

## Fliperamas e a adolescência: quando a tecnologia computacional virou brincadeira

*Arcade Games and adolescence: When  
Computational Technology Became Play*

*Los salones arcade y la adolescencia: cuando la  
tecnología computacional se convirtió en juego*

Giuseppe Rafael Caron<sup>1</sup>

 [0009-0003-5290-9945](https://orcid.org/0009-0003-5290-9945)

**Resumo:** O presente artigo busca fazer uma análise das casas de fliperamas que começavam a se instalar, nas avenidas da cidade de São Paulo, nos anos de 1970, e o impacto desse fenômeno em relação às preocupações das famílias e autoridades que tentavam entender como os videogames podiam influenciar a juventude. Ao mesmo tempo, analisa o funcionamento dessas novas mídias de entretenimento, sua relação com a indústria de computadores e também as transformações, por elas estimuladas, nas formas de sociabilidade e nas dinâmicas de interação entre os indivíduos e a tecnologia. Como fonte, foi utilizado o artigo *A cidade se diverte. Ao fliperama!*, do jornalista Fausto Macedo, publicado, em 1977, no *Jornal da Tarde*. Para enriquecer o debate sobre jogos e videogame, foram utilizados os trabalhos de Johan Huizinga e Christopher A. Paul.

**Palavra-chave:** Videogame. Fliperama. Tecnologia.

**Abstract:** This article seeks to conduct an analysis of the arcade game houses that began to be installed along the avenues of the city of São Paulo in the 1970s and the impact of this phenomenon on the concerns of families and authorities who attempted to understand how video games could influence youth. At the same time, it analyzes the functioning of these new entertainment media, their relationship with the computer industry, and the transformations they stimulated in forms of sociability and in the dynamics of interaction between individuals and technology. As a source, the article *A cidade se diverte. Ao fliperama!*, by journalist Fausto Macedo, published in 1977 in *Jornal da Tarde*, was used. To enrich the debate on games and video games, works by Johan Huizinga and Christopher A. Paul were also used.

**Keywords:** Video Game. Arcade. Technology.

**Resumen:** El presente artículo busca realizar un análisis sobre las salas de juegos arcade que comenzaron a instalarse en las avenidas de la ciudad de São Paulo en la década de 1970 y el impacto de este fenómeno en las preocupaciones de las familias y las autoridades que intentaban comprender cómo los videojuegos podían influir en la juventud. Al mismo tiempo, analiza el funcionamiento de estos nuevos medios de entretenimiento, su relación con la industria informática y, también, las transformaciones que estimularon en las formas de sociabilidad y en las dinámicas de interacción entre los individuos y la tecnología. Como fuente, se utilizó el artículo *A cidade se diverte. Ao fliperama!*, del periodista Fausto Macedo, publicado en 1977 en el *Jornal da Tarde*. Para enriquecer el debate sobre juegos y videojuegos, se utilizaron los trabajos de Johan Huizinga y Christopher A. Paul.

**Palabras clave:** Videojuego. Arcade. Tecnología.

---

<sup>1</sup> Doutor em História pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP. Professor de História da rede particular: Colégio Dom Felipe e Colégio Soter. *Lattes:* [4512745860622822](https://lattes.cnpq.br/4512745860622822) - *E-mail:* [giucaron.22@gmail.com](mailto:giucaron.22@gmail.com).



## Introdução

Entre o final dos anos 1960 e o início da década de 1970, diversos países testemunharam a inauguração de espaços onde jovens e adultos se reuniam para o entretenimento, dedicando tempo e recursos ao lazer. Tratava-se de um novo meio de diversão que despertava atenção ao atrair um público expressivo para grandes salões, marcados pela convergência de telas e sons. Havia quem visse nesses locais ambientes de perdição, nos quais a juventude desperdiçaria seu tempo com atividades consideradas fúteis, capazes de prejudicar o desempenho escolar e a conduta social. Nesses estabelecimentos, era possível simular a condução de veículos, caçar animais, resgatar princesas em castelos ou percorrer labirintos repletos de fantasmas enquanto se “devoravam” *pixels*. Tais espaços, capazes de reunir tamanha diversidade de atividades em um único local, eram os fliperamas.

