

Retrogaming: uma história comunicacional dos jogos eletrônicos¹

Letícia Perani

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)²

Resumo

O objetivo deste artigo é lançar luzes no movimento *retrogaming*, que advoga o uso, a valorização e o estudo de jogos eletrônicos antigos, demonstrando que essa tendência é baseada em: 1) a retomada do interesse por jogos e consoles desenvolvidos até os anos 2000, a partir do uso de games considerados “ultrapassados” pela indústria, ou de emuladores; 2) o uso nos games mais recentes de uma estética visual, sonora, de mecânicas de jogo etc., que remetam a jogos antigos; e 3) o aparecimento dessas questões técnicas e estéticas em outros tipos de produtos de entretenimento, como filmes, seriados e HQs. A partir da definição desses padrões de aparecimento do *retrogaming*, procuramos brevemente demonstrar que a abordagem *retrô* em *games* é, em verdade, uma abordagem histórica com fundo semelhante a várias questões do campo comunicacional.

Palavras-chave: *games*, história da mídia, *retrogaming*.

1. O que é *retrogaming*?

Era o verão de 1991/1992 em uma cidade do interior paulista, e eu me encontrava fascinada com o videogame que havia ganhado há dois meses: um Nintendo Game Boy, console de 8-bit que era o estado da arte da computação portátil daquele final de século, com uma tela de 2,6 polegadas, capaz de exibir quatro tons de cinza, uma saída de som estéreo disponível para quem se atrevia a usar fones de ouvido para jogar, dois botões de ação (A e B) e um direcional claramente copiado do NES, seu “irmão mais velho”³. Mesmo sendo uma fã declarada dos jogos da rival Sega, e dona orgulhosa do primeiro Master System⁴ da minha cidade, cuja superioridade técnica era alardeada em todas as revistas especializadas que eu religiosamente comprava todos os meses nas bancas, logo me rendi aos encantos do Game Boy e do seu carro-chefe: o jogo Super Mario Land (Nintendo, 1989); Mario Land é uma adaptação dos jogos do

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho História da Mídia Digital do III Encontro Regional Sudeste de História da Mídia, na Escola de Comunicação da UFRJ, Rio de Janeiro, de 14 a 15 de abril de 2014.

² Doutoranda em Comunicação pelo PPGCom/Uerj, e pesquisadora do laboratório de pesquisa Comunicação, Entretenimento e Cognição (CiberCog/Uerj). Bolsista da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (Faperj). E-mail: leticiaperani@yahoo.com.br.

³ NES (Nintendo Entertainment System) é o nome estadunidense do console doméstico de 8-bit lançado pela Nintendo em 1983.

⁴ Console doméstico de 8-bit lançado pela Sega em 1985; seu lançamento oficial no Brasil, pela Tectoy, ocorreu em 1989.

simpático encanador Mario, o mascote da “Big N”, para as limitações de hardware que um console dos anos 1990 possuía, com menos fases e monstros inimigos do que as versões anteriores para o NES, mas estas restrições nem eram notadas por uma menina de nove anos, e minhas análises ficavam restritas ao tempo que deveria levar para pular na cabeça dos monstros exibidos na tela, ou onde poderia achar as vidas extras que eram secretamente dispostas, de forma estratégica, em cada fase. Eu ficava horas e mais horas (re)conhecendo todos os segredos de Mario Land, tentando aproveitar o máximo das minhas férias e também das quatro pilhas AA que forneciam energia para o meu pequeno console - eu era a rainha daquele mundo em p&b, uma jovem gamer determinada, invencível. Passados mais de 20 anos, ainda sou capaz de ligar meu velho Game Boy e me lembrar de todos os macetes que utilizava para jogar Mario Land. É claro que a tela de LCD do meu portátil está esmaecida, seus botões gastos pelo uso e pelo tempo, mas o encanto deste jogo continua intacto para mim – é ouvir o ruído característico do início do funcionamento do Game Boy, que me sinto transportada para as tardes das minhas férias de verão no começo dos anos 1990. A pesquisadora de hoje se reencontra com a pequena aficionada do passado.

