Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro, v.9, 2024
ISSN 2178-6925

# ABORDAGEM HISTÓRICA DOS CONSOLES DE VIDEOGAMES E O CRASH DE 1983

# HISTORICAL APPROACH TO VIDEO GAME CONSOLES AND THE 1983 CRASH

**Eduardo Alves Barbosa**
Graduando em Sistemas de Informação, Universidade Presidente Antônio Carlos de Teófilo Otoni - Unipac , Brasil
E-mail: edubar2305@gmail.com

**Júlio Cristhyan de Oliveira Toledo**
Graduando em Sistemas de Informação, Universidade Presidente Antônio Carlos de Teófilo Otoni - Unipac , Brasil
E-mail: juliocristhianoliveira@gmail.com

**Rodrigo Farias Mendes**
Graduando em Sistemas de Informação, Universidade Presidente Antônio Carlos de Teófilo Otoni - Unipac , Brasil
E-mail: rodriggofmendes@gmail.com

## Resumo

O objetivo do presente artigo é apresentar um panorama das gerações de consoles de videogames, desde a primeira até a nona, destacando o crash da indústria de 1983 e sua possível repetição na geração atual. Define as gerações de consoles, ressaltando eventos significativos, períodos de tempo e populações específicas. Analisa a evolução histórica das gerações, evidenciando marcos como a transição para jogos em cartuchos na segunda geração e a entrada da Sony no mercado na quinta geração. O estudo detalhado do crash de 1983 revela causas como saturação do mercado e jogos de baixa qualidade, resultando em queda drástica nas vendas e retração da indústria. No entanto, a comparação com a geração atual sugere que uma nova crise é improvável devido à menor saturação de consoles, à diversidade de plataformas e ao mercado digital. Conclui-se que a indústria aprendeu com os erros do passado, investindo em inovação, qualidade e relacionamento com os jogadores para garantir sua sustentabilidade.
**Palavras-chave:** Gerações de consoles de videogame; crash de 1983; evolução tecnológica.

## Abstract

This article aims to present an overview of the generations of video game consoles, from the first to the ninth, highlighting the 1983 industry crash and its potential recurrence in the current generation. It defines the console generations, emphasizing significant events, periods, and specific populations. It analyzes the historical evolution of the generations, highlighting milestones such as the transition to cartridge-based games in the second generation and Sony's market entry in the fifth generation. The detailed study of the 1983 crash reveals causes such as market saturation and low-quality games, resulting in a drastic drop in sales and industry contraction. However, the comparison with the current generation suggests a new crisis is unlikely due to lower console saturation, platform diversity, and the digital market. It concludes that the industry has learned from past mistakes by investing in innovation, quality, and player relationships to ensure sustainability.
**Keywords:** Video game console generations; 1983 crash; technological evolution.

## 1. Introdução

A indústria dos videogames, marcada por inovações tecnológicas e mudanças culturais, tem sua história intrinsecamente ligada à evolução dos consoles. Desde os primórdios, esses dispositivos eletrônicos moldaram a forma como as pessoas interagem com o entretenimento digital, revolucionando a maneira de jogar e se divertir.

Neste artigo, faremos uma jornada histórica pelas diferentes gerações de consoles de videogame, desde seus primórdios até os dias atuais.

No entanto, a trajetória da indústria dos videogames não foi linear. Em meados da década de 1980, o setor enfrentou um dos maiores desafios de sua história: o crash de 1983. Esse evento marcante, caracterizado por uma saturação do mercado, excesso de oferta e queda nas vendas, causou um colapso na indústria e levou ao desaparecimento de diversas empresas.

Analisaremos as causas e consequências do crash de 1983, buscando compreender como esse evento moldou o futuro da indústria dos videogames. Além disso, investigaremos o legado desse período e como as lições aprendidas com o crash influenciaram o desenvolvimento da indústria nos anos subsequentes.

### 1.1 Objetivos Gerais

O presente artigo tem como objetivo apresentar um panorama das gerações de consoles de videogames, desde a primeira até a nona, com ênfase no crash da indústria de 1983 e na análise da possibilidade de um evento similar se repetir na geração atual. Para tal, serão abordados os seguintes tópicos:

**Definição de Gerações de Consoles:** Conceito e principais características distintivas de cada geração ("Video Game Console Generations – The Video Game Kraken", [s.d.]).

**Evolução das Gerações:** Trajetória histórica dos consoles, desde os primórdios até os dias atuais, destacando os avanços tecnológicos e os impactos na indústria (BBC, 2020).

