

Tramas em complexidade: a história de uma estação de jogos

Plots in complexity: a history about a "gaming station"

Thiago de Melo FERREIRA

Programa de Pós-graduação em História das Ciências e das Técnicas e Epistemologia
Universidade Federal do Rio de Janeiro
thiago.ferreira@nce.ufrj.br

Marta Simões PERES

Programa de Pós-graduação em História das Ciências e das Técnicas e
Epistemologia Universidade Federal do Rio de Janeiro
martasimoesperes@ccmn.ufrj.br

Abstract. The history of Sony's first console, the PlayStation, was involved in the most diverse types of situations imaginable. Complex plots and narratives, through dreamed-up partnerships with various players in the global video game industry that were ultimately denied out of fear, doubt and disdain. The adversities encountered in this story served as fuel for the Japanese multinational's console to not only see the light of day, but also ended up creating a commercial monster created by its own rivals, which would change many aspects of the global electronic games market.

Keywords: Videogame. PlayStation. Sony.

Resumo. A história do primeiro console da Sony, o PlayStation, esteve envolta nos mais diversos tipos de situações imagináveis. Tramas e narrativas complexas, através de sonhadas parcerias com diversos atores da indústria mundial de videogames que, por fim, foram negadas por receio, dúvida e desdém. As adversidades encontradas nesta história serviram de combustível para o console da multinacional nipônica não tão somente pudesse ver a luz do dia, como acabaram criando um monstro comercial criado por seus próprios rivais, que mudaria muitos aspectos no mercado mundial de jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Videogame. PlayStation. Sony.



Recebido: 13/07/2025 Aceito: 07/11/2025 Publicado: 07/12/2025

DOI:10.51919/revista_sh.v1i0.497

1. Introdução: PlayStation, PlayStation¹

Videogame de quinta geração da Sony, o PlayStation foi lançado em dezembro de 1994 e em setembro de 1995 nos Estados Unidos. Foi o primeiro de uma bem-sucedida linhagem de videogames, que perdura até os dias hoje, no qual obteve quantidades expressivas de jogos e vendas, ajudando a moldar o atual cenário da cena de jogos eletrônicos no mundo. Todavia, a história do console envolve uma complexa trama de desventuras em série. Desde a sua concepção, que envolveu Phillips, Nintendo e SEGA ao longo do caminho, até ver a luz do dia pelas mãos da própria Sony, apenas (Lemes, 2015).

Os tópicos seguintes, mostrarão a trilha seguida pela Sony até o mercado de jogos. Desde um breve histórico até o ápice do lançamento do PlayStation.

1.1. Breve Histórico sobre a Sony

A Sony é um grande conglomerado nipônico de alcance mundial. Fundada em 7 de maio de 1946 por Masaru Ibuka e Akio Morita, sob o nome de Tokyo Tsushin Kogyo K.K, na capital japonesa Tóquio. Ainda sob influência do período pós-guerra, começou as atividades com o reparo de componentes elétricos. Em seguida, desenvolveu um leitor de fitas magnéticas voltado para o ensino de inglês, além da fita magnética Sony-Tape e o G-Type, primeiro aparelho de gravação de áudio em fita. Com a invenção do transistor, desenvolveu o Sony TR-55, primeiro rádio transistorizado do Japão. Nesta época a empresa adota o nome atual, em referência ao termo latino sonus (junção de som e sônico) e a expressão japonesa *sonny boy*, que significa pessoa jovem, com espírito de liberdade e aventura. Tal mudança, visava a melhor penetração no mercado norte-americano, uma vez que os produtos nipônicos sofriam forte preconceito no mercado estadunidense (Moté, 2014).

Ao longo dos anos, a Sony ganhou notoriedade por seu grande fator de inovação e pioneirismo, através da concepção de vários produtos que fazem parte do cotidiano. Como exemplos, a empresa foi a primeira a conceber o rádio relógio digital, a câmera de vídeo, o televisor a cores em miniatura e a câmera eletrônica. Teve grande evolução em mercados de semicondutores diversificou seus braços por diversos mercados, especialmente no ramo do entretenimento. Em 1979, lançou seu primeiro grande sucesso mundial: o aparelho portátil de som (toca-fitas) Sony

¹ Referência ao bordão pronunciado por Priscilla Alcântara e Yudi Tamashiro, apresentadores do programa infantil matinal Bom Dia e Cia da emissora de televisão SBT, entre 2005 e 2012. Ao término da gincana da vez, onde as crianças ligavam para realizar a sua participação, uma roleta de prêmios era girada por um dos dois, onde o referido bordão era entoado como torcida pelo prêmio máximo: um console PlayStation 2 (BORBA; LESNOVSKI, 2021, 2018).

Walkman. Como destaque, a Sony é a controladora de empresas como Aiwa, Sony Entertainment Television, Canal AXN, Columbia Tri-Star Pictures, Sony Music, Sony Pictures Animation, entre outras (SONY GROUP CORPORATION, 1996, 2022a, b).

Na área de mídias, a Sony foi responsável por desenvolver, em parceria com a holandesa Phillips, o formato *Compact Disc* (CD), nos anos 80. A finalidade inicial, era a distribuição de álbuns de música em formato digital. O primeiro equipamento capaz de ler CDs de áudio, o Sony CDP-101, foi lançado em 1982. Entre 1984 até o início dos anos 90, a adoção do formato começava a crescer ao redor do mundo, com o alcance da marca de 22,5 milhões de CDs vendidos até aquele momento (BBC NEWS, 2007; Pohlmann, 2010).

