

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
FACULDADE DE HISTÓRIA  
JULIO CESAR ABREU DE PAULA

**SOCIABILIDADES EM LINHA:** As “lan-houses” nas memórias de um gamer-  
historiador de Castanhal (PA) - 2000-2010

**BELÉM-PA**

**2025**

**JULIO CESAR ABREU DE PAULA**

**SOCIABILIDADES EM LINHA: As “lan-houses” nas memórias de um gamer-historiador de Castanhal (PA) - 2000-2010**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à Faculdade de História, Campus Guamá da Universidade Federal do Pará, como requisito necessário para obtenção de grau de Bacharel em História pela Universidade Federal do Pará.

Orientador(a): Dr. Décio Marco Antônio de Alencar Guzmán

**BELÉM-PA**

**2025**

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD  
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará  
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

---

P324s Paula, Julio Cesar Abreu de.  
Sociabilidades em Linha : As "lan-houses" nas memórias de um  
gamer-historiador de Castanhal (PA) - 2000-2010 / Julio Cesar Abreu  
de Paula. — 2025.  
VIII, 17 f. : il. color.

Orientador(a): Prof. Dr. Décio Marco Antônio de Alencar Guzmán  
Trabalho de Conclusão (Graduação) - Universidade Federal do Pará,  
Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Faculdade de História,  
Belém, 2025.

1. Lan-houses. 2. História Digital. 3. Sociabilidades. I. Título.

CDD 981.15

**JULIO CESAR ABREU DE PAULA**

**SOCIABILIDADES EM LINHA: As “lan-houses” nas memórias de um gamer-historiador de Castanhal (PA) - 2000-2010**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à Faculdade de História, Campus Guamá da Universidade Federal do Pará, como requisito necessário para obtenção de grau de Bacharel em História pela Universidade Federal do Pará.  
Orientador(a): Dr. Décio Marco Antônio de Alencar Guzmán

**Data de aprovação:** 05/09/2025

**Conceito:** Excelente

**Banca Examinadora:**

---

**Presidente da Banca Examinadora**

Dr. Décio de Alencar Guzmán – (UFPA)

---

**Membro interno**

Dr. Antônio Maurício Costa – (UFPA)

Dedico minha monografia e meu diploma à minha mãe, Luciana de Souza. A sua força inesgotável fez com que seus filhos pudessem ser o que eles quiseram.

## AGRADECIMENTOS

Ao longo dos 4 anos de curso, incontáveis pessoas me ajudaram, incentivaram, estiveram ao meu lado e colaboraram para o meu crescimento acadêmico e pessoal, então é difícil escolher algumas. No entanto, certas pessoas foram especiais, especialmente por estarem comigo há muito tempo. Entre elas, destaca-se o meu orientador, Décio Guzmán, que eu agradeço profundamente por abraçou a ideia de pesquisar as *lan-houses* e sempre me orientou, conversou, desenvolveu seminários e indicou os melhores caminhos para a pesquisa historiográfica.

Agradeço ao prof. Alex Teles, meu professor desde o ensino fundamental, por ter contribuído no desenvolvimentno do meu pensamento crítico e me ajudar a escolher a História como profissão e paixão. Mais do que um aluno, você formou um historiador.

Agradeço ao meu irmão, Marco Aurélio, por sempre estar ao meu lado e me ajudar em inúmeros momentos difíceis, mesmo sem saber disso. Foi ele quem descobriu a minha aprovação no vestibular e, nos últimos 4 anos, comemorou todas as pequenas conquistas que eu tive, desde a publicação dos trabalhos até as bolsas que tive na graduação. É o melhor irmão que eu poderia ter e o maior exemplo de pessoa e pesquisador que eu tenho.

Eu agradeço muito por ter a mãe que eu tenho. A dona Luciana de Souza, ao longo dos últimos 23 anos, fez de tudo para que eu pudesse estar na universidade e para que eu tivesse uma vida melhor. Muito obrigado por me indicar o melhor caminho, por insistir na educação, na faculdade como a melhor opção e por nunca ter deixado faltar nada, nem em Castanhal, nem em Belém. A senhora é a base de tudo que eu sou e tudo que eu faço é pela senhora e sempre será.

À Emilly Monteiro, minha namorada, minha companheira, meu benzinho, eu agradeço por estar ao meu lado em todos os momentos. Esteve ao meu lado quando fiz o ENEM, quando fui aprovado, quando entrei na universidade. Foi pesquisar comigo na Casa de Cultura e fez questão de participar da minha primeira apresentação em um evento acadêmico. Obrigado por tudo, bem. A vida é boa, mas é muito, muito melhor com você.

Por fim, agradeço imensamente ao Elias Araujo Ferreira, um dos sócios do Mundo-Online e ao Eidi Hashimoto, proprietário da CyberMatrix, por aceitarem as entrevistas e colaborar com esse processo. No mais, apenas gostaria de agradecer à todos os meus colegas que fiz ao longo da graduação, em especial aos bolsistas do Centro de Memória da Amazônia, pois as conversas, as pautas e as discussões acerca de tudo, principalmente na salinha e na hora do café, fizeram que eu tivesse uma ótima experiência no curso de História.

## RESUMO

As lan-houses foram centros públicos de acesso privados fundamentais durante a primeira década do século XXI. Em todo o país, elas se popularizaram tanto por viabilizar o acesso à internet quanto por formar espaços de sociabilidades e pontos de encontro para a juventude. No entanto, destaca-se que a importância das *lan-houses* reside no fato delas proporcionarem este acesso às populações menos abastadas e que não possuem contato com o universo digital. Este cenário é condizente com a realidade castanhalense, especialmente entre 2000 e 2010, pois os moradores não possuíam nem computadores, nem internet em seus domicílios. Nesse sentido, este trabalho pretende abordar estes espaços de sociabilidades que foram desenvolvidos dentro das *lan-houses* Mundo-Online e CyberMatrix localizadas no município de Castanhal através dos jogos *Ragnarok* e *Warcraft*. Para isso, procura-se utilizar a História Oral como principal metodologia, recuperando as memórias de quem gerenciou essas *lan-houses*: Elias Araujo Ferreira e Eidi Hashimoto. Além disso, analisa-se os periódicos locais com o intuito de compreender o funcionamento e a distribuição da internet no município. Deste modo, procura-se revelar e evidenciar esses centros como espaços complexos que não funcionavam somente para oferecer serviços de acesso à internet ou jogos digitais. Assim, a pesquisa expõe que as *lan-houses* estudadas possuíam, também, um papel social dentro do município, pois elas, através de seus proprietários, ensinavam os moradores a usarem os computadores, à fazerem trabalhos escolares. Somado a isso, constituíam verdadeiros espaços de sociabilidades em volta de jogos digitais como *Ragnarok* e *Warcraft III*, contribuindo para a criação e o fortalecimento de amizades. Sendo assim, conclui-se que elas contribuíam fortemente para a inclusão digital e para o lazer de inúmeros castanhalenses.

