

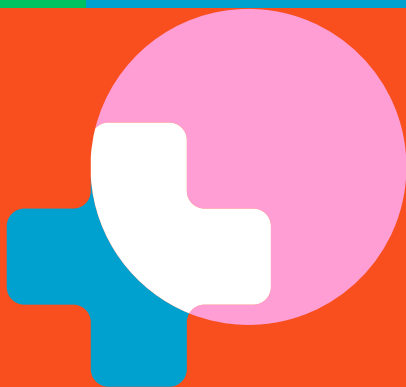


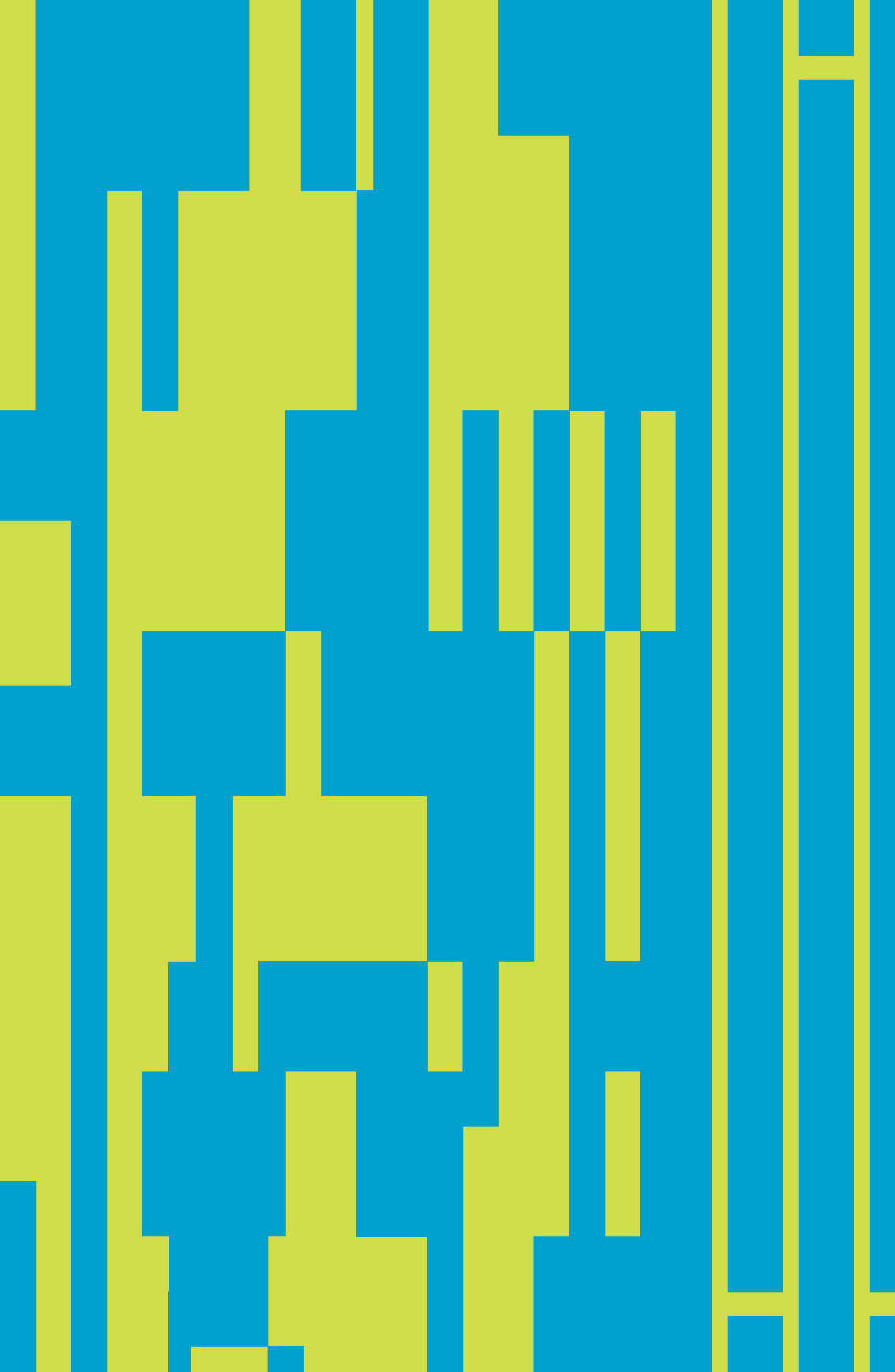
Para além da diversão:

UMA BREVE HISTÓRIA DOS GAMES



VICTOR PRADO





**Para além da diversão:
uma breve história dos games**

Autor

Victor Prado

Publicação

Leia Brasil

**Projeto gráfico e
diagramação**

Estúdio Piau

Realização

Adhocolum

Ilustrações

Gustavo Machado

Instituição parceira

For Games

Revisão

Silvia Martins

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Prado, Victor

Para além da diversão [livro eletrônico] : uma breve história dos games / Victor Prado ; [ilustrações Gustavo Machado]. -- Rio de Janeiro : Leia Brasil, 2026.

PDF

Bibliografia.

ISBN 978-85-61290-10-8

1. Educação 2. Jogos - Design 3. Jogos - Fabricação 4. Videogames - Design 5. Videogames - História 6. Tecnologia I. Machado, Gustavo. II. Título.

26-376072.0

CDD-794.8

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos digitais 794.8

Camila Aparecida Rodrigues - Bibliotecária CRB - SP-010133/O

Para além da diversão:

UMA BREVE HISTÓRIA DOS GAMES

VICTOR PRADO

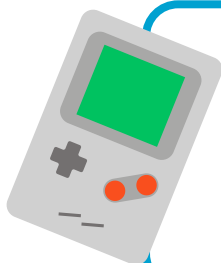
ÍNDICE



Games: a versão contemporânea de algo antigo. - 14



A filosofia dos primeiros games - 22



Nintendo e os anos 90 - 28

Games e a internet - 36

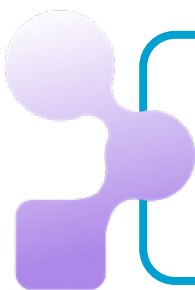


Games e colaboração - 40



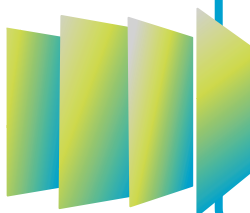
Competição de e-Sports
(esporte eletrônico:
games como esporte) - **44**

Hoje - **48**



*Mods: quando modificar
vira criar* - **50**

*A era INDIE e Early Access -
acesso antecipado* - **56**



*Indicações para saber
mais sobre jogos* - **62**

Aviso Legal e Institucional

Este material integra o conteúdo programático do projeto **Torneio Intercolegial de Games de Petrópolis**, desenvolvido no âmbito do programa PISTA.

Trata-se de material gratuito, elaborado exclusivamente para fins educacionais e formativos, em consonância com os objetivos pedagógicos do referido projeto e do programa. Os nomes de jogos, empresas, marcas e personagens mencionados neste material pertencem aos seus respectivos titulares e são utilizados exclusivamente para fins educacionais, informativos e de referência histórica.

Todos os direitos autorais são reservados. É vedada a reprodução, comercialização, adaptação, distribuição ou utilização deste material, no todo ou em parte, sem autorização prévia e expressa dos autores.

Este conteúdo não constitui curso técnico, formação profissional certificada ou habilitação formal para atuação na indústria de games ou em qualquer outra área. Seu objetivo é apresentar uma nova perspectiva sobre os jogos e promover uma compreensão crítica de seu papel cultural, criativo e tecnológico.

Os responsáveis pelo projeto não se responsabilizam por usos indevidos, interpretações equivocadas ou aplicações do material fora do contexto pedagógico para o qual foi originalmente desenvolvido.

Depoimento da equipe PNUD do Pista Petrópolis

“Ao apresentar a trajetória dos games, suas transformações e as oportunidades que emergem desse setor, o material se alinha à proposta do Programa PISTA – Parques de Inovação Social, Tecnológica e Ambiental, ao estimular o pensamento crítico, a criatividade e a visão empreendedora dos jovens. Mais do que desmistificar esse universo, cada vez mais presente em seu cotidiano, a iniciativa contribui para que os participantes reconheçam os games também como campo de inovação, geração de renda e impacto social.

Acreditamos que ações como esta fortalecem a conexão entre educação, tecnologia, cultura e empreendedorismo, pilares centrais do Programa PISTA, promovendo o protagonismo juvenil e o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI. Dessa forma, contribui-se para a formação de sujeitos mais críticos, autônomos e preparados para compreender e atuar em um mundo em constante transformação, em sintonia com os princípios do Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD).”



VICTOR PRADO



Sobre o autor

Victor Prado é game designer, especialista em gamificação e doutorando em Informática pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). É CEO da For Games e criador do Couch Masters, o primeiro torneio intercolegial de games do Brasil, e do e-Ba-se, a primeira estação gratuita de educação e cultura gamer do país.

É autor de soluções educacionais que utilizam jogos sob diferentes abordagens, como o D.I.C.A. - Desafios Inteligentes para Cientistas em Ação e o LiGa - Literatura e Gamificação. Além de possuir publicações acadêmicas relacionadas ao uso de jogos em contextos educacionais.

Seu trabalho busca explorar e demonstrar o potencial dos jogos como ferramentas educacionais e sociais.

Sua trajetória começou como jogador, se desenvolveu a partir da curiosidade e da vontade de trabalhar com games, antes mesmo de saber quais possibilidades essa área oferecia. Acredita que os jogos podem abrir portas para diferentes áreas do conhecimento e que o interesse genuíno pelo tema é, muitas vezes, o ponto de partida mais importante.

