

START_

1980 - 2026

PLAYER

1

50 ANOS DOS VIDEOGAMES



FIROL
— SANTANDER —
SÃO PAULO

Ministério da Cultura, Getnet e Santander apresentam

PLAYER 1

50 ANOS DOS VIDEOGAMES

CURADORIA Antonio Curti_ DIREÇÃO Felipe Sztutman_



PATROCÍNIO



PRODUÇÃO



UM CONCEITO



REALIZAÇÃO



Um novo jogo começa aqui_

Entrar



Player 1 chega ao Farol Santander São Paulo celebrando uma linguagem que marcou gerações e transformou definitivamente a cultura contemporânea.

Para milhões de pessoas, os videogames representam memória, descoberta, convivência e emoção. São experiências capazes de atravessar o tempo, conectar diferentes gerações e permanecer vivas no imaginário coletivo.

Ao receber esta exposição, o Farol Santander reafirma seu compromisso com projetos culturais inovadores que ampliam repertórios, aproximam públicos diversos e promovem experiências significativas para o nosso tempo.

É com grande entusiasmo que abrimos espaço para uma mostra que celebra a potência criativa da cultura digital e as conexões que ela continua inspirando ao redor do mundo.

Esperamos que esta experiência desperte lembranças, curiosidade e novas descobertas!



Bibiana Berg

Head Sênior de Experiências, Cultura e Impacto
Social e Presidente do Santander Cultural



PLAYER 01

06 | Fala do Curador

08 | Conteúdo Expositivo



26 | Jogos da Exposição

37 | English Version



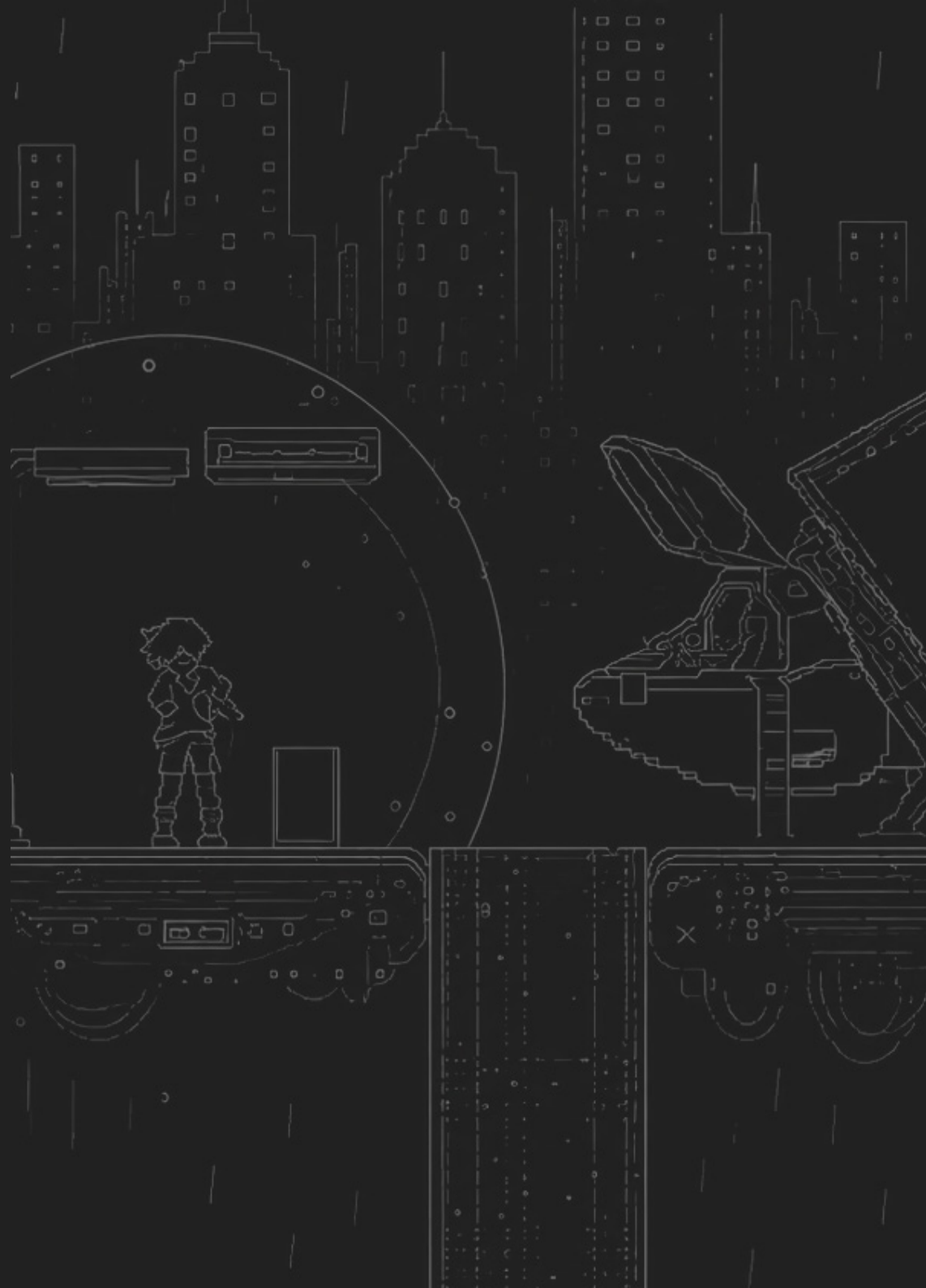


Os videogames são uma das linguagens culturais mais marcantes do nosso tempo. Mais do que entretenimento, eles constituem um território em que tecnologia, arte, design e imaginação se encontram para criar mundos, desafios e narrativas capazes de atravessar gerações. Desde os primeiros experimentos eletrônicos até os universos digitais contemporâneos, jogar tornou-se uma forma singular de experimentar histórias, explorar sistemas e compartilhar experiências.

Esta exposição convida o público a percorrer essa trajetória por meio de consoles, portáteis, acessórios e objetos raros que marcaram diferentes momentos da evolução dos videogames. Organizada em uma grande linha do tempo, a mostra revela não apenas avanços tecnológicos, mas também mudanças culturais, estéticas e sociais que moldaram a forma como jogamos.

Ao mesmo tempo, o público é convidado a experimentar o videogame de maneiras únicas, em experiências especialmente criadas para este espaço. Entre memória e descoberta, passado e presente se encontram, revelando o videogame como uma das expressões culturais mais vivas e transformadoras da contemporaneidade.

Antonio Curti
Curador



ALEX MAMED [PLAYER 1]



“Para quem não me conhece, sou Alex Mamed, sou um grande apaixonado pela história do entretenimento digital e hoje sou conhecido por ter a maior coleção de consoles de videogames no Brasil. Mas, muito além de recordes, me considero um guardião da nossa memória gamer.

Nasci e cresci jogando e minha vida sempre esteve conectada a esses aparelhos. [...] Que trouxeram muitas alegrias para milhares de lares. Meu trabalho é garantir que essa história não se perca com o tempo. Dedico meus dias a caçar, restaurar e preservar consoles, jogos e acessórios de todas as gerações, para que todos entendam de onde vieram.

A minha paixão de jogar aconteceu desde criança, mas o colecionismo aconteceu de um jeito inusitado, quase por acaso, no início dos anos 90.

Naquela época, eu tinha uma pequena locadora de videogames...”



CONTINUAR...
CONTINUE...



ALERTA DO SISTEMA! SYSTEM ALERT!