Destas nossas recordações extremamente pessoais, e muito específicas, podemos nos lembrar de uma recorrência de boa parte dos trabalhos acadêmicos das áreas que desenvolvem pesquisas sobre *games*: a presença dos jogos eletrônicos de sistemas passados, agora denominados como *retrogames*. A bibliografia de *game studies* sempre recorre aos jogos do passado para explicar termos e questões de design, apropriação, consumo e interatividade, como em *Half-Real* (2005), de Jesper Juul, ou *An Introduction to Game Studies* (2008), de Franz Mäyrä – nestas duas obras, que pretendem ser “manuais” para o estudo dos jogos eletrônicos, *games* tão díspares entre si quanto *Pong* (Atari, 1972) e o RPG *Ultima IV* (Origin, 1985) são citados como exemplos.

Para Bob Rehak, o “movimento *retrogame*” (*retrogame movement*) é “(...) um movimento que revisita a história e a evolução dos jogos clássicos, ou a ‘velha guarda’ dos jogos de videogame e de computador, admirando as inovações do passado”⁵ (2008: 194). Já James Newman coloca o *retrogaming* entre as novas tendências do universo dos jogos eletrônicos, descrevendo este movimento como uma nostalgia por *games* mais

⁵ Livre tradução de: “(...) a movement that revisits the history and evolution of classic or ‘old school’ video and computer games appreciating the innovations of the past”.

“simples”, sem o rebuscamento de gráficos e atividades que atualmente caracterizam os produtos deste mercado:

Retrogaming descreve o crescente interesse nos hardwares e softwares de *games* ‘vintage’ ou ‘clássicos’. A fascinação com os jogos ‘vintage’ dos anos 1970, 1980 e até do começo dos 1990 é frequentemente expressada nos termos de sua ‘pureza’. Aqui, ‘clássico’ não se refere apenas à idade dos sistemas e softwares, mas sim ao seu status e, particularmente, a sua ênfase percebível no *gameplay* em relação às armadilhas da sua apresentação e do seu (re)condicionamento...”⁶ (NEWMAN, 2004: 165)

A mesma percepção da busca de uma “pureza originária” dos games está na definição de *retrogaming* de Jaakko Suominen (2008), que apesar de entender que este fenômeno possui outras camadas de complexidade, não se reduzindo apenas ao culto de um passado mais simples, acaba por concordar com a aceção de Newman, acrescentando:

A palavra *retro*, que se origina do latim, se refere a uma volta, um retorno, ou algo repetitivo. Portanto, *retrogaming* geralmente indica - mas não sempre - o retorno, se isso significa o retorno ou o retrocesso do consumidor à infância, ou a uma intenção de (re-)conseguir algo puro ou preferível.⁷ (SUOMINEN, 2008)

Como a indústria de *games* começou a se consolidar a partir do final dos anos 1970, o *retrogaming* é considerado como um estudo de *história recente* (*recent history*), que as historiadoras estadunidenses Renee C. Romano e Claire Bond Potter (2012: 3) definem como sendo “(...) a história de eventos que aconteceram há não mais de quarenta anos atrás”⁸. Isso representa um problema para a historiografia tradicional, já que para as teorias “tradicionais” da história, devemos nos distanciar do passado retratado o máximo possível, buscando o estudo de épocas não mais pertencentes ao nosso século, por exemplo, para que possamos representar essa era com o máximo de imparcialidade (ROMANO, 2012). Porém, devemos considerar aqui dois fatores: no caso dos *games*, ainda não conseguimos fazer um grande deslocamento de “distanciamento” temporal, já que esse meio surgiu e se popularizou durante a segunda metade do século XX, ou seja, ainda recentemente; mas mais importante é considerar que o distanciamento e a imparcialidade são impossíveis de serem alcançados por

⁶ Livre tradução de: “Retrogaming describes the growing interest in ‘vintage’ or ‘classic’ videogaming hardware and software. The fascination with 1970s’, 1980s’ and, even, early 1990s’ ‘vintage’ videogaming is often expressed in terms of its ‘purity’. Here, ‘classic’ refers not only to the age of the systems and software, but to their status and, particularly, to their perceived emphasis on gameplay over the trappings of presentation and (re)packaging...”

⁷ Livre tradução de: “The word retro, which originates from Latin, refers to a return, a comeback, or something repetitive. Therefore retrogaming hints usually - but not always - at returning, whether it means the consumer’s return or retrogression to childhood, or an intention to (re-)achieve something pure or preferable”.

