

## Uma Breve História dos Jogos

Escavações arqueológicas encontraram diversos jogos que datam centenas de anos antes de Cristo, mas a ideia de jogo pode ser relacionada às primeiras brincadeiras que pais fazem com os bebês, ou mesmo as crianças quando brincam de pega-pega ou esconde-esconde, e tais jogos sempre existiram na humanidade como forma de educar o corpo e a mente para sobrevivência.

Os jogos de tabuleiro vêm desde o início da civilização conhecida, os quais podiam ser jogos feitos para a realeza como o Jogo Real de Ur ou simples e para todos como os jogos de mancala. Os jogos de cartas cresceram durante a Idade Média e se popularizando até presente, onde os jogos eletrônicos dominam o mercado.

### Jogos de Tabuleiro Clássicos

Possivelmente o jogo mais velho foi encontrado no antigo Egito e se chama Senet ou Senat (Sn't n't) que significa "jogo de passagem". Foram desenterrados restos do jogo nas tumbas da Pré-dinastia e da Primeira dinastia, cerca de 3500 a.C. e 3100 a.C.. Foi encontrada também uma pintura na tumba de Merknera (3300-2700 a.C.), assim como na tumba de Hesy (2686-2613 a.C.) e na tumba da rainha Nefertari (1295-1255 a.C.). O objetivo do jogo era tirar todas as peças do tabuleiro.

O "Jogo Real de Ur" (Royal Game of Ur) foi descoberto entre 1926-1927 por Sir Leonard Woolley nas catacumbas do que hoje seria o Iraque, sendo que sua origem é datada antes de 2500 a.C. da Primeira Dinastia de Ur. Nas ruínas foram achados dois tabuleiros sendo que um deles está em exibição nas coleções do Museu Britânico, em Londres. O jogo real de UR era jogado com dois conjuntos (um branco e outro preto) de sete marcadores e três dados piramidais. As regras pelas quais o jogo era jogado na Mesopotâmia não são conhecidas, mas uma reconstrução da jogabilidade baseada na versão cuneiforme do tabuleiro babilônico que data 177-176 a.C. é confiável. O objetivo também era conseguir tirar o maior número de peças possíveis do tabuleiro.

O Gamão se assemelha ao jogo Senet, por controlar as peças pela rolagem de dados. Porém, o Jogo Real de Ur é provavelmente o antecessor do gamão. Escavações no Irã encontraram que um jogo similar existiu por volta de 3000 a.C.. O artefato incluía dois dados e 60 peças os quais acreditam serem 200 anos mais velhos que os encontrados em Ur. Após alguns séculos de alterações e influência por diversos povos, o gamão romano de 600 a.C. é o jogo que mais se assemelha às regras que se tem hoje. O vencedor é aquele que consegue tirar todas as suas peças do tabuleiro, sendo que para mover as peças são jogados dois dados de seis faces.

Os jogos de mancala – nome genérico para uma família de 200 jogos aproximadamente com regras semelhantes, chamados jogos de semeadura e colheita – são originários da África, por volta de 2000 a.C., apesar de existir rumores de sua existência datar 7000 a.C.. O jogo é composto por algumas fileiras de pequenos buracos (que originalmente foram na terra para depois evoluir para um tabuleiro) e algumas sementes, tornando-o um jogo muito simples de ser feito por trabalhadores na hora do almoço. Vencia o jogador que conseguisse tirar o maior número de sementes dos buracos. Richard Leakey encontrou um tabuleiro com duas linhas de treze buracos no Quênia, que data os tempos Neolíticos. Alguns desses poderiam ser usados como calculadoras, mas sem dúvida era uma forma básica do jogo.