**Crash de 1983:** Análise profunda das causas e consequências do colapso da indústria de videogames na década de 1980, com foco nos erros estratégicos e nos fatores socioeconômicos que contribuíram para o evento (DUCKWORTH, 2024).

**Comparação com a Geração Atual:** Comparação crítica entre as características do mercado e da indústria de videogames da época do crash e o cenário atual, buscando identificar semelhanças e diferenças que possam indicar a probabilidade ou não de um novo colapso (ANDERSEN, 2024).

**Considerações Finais:** Reflexões sobre o futuro da indústria de videogames e as lições aprendidas com o crash de 1983, com foco na importância da inovação, da qualidade dos produtos e da fidelização dos consumidores para garantir a sustentabilidade do setor ("Video Game Console Industry' Strategy and Competition | Free Essay Example", [s.d.]).

## 2. Definição de Gerações de Consoles

A indústria de videogames se caracteriza por ciclos periódicos de inovação tecnológica, que marcam a transição entre as diferentes gerações de consoles. Cada geração é definida por um conjunto de características distintivas, que incluem ("Video Game Console Generations – The Video Game Kraken", [s.d.]):

**Escopo e Definição:** A principal preocupação é definir o escopo e a definição do que uma geração deve incluir, pois cada pessoa tem sua própria perspectiva. A

definição de uma geração inclui populações, eventos significativos e períodos de tempo (“Video Game Console Generations – The Video Game Kraken”, [s.d.]).

**Eventos Significativos:** O início de uma geração é desencadeado por eventos significativos, como avanços tecnológicos ou eventos mundiais que afetam a indústria de jogos (“Video Game Console Generations – The Video Game Kraken”, [s.d.]).

**Período de Tempo:** Uma geração de consoles tem um início definido por eventos significativos, mas não necessariamente termina quando a nova geração começa ou vice-versa. Duas gerações podem coexistir durante um determinado período de tempo (“Video Game Console Generations – The Video Game Kraken”, [s.d.]).

**População:** Existem diferentes subgrupos de consoles, como consoles domésticos, portáteis e "clássicos", que podem ter eventos significativos e períodos de tempo distintos, e, portanto, devem ter suas próprias classificações de geração (“Video Game Console Generations – The Video Game Kraken”, [s.d.]).

## 3. Evolução das Gerações

Ao longo da história, a indústria de videogames vivenciou nove gerações de consoles, cada uma com suas próprias inovações e marcos (“Video Game Console Generations – The Video Game Kraken”, [s.d.]; BBC, 2020):

### 3.1 Primeira Geração (1972) (BBC, 2020):

Em 1972, a televisão foi convertida de um dispositivo passivo para um interativo com a introdução do primeiro console de videogame doméstico, o Magnavox Odyssey, revolucionando o entretenimento doméstico para sempre. Os jogos do Odyssey consistiam em até três pontos quadrados e uma linha vertical, todos em preto e branco, com sobreposições de plástico coloridas para adicionar diversidade. O controle era realizado por meio de dials e um único botão de reinício. Os jogos eram armazenados em placas de circuito impresso que se conectavam diretamente ao console. O Odyssey também trouxe o primeiro periférico de jogos:

uma pistola de luz (BBC, 2020).

**Evento importante:** Primeiro console de videogame doméstico (“Video Game Console Generations – The Video Game Kraken”, [s.d.]; BBC, 2020; PLARIUM, 2022).

**Videogame mais vendido da geração:** Primeiros quatro modelos do videogame “Color TV-Game” da Nintendo venderam, combinados, aproximadamente 3 milhões de unidades (“Color TV-Game series”, [s.d.]).

**3.2 Segunda Geração (1978)** (BBC, 2020):

A segunda geração de consoles foi marcada pelo uso do microprocessador, com o Fairchild Channel F, lançado em 1976, sendo o primeiro console doméstico a utilizá-lo, inaugurando uma nova era de cor e som. Jogos completos passaram a ser armazenados em cartuchos, e os dials volumosos foram substituídos por joysticks direcionais. O sucesso de máquinas de arcade como Space Invaders da Taito, Pac Man da Namco e Donkey Kong da Nintendo impulsionou a popularidade dos consoles domésticos. A Atari se destacou ao trazer esses sucessos de arcade para seu sistema 2600, com a conversão de Space Invaders se tornando um sucesso instantâneo e um "killer app", motivando a compra do console. Isso consolidou a Atari como líder no mercado, superando o Intellivision em quase dez para um. No entanto, os sucessos posteriores da Atari levaram à queda do mercado. A versão de Pac Man para o 2600 recebeu muitas críticas e pedidos de reembolso, e um jogo malfeito baseado no filme ET também fracassou. Esses fatores contribuíram para o "crash dos videogames de 1983", encerrando a segunda geração de consoles (BBC, 2020).