**Palavras-chave:** Lan-houses; História Digital; Sociabilidades.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>2. AS LAN-HOUSES .....</b>	<b>8</b>
<b>3. DESNUDANDO OS PRECONCEITOS.....</b>	<b>9</b>
<b>4. CASTANHAL E O ACESSO À INTERNET .....</b>	<b>10</b>
<b>5. SOCIABILIDADES CASTANHALENSES EM FORMAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DAS LAN-HOUSES PARA O ACESSO À WEB .....</b>	<b>13</b>
<b>5.1. Mundo Online: o Rag.....</b>	<b>17</b>
<b>5.2. CyberMatrix: Warcraft III.....</b>	<b>19</b>
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>21</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>23</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Imagine um mundo onde a internet não funcionava direito, a conexão era devagar e quase rara, o acesso não era tão fácil e também não havia diferentes máquinas para que fosse possível navegar, como hoje existem os smartphones, os computadores e/ou os notebooks. Para os mais jovens, pertencentes à geração alfa (Zaninelli et al., 2022), ou seja, nascidos depois de 2010, esse é um cenário difícil de ser concebido. Contudo, para as gerações anteriores era incomum ter facilidade de acesso à navegação em rede. Assim, para aqueles que precisavam realizar atividades voltadas ao mundo do trabalho, como imprimir um currículo, utilizar o correio eletrônico (o *e-mail*) ou tinham responsabilidades domésticas, que implicam na necessidade de impressão de boletos, seja de luz ou de água, apenas dois lugares apareciam entre 2000 e 2010: os *cybers* e as *lan-houses* (NIC.BR., 2008)<sup>1</sup>. É comum uma certa confusão entre os dois termos, pois, em geral, se referem ao mesmo espaço. Todavia, o primeiro, refere-se à serviços de informática no geral, enquanto o segundo caracteriza-se por ser um espaço informal e dedicado aos jogos. Embora ambos fossem importantes para o acesso à internet, essa pesquisa se propõe a salientar a utilização das *lan-houses* pelos usuários castanhalenses.

Dessa forma, a presente investigação, ainda em estágio inicial, pretende abordar os espaços de sociabilidade que foram desenvolvidos dentro das *lan-houses* em Castanhal, cidade pertencente à região metropolitana de Belém. Porém, no início dos anos 2000, Castanhal se fazia distante da metrópole paraense e ainda se via com pouquíssimo acesso à internet. Nesse período havia pouco contato com o universo da informática, menos ainda o acesso a ferramentas essenciais de acesso a esse mundo como os computadores ou notebooks. A região castanhalense, tal como o mundo imaginário descrito do início do capítulo, viveu por algum tempo sem esse acesso. Os *cybers*, juntamente com as *lan-houses*, contribuíram demais na sua chegada a Castanhal para o acesso à internet e à informática.

Para cumprir este objetivo, o artigo se propõe a utilizar da História Oral, abordando o uso dos *games* nas *lan-houses* relacionadas aos usuários e à recepção dos castanhalenses à chegada desse mundo conectado à sua cidade, através de duas entrevistas gravadas: a primeira entrevista concedida por Eidi Hashimoto, proprietário da “CyberMatrix”, a *lan-house* que funcionava em um bairro periférico de Castanhal; a segunda, por Elias Araújo Ferreira, um dos sócios do “Mundo-Online” (ou MO), uma *lan-house* situada em lugar mais próximo ao

---

<sup>1</sup> NIC.BR, 2008. Lan House é o principal local de acesso à internet. Site. Disponível em: <https://nic.br/noticia/na-midia/lan-house-e-o-principal-local-de-acesso-a-internet/>

centro do município de Castanhal. Além disso, essa pesquisa fará a análise da literatura produzida por cientistas sociais que estudam as lan-houses, em especial como a historiadora Pâmella Santos dos Passos (Passos, 2013). Dessa maneira, o capítulo pretende abordar brevemente a vida conectada em Castanhal e os locais dessa cidade onde coexistiam usuários das *lan-houses* e *cybers*; explicitar a importância desses espaços para o acesso à internet e à informática; discorrer acerca do impacto destas novas formas de sociabilidade na construção do acesso muitas vezes difícil ao mundo das redes de computadores, evidenciando, também, o papel dos jogos neste processo.

## 2. AS LAN-HOUSES

A palavra “LAN” significa “Rede Local de Computadores” (*Local Area Network*) e diz respeito à conexão de computadores e outros dispositivos através de uma linha de comunicação comum<sup>2</sup> e a palavra “house” significa “casa”, no sentido de estrutura física. Desse modo, é possível entendermos as “Lan-houses” como um lugar no qual existem vários aparelhos conectados entre si ao mesmo tempo, e nos quais os usuários podem navegar livremente ou comprar esse acesso às máquinas. Esses espaços surgiram no final do século XX, em 1996, na Coreia do Sul, possuindo como objetivo conectar diversos jogadores de videogames num mesmo espaço físico. Esse tipo de empreendimento chegaria ao Brasil dois anos mais tarde, no Estado de São Paulo, por intermédio da empresa “Monkey Paulista” e seu projeto piloto foi intitulado “Monkey Lan4Fun”, que conquistaria fortemente o público brasileiro.

O uso desses espaços não se restringia apenas à impressão de páginas de papel. Eles também possuíam função social. Os usuários passaram a se conectar com pessoas de diferentes cidades, e até de diferentes países! Nesse ambiente, a comunicação para esses usuários foi significativamente ampliada, se comparada ao uso dos telefones fixos e dos telefones pessoais então utilizados. As amizades entre utilizadores distantes tornaram-se mais simples de manter, especialmente pelo desenvolvimento de programas de mensagens instantâneas, como o *MSN Messenger*. Somado a isso, também surgiu a possibilidade de se imaginar relações românticas, através dos bate-papos virtuais, algo comum hoje nos meios digitais. As comunicações virtuais ampliaram-se ainda mais com as redes sociais, marcadas principalmente pela chegada do *Orkut*, no qual era possível a atualização dos perfis pelo

---

<sup>2</sup> ControleNet. s/d. Redes Locais: O que é LAN ou Local Area Network? Blog. Disponível em: <https://www.controle.net/faq/rede-local-lan-ou-local-area-network>

próprio usuário, criação de personagens. Com a internet foi possível cuidar de lanchonetes virtuais, criar fazendas *on-line* por intermédio de jogos, tais como o MiniFazenda.

Há, porém, o outro lado dessa inovação, visível principalmente nas *lan-houses*, que contribuíram para o desenvolvimento de uma faceta social naqueles espaços: o aparecimento dos jogos eletrônicos. Nesse sentido, destacou-se uma série de jogos hoje considerados clássicos nas *lan-houses*, embora eles fossem jogos para apenas um jogador. Contudo, houve a inclusão de jogos de Tiro em Primeira Pessoa (*First Person Shooter*) tais como *Counter-Strike* e sua versão mais popular, o *CS 1.6*; além de jogos de Arena de Batalha Multiplayer Online (tradução livre de Multiplayer Online Battle Arena), como o DotA (Defense of The Ancients)<sup>3</sup>. Tais jogos fizeram com que as *lan-houses* aumentassem significativamente o seu público, devido à possibilidade de interação entre vários jogadores em uma só partida, contando com a presença de “espectadores” que ficavam ao redor dos computadores, o que contribuiu para produzir uma grande comunidade de pessoas que discutiam, trocavam e criavam novos conteúdos relacionados aos jogos e aos *PCs* em geral. Nesse sentido, é preciso enfatizar que, dentro das *lan-houses*, os usuários se reuniam para jogar e aprendiam a fazer isso ao mesmo tempo, configurando novos espaços de sociabilidade, gerando relações sociais que poderiam, inclusive, transcender o local das competições na *lan-house*.