Na China foi criado o jogo Go (Wei-qi na forma chinesa original), sendo não só um dos jogos mais antigos de tabuleiro encontrado como manteve suas regras por mais tempo que qualquer outro jogo de tabuleiro existente. Algumas lendas traçam a origem do jogo no lendário império de Yao (2337-2258 a.C.), mas

a referência escrita mais velha é do quarto século antes de cristo, no anual histórico de Zuo Zhuan relatando os eventos de 587 a.C.. O Wei-qi se expandiu pela Coréia (se chamando Baduk) provavelmente no século cinco e finalmente viajou para o Japão (onde por fim adquiriu o nome “Go”) por rotas comerciais perto de 750 d.C., se tornando o jogo mais sofisticado existente, e suas regras não mudaram significativamente desde então. Foi introduzindo no ocidente no século 19 pela Alemanha. Go era um jogo de conquistar territórios e impedir o oponente de expandir o próprio território, vencendo aquele com mais peças no tabuleiro. Por esse motivo, ele fica fora das usuais classificações de jogos, apesar de ter vários elementos de jogos de guerra, jogos de captura e jogos de caça.

Continuando ainda sobre os jogos clássicos, o Xadrez possui uma origem incerta. A mais provável é que ele foi criado na Índia, durante o 6º século, onde se chamava Chaturanga, que significa “as quatro divisões do exército” – infantaria, cavalaria, elefantes e carruagens – representadas respectivamente pelo peão, cavalo, bispo e torre. Passou pelos persas e se espalhou pelo oeste europeu entre 1000 – 1100 d.C.. As regras conhecidas hoje foram definidas por volta de 1475, onde o vencedor é aquele que consegue deixar o rei adversário sem escapatória da morte. Em 1886 teve o primeiro Campeonato Mundial de Xadrez e, desde então, se tornou um esporte.

### **Jogos de Tabuleiro Modernos**

Depois da revolução industrial, os jogos de tabuleiro foram se difundindo, com a possibilidade de comércio e produção em massa, e boa parte dos jogos de tabuleiro conhecidos pelas crianças dos anos 80 e algumas de hoje tiveram origem nessa época.

Em 1860 surgiu o Jogo da Vida (The Checkered Game of Life) criado por Milton Bradley Company (hoje uma subdivisão da Hasbro), vendeu mais de 45000 cópias no final do primeiro ano. Como muitos jogos do século 19, ele tinha uma forte mensagem de moral. Basicamente o começava na infância e terminava numa próspera e rica velhice. O jogo original de Bradley não possuía dados (já que dados eram considerados como itens para jogos de azar naquela época) e sim um teetotum. Este era é um tipo de pião poligonal preso na ponta de uma sendo que cada lado tinha uma letra e/ou um número gravado. Era necessário girar objeto em uma de suas pontas até que um de seus lados caia para cima, mostrando uma das letras. Cada letra precedia de uma ação que podia ser realizada pelo jogador. As regras do jogo foram reescritas por Reuben Klamer (que mudou o nome para The Game of Life) em 1960 pelo aniversário de um século do jogo.

O Banco Imobiliário (Monopoly) surgiu em 1935, publicado pela Parker Brothers (hoje também é uma subdivisão da Hasbro) e aproximadamente 750 milhões de pessoas já jogaram esse jogo tornando-o “o jogo de tabuleiro mais jogado no mundo”. O objetivo principal do jogo é comprar terrenos e alugá-los, tentando comprar todos os terrenos de certos bairros e por fim, manter o monopólio imobiliário. O movimento dos jogadores era baseado no lance de dois dados de seis faces. O próprio jogo tem uma história interessante. Ele foi baseado no jogo The Landlord’s Game de Elizabeth J. Magie Phillips de 1904, que surgiu com a proposta de criar uma “ferramenta” para ensinar a teoria do economista Henry George sobre taxa simples. O jogo foi reformulado em 1924 ganhando bastante popularidade, e algumas empresas fizeram registro de suas próprias regras para o jogo. Em 1932, Dan Layman vendeu sua versão para Electronic Laboratories que produziu a primeira edição de “Leilão Monopólio” para venda em massa. Ruth Hoskins aprendeu o jogo com Layman e, seu grupo de amigos mudaram algumas regras e o tabuleiro. Jesse Raiford participava desse grupo e ensinou a Charles Todd essa nova versão do jogo. Todd por sua vez, ensinou para Charles Darrow que ficou alucinado e pediu uma cópia das regras. Com a cópia em mãos, Darrow começou a fazer suas cópias a mão, e após alguns jogos, ele reescreveu as regras, registrando-as e assim o Banco Imobiliário tinha nascido. E, com o crescimento das vendas, a Parker Brothers se interessou e comprou a ideia de Darrow. Mas como a ideia (e o registro inicial) não pertencia a Darrow, a Parker Brother tinha um problema