Em 1983, a variante do formato CD, o *Compact Disc Read Only Memory* (CD – ROM), voltado para o armazenamento de dados, também ganhava vida pelas mãos da parceria nipônica holandesa. As diretrizes do formato foram, tecnicamente, denominadas de livro amarelo² (Angus, 1994, p. 88; Reilly, 1996, p. 11). Como atributos, o formato possuía alta capacidade de armazenamento de dados e um custo menor de produção em larga escala, em relação a outras mídias. O que possibilitava o uso de trilhas sonoras reais de áudio (sem o uso de sintetizadores), cenas em vídeo, armazenamento de texturas de maior resolução, entre outros recursos (Oliveira, 2018). Em 1991, Sony e Phillips lançam no mercado a primeira atualização do CD – ROM, o *Compact Disc Read Only Memory eXtended Architecture* (CD-ROM XA), com o apoio da Microsoft. Como diferencial, dados computacionais, de áudio e vídeo, poderiam ser acessados simultaneamente, de forma combinada (Surhone; Tennoe; Hessonow, 2010). Um dos atrativos do formato, era a possibilidade de implementação de sistemas anti-cópia, o que possibilitava uma maior proteção contra a pirataria (WIKIPEDIA, 2021, 2022a), atraindo os setores de conteúdo multimídia e, principalmente, o mercado de jogos eletrônicos.

Por fim, antes do PlayStation, o primeiro movimento da Sony no mercado de jogos digitais foi através da sua subsidiária estadunidense Sony Imagesoft. Localizada nos Estados Unidos em Los Angeles, Califórnia, a Imagesoft iniciou suas atividades como publicadora de jogos em 1989, tendo o título *Super Dodge Ball* para o NES, como seu primeiro lançamento ainda no verão do mesmo ano (WIKIPEDIA, 2022b). Em 1992, estabeleceu uma parceria com a SEGA para desenvolver conteúdo voltado para jogos em CD. Especificamente, títulos para o SEGA CD, seu periférico leitor de CDs para o Mega Drive. Esta parceria permitia a SEGA o desenvolvimento jogos baseados em filmes e artistas musicais de grande relevância na época que faziam parte das empresas ligadas ao conglomerado da Sony, além de franquias específicas para o mercado de videogames (Bryant, 1992; STORY MODE, 2021).

² Todas as especificações das tecnologias relacionadas ao formato CD, entre foram organizadas em livros. A coleção, por conseguinte, foi denominada como Rainbow Books, devido as cores relacionadas em cada especificação (ANGUS, 1994, p. 88) (REILLY, 1996, p. 11)

Tendo como especialidade os jogos baseados em filmes, a Imagesoft não ficou limitada ao SEGA CD. Também lançou seus títulos para Mega – Drive e Super Nintendo até 1995, quando foi absorvida pela Sony Computer Entertainment of America (SCEA), braço norte-americano da Sony Computer, visando dar maior suporte ao vindouro videogame da empresa (STORY MODE, 2021).

2. Super Nintendo CD: o prelúdio de uma estação de jogos

Desde o Famicom/NES, a Nintendo busca por controlar de forma estrita sua cadeia de distribuição de jogos, além de suas propriedades intelectuais. Desde os acordos firmados com as produtoras até as mídias que carregam os jogos dos seus sistemas. Contudo, o exito de seus consoles, acabaria trazendo como consequência a involuntária difusão de seus formatos de cartucho, causando a intensa proliferação de jogos piratas e adaptações não-autorizadas. O Brasil, é um bom exemplo deste fenômeno.

Não por coincidência que, ainda no início do ciclo do Famicom, a Nintendo começou a estudar e experimentar novos formatos de mídia. Um exemplo claro foi o Famicom Disk System e seus Famicom Disks (item 4.1.2). Todavia, a ausência de um sistema anti-cópia eficiente, entre outras razões, limitou o formato ao território japonês, sem muitos jogos disponíveis.

O advento dos formatos em CD – ROM, fizeram com que a indústria de jogos executasse seus movimentos em direção a este tipo de mídia. Os periféricos de CD que surgiram para os consoles desta época, serviram como elementos importantes para que a indústria começasse gradualmente a transição de um formato para o outro. Neste ponto, o pontapé inicial foi dado no console PC – Engine, com o lançamento periférico do PC Engine CD – ROM².

As vantagens oferecidas pelo formato, especialmente o CD – ROM XA, no que tange a proteções anti – cópia, atraíram as atenções da Nintendo, fazendo a empresa centenária tomar providências para trabalhar com jogos em CD, vislumbrando a realização de um ideal perene aos seus negócios. Para isto, estabeleceu laços com a Sony para a produção de um periférico de CD – ROM em 1988, durante a concepção do Super Nintendo, através de seu principal contato, o engenheiro Ken Kutaragi. Como fruto, foi concebido o chip de som do console (item 4.7.1). As negociações, contudo, andavam de forma lenta. Ainda assim, o movimento iniciado no PC – Engine, além do lançamento do periférico SEGA CD, este com parceria também estabelecida com a própria Sony, fez este plano sair do papel e parecia virar realidade (Mistrello, 2015).

Entretanto, com a falta de consenso entre as empresas envolvidas, acabavam por atrapalhar o andamento do projeto. Os principais entraves, estavam nas mídias que seriam utilizadas no periférico e nos acordos comerciais firmados entre as empresas, ainda durante o desenvolvimento do Super Nintendo.

Conforme o acordo inicial de 1988, a Sony teria consideráveis ganhos financeiros nas vendas dos jogos em CD, além de parte do controle sobre as franquias de jogos pertencentes a Nintendo e livre exploração dos jogos desenvolvidos no referido formato (Oliveira, 2011).