**Evento importante:** Primeira geração a usar microprocessadores (“Video Game Console Generations – The Video Game Kraken”, [s.d.]; MALDONADO, 2021).

**Videogame mais vendido:** Atari 2600 com aproximadamente 30 milhões de unidades (SIRANI, 2022).

**3.3 Terceira Geração (1983)** (BBC, 2020):

Como uma fênix de 8 bits, a terceira geração de consoles ressurgiu das cinzas do crash da Segunda Geração. Esta era trouxe máquinas de 8 bits, gráficos coloridos e design de jogos inventivo dos desenvolvedores japoneses para o público global. Embora houvesse máquinas de 8 e até 16 bits na segunda geração, como o Intellivision, foi o lançamento do popular Nintendo Entertainment System (NES) da Nintendo que definiu a terceira geração. Em alguns países, "jogar Nintendo" substituiu "jogar videogame". Esta geração deu origem a séries icônicas como Super Mario Bros, Zelda e Metroid; também viu a emergência da Sega no mercado doméstico com seu Master System (BBC, 2020).

**Evento importante:** Crash da Segunda Geração (“Video Game Console Generations – The Video Game Kraken”, [s.d.]).

**Videogame mais vendido:** Nintendo Entertainment System com aproximadamente 60 milhões de unidades vendidas (SIRANI, 2022).

**3.4 Quarta Geração (1987)** (BBC, 2020):

Nintendo, líder da terceira geração, enfrentou a Sega com o lançamento do Mega Drive em 1988, marcando a transição para jogos 16 bits. O Mega Drive atraiu os jogadores com gráficos avançados e rolagem multidirecional rápida, desafiando a supremacia do NES. A Sega mirou o público adolescente, enquanto a Nintendo preparava o lançamento do Super Nintendo. A competição entre Sonic e Mario definiu a era, com os grandes sucessos de Street Fighter II no console da Nintendo e Sonic 2 no Mega Drive. A Sega tentou estender a vida do Mega Drive com add-ons, mas sem sucesso, enquanto a Nintendo continuava a liderar com o Super Nintendo (BBC, 2020).

**Evento importante:** Mudança tecnológica; a quarta geração é vista como a era de ouro dos gráficos 2D. Com a ampla adoção de processadores de 16 bits, os sistemas eram mais que capazes de lidar com milhares de cores na tela, sprites grandes, rolagem parallax, entre outras características (“Video Game Console Generations – The Video Game Kraken”, [s.d.]).

**Videogame mais vendido:** Super Nintendo, aproximadamente 50 milhões de

unidades vendidas (SIRANI, 2022).

**3.5 Quinta Geração (1993)** (BBC, 2020):

A quinta geração de videogames marcou uma grande transformação com a adoção do CD-ROM e o surgimento dos gráficos poligonais em 3D. Sony entrou no mercado, desafiando a Sega e a Nintendo. Outros competidores como Fujitsu, NEC, Amiga e Atari também tentaram, mas com pouco sucesso. O PlayStation da Sony se destacou com jogos como Tekken e Ridge Racer. O Nintendo 64 veio depois, mas seu uso de cartuchos limitou sua competitividade com o PlayStation. A Sony acabou dominando com seu PlayStation, se tornando parte da cultura popular e ajudando a mudar a percepção dos videogames (BBC, 2020).

**Evento importante:** Gráficos 3D ("Video Game Console Generations – The Video Game Kraken", [s.d.]).

**Videogame mais vendido:** Sony Playstation, aproximadamente 100 milhões de unidades vendidas (SIRANI, 2022).

**3.6 Sexta Geração (1998)** (BBC, 2020):

A Sexta Geração de consoles viu uma desistência, um novo concorrente e uma mudança em direção aos jogos online: teve inicio com o Sega Dreamcast em 1998, com recursos online e o primeiro jogo 3D do Sonic. Apesar de aclamado, não vendeu bem. A Sony dominou com o Playstation 2, vendendo três vezes mais que Xbox, Gamecube e Dreamcast juntos. O Xbox, da Microsoft, estreou em 2001 com grande poder e suporte online robusto. O Gamecube da Nintendo, embora mais barato, carecia de jogos icônicos e chamativos no lançamento (BBC, 2020).