⁸ Livre tradução de: “(...) histories of events that have taken place no more than forty years ago”.

qualquer pesquisador de *game studies*, não apenas os *retrogamers*, pois para pesquisar, conhecer profundamente um jogo eletrônico, temos que *jogá-lo*⁹, e isso implica em estabelecer uma série de relações de afetividades e sensorialidades – o estudioso de *games* acaba entrando em uma relação íntima com o seu objeto, imergindo em sua narrativa (quando há) e desempenha uma série de atividades lógicas, sensoriais, criativas, sociais e textuais, adquirindo assim novas habilidades e competências cognitivas (REGIS, 2008; REGIS; PERANI, 2010). Portanto, o distanciamento do pesquisador de *retrogames* em relação aos objetos estudados e suas épocas históricas é impossível – e um exemplo claro dessa dificuldade está no relato que fizemos no início deste texto, ao contarmos nossas experiências pessoais com videogames no começo dos anos 1990 – pois afetos e sensorialidades estão necessariamente envolvidos nessa busca pelo passado dos jogos eletrônicos.

Porém, a tendência *retrogame* é um fenômeno que não apenas está relacionado com os jogos e consoles do passado; muitos *games* recentemente lançados, como a série *No More Heroes* (Grasshopper Manufacture, 2008), apresentam elementos gráficos, sonoros e de mecânica de jogo (*gameplay*¹⁰) que remontam aos jogos *8-bit* dos anos 1980, mesmo adotando as inovações do mercado: o jogador comanda Travis Touchdown, o irreverente anti-herói de *NMH*, a partir da movimentação corporal típica do console *Nintendo Wii*, mexendo o braço que segura o joystick *Wiimote* para derrotar seus inimigos com golpes de espada. Neste caso, essa volta ao passado é mais um elemento estético do que necessariamente uma característica de jogo – ao utilizar sons e imagens *8-bit*, *NMH* se refere à era que “(...) revolucionou o conceito do que poderia ser feito com videogames”¹¹ (KUNKEL in WEISS, 2009: 2), mas continua se valendo das atualizações e convenções dos *games* dos anos 2000, como o uso de mapas, menus de interação, possibilidades de gravação do jogo (*saves*), jogabilidade cinética, entre outros.

Deste modo, podemos fazer uma definição de *retrogaming* que englobe essas duas vertentes apresentadas:

- 1) a retomada do interesse por jogos e consoles desenvolvidos até os anos 2000, a partir do uso de sistemas computacionais lúdicos considerados

⁹ Em várias discussões sobre metodologia de análise de jogos eletrônicos (por exemplo, em CONSALVO; DUTTON, 2006), é destacada a importância de se jogar o *game* analisado, mesmo que as análises envolvam observações e/ou entrevistas com terceiros.

¹⁰ Para uma discussão sobre os significados desse termo, ver MELLO e PERANI, 2012.

¹¹ Livre tradução de: “(...) revolutionized the concept of what you could do with video games”.

“ultrapassados” pela indústria, ou de emuladores¹² que permitem o acesso a esses jogos em computadores e consoles atuais, assim como a discussão de *retrogames* em páginas da Internet, revistas especializadas como a brasileira *Old!Gamer* e a britânica *Retro Gamer*, ou livros acadêmicos, sendo *Racing the Beam* (2009), uma discussão sobre as materialidades do console *Atari VCS* escrito por Nick Montford e Ian Bogost, o exemplo mais conhecido dessa tendência nas pesquisas de *game studies*;

- 2) o uso de uma estética visual, sonora, de mecânicas de jogo etc., que remeta aos jogos mais antigos, mas que retenha em si as características dos sistemas para os quais foram desenvolvidos, bem como as convenções implementadas nos *games* nas últimas décadas (menus, mapas, *saves*, entre outros). Exemplos de jogos que adotam essa tendência estética são o já citado *No More Heroes* e o inovador *Braid* (Jonathan Blow, 2008);
- 3) e como uma “combinação” dos itens 1 e 2 (interesse cultural/tecnológico e adoção estética), podemos também observar o uso do *retrogaming* em mídias diversas, como no quadrinho/filme *Scott Pilgrim* (a HQ foi publicada entre 2004 e 2010, e o filme lançado em 2010), o gênero musical *chiptune*, ou o uso de *pixelart* em diversas obras artísticas.

Com essa definição possível do amplo espectro do movimento *retrogaming* – em atividades do jogo, estética e cultura – podemos começar a pensar em um possível lugar dessas práticas e questões dentro da área de Comunicação, mais especificamente nos *game studies*.