Antes de começar

Jogar é um dos passatempos mais difundidos no mundo e um dos poucos que pode ser compartilhado entre pessoas de diferentes culturas, línguas e gerações. Um senhor de 70 anos no interior do Brasil pode disputar uma partida de xadrez com uma criança de 9 anos na China. Poucas atividades humanas atravessam tantas fronteiras com tanta facilidade.

Existem milhões de gamers (jogadores de jogos digitais) ao redor do mundo, muitos dos quais sequer se reconhecem como tal. A indústria dos games movimenta bilhões de dólares, impulsiona avanços tecnológicos e influencia diversas outras áreas, do entretenimento à saúde – de modo que até quem não joga acaba sendo impactado por ela.

Ainda assim, é comum que os jogos digitais sejam vistos apenas como “brincadeira de criança”. O que poucos percebem é que os games são apenas

a versão atual de algo que sempre existiu: os jogos. Muito antes dos computadores, consoles e celulares, a humanidade já jogava, inventava regras, testava estratégias e criava desafios. Independentemente da época e da sociedade, havia jogos.

Se uma viagem no tempo fosse possível e uma pessoa da antiga Suméria (de aproximadamente 6 mil anos atrás) viesse parar nos dias de hoje, provavelmente não reconheceria muita coisa. Porém, ao ver um grupo de pessoas jogando dados em torno de um tabuleiro, saberia imediatamente: estão jogando.

Jogar ultrapassa limites físicos e culturais e acompanha o desenvolvimento humano desde os seus estágios iniciais. Mais do que entretenimento, jogar é, antes de tudo, um processo de aprendizado. “Como se joga?” é a primeira pergunta que precisamos responder, pois sem aprender o básico, jogar não é possível. Ao jogar, é necessário aprofundar nossa compreensão das regras, reconhecer padrões, testar estratégias e ajustar decisões para superar desafios. Fora a questão de aceitar a derrota, pois perder é a segunda coisa que mais fazemos enquanto jogamos.

Não por acaso, os jogos foram mencionados por importantes pensadores da educação e utilizados em estudos clássicos da psicologia cognitiva, especialmente nas pesquisas sobre memória, resolução de

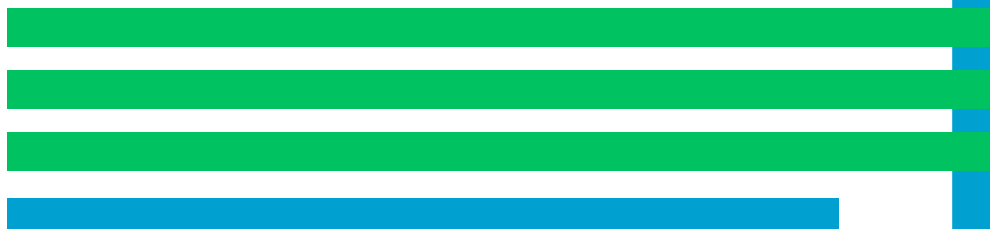
problemas e tomada de decisão. Atualmente, há cada vez mais pesquisas científicas investigando e evidenciando os benefícios associados à prática de jogar.

Apesar da relevância histórica, científica, pedagógica e cultural dos jogos, ainda é comum que, ao serem apresentados como algo além de um simples passatempo, encontrem resistência ou sejam desconsiderados.

Há muitos caminhos possíveis para aprofundar o tema dos jogos: seus impactos cognitivos, suas aplicações pedagógicas, suas dimensões culturais e sociais. No entanto, este material concentra-se em um recorte específico: a indústria dos games e as oportunidades que ela oferece.

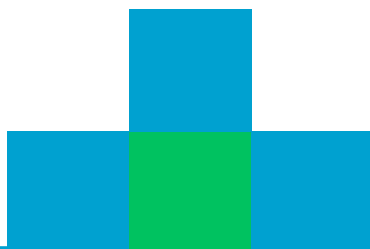
Ao percorrermos essa breve história dos games, será possível termos um vislumbre de como essa indústria se consolidou como um dos setores mais relevantes da atualidade. Mais do que um mercado em expansão, trata-se de um campo pioneiro em inovação, com diversas oportunidades profissionais e cada vez mais acessível. E, muitas vezes, o primeiro passo é simples: gostar de jogar.

A proposta deste livro é apresentar esse panorama como ponto de partida - não apenas para entender a trajetória dos games, mas para reconhecer seu potencial como área de atuação.



Games:

a versão contemporânea
de algo antigo.





Quando falamos de games, pensamos primeiro em jogos digitais e nas grandes desenvolvedoras (*Atari, Nintendo, Sony, Xbox*, por exemplo), mas a verdade é que a história dos games é milenar e até os jogos mais atuais têm suas raízes em jogos analógicos. Você já percebeu que o estilo de jogo ‘*battle royale*’ (*Fortnite* e *Free Fire*, por exemplo), onde só um jogador ou time pode sobreviver, são, na verdade, versões eletrônicas do jogo “*Resta Um*”? Ou que *Tetris*, o jogo mais facilmente reconhecível e relançado do mundo é, na verdade, uma ‘versão digital’ do jogo analógico *Pentaminó*?

Uma característica interessante da indústria dos games é a relação, muitas vezes distante, entre as tecnologias que a possibilitam e as ideias que a utilizam. A história do universo dos jogos é, principalmente, uma história de **design** de engajamento. Como engajar o jogador?

O que é design?

Diferente do que muitas vezes se associa, design não se refere apenas à estética. É um processo de criação orientado por objetivos, considerando os recursos disponíveis para isso.

No contexto dos games, o design corresponde à criação do jogo no papel: é a definição de regras, mecânicas, dinâmicas, personagens, sistemas etc. Ou seja, é tudo que orienta o desenvolvimento do jogo, incluindo, posteriormente, as escolhas visuais e sonoras.

Os primeiros jogos eram feitos por grandes empresas, mas empregando desenvolvedores, cuja especialização não era desenvolvimento de games. *Allan Alcorn*, criador do *Pong* (*Atari*, 1972) – jogo que praticamente lançou essa indústria; e *Shigeru Myamoto*, criador do *Mario*, *Donkey Kong* e *Zelda*, são dois exemplos de profissionais que não fizeram graduação em desenvolvimento de games. Algo que sequer existia naquela época (década de 1970).

É curioso pensar que, durante vinte e poucos anos, vimos uma indústria nascer das mãos de pessoas que não eram da área e ser exclusiva de grandes empresas. Praticamente só era possível criar ou trabalhar com isso em grandes companhias, as chamadas “*Triple A*”.

Hoje, a grande maioria dos novos títulos são lançados por desenvolvedores independentes, os “*indie*”.

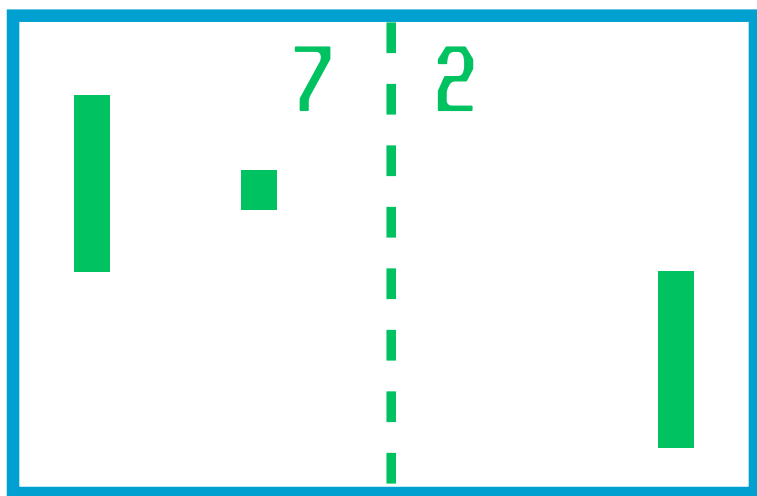


Ilustração Pong, Atari

Pong, Atari, 1972.

Pong, da *Atari*, foi lançado no dia 29 de novembro de 1972. Foi o primeiro grande sucesso comercial da indústria dos games, e transformou a *Atari* em um grande player da área. Com o sucesso de *Pong*, games passaram a ser vistos como um entretenimento lucrativo.

Neste jogo, limitações do hardware geravam comportamentos não previstos – a “raquete”, em alguns casos, tinha dificuldade para rebater a bola em determinados ângulos. Esses “erros”, longe de comprometer a experiência, muitas vezes a melhoravam, tornando as partidas mais dinâmicas e menos previsíveis.

Esse é um dos principais aprendizados dos jogos: nem todo erro é um problema. Essa lógica não se limita ao ato de jogar – ela também fez, e ainda faz, parte do desenvolvimento dos próprios *games*.

