



Jogos em tempos de pioneirismo: perfis de programadores nos primeiros anos da revista Micro Sistemas

Amábile Thereza Quadros da Rosa¹; Marcelo Vianna¹; Antony Gabriel Da Silva dos Santos¹, Gabriel Dornelles Machado¹

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

Os microcomputadores se notabilizaram por trazer a Informática para o ambiente doméstico nos anos 1980. No entanto, além de serem equipamentos caros, voltados apenas a determinadas pessoas com alto poder aquisitivo, não detinham uma interface intuitiva, sem compatibilidade entre diferentes sistemas, o que exigia um processo de aprendizagem a partir da programação em linguagem BASIC para possibilitar seu uso. Para transpor essa barreira, era necessário um meio para fácil aprendizagem, que nesse caso foram as publicações de microinformática, como a revista nacional Micro Sistemas. Nessas publicações, além de dicas, novidades e informações sobre o dia a dia do programador, haviam listagens de programas, em linguagem BASIC e Assembler, nas quais os usuários/leitores poderiam aprender a lógica de programação e criar suas próprias aplicações. 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 detinham forte aspecto lúdico, tornando-os atrativos aos usuários-leitores em suas aprendizagens. Além de serem vistos como um “desafio” para o usuário resolver, a programação de jogos também os ajudava no desenvolvimento de questões lógicas e no aprofundamento da relação com esse novo equipamento. Buscamos analisar que tipos de jogos e sistemas eram publicados, como uma forma de perceber quais tipos eram mais demandados pelo público consumidor. Da mesma forma, foram explorados os perfis dos programadores e suas trajetórias, a fim de entender quem eram os criadores desses jogos. Como resultado preliminar, identificou-se 148 indivíduos, os 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 – especialistas, que já eram indivíduos com formação formal em TI e exploravam as potencialidades dos micros; estudantes, composto por um público de jovens universitários ou do ensino médio que tinham seus primeiros contatos com a programação; e os “hobbistas”, que eram indivíduos entusiastas das novidades, já com atuação profissional em outras áreas. É possível identificar um perfil elitizado desses usuários, de classe alta ou média alta, sendo que os percursos profissionais posteriores parecem reafirmar essa ideia, ainda que nem sempre vinculado à área de TI. Um desdobramento da pesquisa, ainda em curso, é identificar se esse envolvimento com a programação, 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-chave: programação; jogos; fácil aprendizagem; revistas.

Trabalho executado com recursos do Edital EDITAL IFRS No 42/2021 – EDITAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA–PIBIC/PIBIC-Af/PIBIC-EM/IFRS/CNPq – PROBIC/IFRS/Fapergs