VOCÊ ESTÁ PRESTES A ENTRAR
EM UMA DAS MAIORES COLEÇÕES
DE VIDEOGAMES DO BRASIL

► 50 anos de história
dos games aguardam você

YOU ARE ABOUT TO ENTER
ONE OF THE BRAZIL'S LARGEST
VIDEO GAME COLLECTIONS

► 50 Years of gaming
history await

CONTINUAR?



SIM / YES

CONTINUE?

NÃO / NO



**Alternativas e Novas
Formas de Jogo**

Alguns dos objetos de arte apresentados aqui são de autoria de Paulo Bruscky, um dos pioneiros da arte digital no Brasil. Ele explorou a relação entre a tecnologia e a arte, criando obras que questionavam a forma tradicional de expressão artística. Um exemplo é o "Jogo de Jogo", uma obra que utiliza a tecnologia para criar uma experiência interativa e lúdica. Outro exemplo é o "Jogo de Jogo", uma obra que utiliza a tecnologia para criar uma experiência interativa e lúdica.

**Alternativas e Novas
Formas de Jogo**

Alguns dos objetos de arte apresentados aqui são de autoria de Paulo Bruscky, um dos pioneiros da arte digital no Brasil. Ele explorou a relação entre a tecnologia e a arte, criando obras que questionavam a forma tradicional de expressão artística. Um exemplo é o "Jogo de Jogo", uma obra que utiliza a tecnologia para criar uma experiência interativa e lúdica. Outro exemplo é o "Jogo de Jogo", uma obra que utiliza a tecnologia para criar uma experiência interativa e lúdica.

// O Nascimento do Videogame _

A primeira geração marcou o surgimento dos videogames domésticos. Consoles como o **Magnavox Odyssey** permitiram, pela primeira vez, que a televisão deixasse de ser apenas um meio de transmissão para se tornar uma plataforma interativa.

Esses aparelhos utilizavam circuitos analógicos simples e ofereciam jogos baseados principalmente em esportes eletrônicos e desafios de reflexo. Mesmo com essas limitações, estabeleceram o princípio fundamental da indústria: transformar a televisão em um espaço de jogo.

// A Era dos Cartuchos _

A segunda geração introduziu uma inovação decisiva: **cartuchos intercambiáveis**. Consoles como o **Atari 2600** e o **Fairchild Channel F** permitiram que novos jogos fossem adquiridos separadamente do hardware, criando um mercado em rápida expansão.

Essa mudança transformou o videogame em uma plataforma aberta para novos conteúdos e impulsionou seu crescimento global. Ao mesmo tempo, a rápida expansão levou à produção excessiva de jogos e consoles de baixa qualidade, culminando na crise da indústria, em 1983.

// A Reconstrução da Indústria _

Após o colapso do mercado, no início dos anos 1980, a terceira geração marcou a reconstrução da indústria. Consoles como o **Nintendo Entertainment System (NES)** e o **Sega Master System** estabeleceram novos padrões de qualidade para o desenvolvimento de jogos.

Nesse período, surgiram muitas das franquias e personagens que se tornaram ícones culturais. O design dos controles também evoluiu com a popularização do **direcional digital (D-pad)**, que permanece fundamental até hoje.

// A Era 16-bit _

A quarta geração trouxe avanços importantes em gráficos e som com a chegada dos consoles **16-bit**. Sistemas como o **Super Nintendo Entertainment System (SNES)** e o **Sega Mega Drive** permitiram mundos mais complexos, animações mais fluidas e trilhas sonoras mais elaboradas.

A competição entre fabricantes impulsionou inovação tecnológica e criatividade no design dos jogos, consolidando o videogame como uma forma de entretenimento cada vez mais sofisticada.

// A Revolução 3D _

A quinta geração marcou a transição dos gráficos bidimensionais para ambientes tridimensionais. Consoles como o **Sony PlayStation**, o **Nintendo 64** e o **Sega Saturn** introduziram mundos exploráveis em 3D, transformando profundamente a forma como os jogos eram projetados.

Outra mudança importante foi a adoção de mídias ópticas como o **CD-ROM**, permitindo jogos maiores e experiências mais cinematográficas.

// O Videogame Conectado _

A sexta geração trouxe consoles mais poderosos e o início da conectividade online. Sistemas como o **Sega Dreamcast**, pioneiro na integração de internet, e o **PlayStation 2**, o console mais vendido da história, marcaram esse período.

Consoles como o **Nintendo GameCube** e o **Microsoft Xbox** ampliaram a competição e consolidaram o videogame como uma das principais formas de entretenimento global.

// Novas Formas de Jogar _

A sétima geração ampliou as formas de interação com os videogames. Consoles como o **Nintendo Wii** introduziram controles sensíveis ao movimento, enquanto **Xbox 360** e **PlayStation 3** fortaleceram o jogo online e os serviços digitais.

Essa geração ampliou significativamente o público dos videogames e explorou novas formas de jogar além do controle tradicional.

// Consoles Híbridos e Plataformas Digitais _

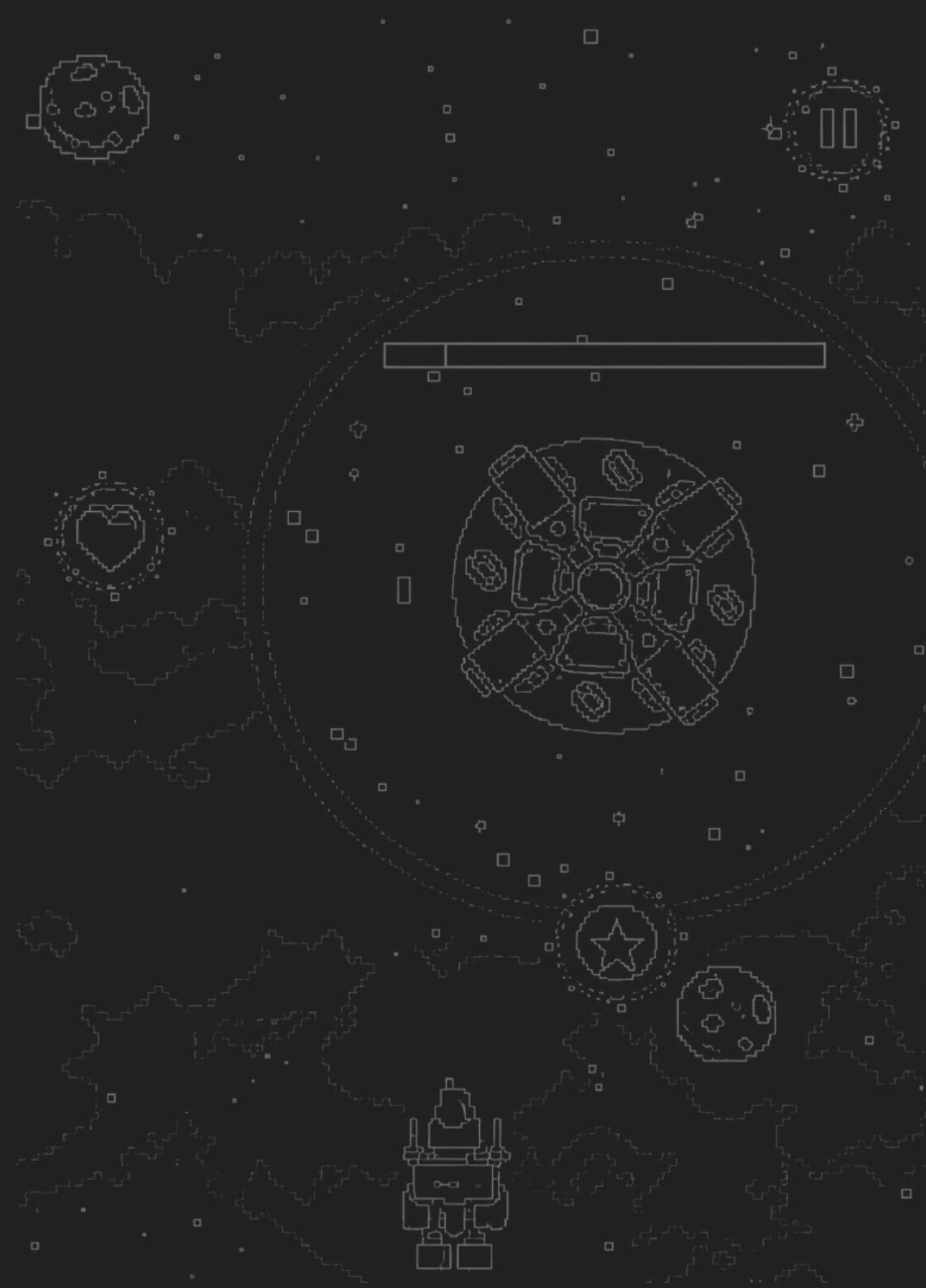
Na oitava geração, os consoles passaram a funcionar como plataformas digitais completas. Sistemas como o PlayStation 4 e o Nintendo Switch integraram distribuição digital de jogos, comunidades online e múltiplas formas de entretenimento.