### 3. DESNUDANDO OS PRECONCEITOS

Gradualmente, as temáticas virtuais e/ou digitais vêm se mostrando cada vez mais importantes, não somente para a historiografia digital, como também na própria vida social e no dia a dia dos cidadãos castanhalenses. Vide as questões relativas à inteligência artificial ou ao *boom* dos aplicativos de delivery recentemente, entre outras mudanças de comportamento trazidas pelo uso de mecanismos de comunicação conectada às redes de computadores. No domínio dos jogos, os esportes eletrônicos, tornam-se mais populares a cada dia, não só para os jogadores, como também para aqueles que não jogam, especialmente por conta da sua ampla divulgação. Essa divulgação vem recebendo força, através de plataformas de streaming como o *Youtube*, entre outros canais de transmissão. Assim, é possível notar que, com o passar

---

<sup>3</sup> As modificações em jogos podem ser entendidas sob a ótica da “pirataria”, pois muitas vezes o jogo é adulterado pelo usuário. Todavia, eles também significam uma sobrevivência aos jogos, garantindo, por vezes, que essas mídias durem mais tempo e permaneçam por mais tempo circulando na comunidade de jogadores. Na Internet, é possível encontrar inúmeros fóruns e até mesmo sites que possuem o único objetivo de criar ou compartilhar essas modificações. O DotA, por sua vez, baseia-se na modificação de um mapa do jogo RPG (Role Playing Game, ou Jogos de Interpretação de Papéis, em tradução livre) intitulado “Warcraft III: Reign of Chaos”. Ver: WARCRAFT III: Reign of Chaos. California, Blizzard Entertainment, 2002. Microsoft Windows. Jogo Eletrônico.

dos anos, surgem novas pesquisas e estudos no campo da História Digital, ampliando os horizontes sobre os efeitos e os usos dos esportes eletrônicos em espaços reservados para essa prática. A importância da análise histórica desses espaços, como as *lan-houses* ou os *cybers*, está no fato de possibilitar um protagonismo de certos grupos sociais ou comunidades marginalizadas na América Latina, como avalia o historiador Manuel Jerjes Loayza Xavier para o caso da cidade de Lima, no Peru (Loayza Xavier, 2018). Somado a isso, esses estudos oferecem a possibilidade de desmistificar e reduzir o preconceito social sobre esses espaços, evidenciando o estereótipo dos “locais perigosos” e “sórdidos”, que escondem criminosos, arriscados sobretudo para os mais jovens e para os adolescentes. Em vez disso, essas investigações evidenciam espaços relativamente seguros, onde também se firmam amizades saudáveis e, principalmente, lugares onde se pode adquirir conhecimentos válidos para a vida toda. Ademais, os estudos atuais voltados para as *lan-houses*, puderam desvendar um universo repleto de signos sociais que, por vezes, está envolto pelos apelidos e pelos próprios laços afetivos, como apontou Vanessa Andrade Pereira (Pereira, 2007).

#### 4. CASTANHAL E O ACESSO À INTERNET

Castanhal é um município do estado do Pará que está localizado, desde 2011, na Região Metropolitana de Belém, próxima a cidades como Santa Isabel do Pará e Santa Maria. Sobre a sua formação, Hugo Luiz de Souza, importante estudioso de Castanhal<sup>4</sup>, aponta que a cidade se formou através da criação da Estrada de Ferro de Bragança e da migração dos nordestinos. O município possui 28 bairros. Contudo, dois bairros importam para essa pesquisa: o Pirapora e o Saudade I. No Pirapora (ou “bairro do Milagre”), encontrava-se a *lan-house* CyberMatrix, gerenciada pelo Eidi Hashimoto e, no bairro da Saudade I, ficava o *Mundo-Online* (MO) dirigido pelos sócios Elias Araújo Ferreira e o Fábio Silva Vieira.

Até os anos 2000, o acesso à internet não era tão fácil em diversos países, incluindo o Brasil. Nesse sentido, como aponta Raisia Monteiro Capela do site TechTudo<sup>5</sup>, problemas com a conexão discada, dificuldades com a lentidão, navegar pela madrugada por conta da gratuidade, não poder utilizar a internet e o telefone ao mesmo tempo, todas eram situações comuns à boa parte da população brasileira. Embora a internet Banda Larga tenha chegado

---

<sup>4</sup> Membro da Academia Castanhalense de Letras, escreveu diversas obras importantes sobre a história de Castanhal, através de sua série “Castanhal e suas Raízes”, onde usou, como material, a entrevista de vários moradores da cidade

<sup>5</sup> Sete “perrengues” que todo mundo viveu na Internet nos anos 2000. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2022/05/sete-perrengues-que-todo-mundo-viveu-na-internet-nos-anos-2000.ghtml>>. Acesso em: 30 jan. 2024.

no Brasil em 1997, por meio de uma operadora de TV, ela só seria oferecida no começo dos anos 2000, por meio dos serviços de ADSL (*Linha Digital Assimétrica para Assinante*, em tradução livre), ou seja, através das redes de telefonia. Esse fato condicionava um cenário de pouco acesso à internet e, de certo modo, inclusive aos aparelhos de informática, como computadores e notebooks. Em Castanhal, é possível observarmos em notícia do jornal “A Tribuna de Castanhal”, que o empreendimento da Internet só chegou em 2004, por meio das linhas telefônicas:

Lançado o Velox em Castanhal: Na noite da 5a. feira, 22, durante um coquetel no Restaurante Jabbá, foi lançada em Castanhal, o Velox, a chamada Banda Larga em telefonia, que tem como característica principal a velocidade e mobilidade, especialmente nas transmissões via Internet, com muito mais segurança e confiabilidade (A Tribuna de Castanhal, 2004).

Antes do lançamento do Velox no município, a principal distribuidora de internet era a *LinkNet*, que informava sobre os seus serviços nos jornais e revistas com certa frequência. Sobressai-se ainda no conjunto de ferramentas de ingresso ao universo *online* o acesso à informática pelas vias públicas. Na mesma edição da *Tribuna de Castanhal*, nos deparamos com outra notícia: “*Informática e kits tecnológicos nas escolas: os laboratórios de informática já existem em várias escolas de Castanhal*” (*A Tribuna de Castanhal*, p. 10). Nos anos seguintes, o município de Castanhal ganharia cada vez mais relevo no campo da informática, como apontou o “Jornal Independente”: “*Castanhal é modelo de investimento em informática: Segundo estimativas da Secretaria Municipal da Educação (Semed), pelo menos 23 mil alunos da rede municipal de ensino já estão sendo beneficiados com a informática nas escolas...*” (Jornal Independente, 2009), salientando igualmente a ampliação dos “telecentros”. O cenário de pouco acesso à internet para os usuários e até do desconhecimento das possibilidades da navegação *online*, é reconhecido pelo Eidi Hashimoto, um dos entrevistados para essa investigação, e dono de uma *lan-house* situada no bairro do Pirapora (ou bairro do Milagre): “Naquela época, pra mim, era muito... Era horrível, na verdade...Eu cheguei aqui, tava [sic] trabalhando com um e meio, quinhentos *kbytes*, um mega [...]” (Hashimoto, 2024).