em mãos com o registro do jogo. Os advogados então foram atrás e compraram os registros das versões do jogo no mercado, até que em 1935 eles conseguiram todas as patentes e puderam, por fim, produzir o Banco Imobiliário com todos os direitos sobre a obra.

Outro jogo famoso foi o Detetive (Clue), criado 1949 pela Waddingtons no Reino Unido. Hoje é produzido pela Hasbro. O jogo se passa numa mansão, onde os jogadores têm que descobrir quem matou o dono da casa, relatando em que quarto e com qual arma o assassinato ocorreu. Os jogadores andam pela mansão por quadrados e definindo o seu movimento com dados.

Por fim, o jogo War (sua versão em inglês seria Risk) foi inventado pelo diretor de cinema francês Albert Lamorisse como La Conquête Du Monde (a Conquista do Mundo) em 1957, na França e logo foi comprado pela Hasbro e distribuído nos Estados Unidos. Nesse jogo, o tabuleiro é um mapa mundial dividido em territórios que são ganhos e perdidos pelos jogadores. Na versão brasileira do jogo cada jogador recebe uma carta com um objetivo e vence aquele que conseguir completá-lo. As batalhas por territórios são definidas por lances de dados de seis faces.

Após 1960, os jogos de tabuleiro nos Estados Unidos começaram a evoluir rapidamente, surgindo várias companhias voltadas à produção de jogos de tabuleiro e o surgimento de designers profissionais de jogos. Em 1995 houve uma virada nos jogos de tabuleiro, com a Europa produzindo e conseguindo espaço e popularidade nos Estados Unidos, fazendo o próprio mercado e produção de jogos de tabuleiro na América aquecer e crescer novamente.

Os Descobridores de Catan (Settlers of Catan) de 1995 foi o primeiro jogo Europeu a conseguir sucesso em vendas e popularidade nos Estados Unidos. Foi publicado na Alemanha pelo nome de Die Siedler Von Catan pela Kosmos. Os jogadores coletam recursos, constroem estradas, aldeias, cidades na tentativa de ganhar o maior número de pontos de vitória, ganhando o jogo.

### **Jogos de Cartas**

A origem exata do jogos de cartas é objeto de muitas opiniões e especulações, porém é possível afirmar que não foi criado por uma só pessoa e sim pelo desenvolvimento de vários jogos que foram criados. A princípio, os historiadores acreditam que o jogo de cartas surgiu na China por ter sido a nação que inventou o papel. No século 10, foi documentado que os chineses começaram a usar dominós de papel para criar novos jogos. Além das cartas-dominós, os chineses tinham as cartas-monetárias, que eram divididas em quatro tipos: moedas, linhas de moedas, miríade de linhas e dez de linhas. Eles eram representados por numerais de 2 a 9 nos três primeiros tipos e de 1 a 9 no “dez de linhas”.

Como exatamente o jogo de cartas foi parar na Europa é desconhecido, mas acreditam que foi pelos ciganos indianos, entrando pela Itália no fim do século 13, se difundindo então pelo resto da Europa. Em 1377, o baralho foi descrito em detalhes por um monge na Suécia tendo cinquenta e duas cartas, divididas em quatro naipes, sendo cada naipe composto por dez numerais e três cartas da realeza (um rei e dois generais).