O Nintendo Switch, em particular, redefiniu o conceito de console ao combinar experiência doméstica e portátil em um único sistema.

// Mundos Digitais Avançados _

A geração atual representa um salto significativo em capacidade gráfica e velocidade de processamento. Consoles como o **PlayStation 5** e o **Xbox Series X** permitem mundos virtuais mais complexos, carregamentos quase instantâneos e experiências mais imersivas.

Ao mesmo tempo, novas fronteiras surgem com tecnologias como realidade virtual, jogos em nuvem e mais formas de interação entre jogadores.



4ª GERAÇÃO // 4th GENERATION [The 16-bit Era]

The fourth generation ushered in major advances in graphics and audio with the advent of 16-bit consoles. Systems such as the Super Nintendo Entertainment System (SNES) and the Sega Mega Drive enabled more complex game worlds, smoother animations, and more elaborate musical scores.

Competition among manufacturers fueled technological innovation and creative experimentation in game design, solidifying video games as an increasingly sophisticated form of entertainment.

1983-2003

A Reconstrução da Indústria

Após o colapso do mercado, no início dos anos 1980, a terceira geração marcou a reconstrução da indústria. Consoles como o Nintendo Entertainment System (NES) e o Sega Master System estabeleceram novos padrões de qualidade para o desenvolvimento de jogos.

Nessa período, surgiram muitas das franquias e personagens que se tornaram ícones culturais. O design dos controles também evoluiu com a popularização do direcional digital (D-pad), que permanece fundamental até hoje.

3ª GERAÇÃO // 3rd GENERATION [Rebuilding the Industry]

Following the collapse of the video game market in the early 1980s, the third generation marked the industry's recovery. Consoles such as the Nintendo Entertainment System (NES) and the Sega Master System established new standards for game development and quality.

During this period, many of the franchises and characters that would become cultural icons were introduced. Controller design also evolved with the widespread adoption of the directional pad (D-pad), a feature that remains fundamental to gaming today.

1971-1982

A Era dos Cartuchos

A segunda geração introduziu um formato decisivo: cartuchos intercambiáveis. Consoles como o Atari 2600 e o Fairchild Channel F permitiram que mais jogadores adquirissem jogos sem depender de uma conexão com o hardware, criando o rapidamente expandindo mercado.

Essa mudança transformou o videogame em um plataforma aberta para novos conteúdos e desenvolvedores, permitindo a criação de jogos para uma variedade de plataformas.

Essa mudança transformou o videogame em um plataforma aberta para novos conteúdos e desenvolvedores, permitindo a criação de jogos para uma variedade de plataformas.

2ª GERAÇÃO

2ª GERAÇÃO

[The Cartridge Era]

The second generation introduced a pivotal innovation: interchangeable cartridges. Consoles such as the Atari 2600 and the Fairchild Channel F allowed players to purchase and play games separately from the hardware, creating a rapidly expanding market.

This development transformed video games into an open platform for new content and developers, paving the way for a wide variety of titles across multiple platforms.

1972-1980

O Nascimento do Videogame

A primeira geração marcou o surgimento dos videogames domésticos. Consoles como o Magnavox Odyssey permitiram, pela primeira vez, que a televisão deixasse de ser apenas um meio de transmissão para se tornar uma plataforma interativa.

Esses aparelhos utilizavam circuitos analógicos simples e ofereciam jogos baseados principalmente em esportes eletrônicos e desafios de reflexo. Mesmo com essas limitações, estabeleceram o princípio fundamental da indústria: transformar a televisão em um espaço de jogo.

1ª GERAÇÃO

[The Birth of Video]

The first generation marked the birth of home video games. Consoles such as the Magnavox Odyssey allowed, for the first time, for television to become more than a passive medium, transforming it into an interactive platform.

These systems used simple analog circuitry and offered games primarily centered on sports simulations and reflex challenges. Despite these limitations, they established the fundamental principle of the industry: turning television into a space for play.



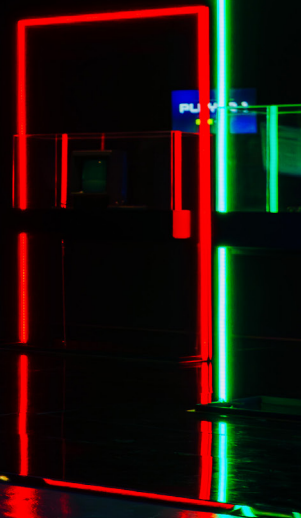


5ª GERAÇÃO // 5th GENERATION

[The 3D Revolution]

The fifth generation marked the transition from two-dimensional graphics to immersive three-dimensional environments, containing such as the Sony PlayStation, the Nintendo 64, and the Sega Saturn introduced sustainable 3D worlds, fundamentally reshaping game design.

Another major development was the widespread adoption of optical media such as CD-ROMs, enabling larger games, richer narrative content, and increasingly cinematic experiences.



2020-presente present

Mundos Digitais Avançados

A geração atual representa os avanços significativos em hardware e software, permitindo mundos virtuais mais complexos, experiências mais imersivas e jogos em nuvem e novas formas de interação entre jogadores.

As novas tecnologias, como a realidade virtual e a inteligência artificial, estão moldando o futuro da indústria de jogos.

8ª GERAÇÃO // 8th GENERATION

Problemas Digitais Resolvidos

The current generation represents significant advances in hardware and software, enabling more complex virtual worlds, more immersive experiences, and cloud gaming and new forms of interaction between players.

New technologies, such as virtual reality and artificial intelligence, are shaping the future of the gaming industry.

2012-presente present

8ª GERAÇÃO // 8th GENERATION

Consoles Híbridos e Plataformas Digitais

Nesta geração, os consoles passaram a funcionar como plataformas digitais completas. Sistemas como o PlayStation 4 e o Nintendo Switch integraram distribuição digital de jogos, comunidades online e múltiplas formas de entretenimento.

O Nintendo Switch, em particular, redefine o conceito de console ao combinar experiência doméstica e portátil em um único sistema.

[Hybrid Consoles and Digital Platforms]

In the eighth generation, consoles evolved into comprehensive digital platforms. Systems such as the PlayStation 4 and the Nintendo Switch integrated digital distribution, online communities, and a growing ecosystem of entertainment services.

The Nintendo Switch, in particular, redefined the concept of the game console by seamlessly combining home and portable gaming within a single device.