Conforme a reportagem de Fausto Macedo para o *Jornal da Tarde*, em 1977, cerca de 50 casas de jogos eletrônicos eram abertas mensalmente em São Paulo. Este número expressivo evidencia uma transformação no espaço urbano e demonstra a relevância do tema como objeto de estudo. A proliferação desses estabelecimentos na maior metrópole da América Latina convida à reflexão sobre o papel do Estado brasileiro ante a necessidade de regulamentar o setor e tranquilizar as famílias. Esses dados revelam uma mudança na percepção de jovens e adolescentes sobre o ato de brincar e jogar. Em sua essência, os fliperamas não se distanciam das práticas lúdicas tradicionais, uma vez que preservam o princípio do “Círculo Mágico”, proposto por Johan Huizinga (2000). Por meio desse conceito, aqueles que buscam participar do jogo comprometem-se a aceitar as regras excepcionais impostas pela atividade.

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta ‘estraga o jogo’, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética (Huizinga, 2000, p. 11).

Entretanto, os fliperamas geravam confusão e receio entre as gerações mais velhas, uma vez que as novas formas de lazer prediletas dos jovens ocorriam em recintos fechados, longe da supervisão dos responsáveis. Em vez de brincadeiras tradicionais como o “pega-pega”, ou as damas, surgiam jogos cujas regras eram impostas por máquinas providas



de telas. Antes de analisar como esse cenário motivou a intervenção dos órgãos de segurança pública do Estado de São Paulo, convém definir tecnicamente o fliperama e o videogame.

### **Fliperamas: dos EUA para o Brasil**

De acordo com o professor Mark J. P. Wolf (2012), os fliperamas (ou *arcades*, conforme a denominação estadunidense) existem desde o século XIX na Europa e nos Estados Unidos. O fliperama consiste em “[...] máquinas comerciais que funcionam por meio de fichas, tais como videogames, máquinas de pinball e outros jogos eletromecânicos” (Wolf, 2012, p. 34).

Qualquer equipamento eletrônico com tal finalidade pode ser considerado uma máquina de fliperama. No entanto, a diferença entre esses dispositivos e os consoles domésticos — que já começavam a ser comercializados à época — reside no fato de o fliperama possuir todos os recursos necessários para sua operação de forma autônoma: ele integra o *hardware* (chips e semicondutores), o *software* (o programa que transforma os códigos em imagens na tela) e a própria tela. Em contrapartida, os consoles caseiros exigem conexão a um televisor para a transmissão das imagens. Outra distinção evidente reside na dinâmica de inicialização: nos fliperamas, é obrigatória a inserção de fichas adquiridas no estabelecimento, as quais delimitam o tempo de jogo, geralmente condicionado às “vidas” do jogador — perdas conforme a ocorrência de erros, como no clássico *Space Invaders* (Taito, 1978)<sup>2</sup>.

Esse modelo de funcionamento por fichas suscitou uma polêmica: seria possível enquadrar os fliperamas como jogos de azar, à semelhança dos caça-níqueis? Em sua reportagem, Fausto Macedo questionou Alex Lifschitz, gerente geral da Taito Brasil, sobre o tema; este refutou a classificação, argumentando que as máquinas não envolvem apostas nem manipulação direta de dinheiro durante o jogo (Macedo, 1977). Observa-se a preocupação das empresas em se distanciarem dessas controvérsias, visto que o Poder Judiciário buscava estabelecer regulamentações para proteger crianças e adolescentes. Entretanto, a afirmação do diretor é contestável, pois, como visto, o funcionamento das máquinas dependia estritamente da inserção de fichas que custavam em média Cr\$ 3,50 à época.

---

<sup>2</sup> No caso do *Space Invaders*, lançado pela Taito em 1978, o jogador deve impedir que alienígenas desembarquem na terra e para isso usa um carro de combate capaz de atirar, mas os invasores também podem revidar e caso o jogador seja atingido, ou os alienígenas consigam chegar ao chão, o jogador perde uma “vida”. Caso perca todas, o jogo acaba e só pode ser recomeçado através de uma nova ficha.

