemonia: rotas de comunicação alternativa*. 1ed., Rio de Janeiro: Mauad X, v. 1, p. 109, 2008.
- SALES, Gabriel. LoL: Torcida organizada do Flamengo Esports protesta na Gávea e pede saída da Simplicity. MGG, 20 de abr. de 2022. Disponível em: <<https://br.millennium.gg/noticias/9726.html>>. Acesso em: 13 fev. 2023.
- SALTER, Michael. From geek masculinity to Gamergate: the technological rationality of online abuse. *Crime, Media, Culture*, 2017, p. 1 - 18.
- SANGALLI, L. C; RINALDI, D. Pesquisa social interpretativa alemã: os métodos de entrevista narrativa biográfica e de reconstrução biográfica de caso. Em Tese. Florianópolis, v. 15, n. 2, p. 107-136, dez. 2018.
- SCHECHNER, Richard. *Performance Studies: An Introduction*. New York: Routledge, 2013.
- SCHOPPEMEIER, Sören. "Playing to Make America Great Again: Far Cry 5 and the Politics of Videogames in an Age of Trumpism." *Current Objectives of Postgraduate American Studies*, vol. 20, no. 1, June 2019, pp. 6-23, 2019.

SCHMIDT, Francisco, GUSSO, A., CARELLI, M., AS MUTAÇÕES DOS JOGOS DIGITAIS E ANALÓGICOS NOS ÚLTIMOS 50 ANOS: FLIPERAMAS, LAN HOUSES, LUDERIAS E A PANDEMIA DO COVID19 . TROPÓS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA (ISSN: 2358-212X), 10(1), 2021. Recuperado de <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/4816>

SCHÜTZE, Fritz. Pesquisa biográfica e entrevista narrativa. In: WELLER, W.; PFAFF, N. (Org.). Metodologia da pesquisa qualitativa na educação. Petrópolis: Vozes, 2010. p. 210-222.

SEO, Y., JUNG, S.. Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635–655, 2014.

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

SEPÉ, C. P.. Games de computador on-line: revisitando o conceito de comunidade nos tempos da ágora eletrônica. In: Intercom 2004-comunicação, acontecimento , memória, 2004, Porto Alegre. XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação-anaís 2004. Porto Alegre, 2004.

SHAW, A. What is video game culture?: Cultural studies and game studies. *Games and Culture* 5(4): 403–424, 2010.

SHEFF, David; EDDY, Andy. *Game Over: How Nintendo Conquered the World*. Wilton: GamePress, 1999.

SHEN, C., RATAN, R., CAI, Y. D., LEAVITT, A. Do men advance faster than women? Debunking the gender performance gap in two massively multiplayer online games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 21, 312-329, 2016.

SILVA, Emerson Henrique da. Conhecimento, sociabilidade e lazer em jogos online : uma etnografia na "Lan House do Paulo" em São Gonçalo do Amarante-RN. 2012. 110 f. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2012.

SILVA, H. R. K. da “Considerações e confusões em torno de história oral, história de vida e biografia”. *Metis: história e cultura*. Caxias do Sul/RS: EDUCS, v. 01, n. 01, jan/jun., p. 25-38, 2002.

SILVA, Eduardo; VICENZO, Giacomo. “Os reis do fliperama: saudosistas lembram dos tempos de jogos de arcade”. UOL, 09 de mar. de 2021. Disponível em: <<https://gizmodo.uol.com.br/reis-do-fliperama-saudosistas-lembram-arcade/>>. Acesso em: 15 de dezembro, 2022.

SILVA, Ítalo Ramon Chianca e. Videogame locadora : espaços de sociabilidade em São José do Seridó/RN / Ítalo Ramon Chianca e Silva. – São José do Seridó/RN : Edição do autor, 2014.

SILVIO Santos do CS é eleito o melhor youtuber de games de 2016. UOL, 12 de dez. de 2016. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2016/12/12/silvio-santos-do-cs-e-eleito-o-melhor-youtuber-de-games-de-2016.htm>>. Acesso em 21 jan., 2023.

SIMMEL, G. Sociabilidade – um exemplo de sociologia pura ou formal. In: MORAES, E. (org.), *Sociologia: Simmel*, São Paulo, Ática, p. 165-81, 1983.

SQUIRE, Kurt. From Content to Context: Videogames as Designed Experience. *Educational Researcher*, Vol. 35, No. 8, p. 19-29, 2006.

STANTON, Rich. Counter-Strike 1.0 is 20 years old. *PC Gamer*, 10 de nov. de 2020. Disponível em: <<https://www.pcgamer.com/counter-strike-10-was-released-20-years-ago-today/>>. Acesso em 10 nov. 2021.

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

STEWART, K. Informatization of a nation: A case study of South Korea's computer gaming and PC-Bang culture. Dissertação de Mestrado. Simon Fraser University, Burnaby, British Columbia, Canada, 2004.

STOIDER, Risa Lemos. Classificatória carioca de Counter Strike da ESWC acontece no domingo. *Adrenaline*, 08 de abr. de 2010. Disponível em: <<https://adrenaline.com.br/noticias/v/4438/classificatoria-carioca-de-counter-strike-da-eswc-acontece-no-domingo>>. Acesso em 12 de dezembro, 2022.