1996-2003

7ª GERAÇÃO // 7th GENERATION

Novos Jogos to Play

A sétima geração trouxe consoles mais poderosos e o início da conectividade online. Sistemas como o Sega Dreamcast, pioneiro na integração de internet, e o PlayStation 2, o console mais vendido da história, marcaram esse período.

Consoles como o Nintendo GameCube e o Microsoft Xbox ampliaram a competição e consolidaram o videogame como uma das principais formas de entretenimento global.

6ª GERAÇÃO

[The Connected Console]

The sixth generation brought more powerful hardware and emergence of online connectivity. Systems such as the Dreamcast, a pioneer in internet integration, and PlayStation 2, the best-selling video game console of time, helped define this era.

The Nintendo GameCube and the Microsoft Xbox further intensified competition, contributing to the consolidation of video game as one of the world's most influential forms of entertainment.

ALEX MAMED [PLAYER 1]



HP



"Quando os negócios mudaram, eu resolvi fecha-la (a locadora), e acabei ficando com um pequeno estoque e em casa, especificamente seis consoles de videogames do mesmo modelo. Olhei para aquilo e pensei: porque não trocar esses aparelhos por outros que eu não tenho? E comecei a fazer essas trocas sem intenção nenhuma.

Trocava por outro diferente. Comprava um em outra feira, ganhava outro de um amigo. Quando me dei conta, a brincadeira virou uma paixão avassaladora. O que começou com meia dúzia de aparelhos foi se multiplicando até se transformar nesse grande acervo de videogames com milhares de itens."



CONTINUAR...
CONTINUE...

Controles Alternativos e Novas Formas de Jogar

Ao longo da história dos videogames, o controle sempre foi a ponte entre o jogador e o mundo virtual. Embora o formato tradicional com botões e direcional tenha se consolidado como padrão, diversos consoles e jogos exploraram formas alternativas de interação. Dispositivos como o **Power Glove**, a **pistola de luz NES Zapper** e o **robô R.O.B. (Robotic Operating Buddy)** demonstram como a indústria frequentemente experimentou novas maneiras de controlar e interagir com os jogos.

Outras experiências transformaram objetos e gestos do mundo real em interfaces de jogo. Instrumentos como **guitarras**, os **Donkey Kong Bongos** e até mesmo um **skate utilizado como controle** mostram como o videogame pode incorporar movimento, ritmo e fisicalidade à jogabilidade. Ao mesmo tempo, tecnologias como o **Microsoft Adaptive Controller** ampliam a acessibilidade, enquanto sistemas de realidade virtual como o **PlayStation VR2** aprofundam a imersão, expandindo continuamente as formas de jogar.



Videogames

Portáteis

Os videogames portáteis transformaram profundamente a relação entre jogador e jogo ao liberar a experiência da televisão e levá-la a qualquer lugar. Desde os primeiros dispositivos, como os **Game & Watch**, até consoles mais avançados, como **Game Boy**, **Game Gear**, **Nintendo DS**, **PSP** e **PlayStation Vita**, esses aparelhos tornaram o videogame parte do cotidiano, acompanhando jogadores em viagens, escola e momentos de pausa ao longo do dia.

Ao mesmo tempo, os portáteis criaram uma cultura própria de jogo. Conexões locais entre aparelhos, trocas de cartuchos entre amigos e partidas rápidas em qualquer lugar transformaram o ato de jogar em uma experiência social e compartilhada. Essa mobilidade redefiniu o videogame como um companheiro constante, capaz de existir fora da sala de estar e dentro da vida diária.

Miniconsoles

Os miniconsoles apresentam uma releitura compacta e contemporânea de sistemas que marcaram a história dos videogames. Itens como **Famicon**, **Nintendo Entertainment System (NES)**, **Super Famicon**, **Super Nintendo** e **PlayStation 1** retomam o imaginário de consoles clássicos em versões reduzidas, enquanto objetos como **Mini Galaga** e **Mini Pacman** aproximam essa mesma lógica da memória dos arcades. Mais do que versões em escala menor, esses aparelhos revelam como o videogame também se tornou objeto de nostalgia, coleção e reedição, preservando formas e referências visuais que seguem vivas no imaginário cultural de diversas gerações.







ALEX MAMED [PLAYER 1]



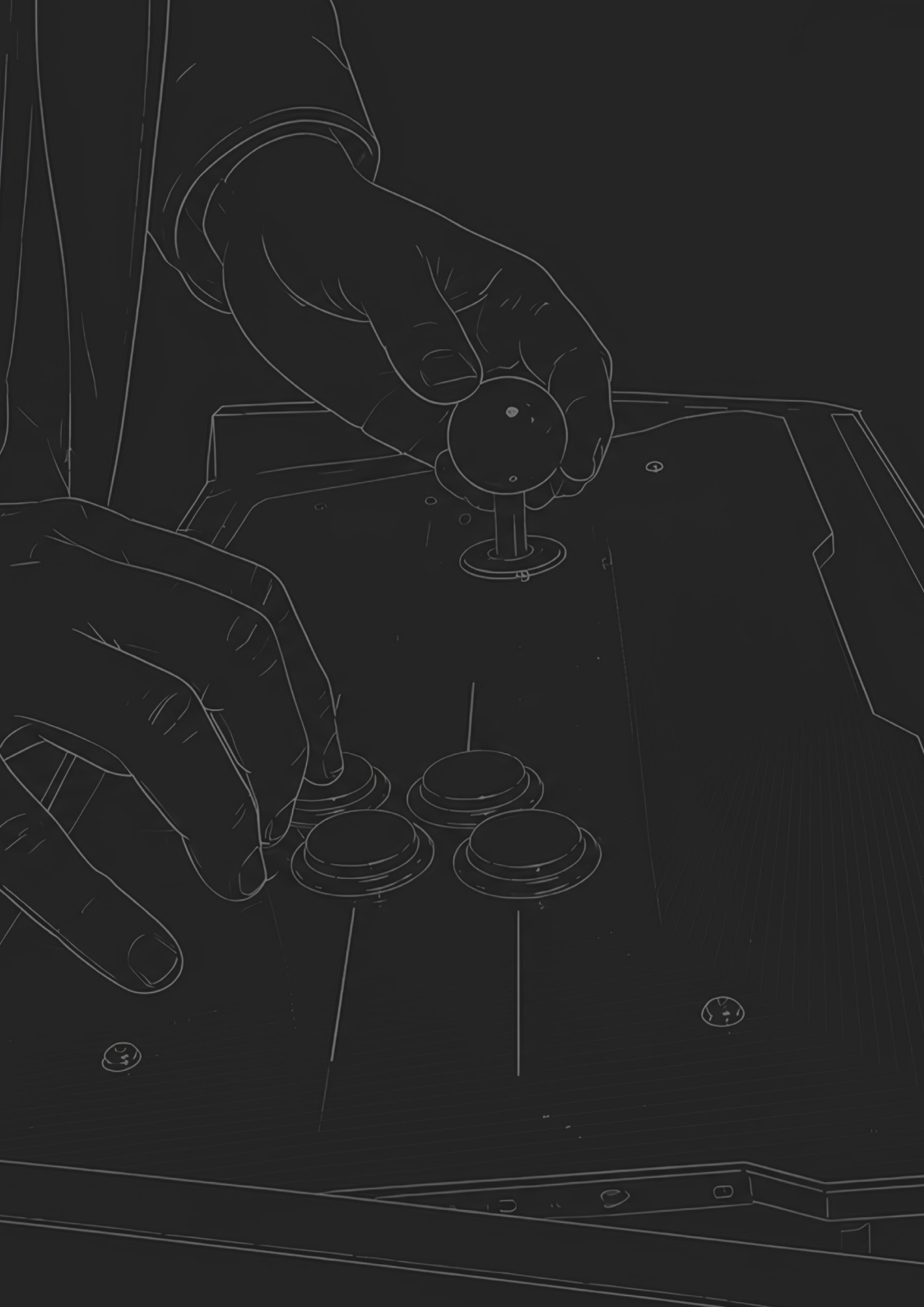
HP



"[...] As horas que passei jogando moldaram meu caráter gamer. [...] O meu sonho atual não é mais colocar apenas um aparelho numa estante. Meu verdadeiro grande projeto é transformar minha coleção num museu, físico, definitivo e interativo. [...] Onde os pais podem levar seus filhos, um lugar onde as pessoas possam entender e jogar a história dos videogames."