Retomando a análise de Wolf (2012), o autor identifica duas “eras de ouro” dos *arcades*. Entre os anos 1930 e 1940, as máquinas de *Pinball* consolidaram-se como as principais atrações. Esse sucesso deveu-se tanto à dinâmica do jogo quanto ao fato de ser uma diversão acessível ao público — embora não em termos de custo de produção —, em um período no qual os Estados Unidos ainda enfrentavam os reflexos da *Grande Depressão*. O outro período que pretendemos abordar neste artigo compreende os anos 1970 e 1980, nos quais as máquinas de *Pinball* começaram a dividir espaço com os novos videogames.

O desenvolvimento dos *arcades* modernos ficou sob a responsabilidade da marca norte-americana Atari. Seu fundador, Nolan Bushnell, já possuía experiência no desenvolvimento de títulos para esse tipo de maquinário; em 1962, ele desenvolveu para a *Nutting Associates* o jogo *Spacewar!*. A companhia dominou o mercado americano durante a década de 1970, tornando-se a principal empresa de jogos eletrônicos da época, o que viabilizou, posteriormente, seu ingresso no mercado de consoles domésticos, ao lado da Philips com o seu *Odyssey*<sup>3</sup>.

O pioneirismo americano no setor de tecnologia da informática logo seria desafiado pela ascensão japonesa. O Japão se tornou, nos anos 1960, um expoente do setor, com marcas consagradas como Sony (1946), Toshiba (1875) e Panasonic (1918). No segmento dos jogos eletrônicos, o Japão não apenas competia com os americanos, mas, em certos aspectos, acabava por ultrapassá-los; nesse contexto, destaca-se a relevância de empresas como Nintendo (1889), Sega (1960) e Taito (1953).

Durante a década de 1970, as duas nações expandiram seus mercados globalmente, atingindo, inicialmente, a Europa Ocidental e a Oceania. Entretanto, não tardou para que as máquinas chegassem a mercados emergentes, como a América Latina e, notadamente, o Brasil. O país vivenciava o “milagre econômico”, fator que o tornava um alvo estratégico para investimentos. A Taito foi a pioneira ao abrir uma filial em solo brasileiro, em 1970; contudo, não foi a primeira organização do setor no país, visto que, em 1968, o hoteleiro Tadeu Romano fundara a Diverama, voltada à importação de *pinballs* e *arcades* para bares e

---

<sup>3</sup> O vídeo game *Odyssey* foi desenvolvido por Ralph Baer, por meio de um protótipo que ele havia feito, nos anos 1960, chamado de *Brown Box* (Caixa Marrom), considerado o primeiro videogame da história. Com esse conhecimento, ele se juntou à empresa de eletrônicos americana Megavox para poder comercializar o console, por isso, o nome dele ficou conhecido como *Megavox Odyssey*. O lançamento ocorreu em 1972, e continuaria a ser vendido até 1975 nos EUA. De acordo com Wolf (2012), chegaria a ter 350.000 cópias vendidas, chamando a atenção da gigante holandesa Phillips, que comprou a Megavox e o direito de produção do videogame, levando à produção de novos consoles, nos próximos anos, até ser descontinuado na década de 1980.



fliperamas. No ano de 1977, ambas as empresas enfrentaram transformações: devido à reserva de mercado de eletrônicos imposta pelo governo, suspenderam a importação de equipamentos para iniciar a produção em território nacional. Conforme aponta a reportagem da época, no início, a Taito Brasil “[...] era apenas um prédio de poucas salas na rua São Domingos, Bela Vista. Hoje ocupa uma área de 10 mil metros quadrados e possui um quadro de 150 funcionários” (Macedo, 1977).

Essa expansão evidencia o interesse das empresas pelo público brasileiro, que passava a dedicar mais recursos ao lazer. Paralelamente, a Diverama, “[...] instalada em um prédio apertado no centro da cidade, rua dos Guaianases, com mais de cem funcionários [...] também exporta seus produtos para a Argentina e Bolívia e, futuramente, atenderá a pedidos das Bermudas” (Macedo, 1977).