Todavia, os comentários de Elias Araújo Ferreira (Ferreira 2024), dono do *Mundo-Online* (MO), que ficava no bairro da Saudade I, trazem questionamentos sobre a utilização desses espaços públicos de acesso à internet:

Aí quando as crianças vinha [sic] aqui do colégio fazer trabalho escolar... aí tinha que ir lá, na Casa de Cultura<sup>6</sup>, uma dificuldade danada. Aí, vindo aqui, vinha no *cyber* e a gente mesmo fazer os trabalho [sic] pra eles, ensinava as páginas onde eles acessavam... Foi outro foco também. Muito ‘trabalho de colégio’, assim muito mesmo [...]. (Ferreira, 2024).

A fala proporcionada pelo Elias, não só gera algumas indagações sobre os usos desses espaços gratuitos — especialmente para aqueles que pertenciam às escolas públicas —, como também levanta reflexões sobre o papel desempenhado pelas *lan-houses* e *cybers* em relação ao acesso às ferramentas da informática e, principalmente, ao trato com a internet. Antes de adentrar nesse assunto, é preciso considerar que até o momento não há qualquer estudo aprofundado e publicado que explique a ausência de acesso aos computadores públicos. Todavia, é possível desenvolvermos alguns questionamentos: Esses espaços eram, de fato, acessíveis a todos? Havia profissionais formados para atender às demandas desses usuários? A utilização dos computadores e/ ou da internet era de fato limitada às pesquisas escolares, como trabalhos do ensino fundamental ou médio? Os responsáveis por esses locais mantinham boa comunicação com quem os frequenta? Essas questões tornam-se pertinentes quando o assunto é acesso à navegação ou à informática.

Dentro de espaços como o *Cyber* ou as *lan-houses*, é comum nesses casos que os donos não só tenham uma comunicação ativa com seus clientes, como além disso, dominem os assuntos relacionados à computação e às tecnologias de comunicação. Na literatura sobre o tema, encontramos os comentários tanto da supracitada antropóloga Vanessa Andrade Pereira (2007) quanto do geógrafo Aldenilson dos Santos Vitorino Costa (2012). O que foi afirmado por esses dois autores, em cenários distintos da realidade castanhalense, encontra apoio nas falas do Eidi Hashimoto, quando ele declara que trabalhava com a reparação de computadores, então sendo o responsável pelos processos de montagem e de manutenção: “... comecei a estudar a montagem... e todo o cenário pra que eu possa, é... tipo assim, pra que eu pudesse investir, e ao mesmo tempo fazer as manutenções das máquinas...”. Além disso, ele cuidava dos computadores de outros clientes, quando se queixavam de algum problema, afirmando que podia “olhar, sem compromisso”. Mas, ao final, Eidi fazia o trabalho gratuitamente, sem se importar com o pagamento: “[...] tenho um computador lá em casa, mas não presta [...]. Aí eu fiquei assim: não, traz aqui pra mim, [vou] dar uma olhada sem compromisso, o cliente trazia [...] e vixe!, eu formatei muita máquina de graça, o mesmo

---

<sup>6</sup> A Casa de Cultura de Castanhal é também conhecida como Fundação Cultural. Localiza-se no Centro do município e recebe diversas exposições de artes e outros eventos. Além disso, conta com a Biblioteca “José Lopes Guimarães”, que disponibiliza não só um imenso acervo de livros e jornais, como também um laboratório de informática.

computador de graça... Eu não me importava...” (Hashimoto, 2023). Somado a isso, ele informa que ajudava, especialmente em tarefas mais simples, as pessoas que vinham em sua *lan-house*, como: criar e abrir o e-mail ou gerar uma rede social. Além disso, Elias explica que, no *Mundo Online*, ajudava da mesma forma os seus clientes. Nesse caso, prestava auxílio aos mais jovens, ao utilizarem programas da informática como o editor de apresentações *Microsoft PowerPoint* e o editor de planilhas *Excel*:

[...] Aí as criança vinha [sic], fazia [sic] os trabalhos do colégio tipo, ensinava a mexer no *Word*, no *Excel*, pra fazer essas coisas, aí, *Powerpoint* também. Mexia muito [nos programas] pra fazer os trabalhos, fazer as imagens, copiar, colar, né? Mexer em algumas programações pra fazer algumas coisas de texto colorido... botar desenho pra fazer movimento no desenho [...]. (Ferreira, 2024).

As memórias oferecidas tanto pelo Eidi quanto pelo Elias, enfatizam o papel social e até então não envolvidas com as relações de mercado capitalista das *lan-house* e evidenciam como essas sociabilidades podiam ser construídas naqueles espaços de encontros e trocas. Sobretudo, pelo contato direto entre os donos dessas *lan-houses* e os seus clientes, ajudando na iniciação dos usuários ao uso da rede mundial de computadores e à criação das redes sociais; ou prestando serviços gratuitamente, sem interesse econômico direto e a curto prazo.

## **5. SOCIABILIDADES CASTANHALENSES EM FORMAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DAS LAN-HOUSES PARA O ACESSO À WEB**

Por intermédio da análise das formas digitais de sociabilidade, a historiografia mundial, tem destacado o interesse dos espaços onde essas relações sociais se originam a partir do uso de dispositivos informáticos e acontecem entre inúmeros grupos e indivíduos. Nesse sentido, encontramos variados estudos e diversas pesquisas sobre o papel dos espaços públicos para determinados períodos e/ou sociedades, como é o caso da historiadora Mariana Couto Gonçalves (2019) com o exame das sociabilidades estabelecidas na Praça da República em Pelotas, ou em espaços privados, como inquiriu o antropólogo Everardo Rocha, juntamente com a Maria Amaral de Andrade nas lojas de departamentos (Rocha & Andrade, 2009). Por essa razão, um importante espaço de sociabilidade, são as ruas das cidades. Nesses locais abertos, comumente frequentado por crianças e adolescentes, se formam relações de proximidade, especialmente por serem lugares onde não só há uma vizinhança que se reúne, como também se juntam os próprios familiares. As ruas podem deixar de ser apenas barro ou asfalto, para ganhar vida com as brincadeiras dos jovens, reforçando ainda mais as relações

entre eles. Isso ocorre ainda que haja um certo grau de repressão às associações em espaços abertos, pela violência do mundo das ruas, como aponta o sociólogo Fábio Mariano Borges (2009). Devemos pensar em espaços de sociabilidade, como formas lúdicas de associação em espaços abertos. É justamente nesses espaços que encontramos uma maneira social de fugir das regras e das formalidades dominantes nos espaços fechados. É nas ruas que se encontra um ambiente “distraído” (no sentido de “distendido”, “sem tensão”), como apontou o sociólogo Georg Simmel (2006). Nesse caso, as formas de sociabilidade que surgiram a partir dos anos 2000, sobretudo com o avanço das tecnologias da comunicação, foram marcadas fortemente pela presença e crescimento da “navegação pela web” e da possibilidade de conexão comunicativa com diversas pessoas ao mesmo tempo. A esse propósito, uma das novas possibilidades de espaços de conexão social novas — oriundas especialmente do desenvolvimento da internet e da computação —, são as *lan-houses* e os *cybers*. Alguns pesquisadores antes citados, como Borges (2009), Pereira (2007) e Passos (2013), abordaram esses “territórios de conexão” e apresentaram alguns pontos comuns entre eles: esses locais de conexão eram marcados pela forte presença de jovens, sobretudo crianças e adolescentes; eram utilizados como lugares de encontro; neles era importante que os proprietários ou responsáveis principais da gestão do espaço não só pudessem “compreender” as tecnologias, como também fossem capazes de “ensiná-las” aos mais jovens, entre outras características.