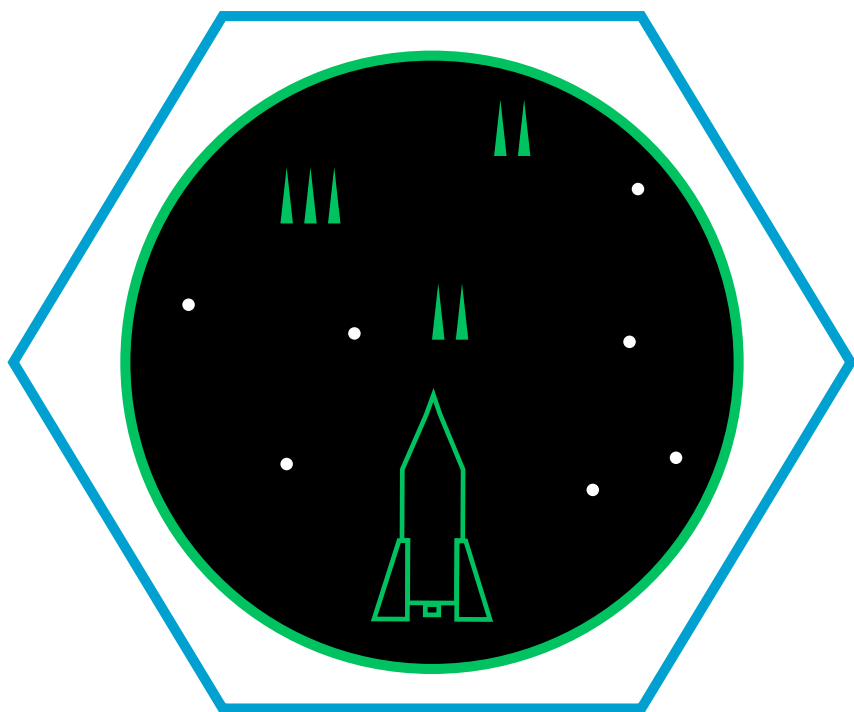


Ilustração Spacewar, 1962

Trajectoria

Olhando a história dos games, não costumamos mencionar os primeiros jogos eletrônicos de fato: “*Bertie the Brain*”, criado em 1950, ou “*Spacewar*” de 1962. Isso porque esses títulos (entre outros) não eram comerciais. Não havia ainda os computadores pessoais e os meios necessários para comercializar esses jogos em massa. Essas criações aconteceram inicialmente como pesquisas de faculdade ou inovações tecnológicas para feiras e grandes eventos.

Foi no início da década de 1970 que começaram a surgir máquinas capazes de rodar jogos eletrônicos em formatos viáveis para uso comercial. Diferentemente das máquinas eletromecânicas anteriores, esses sistemas utilizavam circuitos eletrônicos e telas.

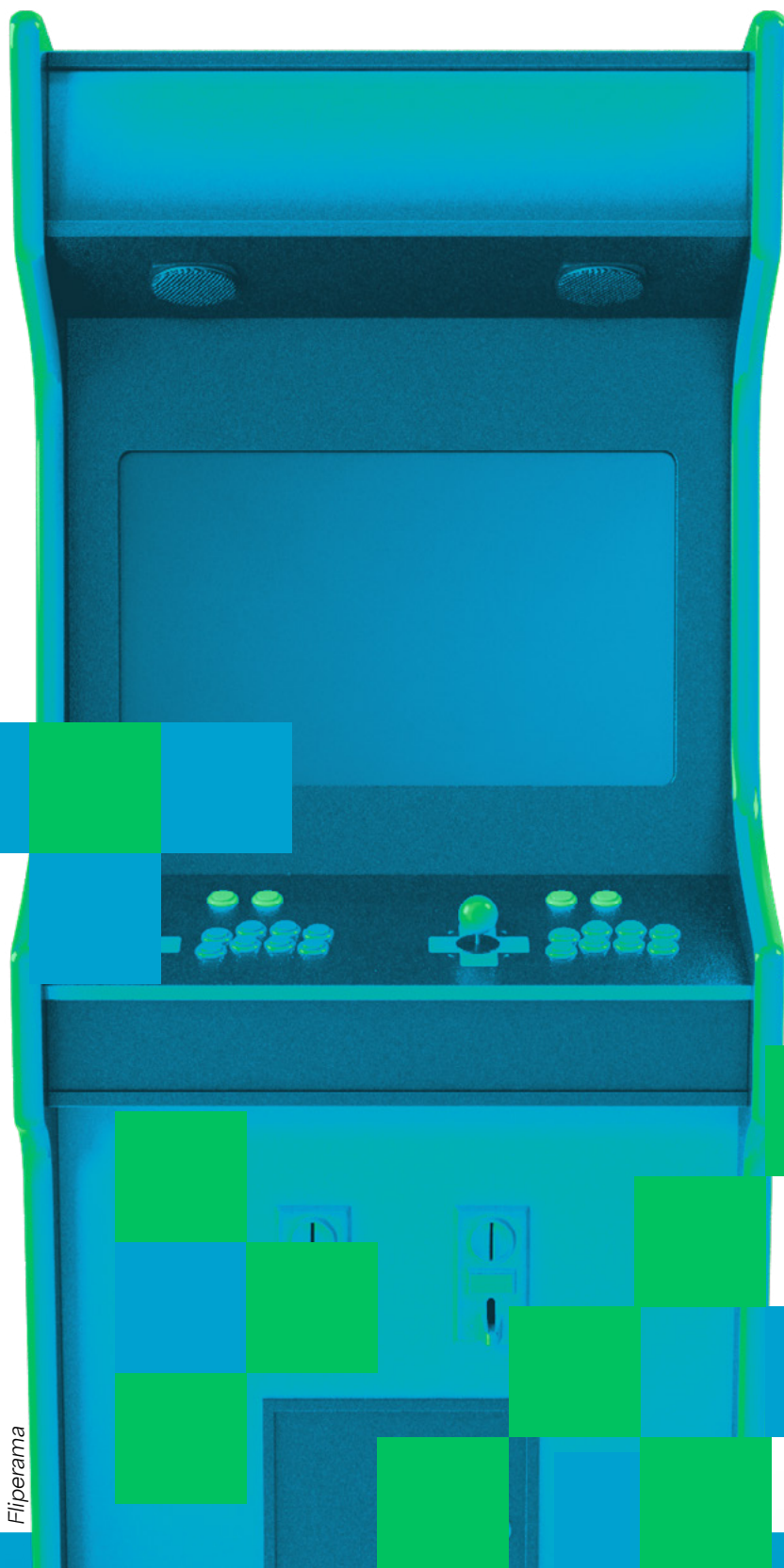
CURIOSIDADE

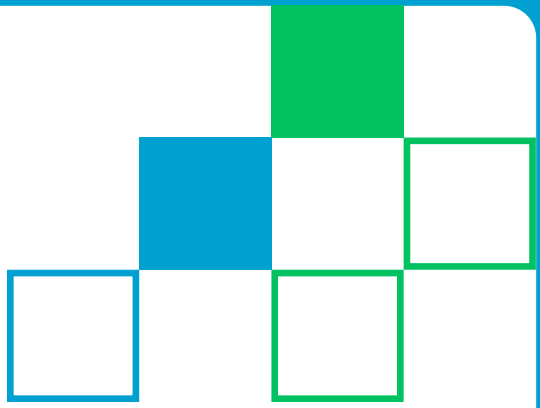
Antes do Sonic

A Sega, criadora do personagem *Sonic* e do console *Genesis*, já era uma empresa estabelecida no mercado antes dos videogames, atuando com máquinas eletromecânicas de entretenimento operadas por moedas, precursoras dos *arcades*.



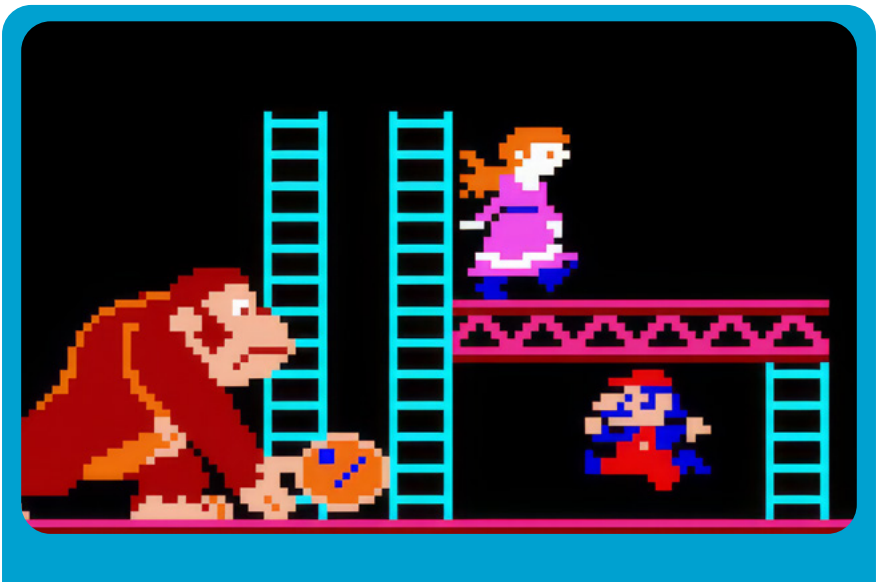
Periscope 1966, Sega





Arcade (fliperama)

Essas máquinas, chamadas de *arcades*, eram grandes, pesadas e normalmente dedicadas a um único jogo, funcionando por meio da inserção de moedas ou fichas. Eram instaladas em espaços públicos, como salões de jogos, onde os jogadores pagavam para jogar.



Donkey Kong, 1981



A filosofia dos primeiros games

Os jogos eram feitos seguindo duas filosofias: serem acessíveis, de modo que pudessem ser compreendidos visualmente, e “rejogáveis” – os jogadores faziam as mesmas coisas sempre. Para garantir acessibilidade e um constante desafio, os jogos faziam uso de uma dificuldade crescente, começando extremamente fáceis, porém ficando cada vez mais difíceis. A intenção era manter o jogador desafiado, sem frustrá-lo com sua falta de domínio e, ao mesmo tempo, sem entediá-lo com seu excesso de habilidade no jogo específico. Dessa forma, o jogador poderia ficar jogando durante horas e horas.

Uma das maneiras que os jogos faziam para dinamizar a dificuldade era não colocar objetivos finais e trabalhar somente com pontos. Dessa maneira, o jogo, além de ser interminável, era sempre sobre a autossuperação do jogador, pois era ele que estabelecia até onde ele queria chegar.