CONTINUAR...
CONTINUE...



Player 1: 50 Anos do Videogame vai além da exibição de um acervo. Ao longo do percurso, a mostra incorpora três experiências autorais criadas especialmente para o projeto, estabelecendo um diálogo entre a memória dos videogames e as formas contemporâneas de interação.

Em **RUSH**, a experiência do jogo é reduzida à sua essência: ação, reflexo e desafio. Quatro jogos inéditos, desenvolvidos em linguagem visual inspirada na era 16-bit e apresentados em televisores de tubo, convidam o público a experimentar a intensidade, a repetição e a busca constante pela superação que definem o ato de jogar.

Em **DRIFT**, o controle desaparece. Utilizando sensores e visão computacional, a instalação transforma o próprio corpo do visitante em interface, propondo uma reflexão sobre as novas fronteiras da interação digital.

Já em **TRACE**, consoles, portáteis, acessórios e objetos raros podem ser explorados por meio de uma interface interativa que transforma o acervo em um território de descoberta. Em vez de seguir uma narrativa única, o visitante constrói o próprio percurso, navegando por conexões, curiosidades e momentos que marcaram mais de cinco décadas da cultura gamer.

Juntas, essas experiências revelam que a história dos videogames não é apenas a história das máquinas, mas também das formas como aprendemos a perceber, imaginar, competir, explorar e nos relacionar com a tecnologia.

Felipe Sztutman

Direção de Arte, Experiência e Tecnologia



ALERTA DE EXPERIÊNCIA! EXPERIENCE ALERT!

VOCÊ ESTÁ IRÁ CONHECER
OS JOGOS EXCLUSIVOS CRIADOS
PARA A EXPOSIÇÃO

- Experiências
iterativas inéditas

YOU ARE ABOUT TO DISCOVER
THE EXCLUSIVE GAMES CREATED
FOR THE EXHIBITION

- Unprecedented
interactive experiences



INICIE A MISSÃO
MISSION START



ESCOLHA UM LADO E ABRA OS BRAÇOS PARA INICIAR

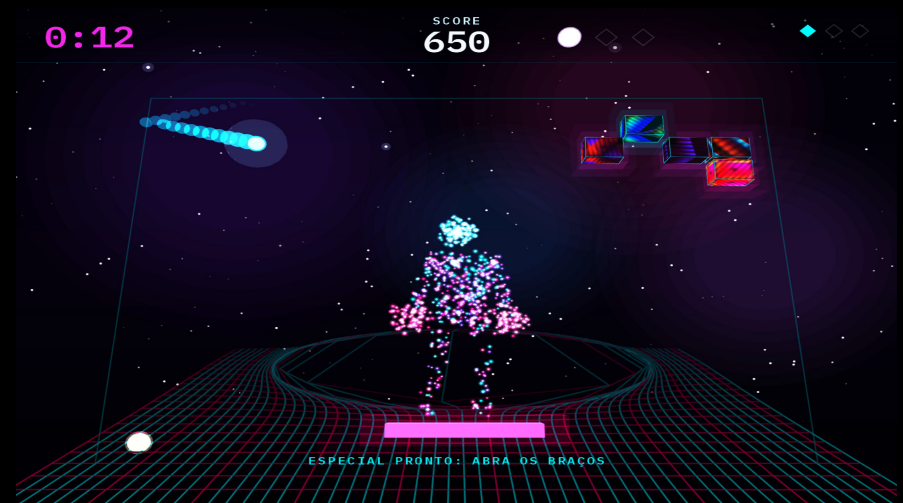
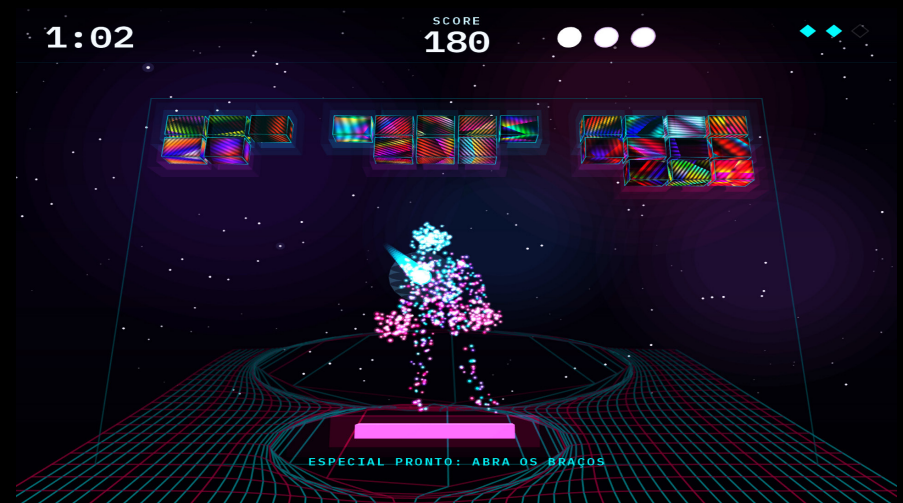
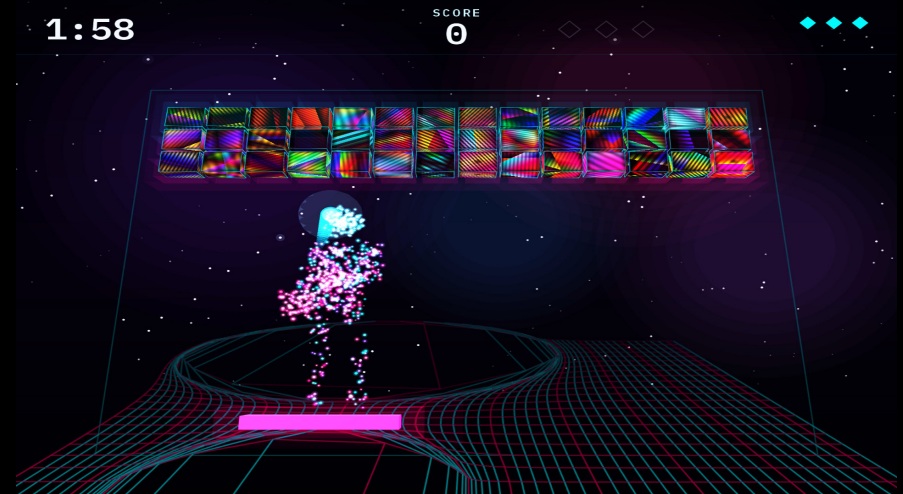
ação