Nota-se que o mercado de videogames, em São Paulo, apresentava um desenvolvimento que demonstrava como o Brasil acompanhava as tendências globais e a evolução na percepção do ato de jogar. A seguir, buscaremos compreender a natureza dessas máquinas.

### **A diversão nos Fliperamas**

O artigo do *Jornal da Tarde* reporta a decisão do juiz Arthur de Oliveira Costa, a qual estabelecia que “os menores de 18 anos podem frequentar os fliperamas”, impondo, contudo, a restrição de que “só brinquem nos fins de semana e nos feriados” (Macedo, 1977). Tal medida é notável por assemelhar-se a regulamentações adotadas no Japão no mesmo período. No país nipônico, legislações contemporâneas às brasileiras foram implementadas e, ainda hoje, mantêm-se normas que restringem o acesso de menores de 16 anos a fliperamas após as 18 horas (Tsuji, 2019). Nos Estados Unidos, embora houvesse preocupação semelhante, nenhuma legislação formal foi concretizada. Wolf (2012) discorre sobre as inquietações de pais e autoridades quanto aos estabelecimentos de jogos: “Na década de 1970, a baixa iluminação, comum em muitas casas de jogos, contribuiu para preocupações semelhantes de que elas não eram lugares seguros para adolescentes” (Wolf, 2012, p. 36). Essa apreensão era igualmente compartilhada pelos pais paulistas, uma vez que a decisão judicial foi recebida com “alegria entre as crianças e protestos entre alguns pais” (Macedo, 1977). Conforme se pretende demonstrar neste artigo, os fliperamas apresentavam dois problemas graves para as



autoridades e os responsáveis: o primeiro, como indica a citação de Wolf (2012), residia no ambiente precário em que tais casas de jogos se localizavam. Conforme Macedo (1977): “Ao longo das avenidas Ipiranga, Rio Branco e São João e suas travessas, estão instaladas dezenas de casas. A maioria delas de forma precária, são mal conservadas, sujas e mal frequentadas”. O segundo problema referia-se ao conteúdo de certos jogos que abordavam temas como violência e guerra. Tal aspecto chamava a atenção da professora Edda Bomtempo, do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, para quem

[...] todas as experiências com as quais um ser humano mantém contato exercem grande influência, mais cedo ou mais tarde, sobre esse mesmo ser. Assim, os jogos eletrônicos — os de guerra e de morte de animais — podem estimular problemas como competição, autoafirmação e agressividade” (Macedo, 1977).

Esses dois fatores levantavam a preocupação dos pais quanto à forma como seus filhos dedicavam o tempo ao lazer.

Os fliperamas não eram, por si sós, locais dotados de atratividade. À exceção das máquinas — cujas luzes, sons e diversos chamarizes audiovisuais visavam atrair crianças e adolescentes —, os estabelecimentos costumavam ser escuros e pouco higiênicos. Essa penumbra, provavelmente intencional para realçar o contraste e a presença visual dos jogos, alimentava o estigma de que seriam ambientes mal frequentados, onde a presença de criminosos poderia facilitar a oferta de entorpecentes aos jovens. Reforçava essa percepção o fato de muitas dessas casas de jogos, em São Paulo, estarem situadas na “Boca do Lixo” — região central entre a Luz e a Santa Ifigênia, marcada pela presença de grupos marginalizados. Embora tais condições preocupassem os pais, o público jovem continuava a frequentar esses espaços, buscando fliperamas em regiões tidas como mais seguras. O crescimento constante desse público justificava o interesse pelo entretenimento oferecido, especialmente durante os anos 1970 e 1980.