2. *Retrogaming* e os estudos comunicacionais

O campo das Ciências da Comunicação sempre teve uma especial atenção para os estudos de questões midiáticas do passado – já que podemos considerar os veículos e processos comunicacionais como formas de registro e armazenamento das culturas e sociedades humanas, nos parece bem clara a destacada função dos estudos de História das Mídias dentro da área; como exemplo, temos a emergência da chamada *arqueologia*

¹² Segundo James Newman (2004: 165): “(...) emuladores são aplicativos que mimetizam as funcionalidades e as capacidades técnicas de outras plataformas”. Livre tradução de: “(...) emulators are software applications that mimic the technical functionalities and capabilities of other platforms”.

da mídia, uma corrente das teorias comunicacionais que possui a proposição de refletir sobre o desenvolvimento de meios e seus usos e apropriações, fazendo resgate de questões por vezes obscurecidas pela historiografia dita *tradicional*. Primeiramente inspirada na *arqueologia do saber* de Michel Foucault, um método de análise do discurso que leva em conta as relações complexas e as interdependências de seus elementos, construindo *redes* de significados entre os objetos analisados e fazendo emergir a *regularidade* destes enunciados, a perspectiva do estudo histórico dos processos de comunicação vai ser desenvolvida em diversas teorias, diferentes entre si, e que por vezes não utilizam o termo *arqueologia* como definidor de seu método, mas que vão apresentar uma característica em comum: o foco em questões *materiais* dos meios. Esta tendência de uma história focada nas materialidades comunicacionais pode ser observada em pensadores que trabalham com áreas próximas às teorias midiáticas a partir dos anos 1990, como D.F. McKenzie (sociologia dos textos), Hans Ulrich Gumbrecht (simultaneidade histórica), Jay D. Bolter e Richard Grusin (remediações), Siegfried Zielinski (*variantologia*) e Lev Manovich (linguagem das “novas” mídias), mas também podemos encontrar traços desse foco material em propostas anteriores de história midiática, como Walter Benjamin, com sua materialidade histórica, Vilém Flusser e sua *Comunicologia*, e Marshall McLuhan, ao pensar contextos e afetos dos meios.

Diferenças teóricas a parte, podemos perceber que há, dentro do campo da Comunicação, um certo interesse pelo resgate de questões históricas das mídias. Daí, podemos nos questionar: se a História perdeu seu poder normativo, conforme nos declara Gumbrecht (1999), se já não mais podemos buscar origens ou narrativas que nos apontem uma *verdade* histórica, por que há esta necessidade de entendermos os meios de comunicação e seus contextos, usos e apropriações, afetos e efeitos a partir da exposição do que eles já foram (ou deveriam ter sido), do que eles afetaram? Se a História da Mídia nos mostra que os meios são heterogêneos e estão sempre em constante transformação, como defendem Keibach e Stauff (2013), aqui temos um motivo para o interesse dos pesquisadores de Comunicação pelas propostas arqueológicas: se em cada processo de transformação dos meios emergem novos contextos, usos, materialidades e afetos, apropriações e problematizações, e se entendemos esses processos como contínuos, para então entender os processos comunicacionais do presente devemos buscar os processos anteriores nos quais eles se apóiam e que ainda estão “vivos”, de certa forma, nestes contextos e tecnologias;

postura essa que reflete o que Jay D. Bolter e Richard Grusin chamam de “redes de remediação” (*networks of remediation*): que “cada [mídia] participa em uma rede de contextos técnicos, sociais e econômicos; e que nisso constituiu o meio como uma tecnologia”¹³ (BOLTER; GRUSIN, 1999: 65).

