



HISTÓRIAS DOS VIDEOGAMES E SEU IMPACTO NA SOCIEDADE

Nicolas Bryan Medeiros de Sousa

Pedro Henrique Dantas da Silva

Pietro Araujo Fachini

Lucas Fernandes Dervichian

Meyre Cardoso Soares

Escola Ana Moraes

2024

Resumo

Este trabalho explora a evolução dos videogames e seu impacto na vida de crianças, jovens e adultos. Embora os jogos eletrônicos tenham demonstrado benefícios significativos, como o auxílio na aprendizagem de idiomas e o desenvolvimento de habilidades, também apresentam desafios, incluindo vícios e problemas de saúde relacionados à postura, audição e visão.

A pesquisa começa com uma análise histórica dos videogames, desde os primeiros conceitos até as inovações tecnológicas que moldaram o mercado atual. O foco está em desmistificar a visão negativa que muitas pessoas têm sobre os jogos, muitas vezes baseadas em preconceitos. Para isso, o trabalho apresenta dados de uma pesquisa de campo, revelando que mais de 70% dos entrevistados têm uma perspectiva positiva sobre os videogames. Observa-se que aqueles que não jogam tendem a ter opiniões mais críticas, embora suas preocupações não sejam totalmente infundadas.

A proposta deste estudo é fornecer uma visão equilibrada dos videogames, destacando tanto seus benefícios quanto seus riscos, visando reduzir o preconceito e promover uma compreensão mais informada sobre essa tecnologia.

Palavras-chave: Videogames, História dos videogames, Impacto social, Benefícios educacionais, Preconceito, Vício em jogos, Saúde e videogames, Pesquisa de opinião, Tecnologia e sociedade, Desenvolvimento de habilidades.

Introdução

Os videogames ao longo da história causaram mudanças significativas na vida de muitas, crianças, jovens e adultos, seja no meio educacional, na perspectiva de vida, ajudando a aprender novos idiomas e até lições. Porém, os videogames podem apresentar alguns pontos negativos, como por exemplo o vício, problemas na postura, audição e visão.

Para aprofundar no tema, primeiramente devemos conhecer a história dos videogames, explorando desde os primeiros conceitos de jogos, criação dos consoles, implementação de novas tecnologias, evolução das histórias e do mercado de jogos, e como se desenvolveu todos esses aspectos até o que temos hoje.

Objetivo

O objetivo deste trabalho além de documentar a história dos videogames, é buscar uma forma para que o assunto seja melhor abordado pela sociedade e fazer as pessoas perceberem as diversas lições que podemos aprender com esse meio de lazer.

Eliminar o preconceito, incentivar as pessoas a jogar conscientemente e mostrar o que o vício pode acarretar. Visualizando o lado bom e ruim da história, evolução a aplicação no dia a dia.

Realizar uma retrospectiva sobre os videogames, visitando os eventos mais importantes desta história, como por exemplo, evoluções incríveis nos gráficos, consoles cada vez mais atualizados e potentes, os avanços nas mecânicas dos jogos, entre outros.

Metodologia

A pesquisa científica é um processo sistemático que visa investigar fenômenos e responder a questões específicas. Uma etapa fundamental desse processo é a revisão bibliográfica, que permite contextualizar o tema de estudo, identificar lacunas no conhecimento existente e fundamentar a pesquisa. No presente artigo, abordamos a evolução dos videogames e seu impacto social, bem como os preconceitos associados a essa tecnologia.

A revisão da literatura foi realizada com o intuito de mapear o histórico dos videogames, seus benefícios educacionais e sociais, além dos problemas relacionados ao seu uso excessivo. Estudos anteriores indicam que os videogames podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, mas também podem gerar preocupações quanto ao vício e à saúde.

Para complementar a revisão bibliográfica, foi realizada uma pesquisa de campo utilizando um questionário online elaborado na plataforma Google Forms. O questionário foi distribuído entre um grupo selecionado, visando captar dados sobre as opiniões e experiências dos participantes em relação aos videogames. Essa abordagem permite coletar informações empíricas que enriquecem a análise teórica.

Os dados coletados foram analisados qualitativamente e quantitativamente, buscando identificar tendências nas respostas dos participantes. A metodologia escolhida permite um entendimento abrangente das percepções sobre os videogames, contribuindo para uma discussão mais informada sobre o tema.

Desenvolvimento

DE 1958 Á 1969

TENNIS FOR TWO PEOPLE

Durante o ano de 1958 criado pelo físico nuclear norte-americano *William Higinbotham*, foi exibido o primeiro “vídeo game” do mundo o chamado Tennis for two people, mesmo não sendo considerado um vídeo game, e sim, um jogo, ele foi uma evolução ao mundo tecnológico sendo o primeiro passo de uma nova e grande indústria. O video game era jogado em um osciloscópio modificado (instrumento de medida de sinais), eram usados botões para os jogadores controlarem a direção da bola e mesmo o jogo tendo gráficos primitivos, era uma grande evolução para a época.

O criador utilizou quatro amplificadores operacionais no computador para gerar o movimento da bola e outros seis amplificadores do mesmo computador para emular a bola quicando no chão ou nas redes.



Imagem de um Tennis for two people tirada em 2010, encontrada na wikipedia

ODYSSEY

Existiu uma ideia, que supostamente o odyssey também seria uma invenção de *William Higinbotham*, porém não foi. No ano de 1966 iniciaram a fabricação do aparelho Odyssey, criado pelo engenheiro alemão *Raph Baer* e uma curiosidade, Raph é conhecido por ser o pai do vídeo game, pois ele desenvolveu o primeiro console doméstico, sendo seu primeiro projeto o Magnovox Odyssey.

Como a tecnologia não era muito avançada foi necessário apresentar mais elementos nos televisores, os jogos deste console exigiam a fixação de folhas plásticas nas telas. Assim, os aparelhos funcionavam como um desenho de linhas para demarcação e isso se adaptava para

cada função de cada jogo específico, porém, infelizmente ele só foi realmente lançado e disponível a público em 1972.



Imagem de um Odyssey tirada em 2001, encontrada na wikipedia

DE 1970 Á 1979

O ESTOURO DOS VIDEOGAMES

Na época de 1970, nos Estados Unidos, mais especificamente na Califórnia, Allan Alcorn, criou como um exercício de aquecimento um jogo e o cofundador da empresa que era Nolan Bushnell viu um provável potencial nesse projeto junto com Ted Dabney, então foi lançada a primeira e revolucionária máquina de Arcade feita pela Atari, disponível junto ao jogo pong, que é um jogo de esporte de ping pong, mas é muito limitado para época, o deixando meio quadrado e com apenas duas cores: preto e branco. Entretanto é considerado um clássico que, às vezes, as pessoas confundem com o primeiro vídeo game.

Esse console revolucionou o mercado e atraiu a atenção de várias empresas que queriam investir na ideia, então durante aquele século ficou lotado de empresas criando seus próprios jogos de fliperama ocasionalmente fizeram o mercado de vídeos games ficar mais disputado, o que fez a própria Atari perder a voz durante a época. Por causa disso, começaram a financiar mais ainda o mercado de vídeo game de mesa.

ODYSSEY

A criação do odyssey é necessária para que houve se um começo, então vamos falar dos colegas de trabalho Edwin Pridham e Peter Jesen que desenvolveram o primeiro megafone em 1915 nos Estados Unidos-Califórnia, porém eles precisavam comercializar seu novo produto recém-criado. Por isso eles entraram na justiça para criar e oficializar seu negócio (um

processo de dois anos). A partir desse momento, nasce à empresa Magnavox, uma fabricante de produtos eletrônicos como rádios, televisões e gravadores. Entretanto antes de continuar, eles precisavam colocar a peça mais fundamental, o Ralph Baer, um engenheiro, inventor e judeu. Nascido em 8 de março de 1922, na Alemanha cidade de Pirmasens, com apenas 16 anos foi expulso da escola pela nova índole implantada na Alemanha, o nazismo, o fazendo estudar em uma escola “especial”, de crianças como ele, fugindo para Holanda e após para EUA.