O design dos jogos também era condizente com o hardware, já que nada muito complexo poderia ser executado. Não havia memória suficiente para jogos de aventura, progressão (como RPGs) ou narrativas. Por isso, os estilos de jogos eram bastante limitados.

No final da década de 1970 e ao longo dos anos 1980, avanços tecnológicos permitiram a popularização dos computadores pessoais e dos consoles domésticos.

Consoles como o Atari 2600 possibilitaram que os jogadores tivessem acesso a jogos em casa, contribuindo para a expansão da indústria e o surgimento de novos estilos e experiências de jogo.

Adventure, Atari, 1980



Um exemplo marcante é *Adventure*, lançado em 1980 pela Atari, considerado um dos primeiros jogos a apresentar elementos de narrativa e mundo explorável.



Ilustração, Adventure, Atari, 1980

CURIOSIDADE

O mito da violência e os games

Desde o surgimento dos jogos digitais, existe um debate recorrente sobre uma possível relação entre videogames e violência. Sendo objetivo: até hoje não há pesquisas que comprovem uma relação causal entre jogar videogames e desenvolver comportamentos violentos. Por outro lado, cresce o número de estudos que apontam benefícios associados ao ato de jogar, como melhora na coordenação motora, tomada de decisão e resolução de problemas.

Essa associação também tem uma origem histórica. Nos primeiros anos da indústria, as limitações técnicas dos computadores faziam com que os jogos fossem baseados em dinâmicas muito simples. Era muito mais fácil programar jogos em que o objetivo fosse destruir inimigos e/ou evitar ser destruído, pois esse tipo de dinâmica exigia menos explicações, consequentemente, exigia menos memória, menos animações e menos elementos narrativos. Com o avanço da tecnologia, os jogos passaram a explorar uma enorme variedade de estilos, temas e experiências, mas o estigma ficou: “jogos são sobre matar ou morrer”.

CURIOSIDADE

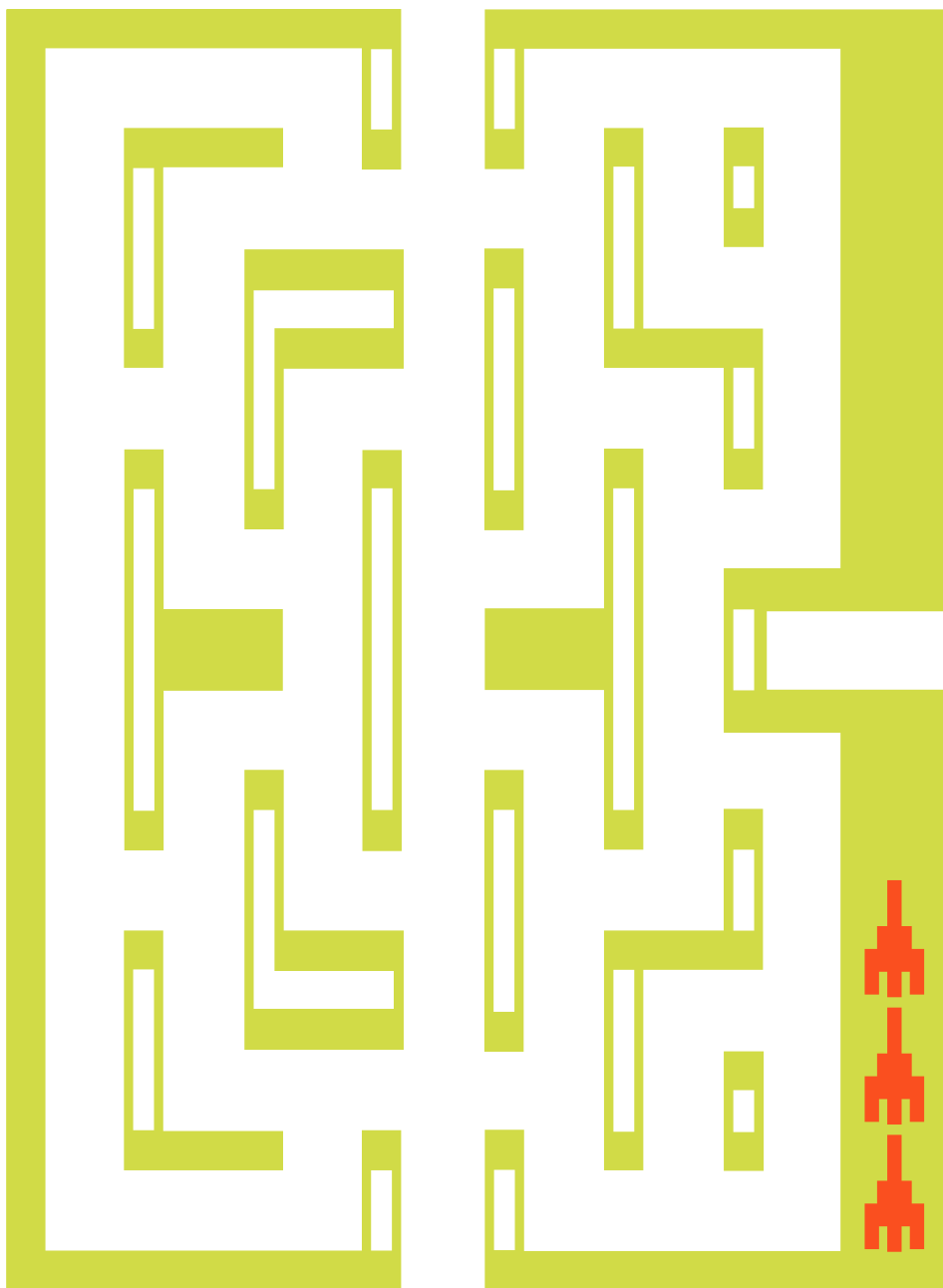
O alien da Atari



A primeira grande crise da indústria dos games ocorreu no início da década de 1980, marcada pelo lançamento de inúmeros jogos sem critérios claros de qualidade. Nesse contexto, um dos casos mais notórios foi o jogo *E.T. the Extra-Terrestrial*, desenvolvido após o sucesso do filme de mesmo título, de *Steven Spielberg*.

O jogo foi desenvolvido em pouquíssimo tempo para atender ao lançamento no período de Natal. O responsável pelo projeto, *Howard Scott Warshaw*, era um desenvolvedor experiente, mas trabalhou sob condições extremamente limitadas. Apesar de ter vendido um número significativo de cópias, a *Atari* produziu unidades em excesso, o que resultou em grandes prejuízos.

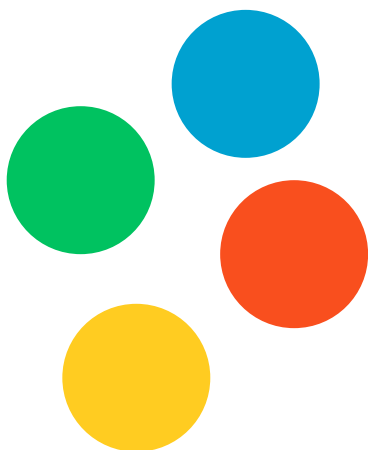
O caso é até hoje associado a um dos maiores fracassos da indústria dos games e frequentemente apontado como um dos principais fatores por trás da queda da *Atari*. A história foi retratada no documentário *Atari: Game Over*, dirigido por *Zak Penn*.



*Mesmo ano, mesmo console, mas outro extraterrestre...
(Ilustração do game inspirado no filme Alien para o Atari
2600. Também foi lançado em 1982.)*



Nintendo e os anos 90





Embora não tenha sido a primeira grande revolução no universo dos jogos digitais, a década de 1990 foi o início de uma evolução exponencial no mundo dos games, tanto em termos de hardware, quanto em termos de design. Muitos jogos passaram a ser 3D, algo que criou mais possibilidades de jogabilidade do que outros elementos vistos anteriormente.

Durante a década de 90 tivemos uma indústria composta por praticamente empresas japonesas – *Nintendo*, *Sega* e *Sony*. A *Nintendo* se destacou como uma das principais forças do período, especialmente pelo impacto cultural de suas franquias e personagens.



Apesar de terem dado continuidade à evolução do hardware, indo do *Super Nintendo* (lançado em 1990) ao *Nintendo 64* (lançado em 1996), a *Nintendo* manteve sua fórmula de criação de jogos: um design por “subtração”, fazendo títulos acessíveis, fáceis de aprender. A filosofia sempre foi simples – dar ao jogador poucas ações para resolução de desafios, focando não em opções de comando, mas em diversas interações com as mesmas ações. Se olharmos o *Mario 2D* como exemplo, podemos perceber que a única ação possível é pular. Andar quase não é uma ação, pois o jogador só pode andar para a direita (sem possibilidade de voltar para a esquerda) e se ele não andar, o jogo não se desenrola. Nesse sentido, o *Mario* “só pula”, e faz isso o tempo todo e para resolver

praticamente qualquer problema. Assim, se algum inimigo ou ameaça surgir, o primeiro instinto do jogador será pular.

A *Nintendo* lançou e relançou grandes títulos na década de 90, como: *Super Mario*, *Star Fox* e *Zelda*. Jogos que mantinham a filosofia de poucos comandos e muitas interações. O foco de inovação da *Nintendo* continuava a ser a jogabilidade – formas de jogar seus jogos. Não é à toa que, em uma era sem celulares, um dos mais populares “consoles” eram os *Game Boys* da *Nintendo*, com o primeiro tendo sido lançado em 21 de abril de 1989.

Esses “consoles” simples e portáteis, hoje já praticamente extintos, foram extremamente populares durante a década de 90 e início dos anos 2000, com diversos lançamentos conhecidos e jogados até hoje. Jogos como a série *Pokémon*, *Fire Emblem*, *Metroid* e *Megaman* tiveram seus lançamentos ou adaptações para esses pequenos aparelhos.