Todavia, essas relações estabelecidas dentro das *lan-houses* não somente contribuíram fortemente para a permanência dos clientes, como também facilitaram o acesso à internet e à informática de modo geral. Em outras palavras, se um adolescente desejasse criar e abrir um novo endereço de e-mail, ele poderia contar com a ajuda daquele que administrava a *lan-house*, e que lhe mostraria o passo-a-passo de como fazer essa ação. Uma vez que esse adolescente tivesse aprendido a criar sua conta de e-mail, ele estava apto para ensinar seus amigos e familiares como ter acesso à web. Elias, dono do *Mundo-Online*, nosso conhecido, exemplifica esse procedimento ao explicar sobre os adolescentes que vinham às *lan-houses* para fazer seus trabalhos escolares:

Os menino [sic] já sabe que a pesquisa... é história do Brasil, trabalho de história... Aí já ia lá naquela página. Aí daí eles entravam lá, copiava, colava, pegava as fotos, montava tudo no word [sic]. No começo, a gente ensinava e depois eles faziam sozinho [sic]. [Um] ensinava o outro. Era um negocinho de um aprendizado assim. Um ensinava o outro, o outro ensinava o outro. Aí rapidinho, eles acabavam [...]. (Ferreira, 2024).

O Elias abriu a sua *lan-house* em meados de 2007. Apesar do lançamento do Velox e do constante avanço da internet, essas tecnologias ainda não eram comuns em Castanhal. Ele

também frisa como a participação nas *lan-houses* impactavam na resolução de problemas de informática em seus domicílios, ainda que isso trouxesse problemas com os familiares:

Aí o menino vinha, terminava, o trabalho, fazia jogos, jogava um pouquinho. Aí a mãe não gostava não [...] se soubesse a importância do computador na vida de uma criança. Aí quando ele ia no colégio e chegava aqui um computador [novo], algum assim, na casa de um amigo, de um primo que tinha um computador, o menino chegava lá, [e dizia:] ‘eu sei fazer isso, sei fazer aquilo’, a mãe sempre se admirava: ‘meu filho, como é que em casa não tem computador, como é que você sabe mexer no word [...] que era mais word, mexer no word, Excel’? Esse negócio, [de] planilha, fazia planilha e tal. ‘Ah, porque eu aprendi na lan house’ e a mãe não gostava [...]. (Ferreira 2024).

A assistência oferecida aos jovens, quando precisavam de ajuda em seus trabalhos escolares, fortalecia essa relação com os donos das *lan-houses*, proporcionando muito mais que apenas entretenimento ou lazer. Esses espaços eram então capazes de oferecer conhecimentos, aprendizados e até acolhimento. Outro fator importantíssimo, especialmente no que tange à função das *lan-houses*, como lugar acolhedor, são os jogos. Como dito anteriormente, no momento da criação desses estabelecimentos, era comum que essas mídias fossem disponibilizadas apenas para um jogador. Então, não havia muito contato entre os jogadores de videogames, ainda que houvesse interações entre eles para aprender a ultrapassar determinada fase do jogo ou algum código necessário para jogar. Contudo, essas interações mudariam completamente de qualidade e em quantidade, com a chegada de jogos *on-line*, especialmente os *Jogos de Interpretação de Personagens online* e em massa para multijogadores (popularmente conhecido como *MMORPG* - Massive Multiplayer Online Role-Playing Game), como o *Ragnarok* e o *Warcraft III*. A introdução dos *MMORPG* foi um “divisor de águas” e uma pequena revolução para os jogadores.

Figura 1 – Entrada da Lan-House “Mundo-Online” (Castanhal, PA)



Fonte: Imagem por Julio Cesar Abreu de Paula (*Google Maps*, 2024)

Antes de adentrarmos no universo desses jogos, porém, é necessário fazermos uma breve reflexão, especialmente quando se trata do caso das *lan-houses*. Indagamos: como esses diferentes jogos chegavam naqueles espaços de certo modo periféricos e distantes dos centros importantes para o mercado dos videogames no Brasil? Diferentemente da atualidade, a aquisição dessas mídias passou por inúmeros entraves, principalmente por conta dos problemas que tinha a internet naquele momento, como: a ausência da velocidade alta e a dificuldade em baixar arquivos, pois assim os jogos podiam ser interrompidos a qualquer instante. Por isso, sobravam algumas possibilidades alternativas à realização dos jogos, como o uso dos *CD-ROMs*, vendidos nos encartes das revistas e que continham diversos jogos, ou, apenas um jogo, por causa da pouca memória para armazenamento de dados no CD. Outra via para os jogos circularem nas *lan-houses*, era através da comunicação entre os donos das *lan-houses* ou mesmo diretamente entre os jogadores/usuários. No caso da hipótese de associação entre os proprietários, era possível haver uma articulação entre eles no intuito de trocarem os jogos entre si, mas também para conhecerem novos jogos populares no mercado dos games.

## 5.1. MUNDO ONLINE: O RAG

Em 2002 surgiu uma das principais empresas de distribuição mundial de jogos online: *Level Up! Games*. Um ano depois de sua fundação, ela lançaria em parceria com a *Gravity Corporation*: o *Ragnarök Online* (ou simplesmente “Rag”). O *Rag* proporciona elementos de fantasia medieval e constituía um universo de aventuras no qual era possível “melhorar” vários heróis e ainda os desenvolver. Todavia, ele seria distribuído no Brasil apenas dois anos mais tarde, em 2004. O *Rag* possuía inúmeras características fundamentais para aqueles anos, como conter uma história narrativa, baseada nos quadrinhos do escritor coreano Lee Myung-Jin e incluir jogabilidade, que não só era complexa, mas também requisitava a cooperação multiplataforma entre várias pessoas conectadas ao mesmo tempo, evidenciando todo o choque e força de expansão, manifestação e abertura que a internet e seus avanços estavam adquirindo.