Diante desse cenário, cabe questionar: qual era a essência desses jogos? Segundo o historiador Johan Huizinga (2000), o jogo é uma atividade inerente à condição humana desde tempos primordiais. Todas as civilizações, em diferentes eras, desenvolveram atividades lúdicas como forma de transcendência da realidade e das obrigações cotidianas. A função do jogo é autotélica, ou seja, encerra-se em si mesma, sem pretensões externas imediatas, entretanto podemos enxergar que alguns jogos acabam tendo algumas modificações levando em consideração a cultura local — como se observa nas variações regionais do xadrez, a exemplo do *Xiangqi* chinês e do *Shogi* japonês. Huizinga (2000) argumenta que o jogo



delimita um tempo e um espaço distintos da realidade objetiva, conceito que denominou como “Círculo Mágico”. Para compreender essa teoria, é fundamental analisar um dos pilares do ato de jogar: o uso da imaginação.

Procuramos considerar o jogo como o fazem os próprios jogadores, isto é, em sua significação primária. Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental passa a ser, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa ‘imaginação’ (Huizinga, 2000, p. 6).

Tomemos como exemplo o próprio xadrez. Quem assiste a uma partida vê dois indivíduos movimentando peças em um tabuleiro de 64 casas; no entanto, aqueles que dela participam podem se perceber como generais em um campo de batalha, mobilizando tropas para proteger seus reinos de invasores. Além disso, o tempo sofre uma distorção capaz de transportar os jogadores à Europa Medieval ou a qualquer outro cenário imaginário.

Outro exemplo pertinente é a brincadeira infantil “polícia e ladrão”. Nela, formam-se dois grupos: os ladrões e os policiais, cujo objetivo destes é capturar e deter aqueles. Embora se assemelhe a uma variação do “pega-pega”, ao adentrarmos o “Círculo Mágico” e observarmos a dinâmica sob a ótica dos jogadores, notamos que as crianças se veem, de fato, como autoridades e infratores. Elas utilizam a “lei” do jogo para deter os oponentes, que buscam se esconder para nunca serem pegos, enquanto tentam libertar comparsas detidos. A imaginação torna o jogo mais atrativo e cria uma experiência sensorial distinta, processo semelhante ao que ocorre nos videogames. Todavia, a introdução das telas altera a dinâmica desse círculo.

Como demonstrado neste artigo, os fliperamas são videogames e, como tais, exigem o uso de telas. Muitos defendem que isso intensifica o caráter lúdico, pois os jogos eletrônicos utilizam imagem e som para materializar o que antes residia apenas na imaginação, permitindo, inclusive, a introdução de ações impossíveis na realidade física. No “polícia e ladrão” tradicional, limitações materiais impedem que os jovens se sintam plenamente caracterizados; elementos como uniformes, armas e interações drásticas — como tiroteios e mortes — evidentemente não ocorrem. Nas telas, tais barreiras são vencidas: os avatares transformam-se em personagens devidamente caracterizados e suas ações tornam-se explícitas sem causar danos reais.

Por outro lado, pode-se argumentar que a capacidade imaginativa sofre certa deterioração, visto que as imagens prontas nas telas podem substituir o exercício criativo

individual. Esse fenômeno ajuda a explicar a popularidade dos fliperamas, especialmente nos anos em que a reportagem ocorre. Nesses locais, a simulação tornava-se mais “real”. Na reportagem de Fausto Macedo (1977), a entrevista com a estudante Ana Maria Legramante evidencia essa vivência e aprofunda o conhecimento sobre o ambiente em questão:

A menina de olhos claros e cabelos louros aponta sua espingarda para o céu e atira. Um pato é atingido e cai. Um cachorro, escondido entre os arbustos, corre, apanha a ave e volta a se esconder. Essa cena se repetirá mais cinco vezes, em questão de segundos. Com aplausos. Ana Maria Legramante, 13 anos, aluna de 5ª série do 1º grau no Colégio Marechal Floriano, na Vila Mariana, não é uma caçadora. Ela não sabe nem manejar uma arma de verdade e detesta pensar em matar animais. É apenas a campeã entre as dezenas de crianças que brincam diariamente na casa de jogos eletrônicos instalada recentemente em um supermercado no Aeroporto. E Ana também é a primeira colocada em todos os outros tipos de jogos eletrônicos. Corridas de automóveis, caça aos soldados e tanques de guerra e especialmente nos tiroteios de bang-bang. Ela sempre vence por vantagens notáveis. E sempre é aplaudida (Macedo, 1977).