O estilo de jogo conhecido como RPG Japonês (JRPG - Japanese Role-playing Game) foi consolidado no Japão ainda na década de 1980, com títulos como *Dragon Quest* e *Final Fantasy*. Posteriormente, consoles portáteis como o *Game Boy* contribuíram para sua popularização global, ampliando o acesso a esse tipo de experiência.

Com o advento dos *smartphones*, os *Game Boys* deixaram de existir, já que não era mais necessário um aparelho especificamente para jogos. Porém, é curioso ver que um dos consoles mais modernos da *Nintendo*, o *Nintendo Switch*, é justamente um console portátil que mais parece um *Game Boy* grande.

Jogos de RPG

Talvez um dos estilos de jogo mais icônicos, o RPG (*Role-Playing Game*), pode ser traduzido de forma simples como “jogo de interpretação de papéis”. Nesse tipo de experiência, os jogadores assumem o papel de personagens e interagem com um mundo fictício enquanto tomam decisões. O jogo analógico *Dungeons & Dragons* segue sendo um dos exemplos mais conhecidos de RPG.

Ao longo dos anos, diversos elementos dos RPGs passaram a ser utilizados em outros estilos, como games de aventura, estratégia e até de esportes. Ao mesmo tempo, a interpretação de papéis – aspecto central dos RPGs de mesa – tornou-se menos evidente nesses jogos digitais. Por isso, muitas pessoas passaram a associar esse estilo principalmente à evolução de personagens, com pontos de experiência, níveis e habilidades. Embora esses elementos sejam comuns, eles não definem sozinhos esse estilo de jogo.



CURIOSIDADE

Quando o jogo

"ajuda" o jogador

Há diversas técnicas de desenvolvimento de jogos que visam melhorar a experiência e o engajamento dos jogadores. Muitas delas funcionam “por trás das cenas” e são, em grande parte, invisíveis para quem joga.

Em jogos de corrida como *Mario Kart*, por exemplo, existe uma técnica conhecida como *rubber banding* (efeito de “elástico”). Ela faz com que jogadores que estão atrás recebam vantagens, como itens mais



fortes, enquanto os que estão na frente recebem itens mais simples – em alguns casos, os últimos colocados chegam a ficar mais rápidos. Isso cria uma espécie de “elástico” invisível, que aproxima os jogadores ao longo da partida.

O objetivo não é reproduzir fielmente a realidade, mas manter a disputa equilibrada e envolvente até o final. Em um cenário totalmente realista, quem estivesse em último lugar poderia perder qualquer chance de vencer, o que reduziria o incentivo para continuar jogando.

Outro exemplo clássico ocorre em jogos de aventura e RPG, nos quais itens são obtidos de forma aleatória, como parte do sistema de recompensas do jogo.

Embora cada item tenha uma probabilidade de obtenção – um percentual de chance –, muitos jogos ajustam essas probabilidades ao longo do tempo, aumentando a chance de obtenção após várias tentativas sem sucesso.

Esse sistema, conhecido como *pity system* (ou sistema de compensação), evita frustrações e mantém a experiência mais equilibrada.



Game Boy, Nintendo

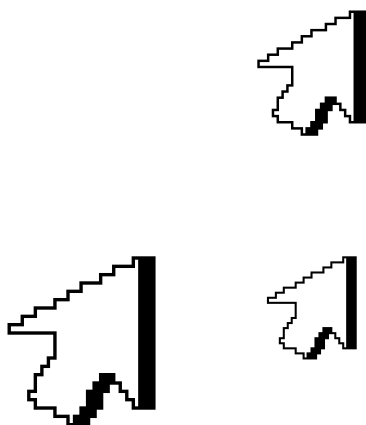
CURIOSIDADE

O precursor dos jogos para telefone

Os *Game Boys* possibilitaram um fenômeno social que ainda não havia sido visto. Uma forma de jogar rapidamente com outras pessoas e em qualquer lugar. Bastava um “cabo link” para conectar um *Game Boy* a outro e as pessoas podiam jogar juntas. Isso dependia do jogo; porém, era comum ver, em alguns espaços públicos, pessoas com *Game Boys* conectados. Os jogos *Pokémon* se destacaram com essa tecnologia, pois as pessoas compravam versões diferentes do jogo para trocar *Pokémons* e batalhar. Curiosamente, o jogo *Pokémon Go*, para celular, criou uma nova revolução interativa através da realidade aumentada.



Games e a Internet



World of Warcraft, Blizzard, 2004

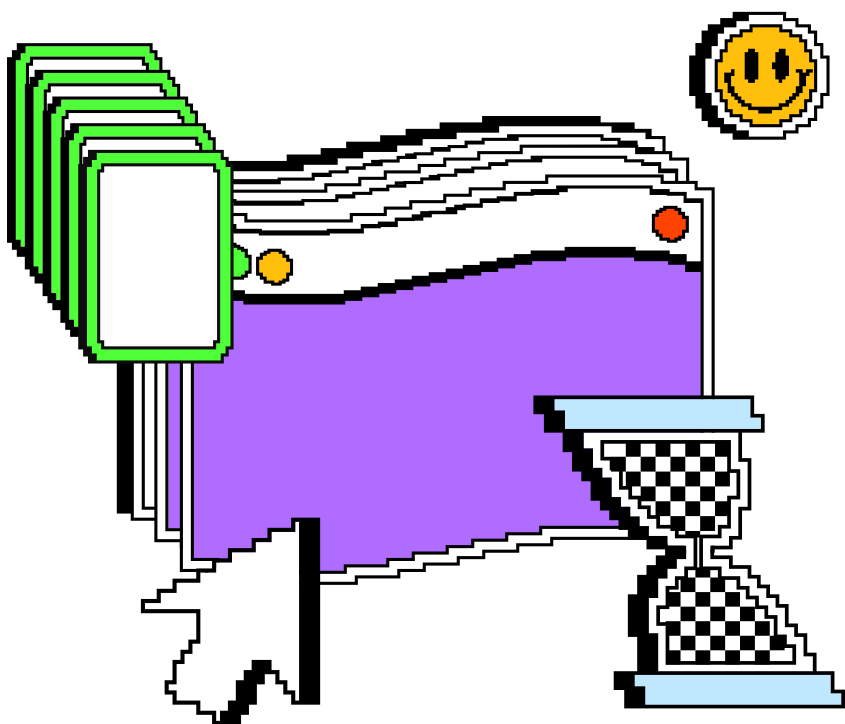
Com o desenvolvimento da internet, houve uma nova mudança cultural: “jogar com amigos” passou a ser “jogar com qualquer um que queira jogar e, possivelmente, fazer novos amigos”.

Os primeiros jogos online eram limitados por diversas questões técnicas, principalmente pela conexão dos usuários e os diferentes computadores que podiam ter. Talvez a principal questão da época, para os desenvolvedores de jogos, fosse como oferecer a possibilidade de os jogadores terem a mesma chance de vivenciarem uma boa experiência.

Eventualmente, os jogos online passaram a ser contínuos e uma série de “MMORPG” – jogos de RPG para múltiplos jogadores ao mesmo tempo –, viraram uma febre.

Muitos jogos passaram a ser comercializados como serviço, com uma taxa mensal para jogar e conteúdo novo sendo lançado constantemente, de maneira que a experiência não acabasse para o jogador.

Um dos *MMORPGs* mais bem sucedidos e que marcou toda uma geração é o *World of Warcraft*, da empresa *Blizzard*.





Tibia, MMORPG, 1997

CURIOSIDADE

Um clássico com tecnologia brasileira

O jogo *Tibia*, MMORPG lançado em 1997 na Alemanha, continua existindo até hoje, com conteúdo novo a cada ano. A linguagem de programação *LUA*, utilizada na elaboração de *Tibia*, foi desenvolvida na *PUC-Rio*, e o Brasil sempre foi um dos maiores públicos desse jogo.



Games e Colaboração

Os jogos sempre foram ferramentas de aproximação de pessoas. Como já mencionado, há poucas atividades capazes de superar barreiras culturais, linguísticas e geográficas com tanta facilidade. Basta observar a trajetória de um jogo como o xadrez: possivelmente originado na Índia, difundido pela Pérsia e posteriormente pela Europa, o jogo atravessou séculos e continentes até se tornar um passatempo global.

Durante grande parte dessa história, os jogos sequer possuíam manuais escritos. As regras eram transmitidas oralmente, de pessoa para pessoa, exigindo cooperação e disposição para ensinar e aprender. É razoável imaginar que, sem esse processo coletivo de transmissão, muitos jogos simplesmente não teriam sobrevivido até os dias de hoje.

Com o surgimento dos jogos digitais de entretenimento, essa dimensão social não desapareceu, muito pelo contrário, ganhou novas formas. Nos anos iniciais da indústria, jogadores se reuniam em *arcades*, as tradicionais casas de fliperama. Mais tarde, com a popularização dos consoles domésticos, tornou-se comum convidar amigos para jogar lado a lado, dividindo o mesmo sofá e a mesma tela.

Com a expansão da internet, essa capacidade de aproximar pessoas se ampliou ainda mais. Hoje, basta uma conexão para jogar com pessoas em qualquer lugar do mundo. Os jogos se mostraram tão eficazes nesse sentido que, durante a pandemia de COVID-19, a Organização Mundial da Saúde chegou a incentivar que as pessoas jogassem como forma de amenizar os efeitos do isolamento social.

Entretanto, a colaboração nos games não se limita às partidas *multiplayer*. Mesmo quando os jogadores não estão jogando juntos, os jogos continuam funcionando como ponto de encontro em torno de um interesse comum. Por exemplo, muitas pessoas não jogam futebol, mas acompanham campeonatos e conversam sobre o esporte. Algo semelhante acontece com os games.