E nos estados unidos o Ralph não demorou muito para arranjar um emprego, técnico de manutenção eletrônica, por isso quando a segunda guerra mundial estourou com o envolvimento dos Estados Unidos, Ralph foi chamado para essa guerra atuando no serviço de inteligência. Após a segunda guerra ter terminado, ele se graduou na television institute of technology.

Magnavox conheceu Ralph Baer em uma apresentação e networking que foi crucial para o desenvolvimento do Magnavox Odyssey. Eles começaram o desenvolvimento da Brown Box que tinha o princípio de fazer o telespectador ter uma interação direta com a televisão. A explicação para o nome Odyssey, é que durante o desenvolvimento existiram vários nomes, como o citado no texto, a Brown Box, foi o primeiro nome para Odyssey, caracterizado por seu adesivo de madeira.

Channel let's play, Skill (Channel LP), este foi um dos nomes que o Odyssey poderia ter, mas ao fazer o teste com os consumidores, o nome foi um grande alvo de críticas, considerado por muitos um nome ruim. Os cartuxos eram pequenos, funcionavam igual uma chave para o console entender qual jogo deveria rodar, o tamanho foi criticado de mais por ser muito fácil de perder, então Magnavox escolheu apenas ouvir a crítica, e trocar o nome de Channel Lp para Odyssey.



O Odyssey era um aparelho bem limitado só conseguido aguentar apenas três quadrados brancos, que pode atrapalhar na criatividade de várias pessoas, para contornar esse problema existe o layers uma espécie de papel transparente com uma propriedade especial de se grudar na estática da tv, permitido ter “gráficos” bons. O controle era interligado com Odyssey por um cabo grosso de tamanho mediu, contendo três botões giratórios e vários acessórios, os principais eram as chaves como citado no texto, que no total eram nove, sendo eles:

- Simon Says - Jogo de memória e reflexos sobre o corpo humano
- Cat and Mouse - Jogo em que um jogador é o gato e o outro o rato, onde o gato tem que pegar o outro jogador com de sobreviver mais tempo.

Ainda tinha os jogos esportivos como ski, hockey e football sendo bem simplificado pela capacidade do console. Do mesmo modo para o clássico pong, possuindo uma grade polemica em volta sendo: em uma apresentação pela Magnavox em uma feira no estado da Califórnia, em busca de mais apoiadores para o Odyssey, estava Nolan Bushnell, quando ele viu o tal pong, observou se um potencial, pegou "a inspiração", colocando em uma máquina de arcade que imediatamente foi um grande sucesso e várias empresas que iriam embargar nessas coisas de ping pong, essa situação acabou sendo nomeada como "a era dos pongs", no entanto, ninguém dessas empresas sabia sobre a patente que Magnavox tinha sobre o pong, com isso se iniciou uma grande caçada no tribunal, com o desenrolar, eles faturarão muito dinheiro, fazendo eles perceberem que licenciar o pong não seria uma má ideia.

DE 1980 Á 1989

ERA DE OURO

Na década de 1980 as coisas começaram a mudar e evoluir, houveram muitos vídeos games lançados, por isso, foi apelidado como Era de Ouro. Nessa "Era de Ouro" tiveram muitos consoles que são amados até hoje, exemplos deles são:

- **FAMICOM DA NINTENDO DE 1983:** No dia 15 de julho de 1983, a famosa Nintendo estava lançando o Family Computer (chamado de forma abreviada "Famicom" pelos japoneses e mais tarde como NES no resto do mundo, chamado assim, pois usava a primeira letra de cada palavra de Nintendo Entertainment System);

- **MSX DA MICROSOFT JAPAN DE 1983:** Era uma arquitetura de microcomputadores pessoais criada no Japão, foi lançada em 27 de junho de 1983. O MSX foi realizado em um conjunto de salas por uma instituição beneficente, onde também era um bazar de venda de artesanato;
- **ATARI 7800 DE ATARI:** Foi um vídeo game da terceira geração lançado pela empresa Atari em junho de 1986, ele foi desenvolvido para "substituir" o Atari 2600 e Atari 5200. Mesmo tendo melhorias significativas em hardware gráfico, ainda utiliza o mesmo chip de áudio do Atari 2600;
- **MASTER SYSTEM DA SEGA DE 1987:** É um console de 8-bits produzido pela sega, para disputar com a Nintendo Entertainment System da Nintendo. O Master System é da terceira geração produzido em 18 de outubro de 1987;

EMPRESAS

Naquela época existiam várias grandes empresas de jogos e vídeo games. As 3 principais são:

- **NINTENDO:** Foi fundada em setembro de 1889 pelo artesão Fusajiro Yamauchi, em Quioto Japão. Iniciante, a grande empresa Nintendo era uma fabricante de cartas de baralho tradicionais japonesa, conhecida como Hanafuda;
- **SEGA:** Foi fundada em 1960 pelo norte-americano Martin Bromley. Inicialmente existiam duas companhias separadas: Nihon Goraku Bussan e Nihon Kikai Seizō. Essas duas "empresas" tinham a intenção de assumir os negócios da antiga Service Games of Japan, que era focada em máquinas caça-níqueis para bases militares. Pouco tempo depois essas empresas se fundiram e adquiriram a Rosen Enterprises em 1965, passando a se chamar Sega Enterprises;
- **ATARI:** Foi fundada em 1972 por Nolan Bushnell e Ted Dabney nos Estados Unidos. Eles conseguiram entrar no mercado de vídeo games domésticos e entretenimento eletrônico, alcançando grande sucesso ao longo do tempo. Tudo iniciou com Nolan Bushnell, que era fascinado por máquinas de fliperama e trabalhava em uma empresa de tecnologia e Ted Dabney, fundou a empresa inicialmente chamada de Syzygy que consertavam máquinas de pinball, mas em 1971 tudo começou;

DE 1990 Á 1999

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

No Japão, o Super Nintendo Entertainment System, também conhecido como Super Famicom, foi lançado em diferentes datas. Foi lançado no Japão em 21 de novembro de 1990, nos Estados Unidos em 23 de agosto de 1991, na Austrália em 11 de abril de 1992 e na Europa em 1992. O SNES é famoso por sua ampla biblioteca de jogos e gráficos da época. Super Mario World, The Legend of Zelda: A Link to the Past, Super Metroid e Donkey Kong Country são alguns dos jogos de videogame mais conhecidos. O console é conhecido por ter um impacto prolongado na indústria de videogames; muitos consideram seus jogos como os melhores de todos os tempos.



No controle presente no console, temos os seguintes botões: a, b, x e y, na direita do controle e um direcional em forma de cruz, que pode ser usado para mover o personagem ou navegar pelos menus dos jogos, já no meio do controle temos dois botões, sendo eles:

- **START:** esse botão serve para iniciar ou pausar o jogo;
- **SELECT:** dependendo do jogo o botão tem diferentes funcionalidades, podendo ser usado para acessar os menus, ajustar as configurações ou selecionar itens;

No controle existe o botão R superior direito próximo ao controle semelhante ao botão L, é usado para funções adicionais e tarefas específicas.

Os jogos que temos nesse vídeo game são: Super Mario World, The Legend of Zelda, Super Metroid, Donkey Kong Country, Chrono Trigger, Final Fantasy VI, Super Mario Kart, Star Fox, Super Punch-Out!!, Secret of Mana. O botão superior esquerdo, próximo ao controle é usado para realizar outras

PLAYSTATION 1

O PlayStation 1, ou PS1, foi lançado pela Sony em 3 de dezembro de 1994 no Japão, e depois chegou à América do Norte em 9 de setembro de 1995, e à Europa em 29 de setembro

do mesmo ano. O console foi um marco na indústria dos videogames e ajudou a popularizar os jogos em 3D. Com uma biblioteca rica e diversificada, incluindo títulos icônicos como *Final Fantasy VII*, *Metal Gear Solid*, *Gran Turismo* e *Castlevania: Symphony of the Night*, o PS1 deixou uma marca duradoura na história dos games.



