



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

FEPEG

F Ó R U M
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

DE TENNIS FOR TWO A GTA V: A NOTÁVEL EVOLUÇÃO DA INDÚSTRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Autores: JOÃO PEDRO MOTA SALGADO, LEONARDO DAVI SANTANA ALVES

Embora seja uma indústria relativamente recente, datada do início da década de 1970, o mercado dos videogames é um dos mais fortes do mundo. Os jogos eletrônicos, em pouco tempo de difusão conquistaram um público bastante diversificado, que abarca todas as faixas etárias e gêneros, e chega em todas as regiões do globo. Porém esse início não foi fácil, as limitações gráficas tal como as incertezas do mercado foram empecilhos para as primeiras desenvolvedoras. Tendo isso em vista, o objetivo da pesquisa é traçar um breve histórico sobre os videogames, destacando os pontos mais importantes de cada uma das oito gerações, fazendo comparações que nos permitam ter noções de como a indústria desenvolveu, tanto tecnicamente como em alcance, levando em conta que o primeiro jogo criado nem foi patenteado, não rendendo lucro algum ao criador, e no terceiro milênio vemos jogos cuja produção e lucro de vendas chegam na casa dos milhões. Os métodos usados na pesquisa estão ligados aos *games studies*, área que vem crescendo dentro das ciências humanas, muito devido à importância social que o videogame vem trazendo. Devido ao fato de que a pesquisa ainda se encontra em andamento, os resultados são apenas parciais, mas o que se vê é que para além dessas receitas milionárias, os jogos eletrônicos, pelo fator lúdico, passam a ter um forte impacto na sociedade, devido a imersão que os mesmos nos proporcionam, até mesmo maior que o cinema. O que se tem como conclusão é que não foram apenas os *pixels* que mudaram, e sim a forma como a sociedade vê o videogame, não é à toa que o mesmo ganhou o título de 10º arte.