STUCKEY, H., SWALWELL, M., NDALIANIS, A.; DE VRIES, D. "Remembering & Exhibiting Games Past: The Popular Memory Archive." *Transactions of the Digital Games Research Association* 2 (1): 9–35, 2015.

SWALWELL, M. Lan gaming groups: Snapshots from an Australasian case study, 1999-2008. In *Gaming Cultures and Place in the Asia-Pacific Region*, L. Hjorth and D. Chan, Eds. London: Routledge, 2009.

TARTAGLIA, Rafael. **KaBuM nos eSports: de passagem de FalleN a pioneirismo e foco no League of Legends**. e-Sportv, 10 de jul. de 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/kabum-nos-esports-de-passagem-de-fallen-a-pioneirismo-e-foco-no-league-of-legends.ghtml>>. Acesso em 18 nov. 2021.

TAYLOR, Nicholas. Professional Gaming. In: MANSELL, Robin; ANG, Peng (Ed.). *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*. v. 1. London: Wiley Blackwell, p. 987-990, 2015.

TAYLOR, T. L. *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

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

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

_____., WITKOWSKI, E. This is how we play it: What a mega-LAN can teach us about games. *Foundations of Digital Games Conference*, June 19–21, Monterey, CA, 2010.

TAYLOR, P. A. *Hackers: Crime in the digital sublime*. London, UK ; New York, NY: Routledge, 1999.

TEIXEIRA, Anísio. *Educação no Brasil*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999.

TERRIEN, C.. Inspecting video game historiography through critical lens: Etymology of the first-person shooter genre. *Game Studies*, 15, 2015. Disponível em <<http://gamestudies.org/1502/articles/therrien>>.

THOMAS, D. *Hacker culture*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2002.

TIMES brasileiros treinam para receber salário. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 18 de fev. de 2004. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/informat/fr1802200403.htm>>. Acesso em 14 dez., 2022.

TIRINO, M.; BIFULCO, L. The Sports Hero in the Social Imaginary. *Identity, Community, Ritual and Myth. Im@go. A Journal of the Social Imaginary* 11, p. 9–25, 2018.

TOKIO, Kao. Há 24 anos, GoldenEye 007 inovava a experiência com FPS no N64. *Drops de Jogos*, 23 de ago. de 2021. Disponível em: <<https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/ha-24-anos-goldeneye-007-inovava-a-experiencia-com-fps-no-n64/>>. Acesso em 17 jan., 2023.

TOOTHAKER, Christopher. Venezuela to outlaw violent video games, toys. *NBC News*, 04 de out. de 2009. Disponível em: <<https://www.nbcnews.com/id/wbna33165079>>. Acesso em: 20 mai, 2022.

TOTAL de pessoas que se autodeclararam pretas e pardas cresce no Brasil, diz IBGE. *G1*, 22 de jul. de 2022. Disponível em: <<https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2022/07/22/total-de-pessoas-que-se-autodeclararam-pretas-e-pardas-cresce-no-brasil-diz-ibge.ghtml>>. Acesso em 18 jan., 2023.

- TORIL, P., REALES, J. M., & BALLESTEROS, S. Video game training enhances cognition of older adults: A meta-analytic study. *Psychology and Aging*, 29(3), 706–716, 2014.
- TRAMMEL, A. Torture, play, and the black experience. *G|a|m|e: The Italian Journal of Game Studies*, (9), 33-49, 2020.
- VICENZO, Giacomo. Como Tibia, um jogo alemão de 25 anos, move paixões brasileiras até hoje. CNN Brasil, 21 de fev. de 2022. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/como-tibia-um-jogo-alemao-de-25-anos-move-paixoes-brasileiras/>>. Acesso em: 20 jun, 2022.
- VOORHEES, G. A., CALL, J., WHITLOCK, K. (orgs). *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*. New York: Bloomsbury Academic, 2012.
- WILLS, John. *Gamer Nation: Video Games and American Culture*. JHU P, 2019.
- WILHELM, Alex. TwitchTV: Justin.tv's killer new esports project. *TheNextWeb*, 06 de jun. de 2011. Disponível em: <<https://thenextweb.com/news/twitchtv-justin-tvs-killer-new-esports-project>>. Acesso em: 21 jan., 2023.
- WINKLER, W. K. The business and culture of gaming. In J. P. Williams, S. Q. Hendricks & W. K. Winkler (Eds.), *Gaming as culture: Essays on reality, identity, and experience in fantasy games*. Jefferson, NC: McFarland and Company, 2006.
- WITKOWSKI, Emma. *Counter-strike: Spectatorship*. In N. Huntemann, & M. Payne (Eds.), *How to play videogames*. Nova York: NYU Press, 2019.
- WRIGHT, T.; BORJA, E.; BREIDENBACH, P. Creative player actions in FPS online video games: Playing Counter-Strike. *The International Journal of Computer Game Research*, v. 2, n. 2, p. 103–123, dez. 2002. Disponível em: < <http://www.gamestudies.org/0202/wright/>>. Acesso em 09 set. 2021.
- WOLF, Mark J. P. Shooting Games. In VOORHEES, G. A., CALL, J., WHITLOCK, K. (orgs), *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*. New York: Bloomsbury Academic, 2012.
- WOODCOCK, J. Organizing in the game industry: The story of game workers unite UK. *New Labor Forum*, 29(1), 50-57, 2020.
- WOODCOCK, Jamie; JOHNSON, Mark R. Live Streamers on Twitch.tv as Social Media Influencers: Chances and Challenges for Strategic Communication. *International Journal of Strategic Communication*, VOL. 13, NO. 4, p. 321–335, 2019.
- YANO, Célio. "Lan houses precisam se reinventar para não deixar de existir no Brasil". *Exame*, 08 de abr. de 2010. Disponível em: <<https://exame.com/tecnologia/lan-houses-precisam-se-reinventar-nao-deixar-existir-brasil-547091/>>. Acesso em: 14 mai, 2022.
- YOUNG, Steven, "Professional Counter-Strike: An Analysis of Media Objects, Esports Culture, and Gamer Representation". *Dissertação de Mestrado*. The University of Southern Mississippi, 2021.
- ZIMMERMAN, Eric. *Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the TwentyFirst Century*. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. *Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge, 2009.