Adicionalmente, este mesmo acordo permitia o desenvolvimento de um console próprio, que seria simultaneamente compatível com os CDs do periférico e com os cartuchos do Super Nintendo (Pinheiro, 2019; Borba; Lesnovski, 2021, 2018).

Observando uma desvantagem econômica no acordo, além de uma incomum interferência externa sobre suas propriedades intelectuais, os termos definidos não agradavam empresa nipoônica. Para contornar este inconveniente, foi concebido o Nintendo Disc (ND). O formato proposto, seria exclusivo do periférico, sendo um CD envolto em uma capa de acrílico, lembrando os disquetes de computador. Todavia, a Sony fazia questão do uso dos CDs, através do formato chamado Super Disc (ENGADGET, 2015; Lai, 2015). Desta forma, ela acabou não aceitando a proposição, gerando um impasse entre as empresas (Carbayeda, 2007; Mistrello, 2015).

A CES de 1991 foi o principal ponto de ruptura da parceria entre as empresas compatriotas. A Sony chegou a anunciar o desenvolvimento do videogame compatível com CDs e cartuchos, tendo até um protótipo desenvolvido para apresentação, conhecido como Nintendo Play Station³. A Nintendo, paralelamente, renegava o contrato após uma releitura mais atenta. O então presidente da matriz japonesa, classificava o acordo como “Inaceitável” e cancelou os planos com a Sony de forma unilateral e, por hora, oculta. Às vésperas do evento, e ainda sob certo sigilo, os executivos líderes da Nintendo norte – americana, Howard Lincoln e Minoru Arakawa viajaram até a sede da Phillips para negociações sobre eventuais parcerias. No dia do evento, a Nintendo anuncia um acordo com a empresa holandesa para a produção do seu periférico de CDs para o Super Nintendo, preterindo a Sony e surpreendendo a imprensa especializada na época. Desta vez, o controle das licenças e jogos desenvolvidos, estariam sob domínio da fabricante do videogame (Oliveira, 2011).

Apesar de todo o impacto, o projeto da Sony e da Nintendo não foi abreviado de imediato. Até 1993, o projeto do Super Nintendo CD ainda caminhava. Agora com duas empresas envolvidas: Sony e Phillips.

³ Durante muito tempo, a existência do protótipo do Nintendo Play Station era tratado como lenda urbana entre os entusiastas. Em 2010, durante o processo de falência da Advanta, empresa pertencente ao então presidente da Sony Computer Entertainment, seu zelador Terry Diebold, participou de um leilão de lotes de objetos, com interesse nos jogos de pratos e talheres que constavam no lote. Ao desembalar o lote arrematado, observou que havia diversos jogos em cartuchos e um console. Todavia, devido ao desconhecimento do assunto, o videogame ficou guardado por 5 anos. Em uma discussão sobre o Nintendo Play Station, Dan Diebold, filho de Terry Diebold, comprovou que o pai tinha o protótipo guardado, gerando uma grande movimentação na comunidade de jogos eletrônicos. No dia 6 de março de 2020, o protótipo foi a leilão e arrematado por cerca de U\$ 300 mil dólares pelo colecionador Greg McLemore. Na época, foi alegado que o console faria parte do acervo de um futuro museu de videogames, elaborado a partir da coleção pessoal do comprador (Madrigal, 2016; Monteiro, 2020; Borba; Lesnovski, 2021, 2018).

A Nintendo estreitava relações para construção de seu periférico de CD com sua nova parceira. Como parte do acordo, os jogos lançados para o periférico, também seriam compatíveis com um videogame que a própria Phillips estava desenvolvendo: o Phillips CD-i. Na verdade, este era um player para o formato interativo de CDs, homônimo ao console, desenvolvido entre a Phillips e, curiosamente, com a própria Sony desde 1984, sendo o livro verde dos chamados Rainbow Books. Apresentado como uma central multimídia, o Phillips CD-i foi lançado em 1991 por U\$ 700 dólares, após sucessivos adiamentos. Teve uma biblioteca pequena de jogos com qualidade duvidosa, preço elevado e uma recepção ruim da mídia especializada (Lemes, 2014).

A Sony, por sua vez, continuou desenvolvendo seu console híbrido, passando a se chamar PlayStation. Adicionalmente, a antiga parceira fazia pressão judicial para o cumprimento dos acordos de 1988. Temendo interferências legais ou comerciais, uma parceria tripla entre Sony, Phillips e Nintendo foi estabelecida no meio do ano de 1993, para o desenvolvimento do console híbrido entre cartuchos e CDs. No entanto, o desempenho técnico abaixo do esperado, os desentendimentos constantes entre Sony e Phillips e o fraco desempenho comercial do SEGA CD, foram determinantes para que a tripla parceria não prosseguisse adiante. Sequencialmente, a Nintendo encerrou todos os planos, tanto do periférico de CDs do Super Nintendo, quanto do console híbrido, seguindo outros caminhos para aperfeiçoar seus jogos (Mistrello, 2015).

Ainda sob os resquícios de acordos previamente firmados, a Phillips lançou 5 jogos para o CD-i, utilizando personagens de franquias da Nintendo como Mario Bros e Zelda por exemplo. Entretanto, a Phillips precisou encomendar os títulos para desenvolvedoras de pequeno porte, pois não teve nenhum apoio da empresa dona das franquias. Tal fato, acabou afetando significativamente qualidade do produto final, gerando críticas negativas e piadas (Anselmo, 2013; Lemes, 2014).