**Evento importante:** Conectividade via Internet ("Video Game Console Generations – The Video Game Kraken", [s.d.]).

**Videogame mais vendido:** Sony Playstation 2 com aproximadamente 155 milhões de unidades vendidas (SIRANI, 2022).

**3.7 Sétima Geração (2005)** (BBC, 2020):

A sétima geração de consoles foi marcada por controles sem fio, downloads digitais de jogos, controles de movimento e (exceto o Wii da Nintendo) gráficos em alta definição. Naquela geração, Sony e Microsoft competiram com máquinas poderosas, enquanto a Nintendo apostou na inovação dos controles de movimento. O Xbox 360 liderou com gráficos de alta definição, mas enfrentou problemas de fabricação. O Wii, com seu controle intuitivo, atraiu novos jogadores, enquanto o Playstation 3, com Blu Ray e processador caro, lutou para alcançar o sucesso dos consoles anteriores da Sony (BBC, 2020).

**Eventos importantes:** Vendas de jogos Online, Sempre conectados (“Video Game Console Generations – The Video Game Kraken”, [s.d.]).

**Videogame mais vendido:** Nintendo Wii com aproximadamente 100 milhões de unidades vendidas (SIRANI, 2022).

**3.8 Oitava Geração (2012-presente)** (BBC, 2020):

Ênfase no poder de processamento e gráficos realistas com PlayStation 4, Xbox One e Nintendo Wii U, impulsionando a imersão nos jogos. Na oitava geração, a Microsoft tentou transformar o Xbox em um dispositivo de entretenimento doméstico completo, enquanto a Sony focou mais nos jogadores tradicionais. A Nintendo continuou a se distanciar de seus concorrentes, iterando ainda mais sobre as entradas únicas do Wii U: lançado em 2012, foi compatível com todos os jogos originais do Wii e muitos acessórios, e tinha gráficos de alta definição e desempenho semelhantes aos das máquinas de sétima geração da Sony e da Microsoft. Mais uma vez, a Nintendo experimentou com um novo dispositivo de controle - o GamePad - uma tela sensível ao toque híbrida e controle de jogos que permitia o jogo 'Fora da TV' em um alcance limitado. No entanto, o Wii U não teve um equivalente ao Wii Sports para comunicar claramente o potencial do GamePad, e nunca capturou a imaginação do público da mesma forma que o Wii Remote. O Wii U vendeu mal em comparação com seu ilustre antecessor, mas sua combinação de jogos portáteis e de TV preparou o terreno para seu popular sucessor - o Nintendo Switch - que foi lançado em 2017 (BBC, 2020).

A oitava geração trouxe jogos que custam mais para serem desenvolvidos do que até mesmo as produções de Hollywood mais ambiciosas, enquanto alguns, como GTA V, Red Dead Redemption 2 e Animal Crossing: New Horizons, renderam mais dinheiro aos estúdios do que se pensava ser possível nesta indústria (PLARIUM, 2022).

**Eventos importantes:** Mudança tecnológica, Upgrade de console durante a geração (Exs.: Playstation 4 Pro e Xbox One X) ("Video Game Console Generations – The Video Game Kraken", [s.d.]).

**Videogame mais vendido:** Nintendo Switch com aproximadamente 150 milhões de unidades vendidas (SIRANI, 2022).

**3.9 Nona Geração (2020-presente)** (PLARIUM, 2022):

Início da era dos consoles com SSDs, liderados por PlayStation 5 e Xbox Series X/S, buscando tempos de carregamento reduzidos e experiências imersivas (PLARIUM, 2022).

**Evento importante:** A pandemia de Covid 19 aumentou o interesse por consoles mas ao mesmo tempo dificultou a produção dos mesmos (alta demanda, mas baixa oferta) (MALDONADO, 2021).

**Videogame mais vendido:** Playstation 5 com aproximadamente 59 milhões de unidades vendidas (TUDOCELULAR.COM, 2024).

## 4. Crash de 1983

O crash da indústria de videogames de 1983, também conhecido como Atari Shock, foi um evento crucial que abalou os fundamentos do setor e redefiniu sua trajetória. Para compreendermos suas causas e consequências, é necessário analisar os diversos fatores que contribuíram para essa crise ("Video Game Console Generations – The Video Game Kraken", [s.d.]; DUCKWORTH, 2024; ANDERSEN, 2024; JOSEPHSON, 2023):

**Saturação de consoles domésticos:** O mercado estava inundado com uma variedade de consoles, muitos dos quais não tinham marca forte ou marketing

eficaz (“Video Game Console Generations – The Video Game Kraken”, [s.d.]; DUCKWORTH, 2024; ANDERSEN, 2024).