E seguindo com suas franquias de jogos que até a geração atual que fazem sucesso, são, Gran turismo, silent hill, Castlevania, Metal Gear Solid, Final Fantasy IX Resident Evil 2, Tom Raider 2 e Tony Hawk's Pro Skater 2 e Grand Theft Auto. Utilizando um leitor de disco que possui mais espaço de armazenamento do que um cartucho do Nintendo, juntamente com um cartão de memória que permite salvar o seu progresso caso queira interromper a partida e posteriormente prosseguir com o seu avanço. No controle existem diversos botões, como o botão escrito analog que permite desativar e ativar os analógicos caso algum dos analógicos quebrar, é possível desativar e usar apenas as setas do lado esquerdo. Além disso, existem os botões L1 e L2.

R1 e R2 onde cada jogo tem uma função para esses botões e também o triângulo, quadrado, X e bola na direita do controle conhecido como bolinha, já no vídeo game tem um botão start para ligar o console e o botão reset age mais como um botão "home", levando você de volta à lista principal de jogos ou seu progresso salvo, já o botão open serve para abrir a bandeja de cd é utilizado para alternar entre os discos de jogos, como o Final Fantasy 7, que vinha em vários CDs.

NEO GEO POCKET COLOR

O console portátil Neo Geo Pocket Color da SNK foi lançado no Japão em 16 de março de 1999 e na América do Norte em 6 de julho do mesmo ano. O console era conhecido por sua tela colorida e sua biblioteca de jogos de vários gêneros. Capcom: O Jogo do Milênio Embora

seu design e jogos tenham sido bem recebidos, o Neo Geo Pocket Color enfrentou forte concorrência e acabou sendo descontinuado em 2001.



O **Neo Geo Pocket Color** É um console portátil onde seu principal objetivo era poder levar o vídeo game para qualquer lugar, no bolso ou dentro de uma mochila.

No próprio portátil tem dois botões na direita o A e B, um analógico na esquerda, e um botão Power na esquerda e Options na direita, e também tem um alto falante na esquerda para escutar os jogos.

Os jogos mais populares que tinham no pocket color: Metal Slug: 1st Mission, Metal Slug: 2nd Mission, NK vs. Capcom: The Match of the Millennium, King of Fighters R-1 e R-2, Pac-Man, Gals' Fighters, Sonic the Hedgehog Pocket Adventure, Faselei!, Dive Alert: Beck and Brine, Baseball Stars Color, Puzzle Bobble Mini, Street Hoop, Ninja Combat.

DE 2000 Á 2009

DECADA DE 2000

Com o avanço da tecnologia, a década de 2000 testemunhou a criação e popularização dos jogos online, com títulos como "World of Warcraft" e "Counter-Strike". Onde consoles de nova geração, como o Playstation 2, Xbox 360 e Wii, trouxeram gráficos ainda mais realistas e controles inovadores. Sem falar que foi nessa época que começou a popularização dos jogos de celular.

PLAYSTATION 2

O Playstation 2 foi lançado em março de 2000 no Japão, 26 de outubro nos EUA, 24 de novembro na Europa e chegou no Brasil em meados de 2002, ele é o console mais vendido de todos os tempos com 157 milhões de unidades até janeiro de 2011. Esse videogame foi produzido pela Sony que fez um salto tecnológico muito grande em relação ao seu antecessor,

o Ps One, onde ele atraiu muitos consumidores pelas inovações implementadas para essa quinta geração.

O PS2 trouxe na sua época de lançamento a possibilidade de jogar online e um driver de DVD integrado, ou seja, além de poder jogar nele, poderíamos também assistir filmes, ele também veio com visuais 3D de melhor definição e um novo controle, o DualShock 2, que tem dois botões analógicos onde eles conseguem ampliar a movimentação dos personagens e detectar o nível de pressão feitos sobre eles, para poder ter mais um tipo de comando.



Imagem de um PS2 tirada em 2020, encontrada na techtudo

Mas em 22 de novembro de 2007 foi lançado o PS2 Slim que fez o videogame com uma nova aparência, tamanho e peso reduzidos, fonte interna de energia colocada dentro do console e um ventilador silencioso que auxilia a manter temperatura interna. E para finalizar os principais jogos do PS2 foram Grand Theft Auto III, ou GTA 3 da Rockstar Games, o Ratchet & Clank, da Insomniac Games e God of War, o primeiro jogo da franquia, do estúdio Santa Monica, lançado em 2005, que imediatamente já se tornou um sucesso gigantesco e rapidamente se tornando uma das maiores franquias dos games.

GAME BOY ADVANCE

O Game Boy Advance foi o primeiro console portátil lançado depois de dos anos 2000 e o videogame foi sinônimo de console portátil por praticamente duas décadas. Nesse período, a Nintendo trabalhou com três gerações: o Game Boy original, de 1989, o Game Boy Color, de 1998, e o Game Boy Advance, de 2001. Do ponto de vista técnico, o GBA (Game Boy Advance) representou um grande avanço em consoles portáteis, sendo um aparelho capaz de rodar jogos com qualidade comparável, ou mesmo superior, ao Super Nintendo.

Seu hardware possuía suporte para operações simples em 32 bits, utilizando sprites 2D para objetos e gráficos pseudo-3D para a arquitetura, o que deixava os jogos com uma boa taxa de quadros por segundo e com uma bela exibição em sua tela LCD (Display de Cristal Líquido, um tipo de tela de cristal líquido feita para reproduzir as imagens que você vê, que são projetadas por um painel luminoso chamado backlight, que fica logo atrás dessa tela).

Agora falando sobre seu design, o visual do GBA, foi feito pelo designer francês Gwenaél Nicolas, dono do estúdio Curiosity, sediado em Tóquio. Isso representou uma grande mudança, pois todos os consoles da Nintendo até então haviam sido desenhados internamente. O estúdio externo procurou se afastar do Game Boy original, desenhado por Gumpei Yokoi, e adotou um visual mais horizontal, permitindo uma tela menos quadrada e mais widescreen (Formato de tela quase quadrado). O desenho de Nicolas se mostrou excelente, com ótima ergonomia e um posicionamento ideal dos botões.



Imagem de um GBA tirada em 2023, encontrada na wikipidea

O Game Boy Advance fica em 10º lugar de consoles mais vendidos com 81,51 milhões de unidades. E com esse sucesso foi feita outras versões desse videogame onde em 2003, a Nintendo introduziu a primeira revisão de modelo com o Game Boy Advance SP, que contava com uma luz interna frontal além da já citada frente dobrável. Em 2005, foi a vez do GB Micro chegar ao mercado, que é o último modelo do GBA e ele possui a tela mais nítida, com a maior densidade de pixels por polegada, alcançada pelo custo de seu tamanho reduzido para 51mm.

O GBA se tornou um dos últimos aparelhos modernos a oferecer suporte a sprites, provando que a tecnologia poderia evoluir juntamente com o 3D dos consoles atuais. O GBA também se tornou popular entre as pessoas que gostavam de jogos clássicos, por ser o videogame mais atual que ainda roda os jogos antigos. E os principais jogos dele são Pokémon Ruby/Sapphire, Pokémon Fire Red/Leaf Green, Pokémon Emerald, Super Mario Advance,

Mario Kart: Super Circuit, Super Mario Bros 3, Namco Museum, Pokémon Mystery Dungeon, Yoshi Island, entre outros.

Game Boy Advance

Game Boy Advance SP



Game Boy Micro

Imagem dos tipos de GBA tirada em 2021, encontrada na Nintendo Blast

GAMECUBE

A Nintendo lança o GameCube em 14 de setembro de 2001 no Japão e 18 de novembro do mesmo ano nos EUA, mas não se sabe ao certo quando esse console chegou ao Brasil. São feitas 2,7 milhões de unidades e até dezembro, 95% delas são vendidas. As principais diferenças desse novo videogame, são que ele foi o primeiro console da Nintendo a não ter como colocar cartuchos, porém agora poderia ser colocado mini CDs e teria melhores gráficos e qualidades para a época.

O GameCube foi feito pela Nintendo junto com a ARTX, IBM e Parasonic com cada uma tendo uma função para a criação do console. O videogame tinha 46 watts, 128 bits, 1.5 GB e 8 KB de memória RAM. E os principais jogos do console são The Lended of Zelda: The Wind Waker e Twilight Princess, Super Smash Bros. Melee, Mario Kart: Double dash, Resident Evil, entre outros. E todos esses jogos são da própria Nintendo.



Imagem de um GameCube tirada em 2001, encontrada na wikipedia

XBOX

O primeiro Xbox chegou em novembro de 2001 para competir com o PS, que já estava no mercado desde 1995, e o recém-chegado PlayStation 2, lançado no ano 2000. Além da Sony, a Microsoft também estava de olho no mercado conquistado pela Nintendo e seu Gamecube. Inclusive antes da Microsoft lançar o seu videogame eles tinham seus olhos voltados para games publicando, inclusive, alguns títulos para PC, como *Flight Simulator* e *Age of Empires*. Mas logo eles perceberam que para realmente ser bem-sucedida a Microsoft teria que entrar em algo maior, no caso os videogames que estavam se tornando uma força real no mercado.

Assim, a Microsoft decidiu lançar seu primeiro console o Xbox, com 64 MB de RAM e 8 GB de armazenamento. E mesmo sem trazer uma inovação tão grande ele ainda conseguiu bastante reconhecimento e com certeza a coisa mais diferencial dele foi o seu controle, também conhecido na época como “Duke”, tinha um design bem robusto e não era lá muito confortável de usar por longas horas. Felizmente, não demorou muito para ele ser substituído por uma versão bem mais leve, o “Controller S” que serviu de inspiração para os controles seguintes.

Ele também foi o primeiro console a dar suporte a uma porta Ethernet de banda larga, o que abriu caminho para a estreia (em 2002) da Xbox Live, onde esse serviço de assinatura era revolucionário porque ele tinha uma forma de você pagar uma vez por mês e poder acessar vários jogos online entre outros recursos. A Xbox Live ganhou popularidade com *Halo 2* e atingiu o auge, naquela geração, com cerca de 20 milhões de usuários. E alguns jogos marcantes desse primeiro Xbox foram a série *Halo*, *Fable*, *Forza Motorsport*, *Ninja Gaiden*, *Star Wars: Knights of the Old Republic*, *Tom Clancy's Splinter Cell*, *Burnout 3: Takedown* e mais.



Imagem de um Xbox tirada em 2014, encontrada na wikipedia

NINTENDO DS

Nintendo DS é um console mais uma vez desenvolvido pela fabricante japonesa Nintendo. Foi lançado em novembro de 2004 no Japão. Uma das novidades do videogame foi a presença de duas telas de LCD, uma delas sensível ao toque e sendo responsável, quase sempre, por fornecer dados adicionais dos jogos. Com 155 milhões de unidades vendidas até 2011, é o segundo console mais vendido, atrás apenas do Playstation 2. Entre suas funcionalidades estão um player de MP3 (um aparelho que vai reproduzir as músicas que você colocar nele), navegador de internet e microfone embutido. E várias variações foram disponibilizadas: Nintendo DS Lite, Nintendo DSi e Nintendo DSi XL.

A capacidade de processamento do videogame era impressionante, principalmente na qualidade dos gráficos, chegando a ser melhor que o Nintendo 64. Os jogos poderiam ser jogados a incríveis 60 quadros por segundo, sendo capaz de reproduzir sombras e fumaças, o que era raro para um console portátil.



Imagem de um Nintendo DS tirada em 2008, encontrada na Wikipédia

Dois anos depois do lançamento do console com a boa recepção do público e a satisfação em relação as vendas, a Nintendo lançou, no dia 2 de março de 2006, o Nintendo DS Lite, que basicamente era a mesma coisa, porém era uma versão mais leve e um pouco menor comparado a versão original. Apesar dele ser menor, a qualidade da imagem era melhor do que o primeiro, pois houve uma correção de alguns problemas relacionado a iluminação. Também teve a alteração da função de algumas coisas, como os botões de Start e Select, o botão de ligar, entre outros. E mesmo com algumas alterações relacionado ao original, ele continuava com uma jogabilidade excepcional.

Ainda dois anos após o Nintendo DS lite a Nintendo ainda queria aproveitar o sucesso e boa recepção que todos esses consoles tiveram, então eles lançaram o Nintendo DSi, que trazia mudanças na entrada de cartão SD e uma tela maior, porém ele não tinha a entrada para cartuchos de GameBoyAdvance, que existia nas outras versões. E por último em 2009 foi lançado a terceira versão da linha de videojogos portáteis Nintendo DS, DSi XL. Ele é a última versão da plataforma DS e é praticamente uma versão melhorada do DSi. O DSi XL pode jogar cartuchos de DS, incluindo os que foram concebidos apenas ao DSi. Ele também foi capaz de baixar e jogar jogos da DSiWare, mas hoje essa loja virtual não funciona mais. Como o DSi, não há slot para cartuchos de Game Boy Advance e ele é um pouco maior que todas as outras versões do Nintendo DS.

Os principais jogos do Nintintendo DS foram The Legend of Zelda: The Phantom Hourglass, New Super Mario Bros, Pokémon Black and White, Mario Kart DS, Final Fantasy

IV, Mario & Luigi: Bowser's Inside Story, 999 (Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors), Grand Theft Auto: Chinatown Wars, Kingdom Hearts - Re-Coded, The Legend of Zelda: Spirit Tracks



Nintendo DS lite

Nintendo DS

Nintendo DSi XL

Imagem das versões do Nintendo DS tirada em 2008, encontrada na Nintendo Blast

PSP

O PlayStation Portable (PSP), é um console portátil da mesma linha da PlayStation, desenvolvido pela Sony Computer Entertainment, sendo o primeiro portátil da sony. Foi anunciado na E3 de 2004 e lançado em 12 de dezembro de 2004 no Japão e em 24 de março de 2005 nos Estados Unidos. O PSP revolucionou o mercado de consoles portáteis com sua tela enorme para os padrões dos consoles portáteis e com uma qualidade de imagem de encher os olhos.

Ele utilizava um sistema prioritário de mídia chamado UMD (Universal Media Disc), que é um disquinho envolto em uma carcaça plástica, capaz de armazenar 1.8 gigabytes de memória o que para época era uma capacidade boa. Os jogos tinham qualidade muito semelhante aos jogos do Playstation 2, que era o console reinante no mercado. O PSP também tinha suporte para calendário perpétuo, cronômetro, câmera, e-book profissional e outras funções. A Sony também apostou no PSP como uma plataforma multimídia portátil, onde o proprietário do console poderia desfrutar além dos jogos, filmes, música e internet, em uma visão semelhante ao que os tablets hoje possibilitam (com a diferença de que o PSP não possuía tela sensível ao toque).

O console teve rivalidade com o Nintendo DS. A Sony acreditava que o PSP seria um sucesso por trazer a experiência dos consoles de mesa para o bolso dos jogadores, mas o Nintendo DS mostrou que os jogadores estavam mais interessados em inovação e novas formas de jogo.



Imagem de um PSP tirada em 2010, encontrada na Wikipédia

O PSP teve cinco versões: PSP 1000 (PSP normal), PSP 2000, PSP 3000, PSP Go e PSP E1000. O PSP 2000, lançado em 2007, era mais fino e mais leve sendo 19% mais estreito e 33% mais leve comparado a versão original, ele tem 32 GB de memória RAM, enquanto o primeiro tinha 16 GB e o PSP 2000 é compatível com Memory Stick Duo e PRO Duo de até 64 GB.

O PSP 3000 foi lançado em 2008, ele tinha uma memória RAM de 64 MB, leitor de áudio MP3 e vídeo MP4, ecrã que mostra mais cores e tem uma resposta duas vezes mais rápida do que o modelo atual, bateria que dura entre quatro a seis horas para jogos e quatro a cinco horas, microfone embutido que facilita o uso do Skype integrado, ligação Wi-Fi 802.11b e compatibilidade com todos os acessórios do PSP 2000.

O PSP Go em 2009 tem 16 GB de memória interna, a instalação de jogos é mais rápida do que as outras versões, ele podia usar o Memory Stick Micro M2 e a bateria durava em média 5 horas.

E o PSP E1000, foi lançada em 2011 e era um modelo de baixo custo, sem Wi-Fi, saída de vídeo ou microfone, com alto-falante mono, memória RAM de 32 MB, memória interna de 16 GB e design semelhante ao do PSP-3000, mas com um acabamento de plástico fosco na cor preta.

Os principais jogos do PSP foram God of War Ghost of Sparta, Grand Theft Auto Vice City Stories, Metal Gear Solid Peace Walker, Shin Megami Tensei, Dragon Ball Shin, BudokaiCrash of the Wipeout Pure, Little Big Planet, Patapon, Kingdom Hearts: Birth by Sleep, Crisis Core: Final Fantasy VII, God of War: Chains of Olympus, Silent Hill Origins, Monster Hunter Freedom Unite, Assassin's Creed: Bloodlines.



Imagem das versões do PSP tirada em 2014, encontrada na Palpite Digital

XBOX 360

O Xbox 360 é um videogame da Microsoft lançado em 22 de novembro de 2005, o console substitui o Xbox antigo. O console se destacou principalmente por sua rede online, a Xbox Live. A sétima geração foi marcada por permitir que players do mundo todo jogassem juntos online através da network nos videogames, onde apesar de ser paga, a Live sempre foi elogiada pela versatilidade, conexão, personalização, layout, facilidade de navegação e outras características que aprimoraram a experiência dos usuários.

O videogame ficou marcado por problemas nas suas primeiras edições por conta da placa-mãe, as placas Xenon, Zephyr e Opus tinham grandes riscos de apresentarem 3 Red Lights (três luzes vermelhas), conhecidas como "Anel Vermelho da Morte" que significavam falha geral de hardware e inutilizavam permanentemente o Xbox. Em 2007, a placa Falcon diminuiu bastante o número de 3RL (3 Red Lights). E as placas Jasper (2008) e Valhalla (2010) terminaram com o temor das luzes.



Imagem de um Xbox 360, tirada em 2011, encontrada na Wikipédia

O console teve várias versões, começando com a original que tem a primeira aparência do videogame e tem 20 GB de HD. O próximo é o Xbox 360 Core ou Slim que é uma versão lançada em 2010 e trouxe melhorias técnicas em relação ao modelo original, como redução no consumo de energia, ventilação aprimorada e aumento na capacidade de armazenamento, porém ela ainda é uma versão mais barata do console, com 4 GB de memória interna flash.

Depois temos o Xbox 360 S e E que eram apenas o Xbox 360 com uma aparência diferente e alguns erros corrigidos. E por último temos o Xbox 360 Super Slim, uma remodelação do Slim, com diferenças no design e resolução de até 1080p.

O Xbox 360 trouxe grandes games exclusivos (que só tem nesse console ou nessa linha de consoles), como Halo, Gears of War e Alan Wake. Dos jogos não exclusivos, o destaque vai para GTA V, Mortal Kombat 9, Minecraft, Battlefield 4 e GTA IV. E para quem gosta de experiências multiplayer, o Xbox 360 trouxe bons games para se aproveitar com os amigos, seja com 2 controles ou online, como Halo 4, Skate 3, Forza 4 e Battlefield 3.

PLAYSTATION 3

O PlayStation 3 fez sua estreia nos Estados Unidos e no Japão em 11 de novembro de 2006. Divulgaram duas versões do aparelho durante uma apresentação desastrosa da Sony na E3 de 2005. A princípio, a Sony comercializou o videogame a valores astronômicos até para os dias atuais: a primeira variante tinha disco rígido de 20 GB e custava US\$ 499 (na cotação atual aproximadamente R\$ 2790); já a segunda, tinha 60 GB e custava US\$ 599 (na cotação atual aproximadamente R\$ 3349).



Além disso, o PS3 foi anunciado com um controle em formato de boomerang, que recebeu duras críticas dos fãs e da mídia especializada na época. Mas neste aspecto, a empresa retrocedeu para uma versão chamada SixAxis, que acompanhava os primeiros modelos do console, mas reformulou o hardware em 2007 para o DualShock 3 (controle do videogame), adicionando a opção de vibração. O PS3 veio principalmente para competir contra o Xbox 360, ele conseguiu lucrar mais do que a Microsoft, porém ele foi pior recebido pelo público que o seu oponente, principalmente por ele

ser mais caro, não ter uma grande evolução comparado ao seu oponente e não ter uma biblioteca de jogos novos. Por isso ele demorou alguns anos a mais para gerar muito lucro.



Imagem de um PS3 tirada em 2014, encontrada na Wikipédia

Porem em setembro de 2009, foi lançado o PS3 Slim foi lançado, a Sony fez outro console principalmente para consertar coisas que o público não tinha gostado, fazendo assim um console 33% menor e 36% mais leve que o original, consumindo 34% há 45% menos energia que o modelo anterior, um disco rígido atualizável de 120 GB, 160 GB, 250 GB ou 320 GB, um acabamento em matte que evita que o console fique marcado por impressões digitais e pó e ele oferece a possibilidade de fazer bitstream por Dolby TrueHD e áudio DTS-HD.

Em 12 de outubro de 2012, foi lançado o PS3 Super Slim, onde esse console era ainda menor que o PS3 Slim, sendo 25% menor e mais leve, possuindo uma tampa deslizante que protege o leitor do console, um armazenamento inicial de 250 GB, mas é possível aumentar a capacidade com outros HDs internos, um processador avançado e capacidade gráfica aprimorada, o que permite jogos com qualidade visual impressionante e um tempo de carregamento rápido. E os principais jogos do PS3 são Grand Theft Auto V (GTA 5), The Last of Us, Uncharted 3: Drake's Deception, God of War 3, Red Dead Redemption, LittleBigPlanet, Uncharted 2: Among Thieves, Burnout Paradise e Assassin's Creed 2.

PS3 PS3 Slim PS3 Super Slim



Imagem das versões do PS3 tirada em 2015, encontrada no Tribo Gamer

Nintendo Wii

O Nintendo Wii é um console lançado em 2006 pela poderosa empresa nipônica Nintendo. Ele faz parte da sétima geração de consoles, junto com o PlayStation 3 e o Xbox 360. O console se destacou por trazer uma forma inovadora de jogar, usando controles de movimento que captam os gestos dos usuários.

O Nintendo Wii foi concebido como uma resposta ao “fracasso comercial” do GameCube, o console anterior da Nintendo, que não conseguiu competir com o PlayStation 2 e o Xbox. Então a Nintendo decidiu apostar em uma estratégia diferente, focando em um público mais amplo e não apenas nos gamers tradicionais. Para isso, ela criou um console com um design simples e compacto, que pudesse ser usado em qualquer lugar. O nome Wii foi escolhido por ser fácil de pronunciar em vários idiomas e por lembrar o pronome “we” (nós), sugerindo uma experiência coletiva e inclusiva.

O Wii foi desenvolvido sob o codinome Revolution, que reflete a proposta de mudar a forma de jogar. O videogame usa um controle remoto sem fio chamado Wii Remote, que possui um sensor de movimento e um acelerômetro, que permitem que o jogador interaja com os jogos. O Wii Remote também pode ser usado com outros acessórios, como o Nunchuk, que adiciona um analógico e mais botões, o Wii Wheel, que simula um volante, e o Wii Balance Board, que mede o equilíbrio e o peso do jogador. O console também é compatível com os jogos e os controles do GameCube, e pode se conectar à internet sem fio ou por um adaptador USB.

O console foi lançado em 19 de novembro de 2006 nos Estados Unidos, em 2 de dezembro no Japão e em 8 de dezembro na Europa e na Austrália. O videogame foi um sucesso imediato, vendendo mais de 600 mil unidades nos primeiros oito dias nos EUA e mais de 3 milhões de unidades no primeiro mês no mundo todo. O Wii se tornou o console mais vendido da sétima geração, superando os seus concorrentes com mais de 100 milhões de unidades vendidas até 2013, quando foi descontinuado.

O Wii foi um console que revolucionou e criou tendência no mercado de games, ao introduzir os controles de movimento e ao expandir o público-alvo dos jogos. Ele atraiu não só os jogadores habituais, mas também mulheres, idosos, crianças e famílias. O videogame também foi reconhecido por sua variedade de títulos, que exploraram as potencialidades do Wii Remote e da Balance Board.