Figura 1. Da esquerda para a direita: Protótipo do Nintendo Disc, protótipo do Nintendo PlayStation, em parceria com a Sony, e protótipo do PlayStation, com a Sony e Phillips.

Fonte: (Lemes, 2015; Mistrello, 2015)

3. Decisões cegas

O fim da parceria com a Nintendo não fez a Sony desistir de seu videogame. Apesar de ter sido desestimulado, o então presidente da SCE Ólafur Ólaffson continuou o projeto, buscando uma nova parceria para conceber o, agora renomeado, PlayStation. E a principal rival da antiga

parceira, parecia uma candidata em potencial (Borba; Lesnovski, 2021, 2018). Novamente, parecia.

Sony e SEGA possuíam uma estreita relação, graças a produção do SEGA CD e por conta dos acordos de conteúdo estabelecidos, através da Sony Imagesoft. Apesar do desempenho comercial do periférico ter sido aquém do esperado, alguns dos jogos desenvolvidos, como foi o exemplo do título em filme interativo *Sewer Shark*, chamavam a atenção de ambas as empresas (Lemes, 2015).

Adicionalmente, a fabricante do Mega – Drive estava trabalhando seu próximo videogame: o Sega Saturn. A despeito de impulsionar a onda de jogos 3D, através dos títulos de fliperama tridimensionais como *Virtua Racing* e *Virtua Fighter*, a SEGA visava manter-se no padrão gráfico de jogos 2D, pois acreditava-se que consoles com gráficos em 3D teriam custos mais elevados ao consumidor final, sendo mais cauteloso mantê-los nos Arcades. Todavia, a primeira apresentação do protótipo do Saturn feita pela matriz japonesa a filial norte-americana, mostrava um aparelho que iria nascer tecnologicamente defasado e fora das tendências criadas pela própria empresa. Logo, sem o aval da sede, soluções começaram ser pesquisadas e avaliadas. Eis que o interesse da Sony em um console conjunto de 32 bits, intensificou a aproximação entre a sucursal estadunidense e a matriz no Japão (Lemes, 2018a).

Sob as prerrogativas apresentadas, o presidente da SEGA dos Estados Unidos, Tom Kalinske, era completamente favorável a ideia. Havia a convicção de ambas as partes (especialmente a Sony) que os jogos tridimensionais em CDs seriam o futuro da indústria. Havia uma convergência de visões, interesses e até mesmo de rivalidades, pois a Sony ainda não havia digerido o repentino fim de sua parceria com a Nintendo (Lemes, 2018a).

Mas Hayao Nakayama, presidente da Sega do Japão⁴, não concordava. Durante uma palestra a Universidade de Stanford, o próprio executivo descreve com mais clareza era o cenário, a proposta, a reação do chefe japonês e sua opinião sobre o fato em si.

⁴ Nota do Autor: Especula-se que tal decisão também seria fruto do difícil relacionamento entre as “Segas” do Japão e dos Estados Unidos, pois o grande sucesso do Mega – Drive em todo o continente americano contrastando com o desempenho comercial aquém do esperado no território nipônico deixavam os japoneses com ressentimentos e o orgulho ferido, que buscavam uma infundada redenção. Criando forte resistência as proposições da filial norte-americana. Para o Sega Saturn, Tom Kalinske ainda tentou uma parceria com a Silicon Graphics, renomada empresa de computação gráfica na época, para aperfeiçoar a parte gráfica do futuro console. Entretanto, a matriz novamente rejeitou a proposta. Posteriormente, o projeto da Silicon foi incorporado ao console de próxima geração da Nintendo, o Nintendo 64. Já o Sega Saturn, seguiu o projeto da Hitachi que seria de processador único, mas que acabou tendo mais dois processadores para lidar com gráficos em três dimensões, resultando em uma arquitetura considerada difícil para o desenvolvimento de jogos, onde só os desenvolvedores da própria SEGA possuíam alguma experiência (Harris, 2015; Lemes, 2018a). Como um dos indícios dessa complicada relação, o presidente da Tec Toy (item 4.4) Stefano Arnhold, relata que tinha ótimo trânsito na SEGA norte-americana devido a boa relação que a empresa brasileira tinha com a matriz, ocasionando frequente troca de informações. Especialmente aquelas que a filial estadunidense não tinha (ZERO QUATRO MEDIA, 2015).

Naquele tempo, a Sony ainda não sabia fazer *software*. A Sega ensinou isso a Sony, acreditando que ela pudesse desenvolver jogos para os nossos consoles. E assim eu me aproximei do Ólafur Ólafsson, um cara brilhante. Também me aproximei do chefe dele, o presidente da Sony dos Estados Unidos. Aí nós pensamos: esse negócio de *hardware* é pesado. Mal dá pra ganhar dinheiro vendendo *hardware*. Então, por quê não criamos juntos o próximo *hardware*? Nós discutimos as especificações técnicas e produziríamos esse console mas fábricas da Sony. Dividiríamos os gastos do desenvolvimento. E quem fizesse os melhores *software* ficaria com o lucro das vendas. Nós levamos essa ideia para o Japão. As duas empresas estão sediadas lá. O presidente da Sony disse: "Legal. Boa ideia." Afinal, a Sony nem fabricava console naquela época. Mas aí o meu chefe, o CEO da Sega no Japão disse: "Não. Eles não sabem nada de games. Não devemos dar a eles o que sabemos." Eu achei isso bem idiota. É claro que, na época, a Sega sabia fazer games melhor que a Sony. Se tivéssemos um console da Sony e da Sega isso teria enterrado a Nintendo e a Microsoft, porque já sabíamos que a Microsoft logo lançaria seu console. Foi uma decisão muito burra. (KALINSKE, 2017)

Com a negativa do alto comando da SEGA a Sony não tinha escolha além de caminhar sozinha para conceber seu console. Desta forma, o PlayStation, através de sua quase morte, começava a ganhar vida.