A história contada pelo *Rag* é baseada nos 10 volumes dos quadrinhos homônimos *Ragnarök* publicados pelo quadrinista coreano Lee Myung-Jin, entre 1998 até 2001. Como o próprio nome indica, os quadrinhos se baseiam na mitologia nórdica, acompanhando o destino do guerreiro *Chaos*, que vagou pelo mundo de *Midgard*<sup>7</sup> e vivia numa cidade comum (não identificada). No entanto, a vida de *Chaos* mudaria completamente ao descobrir que é a reencarnação do deus *Balder*, e que irá cumprir a profecia do *Ragnarök*<sup>8</sup>. Então a sua jornada inicia. Contudo, esse *MMORPG* não se manteve idêntico à obra do quadrinista coreano. É possível encontrarmos nele também algumas referências à cultura oriental. Além disso, destaca-se nele o uso de mapas, que são diferentes dependendo do país em que o jogo foi lançado, além das modificações que o jogo recebeu pelas interferências dos próprios usuários.

Ao começar a jogar, após o usuário se cadastrar e criar sua conta, ele precisa conceber seus personagens, podendo personalizá-los como desejar, seguindo, porém, as opções estabelecidas pelo jogo. As ferramentas do *Rag* possibilitam ao *jogador* escolher um nome, o estilo do corte e da cor do cabelo e os seus atributos iniciais. O jogo também oferece classes, ou seja, o herói pode se tornar um Arqueiro, um Espadachim, um Noviço, um Superaprendiz, um Justiceiro, um Mago, um Gatuno, um Mercador, um lutador de Taekwondo ou um Ninja. Porém, no início a personagem do jogador será sempre como “aprendiz”. À medida que o

---

<sup>7</sup> Na Mitologia Nórdica, há nove reinos, desde o mundo dos elfos até o mundo dos anões e gigantes de gelo. Esses mundos estão conectados à árvore da vida, *Yggdrasil*. Entre esses nove reinos, há *Midgard*, o mundo dos humanos.

<sup>8</sup> *Balder* ou *Baldur* uma divindade da justiça e da superioridade, filho do Pai-de-Todos *Odin*. Na Mitologia Nórdica, *Balder* morreria e seria revivido, porém, com ele viria o *Ragnarok*, que significa a destruição de um mundo e a construção de um novo.

herói evolui no jogo, torna-se possível ao jogador escolher uma das classes opcionais acima descritas. Quanto aos atributos iniciais, há seis categorias: Força, Agilidade, Destreza, Inteligência, Sorte e Vitalidade. Esses itens de desenvolvimento são cruciais para a escolha do seu personagem pelo jogador, pois um Arqueiro necessitará mais de Destreza para jogar e vencer que um Espadachim e assim por diante. Toda a dinâmica de controle do jogador depende da sua habilidade de utilização do mouse, o que significa dizer que, para se movimentar, atacar, rotacionar a câmera, entre outras funções disponíveis no *Rag*, faz-se necessário seu uso com engenho e rapidez. Uma vez dentro do *Ragnarok Online*, é possível ao jogador se movimentar, arriscar as Quests (“missões”) que o jogo propõe e avançar nos diferentes níveis de complexidade que a narrativa proposta pelo jogo sugere, além de encontrar outros usuários. Ademais, o jogo disponibiliza painéis de habilidade, entre outras possibilidades mais.

Tendo criado seu herói e pronto para lançá-lo ao mundo *Rune-Midgard* (“a terra de Rag”), o jogador se deparará com o ambiente virtual, um mundo permanente compartilhado com todos os outros jogadores que estão, por sua vez, conectados ao mesmo tempo – “em tempo real” — à internet. Então, será possível ao jogador encontrar outros personagens se movimentando e fazendo suas próprias *quests* demais do seu. Todavia, o aspecto mais interessante do jogo é a possibilidade de o jogador se unir a outros jogadores para formar “grupos”, ou na linguagem do Rag: os “clãs”. Participando desses clãs, é comum os usuários elaborarem novas táticas juntos para conquistar outros territórios, conseguindo assim finalizar determinadas “*quests*”. Nesse sentido, notamos que o *Ragnarok Online* pode ser jogado sozinho, mas é, sobretudo, concebido para ser cooperativo.

Nessa mídia que determina cooperação como requisito primordial para “jogar bem”, os espaços como as *lan-houses* se tornaram fundamentais para a “explosão” do jogo no mercado de jovens jogadores. Contribuíram, também, para o acesso e à busca das ferramentas da informática e dos jogos. Portanto, as palavras do Elias acima citadas evidenciam ainda mais esse aspecto da frequência dos jovens jogadores, pois, para ele, as suas melhores lembranças como dono de uma *lan-house* provém do período em que o *Ragnarök* predominou em seu empreendimento. Por isso, devemos imaginar uma casa com cerca de 5 a 10 computadores, todos conectados em apenas um jogo — o *Rag* —, onde todos os usuários permaneciam se divertindo e exercendo uma cooperação mútua por muitas horas. Não somente isso, era comum que virassem as madrugadas jogando. Nesses dias, “era como se fosse uma festa” e o Elias rememora o fato com bastante alegria:

Alugava o espaço todinho pra eles. Aí eles compravam refrigerante, fazia o lanche aqui, né... antes de começar a partida deles faziam a reunião [...], a ‘reunião de guerra’ que ele chamava [sic], botava [sic] uma mesa [...] colocava [sic] os refrigerante [sic], pastel que ele [sic] comprava [sic] na padaria e ficava [sic] fazendo a estratégia de combate ali de como invadia o castelo dos outros. Era isso. A diversão era muito simples [...]. (Ferreira 2024).

Após as “Reuniões de Guerra”, nas quais se preparavam para tomar uma cidade no *Ragnarok Online*, os momentos de lazer e descontração continuavam após o fim da partida, numa nova etapa, onde os jogadores debatiam comparativamente o que havia sido feito durante a partida, tal como normalmente acontece em jogos de futebol. Analisa o Elias:

“Era tudo muito simples né [...]; depois de terminar, ficava [sic] lá fora, horas comentando igual quando tu assiste [sic] uma partida de futebol: ‘Poxa, o cara não errou o passe, a culpa do goleiro e a culpa disso’. Eles falavam também, né, ‘Ah, tu que fez isso’. ‘Tu falhou [sic] ali, tu tem que melhorar ali’., era isso, A melhor parte era isso [...]” (Ferreira, 2024).

## 5.2. CYBERMATRIX: WARCRAFT III

O Warcraft III: Reign of Chaos (ou simplesmente WCIII) é o terceiro título da série Warcraft, pertencente ao gênero de Estratégia em Tempo Real e lançado pela *Blizzard Entertainment* em julho de 2002. Ao contrário de seus antecessores, que só possuíam duas “raças” disponíveis dentro do jogo (“Orcs” e “Humanos”), o WCIII contava com mais duas raças: os “Elfos Negros” e os “Mortos-Vivos”. O seu modo de campanha se dividia em três momentos, que se conectam ao longo da narrativa: no primeiro momento, o jogador controlava o orc Thrall, um jovem xamã que havia libertado diversos companheiros de uma cidade e precisara fugir para evitar a invasão dos *Mortos-Vivos*; num segundo momento, controlava-se o príncipe humano *Arthas Menethil* que lutava, assim como orc Thrall, contra as forças dos mortos-vivos que estão se reuniam para libertar um líder forte e misterioso: *Lich Rei*; por fim, acompanhávamos os *Elfos Negros*, que também estavam preocupados com esses avanços. Devido ao iminente perigo de destruição, tornava-se necessário que orc Thrall se unisse ao príncipe *Arthas*, e pedisse ajuda aos *elfos negros* com o intuito de derrotar o *Rei dos Mortos-Vivos*. A narrativa resumida acima podia ser percorrida numa perspectiva *single-player*, ou seja, apenas um jogador. Todavia, o Warcraft III possuía a modalidade de jogo para múltiplos jogadores, que se baseava num confronto entre dois times, contando com cerca de 5 ou mais jogadores em cada equipe. Desse modo, os jogadores escolhiam um mapa no jogo e, após essa escolha, poderiam manifestar preferência pelos seus “heróis”, os personagens que apareciam ao decorrer do jogo e eram selecionáveis. Os membros da equipe de personagens

poderiam ser tanto heróis controlados pela própria máquina, como também poderiam ser controlados por outros usuários, fosse no mesmo espaço físico onde estavam os jogadores, como as *lan-houses*, fosse a partir de outro lugar do mundo conectado através da internet. Essa ampliação virtual do espaço de conexão através do jogo, evidenciou o poder multiplicador ao infinito da Internet para os jovens jogadores. A escala de jogadores agora era global.