A partir dessas questões comunicacionais, acreditamos que o estudo do movimento *retrogaming* está essencialmente ligado à construção do entendimento sobre os jogos eletrônicos, um produto de entretenimento que cada vez mais apresenta sua influência nos âmbitos sócio-econômico, político e cultural em todo o mundo – se os *games* estão alcançando níveis de popularidade e influência crescentes, isso se dá também pelo o que esse meio apresentou em seu passado para seus jogadores; assim, estamos de acordo com James Newman (2004: 163), quando ele declara que “de fato, e em um forte contraste a uma posição tão tecnologicamente determinista, a adoção e a resistência dos consumidores são fatores importantes, e são significantes para moldar a natureza dos videogames como um conjunto de práticas culturais”¹⁴, e também com Egenfeldt-Nielsen et al. (2008: 49), que declaram: “a posição cultural que os videogames ocupam hoje é difícil de ser entendida sem um senso de como os *games* foram inicialmente concebidos e vendidos”¹⁵. Como um exemplo dessa questão, podemos nos lembrar de lançamentos que foram vistos em sua época como “o futuro dos *games*”, como o *3DO* (The 3DO Company, 1993), console inovador lançado com a pretensão de ser uma “central de entretenimento multimídia”, reproduzindo fotos, vídeos e músicas, e que foi um retumbante malogro comercial, mas cujas características de convergência midiática foram posteriormente adotadas por consoles populares como o *Sony Playstation 3* e o *Microsoft Xbox*, quase vinte anos depois da proposta originária do *3DO*.

Assim, podemos dizer que os acontecimentos do passado dos jogos eletrônicos, agora denominados como *retrogames*, são partes integrantes do que os *games* são hoje, tanto em termos das tecnologias utilizadas pelos fabricantes de consoles e produtoras de jogos, quanto nos hábitos e usos dos jogadores – o *3DO* pode ter fracassado nos anos

¹³ Livre tradução de: “Each participates in a network of technical, social, and economic context; this constitutes the medium as a technology”.

¹⁴ Livre tradução de: “Indeed, and in stark contrast to such a technologically deterministic stance, consumer take-up and resistance are important factors and are significant in shaping the nature of videogaming as a set of cultural practices”.

¹⁵ Livre tradução de: “The cultural position video games occupy today is difficult to understand without a sense of how games were initially conceived of and marketed”.

1990, mas atualmente é apreciado¹⁶ como a primeira tentativa de aumentar o escopo de serviços de entretenimento dos consoles de videogame, prática que se tornou padrão da indústria nos anos 2000. Outros malogros no início da indústria de jogos eletrônicos determinaram a não-adoção posterior de certas tecnologias e práticas de jogo, como o caso do *joystick* do console *Intellivision* (Mattel, 1979), que ao invés de ser em formato de manche (como no *Atari VCS*) ou com o direcional em cruz típico dos consoles da Nintendo¹⁷, adotou um formato numérico semelhante aos *keypads* de computadores - cada jogo comprado trazia consigo um pequeno display de plástico para ser colocado no *joystick*, demonstrando os comandos necessários aos jogadores. Depois da descontinuidade da produção do *Intellivision*, poucas modificações foram realizadas nos controles de jogo, que basicamente ainda seguem os modelos dos joysticks dos anos 1980, com algumas modificações – neste caso, um padrão foi favorecido e amplamente adotado pela indústria em detrimento de outros, ainda no início da história dos jogos eletrônicos, e assim permanece.

Em uma indústria marcada pela constante busca pelo seu estado da arte, quando nos voltamos para o seu passado podemos facilmente estabelecer relações de continuidade entre seus produtos, avaliando sua evolução e questões, conforme ressalta Bob Rehak:

Retrogames mantêm a história viva, e levantam questões intrigantes sobre a evolução do meio videogame (...) O *Retrogaming* é particularmente interessante à luz da aura high-tech que envolve os videogames, que vêm sendo recebidos (independentemente do ano de lançamento deles) como exemplos de “estado da arte”, o último e melhor uso da tecnologia disponível. *Retrogames* parecem penetrar nessa aura, nos lembrando que, graças à Lei de Moore (que diz que a densidade dos transistores dos circuitos integrados dobra a cada 24 meses), games envelhecem rapidamente e de forma cruel – muito mais do que mídias como os filmes, que comparativamente evoluem a um ritmo glacial.¹⁸ (REHAK, 2008: 194)

Como um “arquetipo” das questões apresentadas por Rehak, lembremos de um console considerado como o estado da arte dos *games* nos anos 2000: o Nintendo *Wii*. Lançado em 2006, trazendo a proposta de uma interação corpórea, utilizando o

¹⁶ Como exemplos desta “valorização” póstuma do *3DO*, matérias recentes nas já citadas revistas *Old!Gamer* (BARROS, 2013) e *Retro Gamer* (MATTHEWS, 2013) contam a história do desenvolvimento e fracasso comercial do console, apontando sua originalidade e influência em sistemas posteriores.