As cartas reais são relacionadas a reis e pessoas da história ou de lendas como, por exemplo, o rei de ouros seria Julio César, rei de paus seria Alexandre o Grande, Rainha de Espadas é Pallas Atenas, valete de ouro é Heitor e valete de paus Lancelote.

O Ás (do latim As que significa “a menor unidade de moeda”) surgiu no fim do século 14, tornando-se a maior carta do baralho, e o dois, a menor. Esse conceito firmou-se no século 18 pela revolução francesa, onde os jogos começavam jogando o alto Ás (Ace High), como símbolo do crescimento de poder das classes mais baixas sobre a realeza.

As primeiras cartas foram feitas a mão tornando-as extremamente caras. Porém depois do século 14 com a invenção da xilogravura os europeus começaram a sua produção em massa.

Os franceses, em 1480, desenvolveram o design das cartas que usamos até hoje, utilizando os naipes de ouro, espadas, copas e paus em formas simples e cores chapadas para facilitar a sua produção. As cartas francesas ganharam muito mercado e foram exportados em todas as direções. Em 1745, o design das cartas recebe uma inovação, tornando as cartas reversíveis, não necessitando virá-las quando as recebesse de cabeça para baixo (o que indicava para os outros jogadores qual carta possuía).

O curinga é uma invenção americana de Samuel Hart por volta de 1860, chegando à Europa em 1880 junto com o jogo Poker. Por fim, o design com cantos redondos surgiu em 1875, porem existem relatos de cartas ovais terem sido usadas antes do século 19.

Existem simbolismos populares e lendários por trás das cartas do baralho: os quatro naipes representariam as quatro estações; as treze cartas por naipe marcariam as treze fases do ciclo da lua; o vermelho e preto simboliza a noite e o dia; as cinquenta e duas cartas (sem o coringa) seriam o número de semanas no ano; e por fim, se somado os números de cada carta, e depois adicionar 1 (o que seria um coringa) dá 365, que são os dias do ano e, se somado o outro coringa, 366, que é o número de dias do ano bissexto.

### **Jogo de Interpretação de Papéis (RPG)**

O RPG (Role Playing Game) é um jogo onde o jogador assume o papel de personagens fictícios em um mundo fantasioso, colaborando com os outros jogadores a fazer parte de uma história. As ações de cada jogador são baseadas nas caracterizações desses personagens, e a narrativa é guiada por um mestre que é um jogador que não tem um personagem, mas sabe a trama e o enredo da história e os vai desenvolvendo conforme as ações dos outros jogadores. A improvisação é livre e encorajada.

O objetivo principal do RPG é se divertir jogando-o. Não existem vencedores ou perdedores. A ideia é contar uma história interativa, onde o jogador ao invés de ser apenas um agente passivo, como quando se assiste a um filme, entra e se envolve e interage com os elementos desse novo mundo que se encontra, sendo totalmente responsável pelo rumo da história contada.

O primeiro jogo de RPG surgiu com o Dungeons & Dragons. Após a segunda guerra mundial, os wargames eram bem comuns nos Estados Unidos, por simularem as emoções das batalhas reais sem o risco das mesmas. Porém com o lançamento do Senhor dos Anéis em 1966 o interesse do público alvo da época (jovens adolescentes do sexo masculino) voltou-se para o mundo medieval. As batalhas de Napoleão ou a Guerra Civil Americana não eram mais interessantes, naquele momento a diversão era a batalha entre orcs e trolls contra elfos e anões nas Minas de Moria. Por esse propósito, surgiram alguns wargames no mundo fantasioso de Tolkien. Nesse momento Gary Gygax criou um jogo chamado Chainmail (Cota de malha), um wargame medieval. Chateados com as regras simples e limitadas surgiu a ideia de dar missões diferentes para cada jogador (que controlavam até então gerais de batalha). A interpretação começou aí. E então, ao tentar invadir um castelo, os jogadores acharam uma caverna que levava a um calabouço. Empolgados com a ideia, Gary e um amigo do grupo Dave Arneson logo adaptaram as regras de Chainmail para essa nova aventura, e depois de algumas partidas nasceu o Dungeons & Dragons.