O proprietário Eidi Hashimoto, destaca, em suas falas, como o *Warcraft III* era bastante utilizado em suas *lan-houses* “... a gente jogava muito Warcraft, quase todo dia. Teve uma época que a gente jogou quase todo dia até de manhã, ... uma galera tava [sic] muito viciado [sic]” (Hashimoto, 2024). Somado a isso, ele aponta o Warcraft III como um dos jogos mais populares de seu estabelecimento, ressaltando que ele era jogado diariamente, diferente de outros títulos como o *Counter Strike*. Eidi induzia os jovens a jogar, buscando, inclusive, ensiná-los:

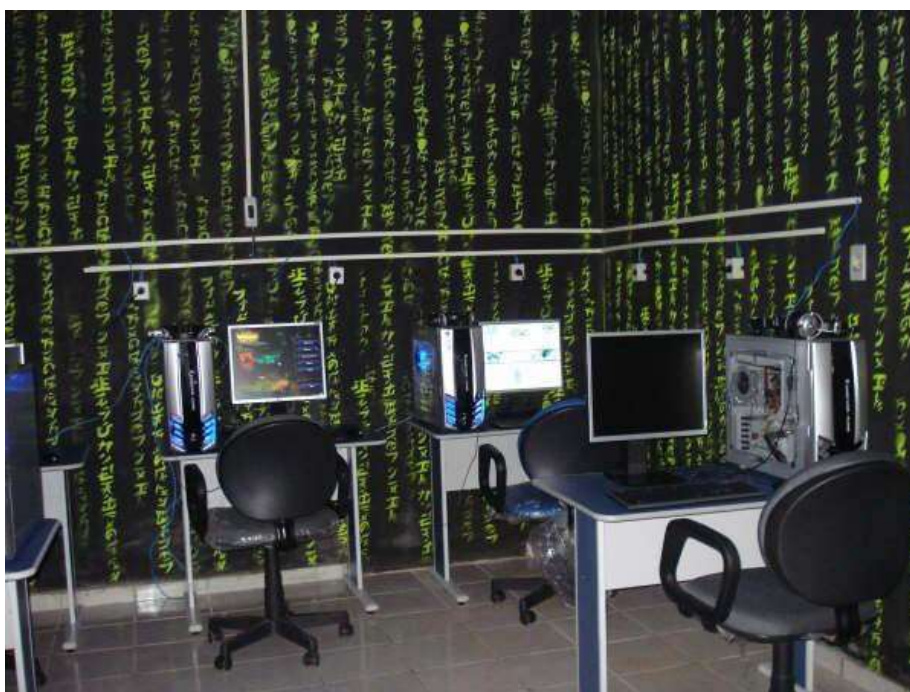
muito de eu fazia [de estimular os outros]... ‘pô bó [sic] jogar um... um Warcraft’: [a pessoa respondia] ‘não, que Warcraft nada, eu jogo *Call of Duty*’ [...] — ‘Tipo não, pô [sic]! Bora [sic] jogar uma partida aqui... vou te ensinar... vou te deixar jogar de graça’. Aí começava a ensinar ele... e quando ele começava a jogar num grupo, era muito bom! Aí... aí... viciava o moleque mesmo [...]. Por isso que o jogo mais jogado foi esse, esse Warcraft, porque era um jogo que eu jogava muito né? E aí eu queria sempre alguém pra tá jogando também [...]. (Hashimoto 2024)

Ao analisar os comentários do Eidi, podemos sublinhar alguns comportamentos, como, a relação entre ele e os clientes. Essas relações eram frequentemente tranquilas e descontraídas; por conta do jogo (e do lucro que a frequência do usuário poderia trazer ao seu negócio), ele permitia o “acesso livre”, ou seja, gratuito aos usuários. Essa técnica de marketing, por outro lado, contribuiu para que os frequentadores pudessem aprender cada vez mais sobre os diferentes modos de funcionamento da informática, de modo geral. Por fim, um elemento interessante para a nossa reflexão é o modo como os gostos de cada proprietário influenciavam no dia-a-dia da sua *lan-house*.

Sobre esse aspecto, observamos que o espaço da *lan-house* podia servir como um espaço de acesso à internet ou aos computadores, mas nele os jogadores eram treinados em habilidades para formar redes de sociabilidade digitais que giravam, muitas vezes, em torno dos jogos disponíveis nesses locais. Acrescente-se que, para cumprir o ato de jogar que seduzia os usuários, era necessário estar presente na *lan-house*. Por esse motivo, era hábito dos frequentadores observar outras pessoas jogando nas máquinas e as utilizando, para

comentar sobre o que estava acontecendo ali, discutir sobre novas formas de jogar, sugerir novos jogos para os donos comprarem, conversarem sobre os componentes do *hardware* de cada computador, e outros temas de letramento digital. Tanto assim que é possível compreendermos a grande importância das *lan-houses*, para o aprendizado das redes sociais, possibilitando um tipo de inclusão e acesso digitais, por se transformarem em espaços “acolhedores” para os jovens, sobretudo aqueles mais suscetíveis ao “vício dos games”.

Figura 2 - Computador com Warcraft III: Reign of Chaos aberto.



Fonte: Acervo Pessoal

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As *lan-houses* foram um espaço de sociabilidade. Elas são hoje um assunto que vem recebendo cada vez maior atenção das ciências humanas, incluindo a história do presente. Sendo assim, é importante resgatarmos cada vez mais o cotidiano vivido nesses locais, pois com isso saberemos compreender o modo como a internet e a modernidade digital modificaram as relações sociais no presente. É importante ainda o seu estudo para a história dos jogos, sobretudo porque os *E-Sports* derivam desses antigos locais de sociabilidade jovem. Jogos mundialmente reconhecidos e que possuem inúmeros campeonatos, ligas e equipes, devem muito da sua atual existência à era das *lan-houses*. *Counter-Strike*, por exemplo, começou com campeonatos organizados em *lan-houses*. Hoje em dia, os seus sucessores, o *Global Offensive* e o *Counter-Strike 2*, possuem transmissões mundiais e alçaram diversos jogadores à fama e ao reconhecimento mundial. O *League of Legends* (LoL)

também perpassou as lan-houses e possui um destaque no cenário mundial de jogos eletrônicos.