¹⁷ O controle direcional da Nintendo, que se tornou um modelo para praticamente todos os joysticks posteriores, inclusive de outras fabricantes, surgiu nos minigames *Game & Watch*, no começo dos anos 1980.

¹⁸ Livre tradução de: “Retrogames keep history alive and raise intriguing questions about the evolution of the video game medium (...) Retrogaming is particularly interesting in light of the high-tech aura around video games, which have usually been received (regardless of their year of release) as examples of “state of the art,” the latest and greatest use of available technology. Retrogames would seem to puncture that aura, reminding us that, thanks to Moore’s Law (which says that the transistor density of integrated circuits doubles every 24 months), games date quickly and cruelly — much more so than media such as film, which evolves at a glacial pace by comparison.

movimento dos braços para comandar os avatares na tela, e que não utilizava apenas o movimento de dedos e/ou punhos (o formato primário de uso de *joysticks* desde os anos 1970), muitos se precipitaram em descrever sua tecnologia de interação com o jogo como “inovadora” e “revolucionária”, especialmente na imprensa não-especializada em *games* – como podemos ver na matéria de Tatiana Bonumá (2008) para a revista feminina *Marie Claire* - mas pesquisadores mais versados em história dos jogos eletrônicos logo perceberam que não havia nada de muito novo em como interagimos com o *Wii*: tecnologias de interação corporal nos *games* existem pelo menos desde os tempos dos consoles *8-bit*, como a *Power Glove*, periférico do Nintendo *NES* que se assemelha a uma luva, e quando vestida pelo jogador permite o controle do avatar por meio de movimentos com o braço. Conforme destacamos em trabalho anterior (PERANI; BRESSAN, 2007), a novidade do *Wii* se traduz em uma retomada do interesse dos fabricantes de consoles pela interatividade física, em contraste com os esforços para a evolução do realismo gráfico apresentado pelos jogos, que tomou a atenção do mercado de *games* desde os anos 1990. Nesse caso específico, conhecer o passado nos permitiu ter uma ideia mais clara sobre o nosso presente, dando ao *Wii* seu devido valor dentro dos *game studies*, sem torná-lo algo mais importante ou até mesmo depreciar o seu papel na história dos formatos do lúdico digital, mostrando o que ele realmente tem a oferecer aos estudos comunicacionais.

Deste modo, quando olhamos para os exemplos como o do console *3DO*, do joystick do *Intellivision* e da *Power Glove* do *NES*, podemos observar que os *retrogames* se aproximam dos estudos “arqueológicos” da Comunicação ao pensar a história dos jogos eletrônicos como *redes complexas* de associações entre vários aspectos deste meio¹⁹: materiais, sociais, culturais, mercadológicos etc. Essa complexidade do estudo da história dos *games* é refletida em artigos como “Videogames in Computer Space: The Complex History of Pong” (2009), do pesquisador Henry Lowood, que retrata o surgimento de *Pong* a partir das suas características de engenharia elétrica e de design, retratando também as ideias e questões daqueles que trabalharam no desenvolvimento deste jogo – Lowood cobre tanto aspectos técnicos quanto humanos, ou seja, pontos de vista diametralmente diferentes, *complexos* (e daí a razão desse termo aparecer no título do artigo), que levaram à introdução de *Pong* nos lares de todo o mundo nos anos 1970. Portanto, nos

¹⁹ Para uma discussão sobre as características dos videogames como meios de comunicação, ver PERANI, 2013.

espelhando nesse exemplo de Lowood, acreditamos que uma exploração *retrogaming*, da mesma forma que as arqueologias da mídia, deve ser primordialmente uma abordagem **relacional**, seja ao pensar nos processos e questões inerentes aos usos dos meios, seja ao estudar sua materialidade constituinte – o que torna o estudo de *games* antigos um objeto válido – e para nós, extremamente interessante – do campo comunicacional.