4. Jogado pela indústria de consoles: a construção de um caminho de sucesso

Com duas tentativas frustradas de parcerias, a Sony reorganizou os planos de seu console e montou uma estratégia que contemplava *hardware*, *software*, *marketing* e até mesmo o preço final. Tudo para garantir o seu sucesso comercial.

Quanto ao *hardware*, o PlayStation teve seu desenvolvimento voltado para o público gamer, dispensando o conceito de centro multimídia que era seguido por alguns fabricantes. Especialmente Phillips (através do CD-i) e a Panasonic (com o console 3DO). Na parte gráfica, haviam tendências iniciais para que o console permanecesse com a vigente tecnologia de jogos em duas dimensões. Contudo, a convicção de os jogos do PlayStation deveriam ser focados em três dimensões, foi obtida com o lançamento do jogo de fíperama *Virtua Fighter* e reforçada durante as conversas com a SEGA. Enquanto o processador principal seria produzido em parceria com a empresa estadunidense LSI Logic Corporation, os *chips* de apoio para os gráficos em 3D foram desenhados por Ken Kutaragi e fabricado pela própria Sony. Tinham suporte a diversos recursos como transparências e mapeamento de texturas, por exemplo (Oliveira, 2011; Lemes, 2015).

Referente ao suporte às desenvolvedoras de jogos, o PlayStation foi projetado para que o desenvolvimento de jogos fosse o mais simplificado possível para época, em relação aos seus

concorrentes⁵. Entre as medidas de incentivo realizadas pela Sony, promovia valores reduzidos de licenciamento do jogos desenvolvidos, assunto crítico desde o Atari (item 1.7.1), além do tempo reduzido de aprovação dos mesmos (entre 7 a 10 dias) em comparação aos concorrentes (10 a 12 semanas) (Lemes, 2018b). Investiu em diversos acordos e contratos com as principais empresas de jogos de todo mundo, além da aquisição de outras menores, para fortalecer, respectivamente, sua biblioteca de jogos e seu time de estúdios. O breve know-how adquirido com a ImagineSoft não era suficiente para competir com seus concorrentes, o que justificava os massivos investimentos (Lemes, 2015).

Lançado primeiro no Japão, o PlayStation finalmente ganhou vida e começou com o preço de ¥37.000 ienes (algo próximo de U\$ 390 dólares americanos). O console possuía cor cinza e formato parecido com seu último protótipo. O formato do controle era bem diferente em relação aos outros joysticks que apareceram até aquele momento. Possuía 10 botões no total: 4 botões de ombro (L1, L2, R1 e R2), select, start e 4 botões em cruz, inspirados no Super Nintendo. A novidade seria o uso de formas geométricas ao invés de letras: triângulo (△), círculo⁶ (○), xis (X), e quadrado (□). Esta grafia, com o tempo, viraria ícone representativo da família de consoles da Sony (Lemes, 2015).

5. U\$ 299: Nasce o monstro forjado pelos próprios adversários

Em 1995, a indústria norte americana de jogos eletrônicos, resolveu criar seu próprio evento para apresentar as próximas tecnologias e produtos relacionados a este mercado. Historicamente, a CES foi o evento principal de interação entre as empresas, consumidores e a mídia especializada de todo o mundo. Contudo, o notório crescimento da indústria não comportava os espaços disponibilizados no evento. Muitos deles, geravam insatisfação entre os expositores, por dividirem a atenção com setores considerados menos relevantes, com destaque incompatível à relevância adquirida nas últimas décadas. Diante destes fatores, a indústria de games organiza - se e, assim, nasce a Electronic Entertainment Expo (E3). A E3 de 1995 já demonstrava ser um evento que ficaria marcado na história dos videogames. Especialmente o dia 11 de maio de 1995. Os novos consoles de 32 bits, focados nos jogos com gráficos tridimensionais eram o centro das

⁵ A facilidade de programar jogos para o PlayStation, foi determinante para o estabelecimento de grandes franquias no console. Muitas delas foram exclusivas do console ou, nos casos dos títulos multiplataforma, as suas sequências tiveram continuidade no videogame da Sony, graças a evidente superioridade em relação as outras plataformas. Como efeito comparativo, a criação de games para o concorrente Sega Saturn era considerado complexo pela desenvolvedoras, devido a sua arquitetura de *hardware*, onde apenas a própria Sega e seus estúdios tinham alguma familiaridade. Outro ponto importante, era forma como cada console lidava com os gráficos poligonais. Enquanto o PlayStation trabalhava com polígonos em forma de triângulo, o Sega Saturn trabalhava com quadrados, influenciando na qualidade gráfica dos jogos. Apesar de certo êxito do Sega Saturn no Japão, mercado fundamental para SEGA, o PlayStation foi dominante em todo mundo (incluindo o território nipônico) ao longo de toda a geração (LEMES, 2015, 2018a, b, c, d)

⁶ Nota do autor: No Brasil, o botão círculo era popularmente conhecido como bola (PEIXOTO, 2012).

atenções. Mesmo os videogames da geração 16 bits, que estava chegando ao fim, já estavam focados nesta tendência.