É comum pensarmos que as *lan-houses*, tal como funcionaram entre 1998 até 2008, não existem mais. O que se imagina é que, com a expansão da Internet e a popularização dos aparelhos portáteis, como os *Smartphones*, os *iPads* e os *Notebooks*, esses espaços teriam perdido sua força para existir no mercado de consumidores do mundo digital. Essa conclusão é compreensível, pois as *lan-houses* e os *Cybers* serviam fortemente às primeiras formas de acesso à internet e aos jogos para muitos jovens da geração nascida nos anos 1990. Porém, os jovens da atual geração podem “navegar” e “jogar” dentro de seus domicílios e nas ruas, sem muitas preocupações de pagar pelas horas utilizadas. No entanto, somamos outros fatores ao declínio das *lan-houses*, como o encarecimento dos componentes de computador e também a facilidade de acesso aos dispositivos de informática. Além disso, outro fato a ser pensado - e mencionado pelo Elias - é que o público das *lan-houses*, composto antes essencialmente por jovens com tempo livre, passou à vida adulta e, agora com muitas responsabilidades, não pôde mais estar nesses espaços continuamente: a geração dos frequentadores de lan-house envelheceu. Apesar de tudo esses espaços sobrevivem e estão se modificando. Hoje quando entramos nas “novas” *lan-houses*, encontramos equipamentos atualizados, mesmo se as horas de funcionamento não são acessíveis às pessoas das classes baixas. Então é possível encontrarmos consoles recentes como *PlayStation 5* ou *Xbox Series S*. Dessa forma, por serem espaços em transformação, é importante resgatarmos as memórias e as vivências desses locais fundamentais para um período de pouco acesso à rede de computadores e de muitas dificuldades relacionadas ao letramento digital, de resto ainda muito difícil.

Este capítulo buscou apreender o modo como as *lan-houses* contribuíram para o acesso ao letramento digital e *gamer* e à internet em Castanhal. Tentou refletir sobre como a sociabilidade desenvolvida nesses lugares também colaborou e incentivou para esse acesso. Todavia, a pesquisa sobre a história dos espaços digitais está em andamento e, por isso, ainda existem outros aspectos não estudados ou desconhecidos, que podem e devem ser levados em consideração. Referimo-nos às memórias dos frequentadores sobretudo, pois elas são fundamentais para compreendermos a maneira como as pessoas eram incluídas ou excluídas naquele espaço; a recepção dos jogos e as interações sociais formadas nas *lan-houses* e capazes de transcendê-las. O problema econômico-social e digital da pirataria também é pertinente, devido à aquisição de jogos fora do mercado legal para esses empreendimentos, pois muitas vezes o jogo era adquirido de modo paralelo ao consentido pelas leis. Soma-se, a

essa discussão, o papel dos videogames na própria história castanhalense: como eles chegaram na cidade? Quais circuitos foram criados nesse comércio? Todas essas são reflexões fundamentais que merecem ainda atenção, pois revelarão certamente outros universos, anteriores até mesmo às próprias *lan-houses*.

Concluimos que esses espaços foram essenciais para a sociedade jovem de Castanhal e que a sua pesquisa nos permite compreender o universo complexo da história dos *videogames*, pois ele é atravessado pelas interações sociais intergeracionais e geracionais, pelos apelidos e adoção de novos amigos, pelas alianças duradouras entre jogadores e até pelas brigas intermitentes que também aprofundam relações entre jogadores. Observar esses mundos criados em torno das telas e, principalmente, dos jogos dentro das *lan-houses* também contribui para desmistificar esses locais com representações negativas ou inapropriadas para os adolescentes. As *lan-houses* detém, mormente um destaque na História da Internet, por ter feito parte do prístino desenvolvimento dos *E-Sports* e por ter potencializado o acesso à internet e ao mundo digital.

## REFERÊNCIAS

**A TRIBUNA DE CASTANHAL.** De 28 de março a 24 de abril 2004. Castanhal, edição nº 142, p. 4.

**BORGES, Fábio Mariano.** Sociabilidade nas lan houses das periferias. *Ponto-e-Vírgula (PUCSP)*, v. 6, p. 218-234, 2009.

**COSTA, Aldenilson dos Santos Vitorino.** Lan House na Periferia: Lugar para acessar a Rede, lugar de encontro. In: Simpósio de Pesquisa em Tecnologias Digitais e Sociabilidade: Práticas Interacionais em Rede, 2012, Salvador. *Anais do Simpósio de Pesquisa em Tecnologias Digitais e Sociabilidade: Práticas Interacionais em Rede*, v. 1, p. 1-15.

**FERREIRA, Elias Araújo.** Elias Araújo Ferreira: entrevista [jan. 2024]. Entrevistador: Julio Cesar Abreu de Paula. Castanhal, Pará: Universidade Federal do Pará, 2024.

GONÇALVES, Mariana. **A Praça da República enquanto espaço de sociabilidade de uma cidade moderna** (Pelotas, 1912-1930). *Mouseion (UNILASALLE)*, v. 34, p. 27-36, 2019.

**HASHIMOTO, Eidi.** Eidi Hashimoto: entrevista [jan. 2024]. Entrevistador: Julio Cesar Abreu de Paula. Castanhal, Pará: Universidade Federal do Pará, 2024.

**HASHIMOTO, Eidi.** Eidi Hashimoto: entrevista [out. 2023]. Entrevistador: Julio Cesar Abreu de Paula. Castanhal, Pará: Universidade Federal do Pará, 2023.

**JORNAL INDEPENDENTE.** Castanhal é modelo de investimento em informática. *O Independente*, Castanhal, ano XXIII, edição nº 1009, p. 8, 24 jul. 2009.

LOAYZA XAVIER, Manuel Jerjes. **Características y consecuencias sociales de las tecnologías en las redes de comunicación juvenil en la ciudad de Lima desde el año 2008 al 2015**, Perú. 2018. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, 2018.

PASSOS, Pâmella Santos dos. **Lan Houses em Acari: mais que um ponto de acesso, um point de práticas culturais.** Rio de Janeiro, 2013. Tese (Doutorado em História) – Universidade Federal Fluminense.

PEREIRA, Vanessa Andrade. **Entre games e folgações: apontamentos de uma antropóloga na lan house.** *Etnográfica* (Lisboa), v. 11, p. 327-352, 2007.

ROCHA, Everardo; ANDRADE, Maria Amaral de. **Consumo e entretenimento: a loja de departamentos como espaço de sociabilidade (1830-1930).** *Comunicação, Mídia e Consumo* (São Paulo), v. 6, p. 143-160, 2009.

SIMMEL, Georg. **Questões fundamentais da sociologia: indivíduo e sociedade.** Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

ZANINELLI, Thais; CALDEIRA, Giseli; FONSECA, Diego Leonardo de Souza. **Veteranos, Baby Boomers, Nativos Digitais, Gerações X, Y e Z, Geração Polegar e Geração Alfa: perfil geracional dos atuais e potenciais usuários das bibliotecas universitárias.** *Brazilian Journal of Information Science: Research Trends*, v. 16, p. 25, 2022.