**INTRODUÇÃO**

Na década de 50 surgiu o primeiro jogo eletrônico, na época os computadores eram inviáveis para a população, então na década de 70 com o surgimento do console Atari os jogos eletrônicos finalmente começaram sua história de sucesso. Já o conceito de computação em nuvem surgiu na década de 60, em 1997 foi usado pela primeira vez o termo computação em nuvem.

Atualmente os jogos estão chegando a patamares impossíveis de se pensar a alguns anos atrás, já conseguem, além de imitar a realidade, simular aspectos mais perfeitos que a própria realidade em si, além de prover novas interatividades e poder ser usando para diversos meios, e não apenas como diversão. Muitos jogos já apresentam sincronia com as nuvens e a nova tecnologia que está nascendo permite streaming dos jogos eletrônicos diretamente da nuvem.

Muitos consoles já estão apostando no streaming de jogos em nuvens, a ideia é executar os jogos diretamente de um servidor em nuvem exigindo assim pouco do hardware do dispositivo e abrindo grandes possibilidades de portabilidade dos jogos, podendo ser executados em vários dispositivos e em consoles próprios para esta tecnologia.

**JUSTIFICATIVA**

Este artigo pretende mostrar as principais características do streaming de jogos eletrônicos diretamente da nuvem, pretende também levantar as vantagens que este serviço pode trazer e estudar como a internet brasileira vai lidar com essa nova tecnologia visto que a estrutura da internet brasileira é vista como uma das piores do mundo.

http://selectgame.gamehall.uol.com.br/os-jogos-eletronicos-e-seus-impactos-na-sociedade/

https://demonweb.wordpress.com/2008/06/18/uma-breve-historia-dos-jogos/

http://www.dell.com/learn/br/pt/brbsdt1/sb360/social\_cloud