Entre os principais fabricantes, a Nintendo demonstrava seus jogos de final de geração para o Super Nintendo como *Donkey Kong Country 2* e *Killer Instinct*, além do Virtual Boy, console portátil de realidade virtual. A SEGA, por sua vez, anunciava o Saturn no mercado norte americano pelo preço de U\$ 399 dólares. O console acompanhava um controle e a conversão de *Virtua Fighter* para o console e 5 títulos disponíveis para venda nas lojas: *Panzer Dragoon*, *Clockwork Knight*, *Pebble Beach Golf Links*, *Daytona USA* e *Sega Worldwide Soccer*. Apesar de estar com o lançamento marcado para o dia 2 de setembro daquele ano, foi anunciada a disponibilidade imediata do console, surpreendendo o público, a imprensa e as cadeias de lojas. Posteriormente, o lançamento precipitado do console fez com que a SEGA disponibilizasse as poucas unidades dos videogames para cadeias selecionadas de lojas. Deixando nomes como a rede de supermercados Walmart e a lojas de eletrônicos Best Buy de fora. Como retaliação, houve um boicote generalizado aos produtos da SEGA daquele momento em diante (Lemes, 2018c).

Por fim, a Sony revela o PlayStation nos Estados Unidos⁷. A data de lançamento foi anunciada previamente para 9 de setembro e foi mantida, mesmo com a repentina mudança de data de seu concorrente. Foram mostrados os recursos técnicos, capacidades gráficas e as desenvolvedoras que estavam dando suporte ao console no lançamento. Algo que era dúvida e receio na comunidade e a imprensa do setor. O anúncio do preço do videogame é lembrado como um momento histórico. O chefe de operações da SCEA, Steve Race⁸, subiu ao palco apenas para dizer as seguintes palavras: *two, nine, nine*⁹; referindo-se ao preço de U\$ 299 dólares. O público reagiu euforicamente ao acessível preço do console, que era de U\$ 100 dólares mais barato que seu concorrente (CANAL ANTHONY P, 2017; Borba; Lesnovski, 2018, 2021^a; Guerra, 2021). Naquele momento, a Sony começava um caminho de sucesso. Um mostro nascia, fecundado por ela mesma e por suas concorrentes.

O êxito do PlayStation foi além do esperado pela Sony. A estratégia montada pela empresa japonesa foi muito bem sucedida. Até o fim de sua vida útil, os números oficiais indicam que 102 milhões de unidades foram vendidas até o ano de sua descontinuidade em 2005. Em relação aos jogos originais, mais de 960 milhões de discos de diversos jogos foram vendidos. Diversas

⁷ Nota do autor: vale contextualizar que em meados dos anos 90, as informações circulavam para o público geral em uma velocidade menor que nos tempos atuais, devido a ascensão da internet como meio de comunicação. Mesmo em países desenvolvidos como Estados Unidos e Japão. O que diminuía significativamente o risco de informações sensíveis e estratégicas circulassem publicamente na mídia especializada antes do desejado pelas empresas.

⁸ Além do fator preço, o simples fato do anúncio ter sido feito pelo próprio Steve Race também representava uma situação constrangedora no meio especializado, especialmente para a sua empresa anterior, devido ao fato de um ex-funcionário do alto escalão do marketing da SEGA nos tempos do Genesis/Mega-Drive ter feito o anúncio. Steve Race teve grande atuação na conhecida campanha *Genesis does what Nintendon't* (item 4.6.1) (BORBA; LESNOVSKI, 2021, 2018) (GUERRA, 2021).

⁹ Tradução nossa: dois, nove, nove.

franquias renomadas foram estabelecidas no primeiro PlayStation como Resident Evil, Gran Turismo, Metal Gear Solid, Final Fantasy VII, VIII e IX, Crash Bandicoot, Tomb Raider, além das séries de futebol FIFA Soccer e Winning Eleven. O nome PlayStation virou uma marca forte e sólida, virando sinônimo de videogame ao redor do mundo. Ao longo das gerações o PlayStation foi sucedido pelo PlayStation 2 (videogame que quebrou o recorde do PlayStation), PlayStation 3, PlayStation 4 e PlayStation 5 (videogame atual da Sony). Também foram lançados os portáteis PlayStation Portable (PSP) e PlayStation Vita (LEMES, 2015) (FELIPE, 2021).



Figura 2. Versão Final do PlayStation.

Fonte: (LEMES, 2015).

6. PlayStation no Brasil e a Pirataria

Oficialmente, o primeiro PlayStation não foi lançado no Brasil, apesar do grande êxito mundial. O console chegou em terras brasileiras através da chamada zona cinza: por importações e contrabando, ambos impulsionados pelo momento econômico vivido, a partir de 1994, com o implante do plano Real. Somado a isso, o sistema anti-pirataria do PlayStation foi quebrado pouco tempo depois de seu lançamento, através de *chips* que armazenavam os padrões das trilhas dos CDs dos jogos do console e, consequentemente, habilitava o videogame a reconhecer as cópias não oficiais dos jogos. Isso, fez com que a oferta de jogos piratas fosse abundante e acessível, economicamente. Por um lado, possibilitou o acesso aos videogames a camadas da população brasileira que, normalmente, não conseguiram ter, devido ao alto custo do console e seus jogos. Por outro, era um entrave para produtoras de jogos e a própria Sony, pois os rendimentos não eram revertidos para a empresa e suas parceiras, comprometendo seriamente a viabilidade dos negócios no Brasil (Ferreira, 2022).