No entanto, o Wii também enfrentou alguns desafios, como a limitação técnica, que impediu o console de ter gráficos e sons de alta qualidade, e a falta de suporte de algumas empresas, que preferiram desenvolver jogos para os consoles concorrentes, principalmente por ser mais fácil. Além disso, o videogame foi alvo de críticas por sua falta de títulos originais e desafiadores, que pudessem satisfazer os players mais exigentes e experientes. O console também sofreu com a pirataria, que facilitou a cópia e a distribuição ilegal de jogos, e com a concorrência do PlayStation Move (do PS3) e do Kinect (do Xbox 360), que tentaram copiar o sucesso dos controles de movimento.

O Wii é um console com especificações técnicas modestas, se comparado aos seus concorrentes. O seu processador central é um IBM PowerPC de 729 MHz, chamado Broadway, e o seu processador gráfico é um ATI Hollywood de 243 MHz. O console tem 88 MB de memória RAM e 512 MB de memória flash interna, que podem ser expandidos por cartões SD. Ele lê discos ópticos próprios de 12 cm, com capacidade de 4,7 GB ou 8,5 GB, e também discos de 8 cm do GameCube. O console não reproduz filmes ou áudios em DVD, nem possui saída HDMI e a resolução máxima é de 480p. Sendo os principais jogos dele o Super Mario Galaxy, Mario Kart Wii, New Super Mario Bros, Super Smash Bros, Legend of Zelda: Twilight Princess, The Legend of Zelda: Skyward Sword, Wii Sports, Wii Fit, Wii Play, Wii Music, Resident Evil 4, Sonic Colors, Just Dance, Guitar Hero e Call of Duty.



Imagem de um Nintendo Wii tirada em 2010, encontrada na Wikipédia

DE 2010 Á 2019

A DÉCADA DE 2010

A década de 2010-2019 foi extremamente importante para a evolução dos videogames, e para que pudesse chegar ao nível de qualidade atual, o período de 2010 foi importante para diversas áreas na tecnologia, como por exemplo, expandiu o mercado de compras, implementou novos mecanismos nos jogos e nos consoles e de oportunidade para novas empresas.

PLAYSTATION 4 (ps4)

O PlayStation quatro foi lançado em 15 de novembro de 2013, pela Sony. O PS4 tem uma resolução máxima de 1080p, 1T de memória e uma ótima capacidade para rodar jogos, não é à toa que até hoje, em 2024, é uma escolha para os compradores. O PS4 foi uma jogada astuta da Sony para recuperar sua imagem, já que, o PS3 foi completamente apagado em comparação ao aclamado Xbox 360, e funcionou, até hoje este console recebe jogos e atualizações e vendeu cerca de 110,4 milhões de cópias mundialmente.

Como nem tudo são flores, O PS4 tem seus erros, embora não sejam muitos os jogadores frequentemente reclamam da instabilidade da PSN (Playstation Network) e na dificuldade para baixar jogos, outro erro bastante comentado e a lentidão na função de multitarefa, principalmente quando pausa um jogo e vai para outro aplicativo.



Imagem de um PS4 tirada em 2022, encontrada no Tecnoblog

XBOX ONE

O Xbox One foi lançado em 22 de novembro de 2013 pela Microsoft, alguns dias depois do PS4. O Xbox One não perde para o Playstation 4 em questão de qualidade, os gráficos têm uma grande similaridade, assim como o PS4 o xbox possui uma resolução máxima de 1080p e 1T de memória, ambos os consoles tem uma vastidão de opções de jogos. O Xbox One

assim, como o PS4 tem um lugar no coração de muitos compradores tendo vendido cerca de 58 milhões de cópias mundialmente.

Os erros mais comentados do Xbox One estão relacionados a seu controle, que continua sendo principalmente a base de pilhas, falta de jogos exclusivos e na demora de instalação dos jogos de disco.



Imagem de um Xbox One tirada em 2022, encontrada no Eurogamer

Esses dois vídeos games foram os mais marcantes para a década de 2010, mas é claro, ainda competiram com outros consoles, lançados em décadas anteriores, como Nintendo Wii e Xbox 360.

PS VITA

O PS Vita foi lançado em 17 de dezembro de 2011 pela Sony. Este portátil oferece uma grande tecnologia para a época, tendo um touchpad, tela oled integrada e uma câmera na traseira. Dentre sua biblioteca de jogos, não tem muita novidade, a maioria já existe no PS3 e em consoles mais antigos, apenas foram adaptados para o sistema do PS Vita, isso foi o que desagradou boa parte dos críticos. O PS vita competiu com o Nintendo 3ds e acabou sendo apagado, tal qual o PS3, cerca de 16 milhões de unidades foram vendidas.



Imagem de um PS Vita tirada em 2021, encontrada na Andrenaline

NINTENDO 3DS

Foi lançado em 26 de fevereiro de 2011 pela Nintendo. Suporta uma resolução de 320x240 pixels e tem 128G de memória. Embora seja uma continuação é extremamente popular por ter principalmente criado estilos de jogos diferentes com sua tela touch e touch pen. O portátil tem foco em jogos que interajam com o público e conquistou diversos compradores, vendendo cerca de 75,4 milhões de cópias.



Imagem de um Nintendo 3DS tirada em 2011, encontrada no Tectudo

NINTENDO WII U

O console foi lançado em 18 de novembro de 2012 pela Nintendo. E foi o sucessor do Nintendo Wii, esse console é uma mistura de padrão com portátil, tendo a necessidade de um pequeno dispositivo interno, ele não teve um grande número de vendas e não foi bem recebido

pelo público, principalmente por não apresentar grandes diferenças em relação a seu antecessor, teve cerca de 13,56 milhões unidades vendidas.



Imagem de um Nintendo Wii U, encontrada na Nintendo

NINTENDO SWITCH

Esse console, queridinho atualmente, foi lançado em 3 de março de 2017 pela Nintendo. Tem uma resolução máxima de 1080p e 32GB de memória, e sem dúvidas um dos consoles mais aclamado hoje em dia, foi muito bem recebido pelos fãs e recebe jogos até hoje, ele pode ser conectado a tv e tem mecânicas inovadoras que deram início a uma nova era no mercado de games. Foram vendidas aproximadamente 139,36 milhões de cópias.



Imagem de um Nintendo Switch tirada em 2021, encontrada na Canaltech

NINTENDO SWITCH LITE

Esse console foi feito com a ideia de ser uma versão mais portátil do Nintendo Switch, o mesmo não possui um Dock (base de carregamento do Nintendo Switch), ele foi lançado em 11 de julho de 2019, possui uma resolução máxima de 720p e 32GB de memória, os

consumidores tiveram uma reação positiva ao portátil, principalmente pelo seu preço mais acessível e ter grande semelhanças com seu antecessor.



Imagem de um Nintendo Switch lite tirada em 2021, encontrada no Pinterest

DE 2020 Á 2024

XBOX SERIES X E S

Os sucessores do xbox one, lançados em 10 de novembro de 2020, são eles o Xbox X e S criados pela Microsoft são a quarta geração da família de consoles xbox, foi anunciada pela primeira vez durante a E3 2019 como Project Scarlett.

A diferença entre esses dois consoles são simples, sendo elas: O xbox series S é o menor console da empresa, não tem os mesmos leitores 4K do Xbox series X e alcança 1440 p a 60 frames por segundo, já o próprio series X tem um design mais clássico e retangular, ele contém uma memória maior, tem um processamento mais robusto e de alta velocidade com seu leitor 4K UHD Blu-ray que pode alcançar até 120 frames por segundo e os dois consoles tem os mesmos controles.

A CPU dos consoles são bem parecidas, mas as maiores mudanças estão na GPU: O xbox series X tem uma AMD RDNA 2 a 1.825 GHz por núcleo e 12.15 teraflops de potência gráfica, enquanto o series S com uma AMD RDNA 2 a 1.565GHz e 4 teraflops.

Mesmo os consoles tendo suas diferenças eles fazem parte da mesma geração de vídeo games. Os dois conseguem rodar os mesmos jogos criados para a nova geração com apenas a diferença de hardware e FPS, mas quando o assunto é retro compatibilidade com consoles xbox antigos apenas o Series X pode utilizar dos jogos de xbox 360 e xbox one.