os bloc



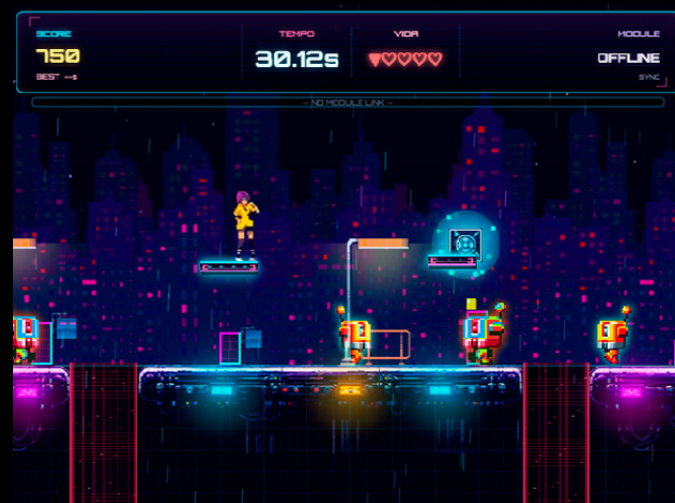
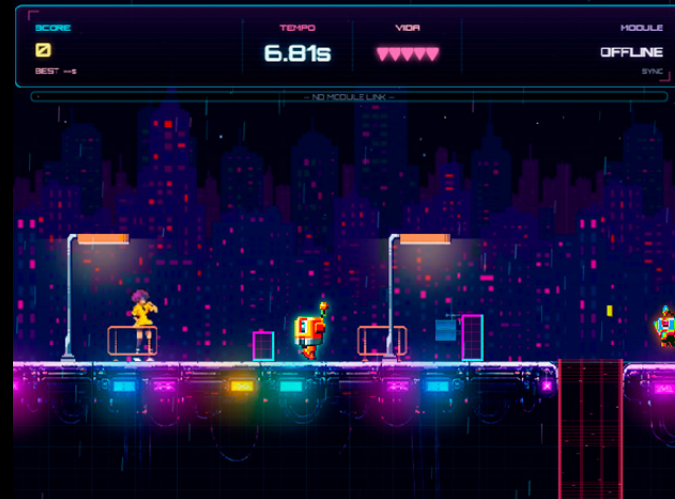
desvie de meteoros e sobreviva ao chefe

PARA UM LADO PARA ESCOLHER















ALEX MAMED [PLAYER 1]



HP



“Ver uma parte da minha coleção exposta nesse centro cultural é uma sensação de felicidade. Para mim, perdeu o sentido apenas colecionar, guardar mais de 12.000 itens numa sala que só eu entro? Quando vejo as exposições montadas com tudo caminhando, sinto que minha missão está sendo realizada. Ao longo desses anos, garimpando consoles do mundo inteiro, consegui reunir quase tudo o que um dia sonhei.

Obviamente, sempre aparece um protótipo obscuro ou uma edição super limitada que atia minha vontade. Mas meu maior sonho atual não é apenas colocar um aparelho numa estante. O que me emociona de verdade é observar as reações. Vejo adultos de 40 a 50 anos com brilho nos olhos, lembrando da infância, e ao mesmo tempo crianças maravilhadas tentando entender como funciona um simples cartucho.

Compartilhar minha coleção com o público é o que dá vida a ela, e faz todo o trabalho valer a pena.

E espero que você goste.”



Player 1 arrives at Farol Santander São Paulo celebrating a creative language that has shaped generations and profoundly transformed contemporary culture.

For millions of people, video games represent memory, discovery, connection, and emotion. They are experiences capable of transcending time, bringing different generations together, and remaining alive in the collective imagination.

By hosting this exhibition, Farol Santander reaffirms its commitment to innovative cultural projects that broaden perspectives, engage diverse audiences, and promote meaningful experiences for our time.

It is with great enthusiasm that we open our doors to an exhibition that celebrates the creative power of digital culture and the connections it continues to inspire around the world.

We hope this experience sparks memories, curiosity, and new discoveries.



Bibiana Berg

Senior Head of Experiences, Culture and Social Impact
and President of Santander Cultural



Video games are one of the most influential cultural languages of our time. More than entertainment, they constitute a space where technology, art, design, and imagination converge to transcending worlds, challenges, and narratives capable of crossing generations. From early electronic experiments to today's digital universes, playing has become a unique way of experiencing stories, exploring systems, and sharing collective experiences.

This exhibition invites visitors journey through that history through consoles, handheld systems, accessories, and rare objects that marked different moments in the evolution of video games. Organized as a large timeline, the exhibition reveals not only technological advances but also the cultural, aesthetic, and social shifts that shaped the way we play.

At the same time, visitors are invited to experience video games in unique ways through interactive installations created specifically for this exhibition. Between memory and discovery, past and present converge, revealing video games as one of the most vibrant and transformative cultural expressions of our time.

Antonio Curti

Curator

ALEX MAMED [PLAYER 1]



HP



"For those who don't know me, I'm **Alex Mamed**, I'm deeply passionate about the history of digital entertainment, and today I'm known for having the largest video game console collection in Brazil. But beyond the records, I see myself as a guardian of our gaming memory. I was born and raised playing video games, and my life has always been connected to these devices. [...] That brought so much joy to thousands of homes. My work is to make sure this history is not lost over time. I dedicate my days to hunting down, restoring, and preserving consoles, games, and accessories from every generation, so that everyone can understand where they came from. My passion for playing started when I was a child, but collecting began in an unusual way, almost by chance, in the early 1990s. At the time, I had a small video game rental store..."

"When the business changed, I decided to close it, and I ended up keeping a small stock at home: specifically, six video game consoles of the same model. I looked at them and thought: why not trade these consoles for others I don't have? And I started making these trades with no real intention behind it. I would trade one for a different one. I would buy another at a street market. I would get another from a friend. And before I knew it, that little game had become an overwhelming passion. What started with half of a dozen devices kept multiplying until it became this large video game collection, with thousands of items."

"[...] The hours I spent playing helped shape my identity as a gamer. [...] My current dream is no longer just to place another console on a shelf. My true major project is to turn my collection into a museum, a physical, permanent, and interactive museum. [...] Where parents can bring their children, a place where people can understand and play through the history of video games."

"Seeing part of my collection displayed in this cultural center is a feeling of happiness. For me, simply collecting has lost its meaning. What is the point of keeping more than 12,000 items in a room that only I enter? When I see the exhibitions set up, with everything working, I feel that my mission is being fulfilled. Over the years, searching for consoles all over the world, I managed to gather almost everything I had once dreamed of. Of course, there is always some obscure prototype or super limited edition that sparks my desire. But my biggest dream today is not just to put another device on a shelf. What truly moves me is watching people's reactions. I see adults in their 40s and 50s with a sparkle in their eyes remembering childhood, and at the same time amazed children trying to understand how a simple cartridge works. Sharing my collection with the public is what gives it life, and it makes all the work worthwhile. I hope you enjoy it."

1st GENERATION 1972 – 1980

[The Birth of Video Games]

The first generation marked the birth of home video games. Consoles such as the **Magnavox Odyssey** enabled television, for the first time, to become more than a passive broadcast medium, transforming it into an interactive platform.

These systems used simple analog circuitry and featured games centered on sports simulations and reflex-based challenges. Despite their limitations, they established the fundamental principle of the industry: turning television into a space for play.

2nd GENERATION 1976 – 1992

[The Cartridge Era]

The second generation introduced a pivotal innovation: **interchangeable cartridges**. Consoles such as the **Atari 2600** and the **Fairchild Channel F** allowed players to purchase new games separately from the hardware, creating a rapidly expanding market.

This development transformed video games into an open platform for new content and fueled the industry's global growth. At the same time, rapid expansion led to an oversupply of low-quality games and consoles, culminating in the video game industry crash of 1983.

3rd GENERATION 1983 – 2003

[Rebuilding the Industry]

Following the collapse of the video game market in the early 1980s, the third generation marked the industry's recovery. Consoles such as the **Nintendo Entertainment System (NES)** and the **Sega Master System** established new standards for game development and quality.

During this period, many of the franchises and characters that would become cultural icons were introduced. Controller design also evolved with the widespread adoption of the **directional pad (D-pad)**, a feature that remains fundamental to gaming today.