A ideia da interpretação de um papel fictício se difundiu, e hoje existem vários modelos de regras e mundos para se jogar RPG, com ambientações de horror, comédia, suspense ou simplesmente o hack'n slash (o que seria traduzido como matar, pilhar e destruir) sempre com a mesma premissa de contar uma história interativa e modelável de acordo com as ações dos jogadores.

## Jogos Eletrônicos

Introduzidos no mercado de entretenimento em 1971, os vídeo games se tornaram uma forte indústria mundial rivalizando a indústria do cinema como o modo de entretenimento mais rentável no mundo.

Em 1958, o primeiro jogo eletrônico intitulado “Tênis para dois” foi criado usando um osciloscópio e um computador analógico. Em 1961, Spacewar! foi programado para rodar em um DEC PDP-1, um computador que ocupava praticamente um quarto inteiro e tinha o processamento de 5 MHz. Spacewar! foi criado com o desafio de utilizar toda a capacidade do computador sendo interativo e divertido. O maior problema para a criação de um entretenimento digital na época era a viabilidade de venda, já que computadores pessoais não eram comuns.

Então em 1971 foram criadas 1500 máquinas de arcade operadas através de fichas com o jogo Spacewar! sem conseguir sucesso e popularidade por causa da dificuldade do jogo. Em 1972 foi criado Pong pela Atari, vendendo mais de 19000 máquinas com o jogo sendo considerado o primeiro sucesso comercialmente viável em videogames. Pong foi um jogo onde uma bolinha ia de um lado ao outro da tela, quicando em barras controladas pelos jogadores. Perdia aquele que não rebatesse a bolinha.

Foi então que a Magnavox criou o Odyssey em 1972, o primeiro console doméstico. Muitas pessoas compraram para ter o mais próximo possível de Pong no seu próprio lar. Em 1977 é lançado o Atari 2600, um console doméstico com cartuchos de jogos que começava a segunda geração dos vídeo games, se tornando rapidamente o mais popular da época. E em 1982 surgiu o primeiro computador para jogo, o Commodore 62 – Apple II.

Porém em 1983 aconteceu o “Crash norte americano de videogames”, que dentro de muitas causas, a supersaturação de jogos de baixa qualidade no mercado se destacou, sendo que a produção superou em muito o interesse do consumidor. Outro fator foi a concorrência de vendas com os computadores pessoais que tinham outras funções além da executar jogos.

Em 1985, o mercado retomou forças com o lançamento do Nintendo Entertainment System (NES), com o jogo Super Mario Bros que foi um sucesso imediato, dominando o mercado Norte Americano como o console de terceira geração (8 bits). Ele só encontrou rivalidade no Brasil e na Europa, onde o Master System da Sega conseguiu espaço no mercado. É interessante notar que o Master System tinha processamento e memória superior ao NES pelo mesmo preço e mesmo assim perdeu a disputa no mercado. Como nota especial, a versão japonesa do NES, o Famicom só foi descontinuada no Japão em outubro de 2007 por falta de peças e pela concorrência de trabalho com o Wii, que é o console de última geração da Nintendo.

No início dos anos 90 os computadores pessoais ficaram mais acessíveis e populares com o baixo preço dos processadores modernos para a época e com placas de aceleração 3D, abrindo novamente espaço os jogos para essa plataforma. Mais tarde, com o início da internet, os jogos tiveram a possibilidade de ser multi-jogador, possibilitando ser jogado na rede.