**Jogos de baixa qualidade:** Muitos jogos lançados durante esse período eram de qualidade duvidosa, levando à desconfiança dos consumidores e à falta de controle de qualidade (“Video Game Console Generations – The Video Game Kraken”, [s.d.]; JOSEPHSON, 2023).

**Jogos com temáticas inapropriadas ou controversas:** Os videogames, inicialmente direcionados para as famílias americanas como seu principal público-alvo, foram alvo de críticas devido ao conteúdo inadequado apresentado em certos títulos, como a representação de violência sexual, racismo e misoginia em jogos como "Custer's Revenge", minando a confiança dos consumidores na indústria como um todo (IANRL1989, 2014; “Custer’s Revenge (Atari 2600) review”, [s.d.]).

**Práticas mínimas de publicação:** Havia poucos editores terceirizados, resultando em falta de concorrência e pouca garantia de qualidade na produção de jogos (“Video Game Console Generations – The Video Game Kraken”, [s.d.]; DUCKWORTH, 2024; ANDERSEN, 2024).

**"Novidade" do mercado:** O mercado de videogames ainda era relativamente novo na época, e muitos analistas não viam o setor como uma indústria de longo prazo, além da falta de um histórico comparativo em como lidar com um mercado tão novo e em constante evolução (“Video Game Console Generations – The Video Game Kraken”, [s.d.]).

**Desinteresse no mercado de consoles:** A saturação do mercado de consoles e o surgimento dos computadores pessoais levaram a um declínio no interesse pelos consoles de videogame (“Video Game Console Generations – The Video Game Kraken”, [s.d.]; DUCKWORTH, 2024; ANDERSEN, 2024; JOSEPHSON, 2023).

### 4.1 Consequências do Crash

**Queda Drástica nas Vendas:** As vendas de consoles e jogos despencaram drasticamente, levando ao colapso de diversas empresas do setor, incluindo a própria Atari (ANDERSEN, 2024).

**Retração da Indústria:** A indústria de videogames entrou em um período de retração, com o número de lançamentos de novos consoles reduzido significativamente (ANDERSEN, 2024).

**Perda de Confiança dos Consumidores:** A imagem da indústria ficou seriamente abalada, e a confiança dos consumidores nos videogames foi abalada por um longo período ("Video Game Console Generations – The Video Game Kraken", [s.d.]; DUCKWORTH, 2024; ANDERSEN, 2024; JOSEPHSON, 2023).

### 4.2 Comparação com a Geração Atual

Dificilmente uma nova crise dos consoles ocorrerá porque as condições que levaram à crise de 1983 não estão presentes no mercado atual. Comparando o momento atual com a crise de 1983 destaca-se que hoje há menos saturação de consoles, com apenas três grandes fabricantes, e há muitos editores terceirizados garantindo concorrência e qualidade na produção de jogos. Além disso, o mercado de videogames é agora uma das indústrias mais lucrativas do mundo, com uma ampla aceitação cultural e uma base de consumidores sólida. Assim, qualquer comparação do momento atual com a crise de 1983 é mais um exagero baseado em medo do que uma realidade iminente (DUCKWORTH, 2024).

É importante ressaltar que uma das razões para a improbabilidade de uma crise semelhante à de 1983 ocorrer novamente é a forma como a crise foi avaliada. Ela foi considerada uma crise que afetou principalmente os Estados Unidos e não teve um impacto significativo no resto do mundo. Portanto, a ideia é que, em um mercado global como o atual, é menos provável que uma crise restrita a uma única região tenha o mesmo efeito que teve naquela época. Isso sugere que as condições econômicas e estruturais do mercado de videogames atual são mais robustas e resilientes a eventos específicos, como crises em países ou regiões específicas. Em resumo, a globalização do mercado de videogames torna menos provável que uma crise localizada tenha repercussões globais significativas (ANDERSEN, 2024).

### 4.3 Fatores que Diferenciam a Geração Atual:

**Maior Diversidade de Plataformas:** A indústria de videogames não se limita mais aos consoles tradicionais, com o crescimento de jogos para smartphones, tablets e Pcs (“Video Game Console Industry’ Strategy and Competition | Free Essay Example”, [s.d.]).