O jogo em questão é, provavelmente, o *Duck Hunt*, desenvolvido pela Nintendo em 1976. O funcionamento do título é detalhado pela reportagem como uma simulação de caça a patos com gráficos cartunescos, o que o tornava menos polêmico e mais acessível ao público jovem. Para conferir maior imersão, o controle consistia em um rifle de plástico equipado com sensores que interagiam com a tela; ao apontar e acionar o gatilho, o sistema reconhecia a posição e indicava o acerto ou o erro. Tal dinâmica proporcionava ao jogador a sensação de ser um caçador. Ana conseguia projetar-se nesse papel sem o ônus da atividade real — o abate de animais —, prática à qual se opunha veementemente. Em suma, ela podia vivenciar a experiência da caça sem a letalidade. Contudo, essa imersão proporcionada pelos *games*, embora representasse um diferencial em relação aos jogos tradicionais, também apresentava aspectos que poderiam ser vistos como prejudiciais.

Ao retomarmos a citação e analisarmos os demais jogos presentes no fliperama onde Ana se divertia, nota-se que a maioria apresentava temáticas violentas, como guerras e tiroteios. Essa característica não é inédita na história das atividades lúdicas; o próprio xadrez, por exemplo, é uma simulação de batalha. Além disso, em lojas de brinquedos, é comum encontrar réplicas de armas de fogo e espadas de plástico. Muitas dessas réplicas precisam conter uma marcação colorida para evitar que sejam confundidas com armamentos reais por leigos ou autoridades. Da mesma forma, é habitual observar crianças transformando gravetos em espadas para simular combates medievais. Portanto, os jogos tradicionais, precedentes à era digital, já exploravam temas violentos. Todavia, quando tais temas são transpostos para os



videojogos, a apreensão das autoridades intensifica-se: “Temendo a violência nos videogames, alguns sugeriam que os arcades podiam ter efeitos negativos nos adolescentes e atrair criminosos” (Wolf, 2012, p. 36).

Ao retomarmos o conceito de “Círculo Mágico”, percebe-se que o jogo restringe a experiência subjetiva aos participantes, excluindo os espectadores. Isso ocorre porque o observador não tem acesso ao fluxo imaginário do jogador; assim, ao ver crianças simulando um duelo com gravetos, os responsáveis preocupam-se apenas com a integridade física imediata, ignorando que, no plano da imaginação, o combate pode ser sangrento. Contudo, nos videogames, essa percepção altera-se drasticamente, pois a tela materializa e torna explícito o que antes era puramente subjetivo. Por meio de comandos, torna-se visível ao público ações como o desmembramento de personagens e a exibição de sangue. Em última análise, os videogames rompem o isolamento do círculo mágico, expondo a todos o conteúdo anteriormente restrito à mente dos jogadores. Esse debate persiste até a atualidade, sendo revisitado sempre que episódios de violência envolvem jovens jogadores. Apesar disso, os fliperamas e os videogames resistem, sustentados por comunidades sólidas que estudam suas mecânicas.

Os fliperamas são espaços frequentados por jovens e adultos que ali comparecem não apenas para jogar, mas também para assistir ao desempenho de outros jogadores. Na reportagem, Fausto Macedo destaca que, ao jogar, Ana é aplaudida por aqueles ao seu redor. Tal reconhecimento decorre de ela jogar bem e atingir altas pontuações, o que a consagrou como “campeã dos jogos da casa do supermercado no Aeroporto” (Macedo, 1977). Essa destreza em variados títulos alinha-se ao conceito de *Socializing Gamers* (Socializando jogadores), proposto pelo professor Christopher A. Paul (2012). Jogar videogames não é uma tarefa simples. Para executar as ações na tela, é necessário manusear um controle que permanece fora do campo de visão; assim, quando o jogo exige um comando específico, o jogador, frequentemente, precisa desviar o olhar do monitor para o dispositivo, o que pode resultar na perda de tempo precioso ou em erros que custam fichas (vidas). Por esse motivo, é imperativo memorizar a disposição dos botões para que não seja necessário desviar os olhos da tela, um processo que, por si só, apresenta complexidade. Ana destaca-se por vencer em diversos jogos, o que exige a memorização de diferentes combinações de comandos. No entanto, essa dificuldade é relativa, visto que muitos títulos compartilham padrões de controle



semelhantes, facilitando a transição entre eles e estabelecendo uma forma de aprendizado contínuo entre o jogador e a máquina.