O xbox series S foi criado para ser mais acessível ao público com um preço menor do que o Series X e por apenas pequenas mudanças de um para o outro.



PLAYSTATION 5

O sucessor do famoso Playstation 4, lançado no dia 12 de novembro de 2020 ficou disponível o mais novo Playstation 5 que acompanhava a próxima grande geração de consoles, disponível em duas versões: Ps5 digital edition que é uma versão mais barata que não acompanha o leitor de disco, consequentemente as pessoas só podem jogar via nuvem (Digital) e o Ps5 com o leitor de disco que permite jogá-los em mídia física.

As duas versões contêm os mesmos componentes sendo eles:

- CPU: Processador AMD de 8x núcleos Zen 2 a 3.5GHz;
- GPU: 10.28 teraflops (TFLOPs), 36 CUs a 2.23GHz;
- Arquitetura de GPU: Custom RDNA 2;
- Memória/Interface: 16GB GDDR6/256-bit.

O destaque do Ps5 é justamente seu drive SSD que promete uma grande evolução entre o ps4 e o ps5 e extinguir telas de carregamento durante as jogatinas com no máximo milésimos de espera em um jogo.

Outra grande novidade do console foi o seu controle, intitulado como dualsense. Uma das principais novidades é o chamado feedback háptico, que acompanha fortes vibrações que darão uma maior imersão ao jogador de cada cenário dentro do jogo, a Sony manteve o mesmo design do DualShock 4 o controle do ps4, apenas mudando a cor e adicionando novas funcionalidades como os gatilhos adaptáveis para os botões L2 e R2 no DualSense para que o jogador "possa verdadeiramente sentir a tensão de suas ações".

O DualSense também tem microfones embutidos no controle, o que permite que os jogadores possam conversar sem necessidade de um headset.



Imagem de um PS5 tirada em 2023, encontrada na Gazin

STEAM DECK

O aparelho foi lançado apenas para algumas regiões em 25 de fevereiro de 2022, criado pela Valve corporation, vendido em 3 versões, sendo a maior diferença entre elas ser sua memória, cujo a versão mais custo-benefício tem apenas 64 Gb de memória em quanto as outras contêm 256 Gb e 512 Gb, o diferencial desse aparelho é que ele aceita jogos de computador. É necessário de adquirir uma conta e os jogos nos aplicativos disponíveis (Como Steam e Epic Games), mas se o usuário já tiver os adquiridos em seu PC ele poderá os passar para o vídeo game.

O Steam deck tem dois touchpads, para serem usados nos jogos que precisem de toques na tela, seus botões e analógicos estão presentes na parte superior do aparelho. O pc tem uma tela LCD de 1280x 800 e 7 polegadas na diagonal e sua taxa de atualização varia para até 60 Hz e outra possibilidade para o computador, é a de poder jogar também em uma televisão além do modo portátil, mas essa função só pode ser acessada com uma dock que apenas pode ser comprada separadamente.

Sua arquitetura foi pensada para que o jogador possa jogar de forma portátil por longas horas com um imenso conforto, a traseira dele foi moldada para se encaixar confortavelmente em mãos pequenas e grandes.

E esses são os componentes presentes no console:

- APU da AMD de 6 nm;

- Processador principal (CPU): arquitetura Zen 2, 4 núcleos e 8 threads, frequência de 2,4 a 3,5 GHz (até 448 GFlops FP32);
- Processador gráfico (GPU): 8 unidades de computação de arquitetura RDNA 2, frequência de 1,6 GHz (1,6 TFlops FP32);
- Consumo energético da APU: 4 a 15 W;
- 16 GB de RAM LPDDR5 integrada (quatro canais de 32 bits, 6.400 MT/s).

PONTOS POSITIVOS E NEGATIVOS:

Os consoles vem se tornando algo cada vez mais comum na vida moderna e no cotidiano, principalmente a partir dos anos 2000, oferecendo entretenimento e uma variedade de experiências, desde aventuras épicas até quebra cabeças desafiadores. No entanto os vídeos games, como qualquer outro produto, contém seus prós e contras.

PONTOS POSITIVOS:

- **Desenvolvimento cognitivo:** De acordo com um estudo divulgado em 2010, feito na Holanda pelo departamento de psicologia da Leiden University, jogos de ação e de lógica podem melhorar as habilidades como atenção, memória e a capacidade de resolver problemas.
- **Educação e aprendizado:** De acordo com o site “Brasil escola” e a “pesquisa game Brasil” feita em fevereiro de 2020. Hoje em dia existem muitos jogos educativos que podem ajudar no aprendizado de várias disciplinas, junto de novos idiomas (como o inglês).
- **Socialização:** De acordo com o jornal comunicação. Hoje com a tecnologia os jogos nos permitem interagir com pessoas de diferentes partes do mundo, sendo assim nos promovendo trabalho em equipe e socialização.
- **Coordenação motora:** De acordo com o site conexão escola. Com os jogos de tiro e ação precisamos ter certas habilidades motoras. Diversos jogos nos proporcionam e ajudam a aprimorar essas habilidades.

PONTOS NEGATIVOS:

- **Sedentarismo:** De acordo com um estudo feito no Canadá e na Dinamarca, publicado em 2011. Passar muito tempo jogando pode levar a ter uma vida sedentária, trazendo problemas como obesidade e dores no corpo.
- **Problemas de saúde mental:** De acordo com o site conexão escola. O uso intenso dos vídeos games também trazem problema como o vício, afetando de forma negativa a saúde mental.
- **Problemas na visão:** De acordo com o site “Brasil escola” e a “pesquisa game Brasil” Passar muito tempo jogando em frente a tela pode trazer problemas como fadiga ocular e outros problemas na visão.
- **Comportamento agressivo:** Alguns estudos comprovam que jogos violentos podem trazer vários comportamentos agressivos em certas pessoas.

Resultados e Discussões

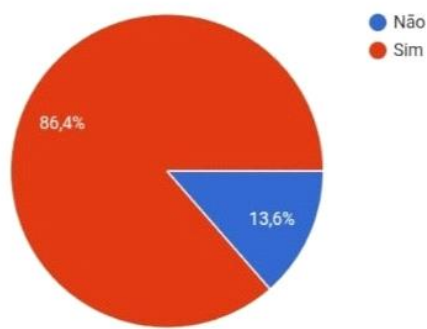
Agora devemos compartilhar o ponto de vista das pessoas sobre essa tecnologia (coletado em uma pesquisa de campo feita na escola Ana Moraes).

Em nossa pesquisa tivemos 59 participantes, a pesquisa consiste em uma série de perguntas, sobre os consoles e seus pontos positivos e negativos, as perguntas questionavam os entrevistados sobre se os aparelhos tinham alguma funcionalidade além a de oferecer entretenimento para o público.

Você joga vídeo games?

 Copiar

59 respostas

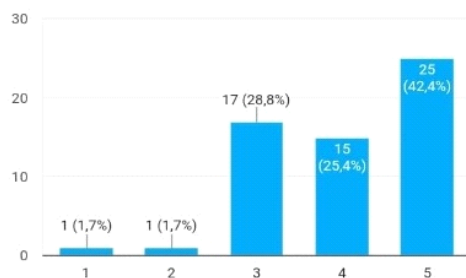


1) Segundo essa pergunta, 86,4% dos alunos da escola Ana Moraes jogam algum tipo de vídeo game, enquanto apenas 13,6% não jogam

Você acha que jogar ajuda de alguma forma na coordenação motora?

 Copiar

59 respostas

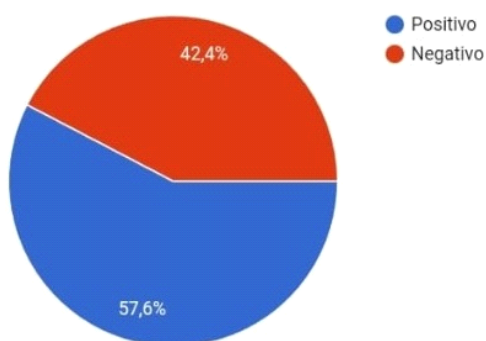


2) De acordo com essa pergunta, 42,4% das pessoas acham que os vídeo game pode ser muito benéfico para a coordenação motora

Você acredita que os vídeo games
tem impacto positivo ou negativo
nas relações sociais?