Os vídeo games com mais sucesso de vendas da quarta geração (16 bits) foram o Mega Drive da Sega (1989) e o Super Nintendo (SNES – 1991) da Nintendo. O Mega Drive começou sua campanha de marketing com o seu mascote Sonic, forçando-o a ser uma versão mais “legal” do seu concorrente da Nintendo, Mario, mas mesmo assim não venceu a Nintendo na liderança de vendas. Mais uma vez o processamento do console da Sega era superior ao da Nintendo.

Os arcades decaíram em popularidade nessa época e muitos foram descontinuados por causa da concorrência com os consoles domésticos que tinham processamento semelhante, não necessitando de fichas para jogar em casa.

A quinta geração é conhecida pela geração 32 bits, apesar de nela estar inclusa o Nintendo 64 que tinha 64 bits. É também conhecida por ser a geração 3D, já que boa parte dos seus jogos utilizava essa tecnologia. Dessa vez a Sony debutou no mercado de vídeo games com o Playstation (1994), competindo inicialmente com o Sega Saturn (1994) e depois com o Nintendo 64 (1996), mas ganhou em vendas disparadamente. Tanto o console da Sega quanto o da Sony utilizavam CDs para executar os jogos que tinham menor custo de produção e possuíam mais espaço para dados.

Os jogos para computadores pessoais ganharam mais força nessa época por serem coercivelmente mais acessíveis. Com a internet veio a popularização dos computadores pessoais. E como muitas pessoas começaram a possuir computadores em casa tornava-se desnecessária a compra de um console para jogar. Em 1997 o jogo Ultima Online alastrou o gênero MMORPG (Massive multiplayer online RPG – Jogo de RPG de muitos jogadores na rede), difundindo os jogos online como um todo.

Então veio a sexta geração, de 128 bits, tornando o Playstation 2 (2000) da Sony o console mais vendido na história dos vídeo games. Seus rivais foram o Sega Dreamcast (lançado em 1999 e descontinuado em 2001), o Nintendo Game Cube (2001) e o primeiro console da Microsoft, o Xbox (2001). Nessa mesma época, os computadores pessoais já possuíam capacidade de processamento suficientes para emularem jogos de 8 bits e 16 bits, incentivando os produtores de jogos a refazerem sucessos da terceira e quarta geração para a sexta geração. Foi na sexta geração também foi possível a conexão para internet, permitindo o jogo na rede. Essa geração não foi lançada no Brasil, sendo que sua compra era possível apenas por importadoras.

Até que por fim os consoles de da sétima geração surgirem em 2006, com o Microsoft Xbox 360, Playstation 3 e o Nintendo Wii, sendo que o último revolucionou os jogos eletrônico com o seu controle sensível a movimentos. O Xbox 360 também desenvolveu um sistema que permite a um jogador, sem a utilização de nenhum equipamento, controle um jogo: o Kinect. Este equipamento faz com o que o jogador utilize ele mesmo como o controle do jogo, fazendo com que ele interaja diretamente com as ações do personagem e o ambiente do jogo.

Hoje estamos vivendo o início da oitava geração, que se iniciou no fim de 2013 com o lançamento do Playstation 4 e Xbox One. As principais melhorias desta geração estão na capacidade de processamento e poder de resolução gráfica, principalmente com imagens em 3D.

Os jogos para computadores pessoais acompanharam a evolução dos consoles, com jogos sendo lançados para ambas as plataformas. Porém como estava sendo exigido mais processamento das máquinas, o computador foi perdendo a popularidade como estação para jogos, pois consoles domésticos custavam menos do que uma atualização do hardware. Em contrapartida, o aumento da banda de tráfego de dados na internet permitiu e incentivou a produção e distribuição de jogos caseiros feitos em Flash ou Java, abrindo um novo mercado para jogadores casuais, inclusive nos dispositivos móveis que popularizaram-se de 2012 em diante.