Antes da internet, jogadores já trocavam informações e estratégias para superar desafios. Com a rede, esse fenômeno ganhou uma escala inédita. Existem milhares de páginas wiki dedicadas a jogos específicos, nas quais jogadores compartilham voluntariamente dicas, descobertas e análises. Da mesma forma, a produção de vídeos, guias e discussões sobre jogos se tornou tão extensa que o conteúdo relacionado a games figura entre os maiores segmentos do YouTube.

No fim das contas, os jogos são, em grande parte, experiências de colaboração. Mesmo quando um jogo coloca dois jogadores em lados opostos em uma disputa acirrada, cada um sabe que, sem o outro, não há jogo.





Competição de e-Sports

esporte eletrônico:
games como esporte



Os *e-sports*, ou esportes eletrônicos, são competições organizadas de jogos digitais, nas quais jogadores atuam de forma profissional, individualmente ou em equipes, com regras, treinamentos e torneios estruturados – como verdadeiros atletas.

Com a melhoria nos serviços de internet ao redor do mundo e computadores básicos cada vez mais fortes, os jogos online passaram a ser cada vez mais dinâmicos e acessíveis. Jogos competitivos surgiram e, em pouco tempo, torneios ganharam força na Ásia, fazendo da Coreia do Sul o primeiro país a adotar o esporte eletrônico como esporte nacional.

Em menos de 10 anos de surgimento, o *e-sport* superou o esporte convencional em algumas áreas, como a premiação de torneios, por exemplo. Há faculdades americanas que oferecem bolsas de estudo para e-atletas, e foram os cariocas que conseguiram as primeiras bolsas para e-atletas do Brasil.

Jogos competitivos voltados para o *e-Sport*, como *Starcraft*, *League of Legends*, *Counter-Strike* e *Fortnite*, contam com milhões de usuários, tanto gamers, quanto fãs que somente assistem aos torneios e e-atletas.

League of Legends, Riot Games, 2009





Dota, Valve, 2003

CURIOSIDADE

Quando o 'e-sport superou o esporte'

O torneio de 2019 de *Fortnite* pagou ao jogador campeão, *Kyle Giersdorf*, conhecido como “*Bugha*”, 3 milhões de dólares – valor maior do que qualquer premiação individual de esporte convencional até então.

Enquanto, no mesmo ano, o jogador profissional de golfe *Tiger Woods* faturou 2 milhões de dólares ao vencer o mais celebrado torneio de golfe do mundo, o Masters.

Já o jogo *Dota 2* superou, em 2015, a premiação do maior torneio de futebol americano do mundo, o *Super Bowl*.

Hoje

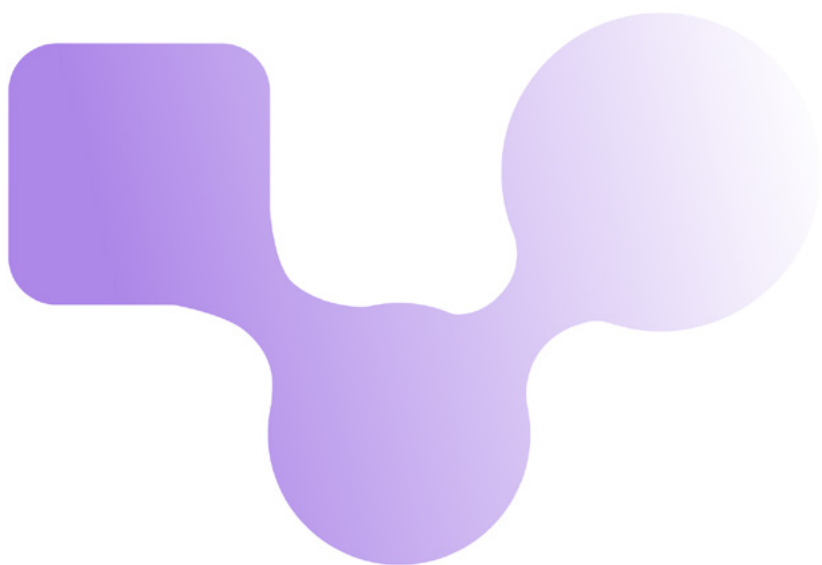


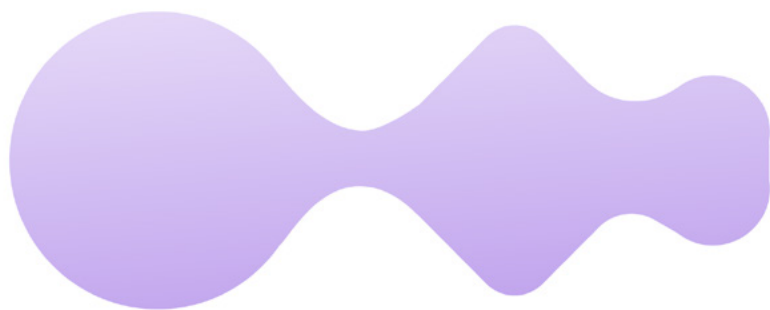
É difícil olhar para a indústria dos games de poucos anos atrás e encontrar grandes semelhanças com a indústria atual. As transformações acontecem rapidamente, tanto em termos de tecnologia quanto de design dos jogos. O crescimento do setor é impulsionado pela velocidade com que novas ideias surgem e se espalham.

Uma das características mais marcantes desse cenário é a aproximação entre desenvolvedores e jogadores. Diferente de outras mídias, como cinema ou música, os jogos frequentemente evoluem com a participação direta do público, que testa versões em desenvolvimento, envia sugestões, acompanha mudanças ao longo do processo ou até modifica o jogo.

Esse modelo de interação torna o desenvolvimento mais dinâmico e imprevisível. Novos estilos surgem rapidamente, pequenas equipes podem alcançar sucesso global e muitas das grandes ideias da indústria nascem de experimentações relativamente simples. Por isso, o universo dos games continua em constante transformação e é difícil prever qual será o próximo grande sucesso.

Mods:
quando
modificar
vira criar





Uma das portas de entrada mais importantes para o desenvolvimento de jogos são as modificações, conhecidas como *mods*. Modificar significa alterar elementos já existentes em um jogo, aproveitando alguns de seus componentes para ter um ponto de partida. A modificação pode ser pequena, como criar um novo mapa, novos personagens ou um adendo nas regras, mas também pode ser utilizar as mesmas peças para criar algo completamente diferente. Muitos desenvolvedores começam modificando jogos.

Não são só os games que são modificados, vários dos jogos clássicos de tabuleiro, como xadrez, gamão e o baralho convencional de cartas, foram tão modificados ao longo dos anos, que não sabemos a origem deles. Muitos dos jogos clássicos modernos, como Banco Imobiliário, *War (risk)* e outros, também já foram bastante modificados, a ponto de alguns desses jogos já incluírem nas regras a possibilidade de criar novas regras, como o jogo UNO, por exemplo.

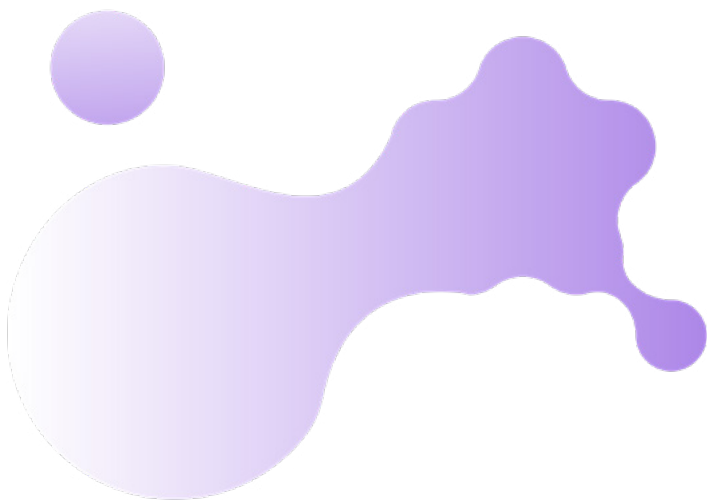
Modificar é um passo inicial importante porque reduz a barreira de entrada. O criador não precisa construir tudo do zero, pois o sistema básico já está pronto. O desafio passa a ser entender como ele funciona e pensar em como transformá-lo. Isso exige enxergar o jogo para além da diversão que ele oferece, compreender o ‘por trás das cenas’ e pensar como um desenvolvedor.

Esse processo de compreender como um sistema funciona antes de transformá-lo não acontece apenas quando alguém cria um *mod*. Ele começa muito antes.

Muitos gamers realizam, mesmo sem perceber, um exercício inicial de engenharia reversa quando analisam criticamente os jogos que jogam. Ao dizer que uma fase está mal projetada, que determinada mecânica é injusta, que o jogo está fácil demais ou excessivamente difícil, o jogador está refletindo sobre regras, sistemas e experiências.

Quando alguém sugere que um personagem deveria ter outra habilidade, que a economia do jogo está desbalanceada ou que uma fase poderia ser mais desafiadora, está, na prática, pensando como um *game designer*.

O *game designer* é o arquiteto do jogo. É responsável por pensar o jogo como um todo – desde suas regras e desafios, até personagens, recompensas, in-



terações e outros elementos. Cabe a ele projetar essa experiência e organizá-la antes do desenvolvimento.

Por isso, exercer criticidade ao jogar já é um passo em direção ao desenvolvimento. Jogar deixa de ser apenas consumo e passa a ser também análise e potencial criação.

