# Sistema Genérico em Ação

### Introdução

Desde os primórdios da humanidade a competição é uma forma de diversão muito popular. O objetivo de qualquer competição é testar uma habilidade individual ou grupal e destacar quem ganha. Embora essa característica ainda seja a mesma, a competição está condicionada a uma evolução que pode ser notada, por exemplo, na corrida: no começo ela era individual e só testava a velocidade e a resistência da pessoa; hoje uma corrida automobilística testa a resistência, a destreza, a inteligência e a tecnologia da equipe.

Mas essa evolução não se da só na complexidade da competição, ela se manifesta da mesma forma na sua abstração. Os jogos de estratégia que nós conhecemos hoje, por exemplo, são versões abstratas das competições físicas. A aptidão física de cada criatura imaginária é determinada por alguma característica interna do jogo, porque o que o jogo de estratégia testa é o raciocínio e a estratégia da pessoa e não a sua capacidade física propriamente dita. O xadrez internacional, simulando uma guerra da Idade Média, é um caso concreto dessa evolução.

Com o avanço da microeletrônica e da computação, no entanto, o jogo de estratégia ganha uma plataforma que pode simular não só um sistema de lógica, mas toda uma realidade virtual. Qualquer jogo pode ganhar uma versão eletrônica. O jogo eletrônico, portanto, não é só uma brincadeira de criança, ele é na verdade o último estágio de um passatempo milenar. Isso se confirma pela movimentação de recursos e ganhos da indústria dos jogos eletrônicos desta geração: