

ENTRE O LÚDICO E O HISTÓRICO: REFLEXÕES SOBRE A OBRA A HISTÓRIA DOS JOGOS

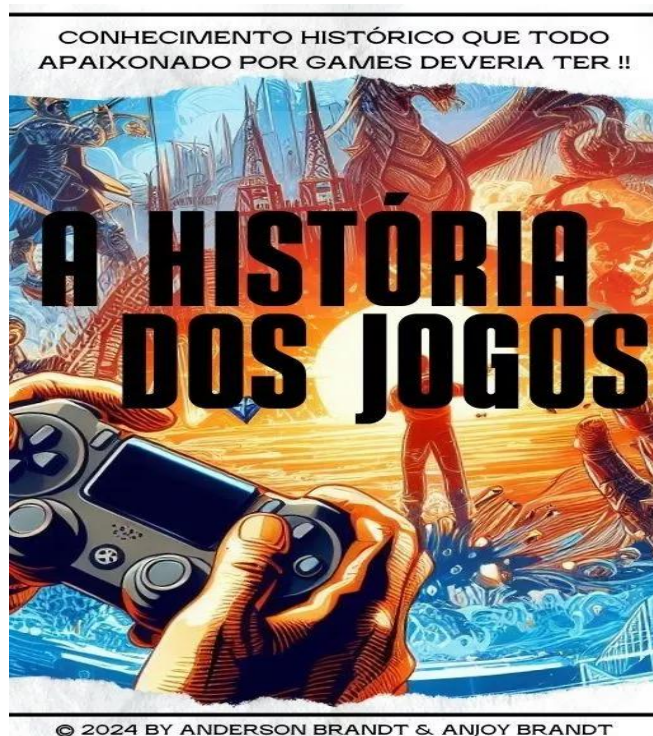
Elaine Santos Andrade

Professora de História da rede estadual de Sergipe
Mestra em Ensino de História e graduada em História pela Universidade Federal de Sergipe (UFS)

Contato: elainesantosandrade90@hotmail.com

 <https://orcid.org/0009-0003-0709-4521>

Resenha do livro: BRANDT, Anderson; BRANDT, Anjoy. **A História dos Jogos**. Ludus Editora, 2024.



Resumo: “*A História dos Jogos*”, de Anderson Brandt e Anjoy Brandt, analisa a evolução dos jogos, conectando-os a contextos sociais e tecnológicos. A obra é rica em conteúdo e recursos interativos, mas peca por priorizar uma visão ocidental e negligenciar jogos independentes e não ocidentais, além de carecer de profundidade metodológica.

Palavras-chave: História dos jogos; Cultura Digital; Tecnologia.

A obra “*A História dos Jogos*”, de Anderson Brandt e Anjoy Brandt, é um *eBook* gerado pelo modelo de linguagem GPT-3.5, desenvolvido pela OpenAI, e formatado pela plataforma de design gráfico Canva. O livro tem como objeto central a análise da evolução dos jogos ao longo

Ponta de Lança: Revista Eletrônica de História, Memória & Cultura, São Cristóvão, v. 20, n. 38, jan. - jun. 2026

da história da humanidade, desde os primórdios das civilizações antigas até os complexos sistemas de entretenimento digital da contemporaneidade. Seu principal objetivo é investigar como os jogos têm sido uma constante na história humana, servindo como espelhos das sociedades em que surgiram e como ferramentas de inovação e transformação cultural. A obra busca responder a perguntas como: *Qual o papel dos jogos na formação das culturas? Como os jogos refletem as mudanças tecnológicas e sociais ao longo do tempo?* Além disso, destaca a relevância dos jogos na era digital, discutindo seu impacto na educação, na socialização e na economia global. A obra não apresenta informações explícitas sobre a autoria de prefácio, apresentação ou coordenação, limitando-se às contribuições dos autores principais. No entanto, sua dedicatória "aos apaixonados por jogos e todos que encontram nos jogos uma forma de arte, de lazer e de conexão" (p.5) reflete o espírito do livro, que celebra os jogos não apenas como objetos de estudo, mas como experiências que unem pessoas, culturas e gerações. O tom afetivo e inspirador da dedicatória sugere que a obra foi escrita com um profundo apreço pelo universo lúdico, destacando sua importância como ferramenta de expressão, criatividade e humanidade.

Anderson Brandt e Anjoy Brandt são profissionais dedicados ao universo dos jogos digitais, com formação e experiência sólidas na área. Anderson é graduado em Tecnologia em *Game Design* pela Uninassau, com pós-graduação em Desenvolvimento de Jogos Digitais e Inteligência Artificial, além de um MBA em Gerenciamento de Projetos de TI pela Faculeste. Atualmente, cursa sua segunda graduação em Jogos Digitais pela Universidade Estácio, demonstrando um compromisso contínuo com o aprendizado e a especialização. Anjoy, por sua vez, é entusiasta e desenvolvedor de jogos, com ênfase na produção de jogos utilizando a Unity Game Engine. Apesar de relativamente novo no mercado, destaca-se por sua dedicação em construir um portfólio relevante e por buscar constantemente oportunidades para contribuir com o crescimento do mercado de games brasileiro. Juntos, os autores combinam conhecimentos teóricos e práticos, trazendo uma perspectiva única e atualizada para a obra "*A História dos Jogos*". O *eBook* surge em um momento de grande interesse pelos jogos como fenômeno cultural e econômico, inserindo-se em um contexto de efervescência cultural e tecnológica, marcado pelo crescimento dos *eSports*, a popularização dos jogos móveis e a valorização dos games como arte. Além disso, a publicação coincide com o aumento do debate sobre o papel dos jogos na educação e na formação de habilidades socioemocionais, tornando-a relevante tanto para acadêmicos quanto para o público geral. O estudo dos jogos como parte da história

e da cultura humana tem ganhado destaque nos últimos anos, especialmente com o surgimento de áreas como os Game Studies e a Ludologia.