**Mercado Digital:** A distribuição digital de jogos facilita o acesso a uma variedade maior de títulos e diminui a pirataria (“Video Game Console Industry’ Strategy and Competition | Free Essay Example”, [s.d.]).

**Modelos de Assinatura:** Serviços como Xbox Game Pass e PlayStation Plus oferecem acesso a um catálogo extenso de jogos por um preço mensal, o que pode fidelizar os consumidores (“Video Game Console Industry’ Strategy and Competition | Free Essay Example”, [s.d.]).

**Maior Foco na Experiência do Jogador:** As empresas estão investindo mais em jogos com narrativas envolventes, design inovador e comunidades online vibrantes, buscando criar experiências únicas e memoráveis para os jogadores (“Video Game Console Industry’ Strategy and Competition | Free Essay Example”, [s.d.]).

## 5. Considerações Finais

O crash de 1983 serve como um lembrete importante dos perigos da saturação do mercado, da má qualidade dos produtos e da perda da confiança dos consumidores. A indústria de videogames aprendeu com os erros do passado e se adaptou às novas realidades do mercado, investindo em inovação, buscando aprimorar a qualidade dos jogos, diversificar as plataformas e modelos de negócio, e fortalecer o relacionamento com os jogadores.

## Referências

ANDERSEN, K. **What was the 1983 video game crash?** Disponível em: https://metro.co.uk/2024/02/19/1983-video-game-crash-offers-a-warning-todays-world-20213778/. Acesso em: 8 jun. 2024.

BBC. **The 8 Generations of Video Game Consoles. BBC**, 8 jan. 2020. Disponível em: https://www.bbc.co.uk/archive/the-8-generations-of-video-game-consoles/zvcjkty. Acesso em: 8 jun. 2024.

Color TV-Game series**. Ultimate Pop Culture Wiki**, [s.d.]. Disponível em: https://ultimatepopculture.fandom.com/wiki/Color_TV-Game_series#:~:text=Nintendo%20sold%20three%20million%20units,Block%20Breaker%20and%20Racing%20112.. Acesso em: 8 jun. 2024.

**Custer's Revenge (Atari 2600) review**. Disponível em: https://www.honestgamers.com/9173/atari-2600/custers-revenge/review.html. Acesso em: 8 jun. 2024.

DUCKWORTH, J. **Why a Second Video Game Crash isn't Happening Right Now**. Disponível em: https://gamerant.com/second-video-game-crash-boom-2024-2025-layoffs-unlikely/. Acesso em: 8 jun. 2024.

IANRL1989, A**. Racist Games: Custer's Revenge (Atari 2600)**. Disponível em: https://sociologyofvideogames.com/2014/02/09/racist-games-custers-revenge-atari-2600/. Acesso em: 8 jun. 2024.

JOSEPHSON, K. **The 1983 Video Game Crash and a History Lesson for Lina Khan** | Kimberlee Josephson. Disponível em: https://fee.org/articles/the-1983-video-game-crash-and-a-history-lesson-for-lina-khan/. Acesso em: 8 jun. 2024.

MALDONADO, B. **The 9 Video Game Console Generations, Explained**. Disponível em: https://www.cbr.com/video-game-console-generations-explained/. Acesso em: 8 jun. 2024.

PLARIUM. **The Famous 9 Video Game Console Generations - Plarium**. Disponível em: https://plarium.com/en/blog/console-generations/. Acesso em: 8 jun. 2024.

SIRANI, J. **Where Switch, PS5 Rank Among the Best-Selling Video Game Consoles of All Time**. Disponível em: https://www.ign.com/articles/best-selling-video-game-consoles-nintendo-playstation-ps5-xbox. Acesso em: 8 jun. 2024.

TUDOCELULAR.COM. **PS5 ultrapassa 59 milhões de unidades vendidas e Helldivers 2 bate novo recorde**. Disponível em: https://www.tudocelular.com/mercado/noticias/n221156/ps5-59-milhoes-vendidas-helldivers-2-recorde.html#:~:text=PS5%20ultrapassa%2059%20milh. Acesso em: 8 jun. 2024.

**Video Game Console Generations – The Video Game Kraken**. Disponível em: http://videogamekraken.com/video-game-console-generations. Acesso em: 8 jun. 2024.

**Video Game Console Industry' Strategy and Competition | Free Essay Example**. Disponível em: https://studycorgi.com/video-game-console-industry-strategy-and-competition/. Acesso em: 8 jun. 2024.