Essas normalizações socializam jogadores em jogos permitindo que eles tenham expectativas de como o videogame funciona. Jogadores aprendem pelo jogo que eles estão jogando e a lição é carregada para o próximo jogo, como certos elementos dos discursos dos videogames ensinam a eles o que significa o jogar (Paul, 2012, p. 22).

Essa compreensão estende-se para além das funções do controle, abrangendo a simbologia da interface, como a vitalidade do avatar, o saldo de fichas, a distinção entre personagens e a pontuação acumulada. Conseqüentemente, a experiência recorrente permite que o jogador aprenda a linguagem dos videogames, preparando-o para novos títulos. Além do aprendizado prático, a observação do desempenho alheio — como no caso de Ana — torna-se um método eficaz de aprimoramento técnico.

Historicamente, os jogos fundamentam-se na competição e na superação do adversário, lógica preservada na transição para o digital. Nos fliperamas descritos pela reportagem da época, a jogabilidade era intencionalmente direta, desprovida de narrativas complexas, visando maximizar o consumo de fichas. O caso de *Duck Hunt* exemplifica essa dinâmica: a estrutura em fases, com dez alvos e três chances por tentativa, impõe uma dificuldade progressiva que torna a falha inevitável e incentiva a inserção de novos créditos para a continuidade da partida. O estímulo ao jogo contínuo reside na pontuação e no sistema de ranqueamento. Ao término da partida, caso o desempenho seja satisfatório, as iniciais do jogador — limitadas a três caracteres — figuram nas primeiras colocações da tela de demonstração. Essa mecânica de recordes (*high scores*) promove uma forma de competição que extrapola o tempo real: os jogadores enfrentam-se de forma assíncrona, superando marcas alheias sem a necessidade de estarem presentes simultaneamente ou de se conhecerem pessoalmente, bastando que compartilhem a mesma máquina.

Os videogames representaram um avanço tecnológico significativo para sua época; os *softwares* dessas máquinas permitiam o armazenamento de um volume considerável de dados, além de projetarem resoluções que, embora simples para os padrões atuais, foram inovadoras na década de 1970. Entretanto, deve-se ressaltar que os videogames são uma ramificação da computação que necessita de avanços técnicos constantes para garantir inovações lúdicas, evidenciando a interconexão entre ambas as indústrias.



O desenvolvimento da informática reduziu as distâncias geográficas, agilizando a comunicação entre as nações. A criação da *Advanced Research Projects Agency Network* (ARPANET), no final dos anos 1960, e sua posterior expansão acadêmica, nos anos 1970, revolucionaram as formas de interação, embora o grande público tenha percebido essa transformação apenas entre as décadas de 1980 e 1990. Paralelamente, os videogames desempenham um papel crucial na aproximação de diferentes realidades sociais. Retomando a premissa de Christopher A. Paul (2012), o ato de jogar é essencialmente social: a relação entre o jogador e o *software* estabelece um processo de aprendizado que independe da cultura local. Isso permite que indivíduos de diferentes nacionalidades desfrutem do mesmo título, ou até joguem, coletivamente, sem barreiras linguísticas, uma vez que o código lúdico foi absorvido por ambos. Nesse contexto, a justiça paulista adotou medidas parecidas com as da justiça japonesa, sem que houvesse, necessariamente, indícios de troca de informações direta entre os países. Tais ações decorreram da preocupação compartilhada entre autoridades e pais quanto à influência dos jogos eletrônicos sobre os jovens, temendo que estes dedicassem mais tempo ao lazer do que aos estudos.

