

Aprendendo a programar jogos nos anos 1980: colaboradores e seus perfis na revista Micro Sistemas

Antony Gabriel Santos¹, Gabriel Dornelles Machado¹, Marcelo Vianna^{1*}

*Orientador(a)

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus*
Osório. Osório, RS

Os microcomputadores se notabilizaram por trazer a informática para o ambiente doméstico nos anos 1980. No entanto, além de serem equipamentos restritos apenas para pessoas que possuíam um alto poder aquisitivo, não possuíam um interface intuitiva, fazendo necessário a aprendizagem da programação em linguagem BASIC para poder usufruir de todo seu potencial. Era necessário desenvolver um método que tornasse essa aprendizagem mais fácil para os usuários, com isso surgiram as publicações de microinformática, como a revista nacional Micro Sistemas. Nessas publicações, além de dicas, novidades e informações, haviam listagens de programas, em linguagem BASIC e Assembler, nas quais os usuários/leitores poderiam aprender a lógica de programação e seriam capazes de criar suas próprias publicações. Nosso estudo promoveu o levantamento de publicações de códigos publicados na revista Micro Sistemas entre os anos de 1981 e 1987, selecionando programas relacionados a jogos, já que possuíam um forte aspecto lúdico, tornando-os atrativos aos usuários/leitores em suas aprendizagens. Além de serem vistos como um “desafio” para o usuário resolver, a criação de jogos através da programação também ajudava no desenvolvimento de questões lógicas e na relação entre o usuário e o microcomputador. Procuramos analisar que tipos de jogos e sistemas publicados, com o intuito de perceber quais eram os tipos mais demandados pelo público consumidor. Da mesma forma, foi explorado os perfis dos programadores e suas trajetórias, a fim de entender quem eram os criadores desses jogos. Como resultado preliminar, identificamos 148 indivíduos, nos quais apenas um era do gênero feminino, reforçando a antiga ideia de que o campo da informática era voltado somente aos homens; eles podem ser agrupados em três grandes grupos - especialista, que eram indivíduos que já tinham uma formação formal em TI e exploravam as potencialidades dos micros; estudantes, formado por um público de jovens universitários ou do ensino médio que estavam tendo seu primeiro contato com a programação; e os “hobbistas”, que eram indivíduos entusiastas das novidades, já com atuação profissional em outras áreas. É possível identificar um perfil mais elitizado desses usuários, de classe média-alta, tendo em vista os micros serem financeiramente de difícil acesso. Um desdobramento da pesquisa, ainda em curso, é identificar se esse envolvimento com a programação em BASIC, por meio da construção de jogos publicados em revistas, contribuiu para suas trajetórias acadêmicas e profissionais, sendo aplicado um questionário virtual para compreensão dessa questão individualmente.

Palavras-chaves: programação; jogos; fácil aprendizagem.