 Copiar

59 respostas

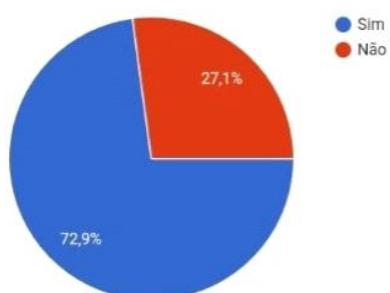


3) Segundo a pergunta, você acredita que os vídeos games tem impacto positivo ou negativo nas relações sociais? 57,6% das pessoas pensam que tem impactos Positivos, enquanto 42,4% das pessoas pensam que são impactos negativos.

Você acha que jogar pode
prejudicar a visão?

 Copiar

59 respostas

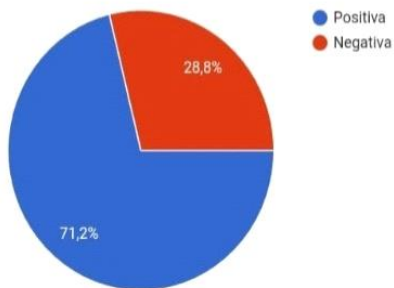


4) De acordo com a pergunta “você acha que jogar pode prejudicar a visão?” 72,9% das pessoas acreditam que prejudica a visão, enquanto 27,1% das pessoas

Você acha que os vídeo games influenciam de forma positiva ou negativa no estado emocional do jogador?

 Copiar

59 respostas

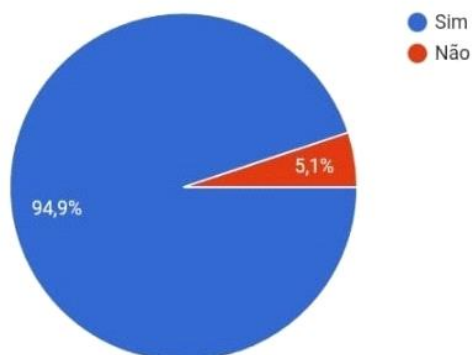


5) De acordo com a pergunta “Você acha que os vídeo games influenciam de forma positiva e negativa n estado emocional do jogador” 71,2% das pessoas acham que a um impacto positivo no estado emocional enquanto 28,8% acham que a um impacto negativo.

Você acha que os vídeo games podem se tornar um vício?

 Copiar

59 respostas

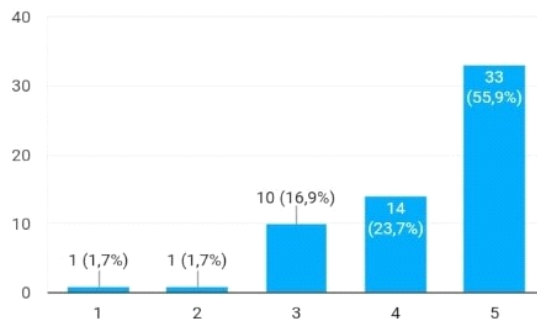


6) Segundo esta pergunta 94,9% das pessoas pensam que o vídeo game pode se tornar um vício em contraste a apenas 5,1% que acham que jogar não pode se tornar um vício.

De 1 a 5, você acha que os vídeo games podem ajudar no aprendizado de novas línguas? (como o inglês).

 Copiar

59 respostas

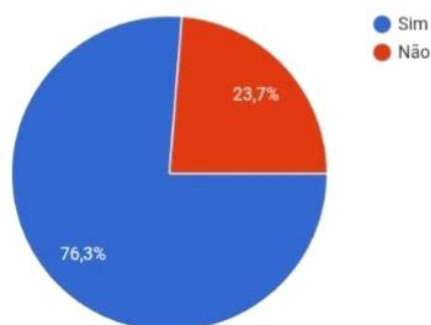


7) Segundo a questão: “De 1 a 5, você acha que os vídeo games podem ajudar no aprendizado de novas línguas? (como o inglês) 55,9 % das pessoas acham que ajuda muito na aprendizagem.

Você acha que os vídeo games podem ajudar em doenças mentais? (Como depressão e ansiedade).

 Copiar

59 respostas



8) De acordo com a pergunta: “Você acha que os vídeo games podem ajudar em doenças mentais? (Como depressão e ansiedade) 76,3% das pessoas acham que ajuda em doenças mentais enquanto 23,7% das pessoas acham que não ajuda.

Nossa pesquisa de campo, mostram os pensamentos das pessoas sobre os vídeos games, com mais de 70% sendo pensamentos positivos sobre eles, um dos principais pontos em que podemos notar com essa pesquisa é que as pessoas que não jogam ou não experienciaram os consoles tem pontos de vista mais preconceituosos sobre essa tecnologia, pontos negativos sobre jogar, mas essas pessoas não estão completamente erradas e nem completamente certas.

Considerações Finais

A pesquisa realizada sobre o impacto dos videogames na sociedade revela que, apesar dos preconceitos frequentemente associados a essa tecnologia, existe uma percepção majoritariamente positiva entre os participantes. A combinação da revisão bibliográfica e da pesquisa de campo proporcionou uma visão abrangente do tema, evidenciando tanto os benefícios educacionais e sociais dos videogames quanto os desafios relacionados ao uso excessivo.

Os resultados indicam que a falta de experiência direta com os jogos tende a gerar opiniões mais críticas, ressaltando a necessidade de promover um diálogo informado sobre o assunto. Portanto, este trabalho não apenas desmistifica a imagem negativa que muitas vezes cerca os videogames, mas também aponta para a importância de entender sua complexidade e potencial.

Assim, concluímos que a metodologia científica adotada foi eficaz na construção de um conhecimento mais equilibrado e fundamentado, contribuindo para a redução do preconceito e a valorização dos aspectos positivos dos videogames. Futuras pesquisas podem explorar mais a fundo as experiências dos usuários e o impacto de diferentes gêneros de jogos, ampliando ainda mais a compreensão sobre essa forma de entretenimento e suas implicações na vida cotidiana.

Referências Bibliográficas

AJBSTOREMKT. **Dos anos 2000 pra cá: como foi a evolução dos jogos eletrônicos?** Disponível em: <<https://www.ajbstore.com.br/post/dos-anos-2000-pra-c%C3%A1-como-foi-a-evolu%C3%A7%C3%A3o-dos-jogos-eletr%C3%B4nicos>>. Acesso em: 26 set. 2024.

A história do PlayStation: do PS1 ao PS5. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/especiais/a-historia-do-playstation-do-ps1-ao-ps5/>>.

COMO. **GAMECUBE - Como Surgiu? A História da Origem do Console!** Disponível em: <https://youtu.be/uQdCG413r4o?si=2V3qwyP6Fq_DTUPJ>. Acesso em: 26 set. 2024.

A história do Xbox: do original ao Series X. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/especiais/a-historia-do-xbox-do-original-ao-series-x/>>.

FERREIRA, B. **20 anos do Game Boy Advance.** Disponível em: <<https://www.nintendoblast.com.br/2021/03/20-anos-game-boy-advance-es.html>>. Acesso em: 26 set. 2024.

Nintendo DS - História dos Vídeo Games. Disponível em: <<https://contemgames.com.br/historia/2004-Nintendo-DS.php>>. Acesso em: 26 set. 2024.

Sony PSP: modelos, versões e mais! - Palpite Digital. Disponível em: <<https://www.palpitedigital.com/sony-ssp-modelos-versoes-mais/>>. Acesso em: 26 set. 2024.

Xbox 360 | Hardware | TechTudo. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/xbox-360/>>. Acesso em: 26 set. 2024.

PlayStation 3 | MeuPlayStation. Disponível em: <https://meups.com.br/playstation-3/#google_vignette>. Acesso em: 26 set. 2024.

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/MAURICIO.SAVIOLI.3?MIBEXTID=D4KYLR](https://www.facebook.com/mauricio.savioli.3?mibextid=D4KYLR). **Project N.** Disponível em: <<https://projectn.com.br/project-history-nintendo-wii-um-revolucionario-em-sua-geracao/>>. Acesso em: 26 set. 2024.