A obra de Brandt e Brandt está organizado em cinco partes, divididas em 11 capítulos, cada um focando em um período ou aspecto específico da história dos jogos. A primeira parte tem como objetivo explorar os primeiros jogos conhecidos, como o Senet egípcio e o Go chinês, mostrando como eles refletiam as crenças e valores das sociedades em que foram criados. O argumento central é que esses jogos não eram meros passatempos, mas ferramentas de ensino, ritual e estratégia, integradas às práticas culturais e religiosas de suas épocas.

A segunda parte busca analisar como os jogos de cartas, tabuleiros e estratégia eram influenciados pela religião, política e economia. O argumento central é que esses jogos eram populares entre diferentes classes sociais, mas também eram alvo de críticas da Igreja, que os associava à ociosidade e ao pecado.

A terceira parte tem como objetivo investigar como a industrialização transformou a produção e o consumo de jogos. O argumento central é que a produção em massa permitiu que jogos como o Monopoly e os quebra-cabeças se tornassem acessíveis a um público amplo, refletindo as mudanças sociais e econômicas da época.

A quarta parte detalha o nascimento e a evolução dos videogames, desde o Pong até os consoles modernos. O argumento central é que os videogames revolucionaram o entretenimento e se consolidaram como uma forma de arte e expressão cultural, influenciando música, cinema e literatura.

Por fim, a quinta parte discute os *eSports*, os jogos móveis e o futuro dos jogos na era digital. O argumento central é que os jogos contemporâneos transcendem o entretenimento, atuando como ferramentas de socialização, educação e ativismo, refletindo as complexidades da sociedade atual.

Além do conteúdo textual, a obra oferece materiais complementares exclusivos, como vídeos e sites selecionados pelos autores, que enriquecem e aprofundam as informações apresentadas no livro. Esses recursos adicionais são disponibilizados por meio de *QR codes*, proporcionando ao leitor uma experiência interativa e multifacetada, que amplia o entendimento sobre os temas abordados.

A obra poderia ter explorado com maior profundidade os jogos de culturas não ocidentais, como os jogos indígenas ou africanos, e os jogos independentes, que têm ganhado relevância nos últimos anos. Jogos como Celeste, Hollow Knight, Undertale e Disco Elysium são exemplos notáveis de como os desenvolvedores independentes têm contribuído para a diversidade e a inovação no universo dos games. A sua principal virtude, entretanto, reside em sua capacidade de problematizar o papel dos jogos ao longo da história, conectando-os ao contexto social, político e tecnológico de cada período. A revisão da literatura é abrangente, dialogando com pesquisas recentes e trazendo uma perspectiva atualizada sobre o tema.

Em termos de composição, alguns capítulos poderiam ter sido mais detalhados, especialmente aqueles que abordam períodos menos explorados, como os jogos na Idade Média e no Renascimento. Além disso, a inclusão de mais exemplos visuais, como imagens de jogos antigos ou diagramas explicativos, enriqueceria ainda mais a experiência do leitor. Por outro lado, reconhecemos que a arquitetura da informação é clara e bem-organizada, com uma divisão lógica das partes e capítulos. O estilo dos autores é acessível, tornando o livro adequado tanto para acadêmicos quanto para o público geral. A inclusão de materiais complementares, como vídeos e sites disponibilizados por meio de *QR codes*, enriquece a experiência do leitor e amplia o entendimento sobre os temas abordados.

Quanto à revisão da literatura, embora o livro dialogue com pesquisas recentes, ele poderia ter incluído uma discussão mais aprofundada sobre metodologias de pesquisa e fontes primárias, como documentos históricos ou entrevistas com desenvolvedores. Isso fortaleceria o embasamento teórico da obra e proporcionaria uma análise mais robusta.

Em termos de usos potenciais, a obra poderia ter explorado com maior profundidade o papel dos jogos como ferramentas de transformação social e pedagógica, especialmente em contextos educacionais e comunitários. Essa abordagem ampliaria a relevância prática do livro, tornando-o ainda mais útil para profissionais da área e reforçando seu potencial como recurso para a promoção de aprendizagem e inclusão por meio dos jogos.

Em resumo, "*A História dos Jogos*" cumpre parcialmente seus objetivos anunciados ao oferecer uma análise abrangente e contextualizada da evolução dos jogos, conectando-os a aspectos sociais, políticos e tecnológicos. No entanto, a obra falha ao negligenciar jogos de culturas não ocidentais e independentes, além de carecer de aprofundamento metodológico e discussões

sobre o potencial pedagógico e transformador dos jogos. Apesar dessas lacunas, se destaca como uma ferramenta pedagógica valiosa para educadores e pesquisadores, além de ser uma leitura essencial para entusiastas de jogos e história, mas melhorias em sua abrangência e profundidade ampliariam seu impacto.

Referência

BRANDT, Anderson; BRANDT, Anjoy. **A História dos Jogos**. Ludus Editora, 2024.