4th GENERATION 1987 – 2004

[The 16-bit Era]

The fourth generation ushered in major advances in graphics and audio with the advent of **16-bit** consoles. Systems such as the **Super Nintendo Entertainment System (SNES)** and the **Sega Mega Drive** enabled more complex game worlds, smoother animations, and more elaborate musical scores.

Competition among manufacturers fueled technological innovation and creative experimentation in game design, solidifying video games as an increasingly sophisticated form of entertainment.

5th GENERATION 1993 – 2006

[The 3D Revolution]

*The fifth generation marked the transition from two-dimensional graphics to immersive three-dimensional environments. Consoles such as the **Sony PlayStation**, the **Nintendo 64**, and the **Sega Saturn** introduced explorable 3D worlds, fundamentally reshaping game design.*

*Another major development was the widespread adoption of optical media such as **CD-ROMs**, enabling larger games, richer audiovisual content, and increasingly cinematic experiences.*

6th GENERATION 1998 – 2013

[The Connected Console]

*The sixth generation brought more powerful hardware and the emergence of online connectivity. Systems such as the **Sega Dreamcast**, a pioneer in internet integration, and the **PlayStation 2**, the best-selling video game console of all time, helped define this era.*

*The **Nintendo GameCube** and the **Microsoft Xbox** further intensified competition, contributing to the consolidation of video games as one of the world's most influential forms of entertainment.*

7th GENERATION 2005 – 2017

[New Ways to Play]

*The seventh generation expanded the ways people engaged with video games. Consoles such as the **Nintendo Wii** introduced motion-sensitive controllers, while the **Xbox 360** and **PlayStation 3** advanced online gaming and digital services.*

This generation significantly broadened the audience for video games and fostered new forms of play beyond the traditional controller, attracting players from a wider range of ages and backgrounds.

8th GENERATION 2012 – present

[Hybrid Consoles and Digital Platforms]

*In the eighth generation, consoles evolved into comprehensive digital platforms. Systems such as the **PlayStation 4** and the **Nintendo Switch** integrated digital distribution, online communities, and a growing ecosystem of entertainment services.*

*The **Nintendo Switch**, in particular, redefined the concept of the game console by seamlessly combining home and portable gaming within a single device.*

9th GENERATION 2020 – present

[Advanced Digital Worlds]

The current generation represents a significant leap in graphical fidelity and processing performance. Consoles such as the **PlayStation 5** and the **Xbox Series X** enable more complex virtual worlds, near-instant loading times, and increasingly immersive experiences.

At the same time, new frontiers continue to emerge through technologies such as virtual reality, cloud gaming, and evolving forms of interaction among players.

[Alternative Controllers and New Ways to Play]

Throughout the history of video games, the controller has served as the bridge between players and virtual worlds. While the traditional gamepad—with its buttons and directional controls—became the industry standard, many consoles and games have explored alternative forms of interaction. Devices such as the **Power Glove**, the **NES Zapper light gun**, and **R.O.B. (Robotic Operating Buddy)** demonstrate how the industry has continually experimented with new ways to control and engage with games.

Other innovations transformed real-world objects and gestures into gaming interfaces. Instruments such as guitars, the **Donkey Konga Bongos**, and even **a skateboard used as a controller** illustrate how video games can incorporate movement, rhythm, and physicality into gameplay. At the same time, technologies such as the **Microsoft Adaptive Controller** expand accessibility, while virtual reality systems like the **PlayStation VR2** deepen immersion, continually broadening the ways people can play.

[Handheld Video Games]

Handheld video game systems profoundly transformed the relationship between players and games by freeing the experience from the television and making it portable. From early devices such as the **Game & Watch** to more advanced systems like the **Game Boy**, **Game Gear**, **Nintendo DS**, **PSP**, and **PlayStation Vita**, these devices made video games part of everyday life, accompanying players on journeys, at school, and during moments of leisure throughout the day.

At the same time, handheld systems fostered their own distinct gaming culture. Local connections between devices, the exchange of cartridges among friends, and quick gaming sessions anywhere transformed play into a social and shared experience. This mobility redefined video games as a constant companion, capable of existing beyond the living room and becoming part of daily life.

[Mini Consoles]

Mini consoles offer a compact and contemporary reinterpretation of systems that shaped the history of video games. Devices such as the **Famicom**, **Nintendo Entertainment System (NES)**, **Super Famicom**, **Super Nintendo**, and **PlayStation Classic** revisit iconic consoles in reduced-scale versions, while products such as the **Mini Galaga** and **Mini Pac-Man** apply the same concept to the legacy of arcade gaming. More than simply scaled-down versions, these devices demonstrate how video games have also become objects of nostalgia, collecting, and reissue. They preserve forms and visual references that remain alive in the cultural imagination of different generations.

Player 1: 50 Years of Video Games goes beyond displaying of a collection. Throughout the exhibition, three original experiences created exclusively for the project establish a dialogue between the history of video games and contemporary forms of interaction.

In **RUSH**, the gaming experience is distilled to its essence: action, reflexes, and challenge. Four original games, developed with a visual language inspired by the 16-bit era and presented on CRT televisions, invite visitors to experience the intensity, repetition, and constant pursuit of mastery that define the act of playing.

In **DRIFT**, the controller disappears. Using sensors and computer vision technology, the installation transforms the visitor's own body into the interface, proposing a reflection on the evolving boundaries of digital interaction.

In **TRACE**, consoles, handheld devices, accessories, and rare objects can be explored through an interactive interface that turns the collection into a landscape of discovery. Rather than following a single narrative, visitors create their own path, navigating through connections, curiosities, and moments that have shaped more than five decades of gaming culture.

Together, these experiences reveal that the history of video games is not only the history of machines, but also the history of how we have learned to perceive, imagine, compete, explore, and relate to technology.

Felipe Sztutman

Art Direction, Experience, and Technology

SANTANDER

Presidente

[President]

Mario Leão

**Head Sênior de Experiências,
Cultura e Impacto Social e
Presidente do Santander Cultural**

*[Senior Head of Experiences, Culture
and Social Impact and President of
Santander Cultural]*

Bibiana Berg

FAROL SANTANDER SÃO PAULO

**Head de Experiências e Cultura
e Diretor do Santander Cultural**

*[Head of Experiences & Culture and
Director of Santander Cultural]*

Marcelo Demétrius

**Líder Sênior de Marketing,
Comunicação e Eventos**

*[Senior Leader of Marketing,
Communications and Events]*

Sheila Ferreira

Especialista – Exposições

[Specialist – Exhibitions]

Danielle Domingues

Especialista – Eventos

[Specialist – Events]

Catiuscia Michelin

Estagiários(as)

[Interns]

Eduarda Souto Silva

Gustavo Almeida da Silva

Jovem Aprendiz

[Young Apprentice]

Sarah Godói Alves de Carvalho

Gestão Predial

[Building Management]

Barbara Rema

Geany Adrielly Bezerra Xavier

Mauricio Tadeu de Nobrega

Tools Digital Services

Maria Eduarda Alves Araújo

Maria Helena Ferreira da Silva

Cushman & Wakefield

Manutenção Predial e Missão Crítica

[Building Maintenance and Mission Critical]

Giovana Sguissardi Losso

Rian Pereira dos Santos

Tools Digital Services

Andre Luiz Bugatti

Cushman & Wakefield

Engenharia Predial

[Building Engineering]

Monica Castro Silva

Tools Digital Services

Manutenção Predial

[Building Maintenance]