7. Conclusão

A Sony conseguiu captar as tendências e demandas do mercado mundial de jogos digitais da época, graças as suas experiências anteriores com games. Construiu seu console, sempre buscando parcerias para viabilizar o seu produto, buscando apoio de empresas de notório *know-*

how no mercado naquele tempo. Todavia, as tramas, soberba e insegurança dessas empresas, obrigaram a Sony a lutar praticamente sozinha pelo nascimento de seu promissor produto. A insistência e confiança em seu produto, além de boas estratégias de marketing foram fundamentais para o êxito da plataforma. De uma complexa trama de narrativas e reviravoltas, a Sony moldou as bases do atual mercado mundial de jogos digitais. Selando destinos de algumas de suas concorrentes, fazendo outras recalcularem suas rotas e encerrando o sonho de algumas, deixando, assim, sua marca na história mundial dos videogames.

Financiamento

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Referências

Angus, Jeffrey. InfoWorld. **CD -R; out of the oven and piping hot**, v. 26, n. 23, p. 120, 6 jun. 1994.

Anselmo, Luciana. **Blast from the Trash: A trilogia Zelda do CD-i**. 2 fev. 2013. **GameBlast**. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2013/02/blast-from-trash-trilogia-zelda-do-cd-i.html>. Acesso em: 29 jun. 2022.

BBC NEWS. Compact disc hits 25th birthday. 17 ago. 2007. Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6950845.stm>. Acesso em: 22 jun. 2022.

Borba, Álvaro; Lesnovski, Ana. **Canal Meteoro Brasil - Jogado no Brasil: Quando aprendemos a jogar Videogame**. Jogado no Brasil: Quando Aprendemos a jogar Videogame. Curitiba: Canal Meteoro Brasil, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ezgiq6vjCb0>. Acesso em: 26 ago. 2021.

Borba, Álvaro; Lesnovski, Ana. **Canal Meteoro Brasil: PlayStation - Jogado no Brasil #03**. Jogado no Brasil: Quando Aprendemos a jogar Videogame. Curitiba: Canal Meteoro Brasil, 31 mar. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SWBnZmTpV20>. Acesso em: 28 ago. 2021.

Bryant, Adam. COMPANY NEWS; Sega Links With Sony to Make CD Video Games. **The New York Times**, New York, , seç. Section D - Business, p. 1, 21 maio 1992. .

CANAL ANTHONY P. **E3 1995**. Los Angeles: [s. n.], 29 jan. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Op5EkC7GbxQ>. Acesso em: 6 jul. 2022.

CANALTECH. **Sem E3, a gente ainda precisa de eventos de games? - Podcasts - Canaltech**. Porta 101. Santo André: [s. n.], 27 jun. 2022. Disponível em: <https://canaltech.com.br/podcast/porta-101/sem-e3-a-gente-ainda-precisa-de-eventos-de-games-3923/>. Acesso em: 5 jul. 2022.

Carbayeda, Rafael. **El CD-ROM de Super Nintendo**. 28 set. 2007. **ion litio**. Disponível em: <https://www.ionlitio.com/el-cd-rom-de-super-nintendo/>. Acesso em: 28 jun. 2022.

ENGADGET. We Turned on the “Nintendo PlayStation” - YouTube. 6 nov. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=o9ThTxiqx30&t=216s>. Acesso em: 29 jun. 2022.

Felipe, Gregory. A história do PlayStation - Uma soberania absoluta. 22 mar. 2021. **Oficina da Net**. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/games/35742-a-historia-do-playstation>. Acesso em: 21 jun. 2022.

Ferreira, Thiago de Melo. **PIRATARIA: COMO O VIDEOGAME FOI JOGADO NO BRASIL**. 2022. 132 f. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: http://www.hcte.ufrj.br/docs/dissertacoes/2022/thiago_melo_ferreira_hcte_2022.pdf. Acesso em: 11 ago. 2023.

Guerra, Rodrigo. “Two ninety nine”: as três palavras que destruíram o Saturno. 7 jun. 2021. **The Enemy**. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/retro/e3-sega-saturn-playstation>. Acesso em: 7 jul. 2022.

Harris, Blake J. **A Guerra dos Consoles - Sega, Nintendo e A Batalha Que Definiu Uma Geração**. 1. ed. Rio de Janeiro: Instrínseca, 2015. v. 1, (1, 1).

Kalinske, Tom. **Tom Kalinske: Building Gaming and Entertainment Companies**. [S. l.: s. n.], 11 jan. 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Kr7_IJ7J6T8. Acesso em: 30 jun. 2022.

Lai, Richard. We turned on the Nintendo PlayStation: It's real and it works. 6 nov. 2015. **Engadget**. Disponível em: <https://www.engadget.com/2015-11-06-nintendo-playstation-is-real-and-it-works.html>. Acesso em: 29 jun. 2022.

Lemes, Daniel. **A história do Philips CD-i**. 28 jan. 2014. **Memória BIT**. Disponível em: <https://www.memoriabit.com.br/historia-dos-video-games-philips-cd-i/>. Acesso em: 29 jun. 2022.

Lemes, Daniel. **A história do PlayStation**. 14 mar. 2015. **Memória BIT**. Disponível em: <https://www.memoriabit.com.br/historia-do-playstation-console/>. Acesso em: 30 jun. 2022.

Lemes, Daniel. **A história do Sega Saturn - introdução**. 1 jul. 2018a. **Memória BIT**. Disponível em: <https://www.memoriabit.com.br/historia-do-sega-saturn/>. Acesso em: 4 jul. 2022.

Lemes, Daniel. **A história do Sega Saturn - parte 2**. 1 jul. 2018b. **Memória BIT**. Disponível em: <https://www.memoriabit.com.br/a-historia-do-sega-saturn-parte-2/>. Acesso em: 5 jul. 2022.

Lemes, Daniel. **A história do Sega Saturn - parte 3**. 1 jul. 2018c. **Memória BIT**. Disponível em: <https://www.memoriabit.com.br/a-historia-do-sega-saturn-parte-3/>. Acesso em: 6 jul. 2022.