O processo de pensar e repensar jogos para criar novas experiências contribui para o surgimento de comunidades de modificadores (*modders*). Muitas dessas criações se tornaram fenômenos globais. Jogos como *Skyrim*, lançado em 2011 pela *Bethesda*, continuam sendo jogados até hoje, em grande parte graças aos inúmeros *mods* desenvolvidos pela comunidade.



Dota, Valve, 2003

O caso *Dota*

Um dos exemplos mais conhecidos é o *Dota* (*Defense of the Ancients*). Ele não nasceu como um jogo independente, mas como uma modificação do jogo *Warcraft III*, lançado pela *Blizzard* em 2002.

A *mod* alterava completamente o objetivo do jogo original. Em vez da estratégia tradicional com construção de exércitos, os jogadores controlavam apenas um personagem cada, em equipes que disputavam a destruição da base adversária.

Essa modificação criada por jogadores de *Warcraft*, modificou a indústria dos games e foi inspiração direta para os gigantes: *League of Legends* e *Dota 2*, ambos com milhões de jogadores, campeonatos internacionais e premiações milionárias.

O caso *Battle Royale*

O estilo *battle royale* também surgiu como modificação.

A ideia de dezenas ou centenas de jogadores disputando até restar apenas um vencedor apareceu primeiro em modificações do jogo militar *ARMA*. Um desenvolvedor conhecido como *Brendan Greene* adaptou esse conceito, inspirado inclusive em referências da cultura pop, e transformou a *mod* em um jogo independente: *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*.

O sucesso do formato levou grandes estúdios a adotarem o modelo. *Fortnite*, originalmente planejado como outro tipo de jogo, incorporou o modo *battle royale* e se tornou um fenômeno global – mais um proveniente de *mods*.

Fortnite, Epic Games, 2017



A Era INDIE e Early Access

acesso antecipado





Um dos fenômenos mais recentes da indústria dos games são os títulos *early access* (acesso antecipado) – jogos que são colocados à venda mesmo ainda estando em desenvolvimento. Os jogadores podem adquirir e jogar versões iniciais, enquanto os desenvolvedores continuam aprimorando o projeto.

Embora muitas vezes exista algum desconto, o principal motivo da compra não é o preço, mas a possibilidade de participar do processo de desenvolvimento. Em certa medida, é como comprar uma cadeira ainda incompleta para ajudar a construir as outras partes junto com o criador, sem garantia de que o produto final será exatamente como imaginado.

Esse modelo ganhou força em paralelo ao crescimento dos jogos independentes (*indie*). Em vez de depender apenas de grandes empresas – as chamadas produções *Triple A* –, muitos desenvolvedores passaram a criar jogos de forma independente, em equipes pequenas ou até individualmente.

A popularização de ferramentas de desenvolvimento e das lojas digitais, como a plataforma *Steam*, tornou possível lançar jogos diretamente para o público. Isso reduziu as barreiras de entrada na indústria e provocou uma explosão de novos títulos para computador, consoles e dispositivos móveis.

CURIOSIDADE

Games: uma arte composta de artes

A ideia de jogos como forma de expressão artística já foi discutida por diversos autores, como *John Sharp*, no livro *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. De forma geral, os games podem ser compreendidos como o encontro de múltiplas linguagens, como música, ilustração, animação, narrativa e *game design*. O resultado é uma obra que integra esses elementos em um sistema interativo – característica que os diferencia de outras mídias.

Embora seja cada vez mais possível criar um jogo inteiro sozinho, cada um desses componentes



envolve competências específicas. Por isso, desenvolver um game vai muito além de programar ou modelar personagens. Há espaço para músicos, escritores, artistas visuais, designers e profissionais de diferentes áreas criativas, incluindo áreas menos associadas diretamente aos jogos, como escultura e outras formas de produção artística.

Também é possível atuar exclusivamente em um desses componentes. Um músico, por exemplo, pode criar trilhas sonoras ou efeitos – como o som de pegar uma moeda em *Super Mario* – e disponibilizá-los na internet para que sejam utilizados em diferentes jogos, sem necessariamente participar do desenvolvimento completo de um projeto.



CURIOSIDADE

O jogo de 2 bilhões de dólares

Minecraft, criado por Markus Persson (“Notch”), começou a circular na internet em 2009, ainda em desenvolvimento. Nas versões iniciais, a ausência de objetivos claros para o jogador foi alvo de críticas, mas essa abertura foi justamente um dos principais fatores de seu sucesso.

Lançado oficialmente em 2011, *Minecraft* rapidamente se tornou um fenômeno mundial. Seu design se destacava por permitir que cada pessoa definisse seus próprios caminhos dentro do jogo – explorando, construindo e experimentando diferentes formas de jogar, sem depender de uma sequência rígida de missões ou metas pré-definidas.

Embora não tenha sido o primeiro jogo do estilo *sandbox* (“caixa de areia”), em que o jogador possui grande liberdade para explorar e criar seus próprios objetivos, *Minecraft* ajudou a popularizar esse tipo de experiência em larga escala.

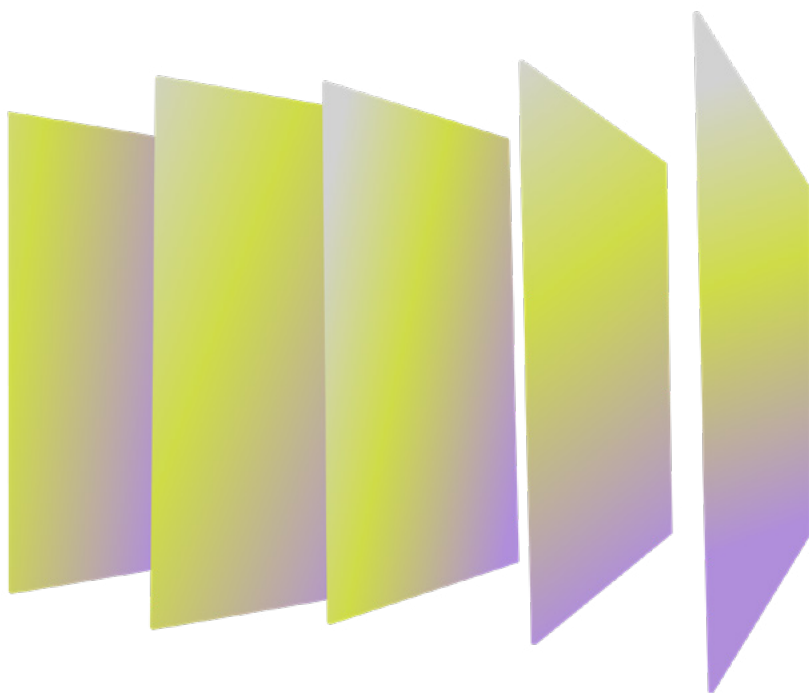
CURIOSIDADE

A dificuldade de

recomendar jogos

Recomendar jogos costuma ser mais complexo do que recomendar outras mídias, como música ou filme. Isso acontece por alguns motivos. Primeiro, mesmo jogos considerados curtos costumam ter várias horas de duração, o que torna mais difícil analisá-los completamente. Segundo, enquanto músicas e filmes costumam ter poucos gêneros associados, os games frequentemente combinam diversas classificações ao mesmo tempo e muitas delas fazem referência a outros jogos, como ocorre no estilo de jogo *roguelike* – “parecido” com o jogo *Rogue*, lançado em 1980.

Além disso, jogos são experiências de interação. O jogo não existe sem ser jogado. Há uma troca constante entre sistema e jogador, em que as decisões, habilidades e percepções de quem joga influenciam diretamente a experiência. Um filme de terror continua sendo um filme de terror mesmo que não assuste o público. Já nos games, a experiência do jogador influencia diretamente a forma como o jogo é percebido e classificado.



Indicações para saber mais sobre jogos

A seguir estão algumas sugestões de palestras, canais e leituras que ajudam a aprofundar temas relacionados aos jogos, à cultura gamer e ao desenvolvimento de games.

Palestra TED: Jane McGonigal – Jogando por um mundo melhor

Jogos como *World of Warcraft* dão aos jogadores os meios para salvar mundos e incentivam comportamentos cooperativos e persistentes. Mas e se essas mesmas habilidades pudessem ser aplicadas para resolver problemas do mundo real? Nesta palestra, a *game designer* Jane McGonigal apresenta a ideia de que os jogos podem ajudar a mobilizar pessoas para enfrentar desafios coletivos.

Idioma: Inglês (com legendas em português disponíveis).

Jane McGonigal é *game designer*, pesquisadora e autora, conhecida por seus estudos sobre o potencial dos jogos digitais para estimular colaboração, engajamento e resolução de problemas no mundo real.

Jane McGonigal



Palestra TED: Daphne Bavelier – O cérebro nos videogames

De que forma os videogames influenciam o funcionamento do cérebro? Nesta palestra, a neurocientista cognitiva *Daphne Bavelier* apresenta pesquisas sobre como determinados jogos, especialmente os de ação, podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas como atenção, percepção visual e tomada de decisão.

Idioma: Inglês (com legendas em português disponíveis).

Daphne Bavelier é neurocientista cognitiva, reconhecida por suas pesquisas sobre plasticidade cerebral e aprendizagem.