Alessandro Anibal da Conceição

Anderson Duarte Rocha

Andrey Mayk Sobreira dos Santos

Antonio Souza

Ari Antonio José Alves

Diogo Williams de Oliveira

Djelson Paz Cavalcante

Edilson Patricio do Nascimento

Eduardo Gouveia Neves

Eva Camila Vieira Ribeiro

Jedson Feliciano

Luiz Henrique Santos de Oliveira

Marcus Vinicius Pinto Resene

Nicolly Gama Ferreira

Renato Barbosa da Silva

Rhuan dos Santos

Vinicius Sebastian Soares

Manserv

Áudio e Vídeo

[Audio and Video]

Luiza de Souza Zichinelli

Maick Thiago Lênin Teixeira da Costa Santos

Thomas Aguiar Empresa KVM

Coordenadora de Assistentes Culturais

[Cultural Assistants Coordinator]

Fernanda Muniz Damasceno Jorge

Joelma Lopes da Silva

Sympla

Assistentes Culturais

[Cultural Assistants]

Ash Bernardino Leite Nunes

Azeni Lucas dos Santos

Debora Cristina Penha

Eleonora Analia Cardoso

Ellen Vitória Coimbra de Barros

Fabiana Santos Minas Monteiro

Fhayla Marina de Oliveira Xavier

Francielle Aparecida Custódio

Gustavo Silva de Oliveira

Hellen Sousa Gomes de Oliveira

Karoline Soares Damascena Macena

Leonardo Paixão de Azevedo

Lucas Miguel de Almeida

Mariana Rodrigues dos Santos

Thiago Luciano Santos Silva

Sympla

Especialista de Segurança

[Security Specialist]

Daniel de Souto Natali

Supervisor de Segurança

[Security Supervisor]

Edson Costa

Grupo Espartaco

Inspetor de Segurança

[Security Inspector]

Helio Gonçalves da Silva

Grupo Espartaco

**Bombeiros, Vigilantes
e Controladores de Acesso**

*[Firefighters, Security Guards and
Access Controllers]*

Alex Saraiva Belo

Alexandre Mariano de Souza

Alisson Gabriel Pina Tavares

Allan Vital da Silva

Ana Claudia da Silva

Ana Julia Lima Ferreira

Andreia Torres de Lima Braga

Antonio Carlos Pires

Antonio Raimundo C. de Jesus

Barbara Martins Meira

Beatriz Almeida dos Santos

Breno Tavares Carvalho Nogueira

Carlos Alexandre Jesus

Cristiane Sena da Silva

Danilo Pereira Belo

Denis Franciscus Alves Silva

Edson Andre da Silva

Emiliano Silva

Everaldo Antônio da Silva

Fabiana X. dos S. Nascimento

Felipe Adorno Ikeda

Francisnei Santos Brito

Gianluca Ribeiro Galli

Gilmar Santana Hipólito

Guilherme Castelo Teixeira

Iranilson Candido Silva

Jair Alves Pires

Jean Paulo Martins Santos

Jesilene Lopes de Moraes

Josenil Sandes Santos

Juliana Santos da Silva

Larissa Cristina Tavares Guimarães

Leandro Bueno

Leo Jaime Cruz Almeida

Marcos Reis

Maria Aparecida Pimentel

Milton Aleixo de Souza Junior

Nádia Aleixo de Souza

Nelson Correia dos Santos

Pedro Silva Neves José

Regiane Marrichi Rufino

Rodrigo Faustino Miranda

Sebastião Rabelo da Silva

Sergio Carrara

Sidney Costa de Lima

Sinatiele Lorena da Silva Avelino

Tiago de Araujo Patique

Tiago Oliveira de Souza

Vanderlei Pereira da Silva

Victor Hugo Lima de Souza

Vinicius Alexandre R. Leitão

Grupo Espartaco

Recepção

[Front Desk]

Emilly Sousa da Silva

Larissa Souza dos Santos

Empresa Oseps Serviços

Coordenação de Limpeza Predial

[Building Cleaning Coordination]

Ana Lucia Alves de Sousa

Joana Darc

Jonas Costa Santos

Grupo GPS

Limpeza Predial

[Building Cleaning]

Amarildo Assunção

Angela Maria Ramos

Antonio Alves Sobrinho

Antonio Carlos Siqueira Neto

Clarislane Aparecida

Daniel Neri

Edilene da Silva Costa

Elizabeth Maria do Nascimento

Fabiano dos Santos

Geovania Lima Leite

Gilvan Augustinho

Jennyfer Barbosa de Melo

Jessica Silva Santos

Joselita Nascimento

Josiane Jesus Maria Eliane

Maria de Fatima do Nascimento

Nancy Mara

Neuraci Nunes

Regivaldo de Jesus

Rodrigo Santana

Valdenice Costa

Valter da Silva

Viviane De Oliveira

Wesley Serafim

Grupo GPS

PLAYER 1

50 anos dos videogames

Concepção e Curadoria

[Curatorship]

Antonio Curti

Direção de Arte, Experiência e Tecnologia

[Direction of Art, Experience and Technology]

Felipe Sztutman

Coleção

[Collection]

Alex Mamed

Produção

[Production]

Eduardo Ruele

Coordenação Técnica

[Technical Coordination]

Ihon Yadoya

Projeto Expográfico

[Exhibition Design]

Brigida Garrido

Produção de Conteúdo

Audiovisual

e Interativo

[Audiovisual and Interactive Content Production]

Raphael Minhoso

SZT Art & Tech

Construção de Obra de Arte

[Artwork Development]

AC Studio

Assistente de Conteúdo Audiovisual

[Audiovisual Content Assistant]

Ana Clara Paulino

Leonardo Primo

Museologia

[Museology]

Marilia Fernandes

Cenografia

[Scenography]

Nova Imagem

Montagem Fina

[Fine Assembly]

Carlos Eduardo Ferreira

Federico Gómez Romero

Lee Dawkins

Miguel Freitas

Estruturas Especiais

[Special Structures]

1000 Faces

Elétrica e Iluminação

[Electrical and Lighting Design]

MMV

Locação de Equipamentos

Audiovisuais

[Audiovisual Equipment Rental]

SZT Art & Tech

Design Gráfico

[Graphic Design]

Ana Carolina Sanches

Coordenação Educativa

[Educational Program Coordination]

Fábia Feixas

Monitores Educativos

[Educational Monitors]

Andressa Palomo Balarin

Gabriel Alencar

Renan Torquato Godinho

Yasmin Flores de C.C. Batista

Winícios Brito Passos

Contrapartidas Sociais

[Social Counterparts]

Criativa

Administração Financeira

[Financial Administration]

João Calmon

Assessoria Jurídica

[Legal Counsel]

Olivieri Associados

Assessoria Contábil

[Accounting Services]

Suprema

Registro Audiovisual

[Audiovisual Documentation]

Lua Morales

Plotagem

[Large-Format Printing]

Tipografia

Transporte

[Transport]

Millenium

Seguro

[Insurance]

Howden

Assessoria de Imprensa

[Press Office]

Marra Comunicação

PATROCÍNIO



PRODUÇÃO



UM CONCEITO



REALIZAÇÃO





Alternative Controllers and New Ways to Play

Throughout the history of video games, the question has arisen as to what the proper game design is. In this section, which is the "interactive" part of the exhibit, we have collected various alternative controllers, many of which are designed to be used in a way that is different from the traditional game controller. Some of these controllers are designed to be used in a way that is different from the traditional game controller. Some of these controllers are designed to be used in a way that is different from the traditional game controller.

Classical

When we think of video games, we often think of the classic controllers. These controllers are designed to be used in a way that is different from the traditional game controller. Some of these controllers are designed to be used in a way that is different from the traditional game controller. Some of these controllers are designed to be used in a way that is different from the traditional game controller.