LUDOGRAFIA

- AGE OF EMPIRES. Ensemble Studios, 1997. Microsoft Windows.
- BATTLEZONE. Atari, 1980. Atari.
- CASTLE WOLFENSTEIN. Muse Software, 1981. Apple II, DOS.
- CATACOMB 3-D. id Software, 1991. DOS.
- COMPUTER SPACE. Nolan Bushnell e Ted Dabney, 1971. Arcade.
- CORPORATION. Virgin Games, 1991. MS-DOS.
- COUNTER-STRIKE. Valve Corporation, 2000. Microsoft Windows.
- COUNTER-STRIKE: Source. Valve Corporation, 2004. Microsoft Windows.
- COUNTER-STRIKE: Condition Zero. Valve Corporation, 2004. Microsoft Windows.
- COUNTER-STRIKE: Global Offensive. Valve Corporation, 2012. Microsoft Windows.
- DIABLO. Blizzard Entertainment, 1996. Microsoft Windows.
- DOOM. id Software, 1993. MS-DOS.
- EVERQUEST. Sony Online Entertainment, 1999. Microsoft Windows.
- GALAXY GAME. Bill Pitts e Hugh Tuck, 1971. DEC PDP-11.
- GOLDENEYE 007. Rare, 1997. 1 Cartucho. Nintendo 64.
- GRAND CHASE. KOG Studios, 2003. Microsoft Windows.
- GUNBOUND. SoftNyx, 2003. Microsoft Windows.
- HALF-LIFE. Valve Corporation, 1998. Microsoft Windows.
- LEAGUE OF LEGENDS. Riot Games, 2009. Microsoft Windows.
- LINEAGE II. NCSoft, 2003. Microsoft Windows.
- MAZE WAR. Steve Colley, 1974. Imlac PDS-1.
- MECHWARRIORS. Dynamix, 1989. DOS.
- MORTAL KOMBAT. Midway Games, 1992. Arcade.
- MU ONLINE. Webzen, 2003. Microsoft Windows.
- MYST. Cyan Inc., 1993. MAC OS, Microsoft Windows.
- PERISCOPE. Sega, 1968. Arcade.
- QUAKE. id Software, 1996. Microsoft Windows.
- QUAKE II. id Software, 1997. Microsoft Windows.
- QUAKE III: Arena. id Software, 1999. Microsoft Windows.

RAGNARÖK ONLINE. Gravity Corp., 2002. Microsoft Windows.

SAFARI GUN. Williams, 1954. Arcade.

SHOOT THE BEAR. Seeburg, 1947. Arcade.

SHOOTING GALLERY. Exhibit Supply, 1954. Arcade.

SPACEWAR!. MIT, 1962. PDP-1.

STARCRAFT. Blizzard Entertainment, 1998. Microsoft Windows.

STREET FIGHTER. Capcom, 1987. Arcade.

THE KING OF FIGHTERS. SNK, 1994. Arcade Neo Geo MVS.

TEKKEN. Bandai Namco Entertainment, 1994. Arcade.

TIBIA. CipSoft, 1997. Microsoft Windows.

ULTIMA. Richard Garriott, 1980. Apple II, DOS.

UNREAL. Epic Games, 1998. Microsoft Windows.

UNREAL TOURNAMENT. Epic Games, 1999. Microsoft Windows.

WARCRAFT: Orcs and Humans. Blizzard Entertainment, 1994. MS-DOS.

WARCRAFT III: The Frozen Throne. Blizzard Entertainment, 2003. Microsoft Windows.

WOLFENSTEIN 3D. id Software, 1992. MS-DOS.

WORLD OF WARCRAFT. Blizzard Entertainment, 2004. Microsoft Windows.