Daphne Bavelier

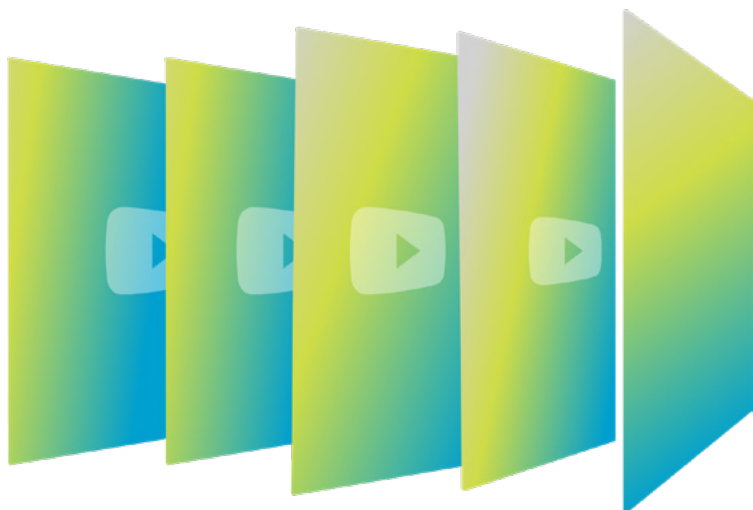
Palestra TEDxEducação: Victor Prado – A jogada certa em sala de aula

Apresentada no TEDxEducação, no Rio de Janeiro, em 2018, a palestra discute o potencial dos games para engajar estudantes e apresenta reflexões sobre o uso da gamificação em contexto escolar, com exemplos da experiência na Escola Estadual Chico Anysio.

Idioma: Português.



Victor Prado



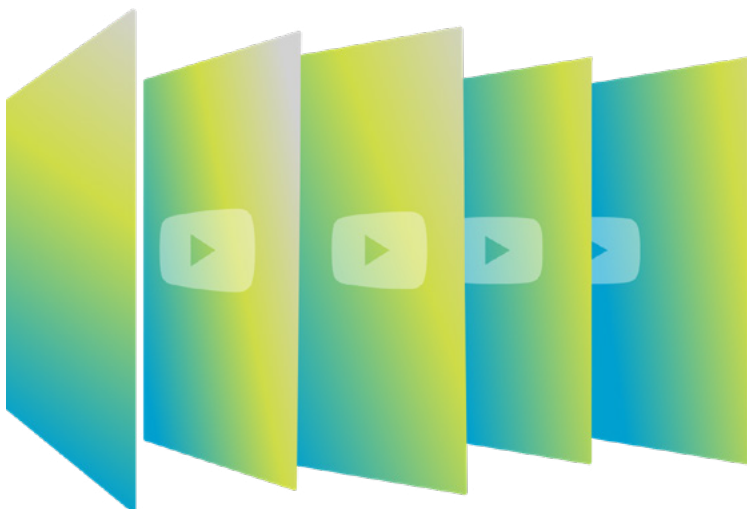
Canais para explorar no YouTube

Extra Credits

Um dos canais mais conhecidos sobre *game design*. Seus vídeos exploram a história dos jogos, mecânicas de design, ética na indústria e processos de desenvolvimento. O canal possui um grande acervo e é frequentemente utilizado como material introdutório em cursos de design de jogos.

Game Maker's Toolkit

Criado por *Mark Brown*, este canal apresenta análises detalhadas de jogos e de seus sistemas de design. Os vídeos investigam como diferentes mecânicas funcionam e por que determinados jogos são bem-sucedidos em criar experiências envolventes. O conteúdo é acessível mesmo para quem não tem conhecimento técnico.

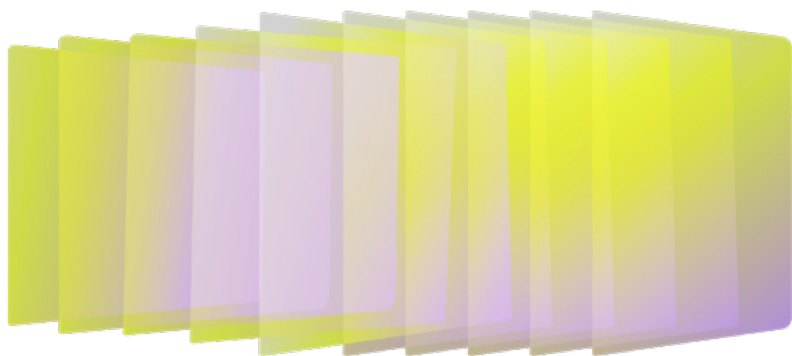


Daryl Talks Games

Canal dedicado à análise dos jogos a partir da psicologia. *Daryl*, criador do canal, explora como os jogos influenciam comportamento, motivação, emoções e tomada de decisão dos jogadores.

Game Developers Conference (GDC)

Canal oficial da principal conferência internacional de desenvolvedores de jogos. Reúne palestras de profissionais da indústria discutindo design, tecnologia, narrativa, produção e tendências do setor. Parte do acervo completo é pago, mas diversas apresentações são disponibilizadas gratuitamente no canal.



Editorial For Games

Desde 2015, pioneiros em utilizar jogos como ferramenta pedagógica e de transformação social.

Ebook: “Meu filho é gamer. E agora?”

Confira o blog no site forgames.biz para ler artigos rápidos, como:

- Por que você tem mais chance de ser um famoso jogador de videogame do que um de futebol?
 - Games nas escolas - a chave para o desenvolvimento econômico e educacional.
 - Por que o empreendedor digital vai mais longe?
 - Por que jogar e assistir vídeos de games pode estar transformando seu filho em um profissional?
-

Para além do jogo

A história dos games mostra como ideias simples podem perdurar séculos e se transformar em fenômenos globais. Muitos dos jogos mais influentes surgiram de experimentações, modificações feitas por jogadores e/ou como projetos independentes desenvolvidos por pequenas equipes. Em diversos casos, pessoas que começaram apenas jogando, analisando e imaginando possibilidades diferentes, acabaram se tornando desenvolvedoras.

Quando olhamos para além da simples diversão, os jogos podem ser uma porta de entrada para inúmeras possibilidades, mas, no mínimo, uma janela para o autoconhecimento. Pois é perdendo que se aprende; é testando que se descobre; e é jogando que o jogo existe.



Referências

A Linguagem de *Programação Lua* (2025). Disponível em: <https://www.lua.org/portugues.html>. Acesso em: 05 fev. 2026.

da Luz, A. R. Vídeo games: *história, linguagem e expressão gráfica*. Editora Blucher, 2010.

DARYL TALKS GAMES. (2017). *Daryl Talks Games*. Disponível em: <https://www.youtube.com/c/DarylTalksGames>. YouTube. Acesso em: 05 fev. 2026.

EXTRA CREDITS. (2022). *Extra Credits*. Disponível em: <https://www.youtube.com/@extracredits>. YouTube. Acesso em: 05 fev. 2026.

GAME MAKER'S TOOLKIT. (2006). *Game Maker's Toolkit*. Disponível em: <https://www.youtube.com/@GMTK>. YouTube. Acesso em: 05 fev. 2026.

GDC Festival of Gaming. (2015). *Festival of Gaming*. Disponível em: https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ. YouTube. Acesso em: 05 fev. 2026.

IGN.com. (2021). *Pity System Guide*. Disponível em: https://www.ign.com/wikis/genshin-impact/Pity_System_Guide. Acesso em: 05 fev. 2026.

Kent, S. L. *The ultimate history of video games, volume 1: From Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world* (Vol. 1). Crown, 2010.

McGonigal, J. *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin, 2011.

Polygon.com. (2025). *You're not imagining it: Mario Kart World's NPC difficulty can be diabolical*. Disponível em: <https://www.polygon.com/gaming/606473/mario-kart-world-adaptive-ai-difficulty-drift-rubber-banding/>. Acesso em: 05 fev. 2026.

Prado, V. H. do. *Meu filho é gamer. E agora?*. Rio de Janeiro: For Games - Educação e Cultura Gamer, 2022.

Prado, V., Silva, M. F., Delgado, C. A. D. M., & Marinho, E. C. *Games as a language: Changing perspective for broader educational possibilities*. In TechLING2024 - 7th International Congress of Language, Linguistics, and Technology. Rio de Janeiro, RJ, 2024.

Prensky, M. *Don't bother me, mom, I'm learning!: How computer and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help!*. St. Paul, MN: Paragon house, 2006.

Sharp, John. *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.

SporTV.com. (2019). *Aos 16, Bugha leva R\$ 11,4 milhões por título mundial de Fortnite e entra no top 10 de premiados nos eSports*. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/aos-16-bugha-leva-r-114-milhoes-por-titulo-mundial-de-fortnite-e-entra-no-top-10-de-premiados-nos-esports.ghtml>. Acesso em: 05 fev. 2026.

TED. *Jogando por um mundo melhor*. YouTube, 17 mar. 2010. 1 vídeo (42 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dE1DuBesGYM>. Acesso em: 04 fev. 2026.

TED. *Seu cérebro sob videogames*. YouTube, 19 nov. 2012. 1 vídeo (18 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FktsFcoolG8>. Acesso em: 04 fev. 2026.

TEDx Talks. *A Jogada Certa em Sala de Aula*. YouTube, 12 abr. 2019. 1 vídeo (18 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eElq5hBW4o0>. Acesso em: 04 fev. 2026.

Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press, 2003.

TheGuardian.com. (2014). *Minecraft sold: Microsoft buys Mojang for \$2.5bn*. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/15/microsoft-buys-minecraft-creator-mojang-for-25bn>. Acesso em: 05 fev. 2026.

Togelius, J. *Playing smart: On games, intelligence, and artificial intelligence*. MIT Press, 2019.

UOL Educação. (2023). *Dá para cursar universidade nos EUA jogando Fifa e Fortnite; saiba como*. Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/noticias/2022/07/23/fortnite-e-mais-games-podem-render-vaga-em-universidade-dos-eua-saiba-como.htm>. Acesso em: 05 fev. 2026.

World Health Organization. (2021). *Online games encourage players to stay mentally and physically healthy at home*. Disponível em: <https://www.who.int/news/item/16-11-2021-online-games-encourage-players-to-stay-mentally-and-physically-healthy-at-home>. Acesso em: 05 fev. 2026.