3. Conclusão: *Retrogaming*, a história comunicacional dos jogos eletrônicos

Ao longo deste texto, tentamos demonstrar que o movimento *retrogaming* de valorização de jogos eletrônicos antigos, bem como das suas estéticas e influências tecnológicas, culturais e sociais, tornam estes objetos difíceis de serem analisados se adotarmos apenas um método ou perspectiva histórica – é quase impossível dissociar um *retrogame* das suas características materiais (geração do console, joysticks utilizados, entre outros), das suas questões de narrativa, *gameplay* e jogabilidade, bem como dos seus impactos sócio-culturais e mercadológicos. Portanto, podemos dizer que uma história *retrogamer* é também uma maneira *comunicacional* de trabalhar com a história dos jogos eletrônicos, já que, conforme vimos brevemente em momentos anteriores deste trabalho, os estudos históricos de mídia fazem essas conexões, essas buscas de relações entre os diversos aspectos de um meio de comunicação, que fazem emergir um resultado complexo, cheio de nuances a serem observadas. Para além das lembranças de seus pesquisadores e entusiastas, voltar nosso interesse para os *retrogames* pode nos ajudar a esclarecer o fascínio humano por estas atividades lúdicas em sua forma computacional.

Referências

BARROS, Alexei. Dossiê 3DO. In: *Old!Gamer*, n. 17, out. 2013.

BOLTER, Jay D.; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: The MIT Press, 1998.

BONUMÁ, Tatiana. Wii-fit: malhação do futuro sem sair de casa. In: *Marie Claire*, n. 208, jul. 2008.

CONSALVO, Mia; DUTTON, Nathan. Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games. *Game Studies*, v. 6, n. 1, 2006.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Em 1926: vivendo no limite do tempo*. Rio de Janeiro: Record, 1999.

JUUL, Jesper. *Half-Real*. Cambridge: The MIT Press, 2005.

KEILBACH, Judith; STAUFF, Markus. When Old Media Never Stopped Being New: Television's History as an Ongoing Experiment. In: TEURLINGS, Jan; DE VALCK, Marijke. *After the Break: Television Theory Today*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.

LOWOOD, Henry. Videogames in Computer Space: The Complex History of Pong. *IEEE Annals of the History of Computing*, v. 31, n. 3, July-Sept. 2009.

MÄYRÄ, Franz. *An Introduction to Game Studies*. London: Sage, 2008.

MATTHEWS, Will. Ahead of its time: a 3DO retrospective. In: *Retro Gamer*, n. 122, nov. 2013.

MELLO, Vinícius; PERANI, Letícia. *Gameplay x playability: defining concepts, tracing differences*. Anais do XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – SBGames. Brasília: SBGames, 2012.

MONTFORD, Nick; BOGOST, Ian. *Racing the Beam: the Atari video computer system*. Cambridge: The MIT Press, 2009.

NEWMAN, James. *Videogame*. London: Routledge, 2004.

PERANI, Letícia. *Jogando para comunicar, comunicando para jogar: por um lugar dos games nas Ciências da Comunicação*. 2013, no prelo.

PERANI, Letícia; BRESSAN, Renato Teixeira. Wii will rock you: Nintendo Wii e as relações entre interatividade e corpo nos videogames. Anais do VI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – SBGames. São Leopoldo: Unisinos, 2007.

REGIS, Fátima. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. *Revista FAMECOS*, v. 1, n. 37, dez. 2008.

REGIS, Fátima; PERANI, Letícia. Comunicação e entretenimento na cibercultura: repensando as articulações entre lúdico, cognição e tecnologia. *E-Compós*, Brasília, v.13, n.2, maio/ago. 2010.

REHAK, Bob. Retrogames. In: WOLF, Mark J. P. (ed.). *The Video Game Explosion: a history from Pong to Playstation and beyond*. Westport: Greenwood Press, 2008.

ROMANO, Renee C. Not Dead Yet: My Identity Crisis as a Historian of the Recent Past. In: POTTER, Claire Bond; ROMANO, Renee C (ed.). *Doing Recent History: On Privacy, Copyright, Video Games, Institutional Review Boards, Activist Scholarship, and History That Talks Back*. Athens: The University of Georgia Press, 2012.

ROMANO, Renee C.; POTTER, Claire Bond. Just over Our Shoulder: The Pleasures and Perils of Writing the Recent Past. In: POTTER, Claire Bond; ROMANO, Renee C (ed.). *Doing Recent History: On Privacy, Copyright, Video Games, Institutional Review Boards, Activist Scholarship, and History That Talks Back*. Athens: The University of Georgia Press, 2012.

SUOMINEN, Jaakko. The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. *Fiberculture Journal*, n. 11, 2008.

WEISS, Brett. *Classic home video games, 1985-1988: a complete reference guide*. Jefferson: McFarland & Company, 2009.