Lemes, Daniel. **A história do Sega Saturn - parte 5 (final)**. 1 jul. 2018d. **Memória BIT**. Disponível em: <https://www.memoriabit.com.br/a-historia-do-sega-saturn-parte-5-final/>. Acesso em: 6 jul. 2022.

MAD BROS MEDIA. **Mad Bros Media: INTERVIEW WITH TERRY DIEBOLD Nintendo/Playstation Console**. [S. l.: s. n.], 25 jul. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GJugTTG6VSY>. Acesso em: 29 jun. 2022.

Mistrello, Lucas Palma. **P. SNES CD e o início de uma rivalidade histórica**. 20 maio 2015. **Nintendo Blast**. Disponível em: <https://www.nintendoblast.com.br/2015/05/fail-snes-cd-inicio-rivalidade.html>. Acesso em: 15 jun. 2022.

Monteiro, Rafael. Nintendo PlayStation é vendido por mais de R\$ 1 milhão e quebra recorde. 10 mar.

2020. **TechTudo**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/03/nintendo-playstation-e-vendido-por-mais-de-r-1-milhao-e-quebra-recorde.ghtml>. Acesso em: 29 jun. 2022.

Moté, Wallace. SONY: conheça a história da gigante nipônica desde a sua fundação - TudoCelular.com. 17 out. 2014. Disponível em: <https://www.tudocelular.com/sony/noticias/n44015/sony-historia.html>. Acesso em: 21 jun. 2022.

Oliveira, Matheus Senna de. **Cartuchos x Discos: uma eterna disputa no mundo dos games**. 25 maio 2018. **GameBlast**. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2018/05/cartuchos-discos-eterna-disputa.html>. Acesso em: 15 jun. 2022.

Oliveira, Jones. **A História dos Vídeo Games #22: o filho prodígio da Sony, o PlayStation**. 2 abr. 2011. **Nintendo Blast**. Disponível em: <https://www.nintendoblast.com.br/2011/04/historia-dos-video-games-22-o-filho.html>. Acesso em: 22 jun. 2022.

Peixoto, Marcelo M. "D2". **Marcelo D2 - Loadeando (Video Clip)**. [S. l.]: Vevo, 24 out. 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BqT8q-IA4Fo>. Acesso em: 5 jul. 2022.

Pinheiro, Jessica. Nintendo PlayStation: a parceria promissora que deu muito errado - e muito certo. 28 nov. 2019. **The Enemy**. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/playstation/a-historia-do-prototipo-nintendo-playstation>. Acesso em: 28 jun. 2022.

Pohlmann, Ken C. **Principles of Digital Audio, Sixth Edition**. 6^a edição. New York: McGraw-Hill/TAB Electronics, 2010.

Reilly, William. Overview of Compact Disc Standards, Including CD-ROM, CD Write One, and Photo CD. **Proceedings of the 5th Annual Federal Depository Library Conference**, n. 5, p. 150, 15 abr. 1996..

Reva, João Gustavo. Sony: como um “cão rejeitado” pela SEGA e Nintendo virou um gigante gamer. 26 jul. 2013. **Tecmundo**. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/sony/42476-sony-como-um-cao-rejeitado-pela-sega-e-nintendo-virou-um-gigante-gamer.htm>. Acesso em: 21 jun. 2022.

SONY GROUP CORPORATION. **Genryu : Sony 50th Anniversary**. First edition. [S. l.]: Sony Corporation, 1996.

SONY GROUP CORPORATION. Sony Group Portal - Sony History. 2022a. Disponível em: <https://www.sony.com/en/SonyInfo/CorporateInfo/History/SonyHistory/>. Acesso em: 21 jun. 2022.

SONY GROUP CORPORATION. Sony Group Portal - Sony History Chapter1 Rebuilding from the Ashes. 2022b. Disponível em: <https://www.sony.com/en/SonyInfo/CorporateInfo/History/SonyHistory/1-01.html>. Acesso em: 21 jun. 2022.

STORY MODE. **VOCÊ LEMBRA DA SONY IMAGESOFT? | Story Mode #17**. [S. l.: s. n.], 16 jan. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=of4B4JoXot8>. Acesso em: 7 abr. 2022.

Surhone, Lambert. M.; Tennoe, Mariam T.; Henssonow, Susan F. (Orgs.). **CD-ROM XA**. [S. l.]: Betascript Publishing, 2010.

WIKIPEDIA. Compact Disc and DVD copy protection. In: Wikipedia. [S. l.: s. n.], 29 jan. 2021. Disponível em: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Compact_Disc_and_DVD_copy_protection&oldid=1003563210. Acesso em: 27 jun. 2022.

WIKIPEDIA. List of Compact Disc and DVD copy protection schemes. *In:* Wikipedia. [S. I.: s. n.], 12 mar. 2022a. Disponível em: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_Compact_Disc_and_DVD_copy_protection_schemes&oldid=1076740961. Acesso em: 27 jun. 2022.

WIKIPEDIA. Sony Imagesoft. *In:* Wikipedia. [S. I.: s. n.], 23 mar. 2022b. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Sony/Imagesoft&oldid=1078787091>. Acesso em: 22 jun. 2022.

ZERO QUATRO MEDIA. **Stefano Arnhold [parte 2]: A parceria entre a TecToy e Sega do Japão [ZeroQuatroMidia].** Modo Co-Op. [S. I.: s. n.], 28 jul. 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IRhVLPPUTqA>. Acesso em: 4 set. 2019.