## **Conclusão**

Os fliperamas e os consoles domésticos — que se popularizariam no Brasil entre o final dos anos 1980 e 1990 — passaram a ocupar espaço ao lado das brincadeiras de rua e dos jogos tradicionais. No entanto, por integrarem a indústria de informática, que se expandia nas potências capitalistas, e serem representados por empresas relevantes no mercado desde os anos 1970, essas tecnologias impactaram as comunidades onde se inseriram. Com telas brilhantes e *designs* chamativos, atraíram crianças e adolescentes a dedicar tempo e recursos na tentativa de vencer a máquina ou competir entre si.

Buscou-se demonstrar o funcionamento dos jogos e como estes estabelecem uma relação pedagógica, por meio da qual ensinam os jogadores a jogá-los de maneira cumulativa, preparando habilidades não apenas para o jogo em questão, mas para o desenvolvimento de técnicas que terão continuidade em títulos futuros. Assim, ao ingressarem no “Círculo Mágico” do universo lúdico, os indivíduos desenvolvem uma linguagem comum e criam códigos e comunidades de convivência. Estas podem se originar tanto nos espaços físicos dos fliperamas — que, embora muitas vezes descritos como ambientes escuros e mal



frequentados, atraíam um público cada vez mais interessado — quanto em comunidades maiores, que abrangem indivíduos ao redor do mundo, uma vez que os códigos dos jogos são padronizados e transcendem fronteiras culturais.

Cabe destacar que, embora este artigo tenha utilizado uma reportagem jornalística como fonte primária, foram igualmente fundamentais os estudos recentes que empregam os jogos eletrônicos como fonte histórica. Acredita-se que essas novas fontes devam receber maior atenção acadêmica, pois “[...] a ampliação do campo e a expansão documental permite ao historiador explorar novos cenários” (Hahn & Oliveira, 2017, p. 5). Atualmente, a indústria de videogames representa um dos setores mais robustos do mercado global, apresentando uma receita de 188 bilhões de dólares em 2023 — superando o cinema em 111 bilhões — e alcançando cerca de 3,3 bilhões de jogadores em todo o mundo (Sollito, 2023). Portanto, as pesquisas nesse campo são essenciais para compreender não apenas a evolução dos jogos como meio de entretenimento e narrativa, mas também seu papel na indústria cultural e as disputas ideológicas que suscitam.

Por fim, destacam-se os videogames e os fliperamas como reflexos do desenvolvimento tecnológico computacional. No contexto estudado, os videojogos voltavam-se ao entretenimento civil, enquanto os computadores eram reservados ao ambiente corporativo. Contudo, o período entre os anos 1970 e 1980 marca justamente o ponto de virada, consolidando a relevância crescente deste ramo na sociedade e no mercado.

## Referências

Huizinga, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva. 2000.

Macedo, Fausto. A cidade se diverte. Ao fliperama! **Jornal da Tarde**, São Paulo, 2 de maio de 1977. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/>. Acesso em: 20 dez. 2025.

Oliveira, Oseias de; Hahn, Fabio André. História, fontes e possibilidades de pesquisa. **Revista Tempo, Espaço e Linguagem**, v. 7, n. 1, p. 4-8, 2016.

Sollito, André. Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o de cinema. **Veja**, São Paulo, 24 de setembro de 2023. Disponível em: <https://veja.abril.com.br>. Acesso em 21 mar. 2026

Paul, Christopher A. **Wordplay and the Dircourse of Video Games: Analyzing Words, Design and Play**. Nova York: Routledge, 2012.



Giuseppe Rafael Caron

*Fliperamas e a adolescência: quando a tecnologia computacional virou brincadeira*

Tsuji, Yuichiro. Regulations on Japanese Video Games for Protection of Children in Japan. **Columbia Journal of Asian Law**, v. 31, n. 2, 2018.

Wolf, Mark J. P. (Editor.). **Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming**. Vol: 1. California: Greenwood, 2012.

**Submetido em:** 02 de Fevereiro de 2026

**Avaliado em:** 12 de Março de 2026

**Accito em:** 13 de Abril de 2026