

Retrogaming Revisitado

Jorge Martins Rosa
Universidade Nova de Lisboa (UNL)

Em Abril de 2004, numa publicação muito pouco académica, escrevi sobre o fenómeno – que na altura já não era assim tão recente – do retrogaming. Chamava-se o texto «“Vai um Space Invaders?”: Retrogaming ou Crise de Meia Idade?». Passados quase dez anos, e não querendo ser derrideano nem sontaguiano de pacotilha, pensei que valeria a pena acrescentar a esse artigo as seguintes anotações:

Para que conste, os videojogos existem há mais de 40 anos (*Space War*, o primeiro até prova em contrário, surgiu em 1962), ainda que só tenham adquirido o estatuto de fenómeno de massas na segunda metade da década de 70.

Como prova cabal do reconhecimento (mesmo que tardio) da importância cultural dos videojogos, estes foram «musealizados». A exposição «Game On», organizada pela Barbican Art Gallery de Londres e entretanto tornada itinerante – passou pelo Brasil em 2011-2012, e por Lisboa em 2012 –, foi a primeira grande exposição deste género, entretanto acompanhada pelo Computerspiele Museum em Berlim, mais recentemente pela Game Masters (Austrália) e, coroando o fenómeno de uma legitimidade ainda há poucas décadas inesperada, o «The Art of Video Games», promovida pelo Smithsonian.

Tempo suficiente para que *Pong* e *Asteroids* tenham dado lugar a diversas vagas de *Final Fantasy*, *Tomb Raider* ou *F1 Grand Prix*, tempo também suficiente para que os avanços no *hardware* e no *software* proporcionassem uma crescente

complexidade e um surpreendente grau de realismo.

O tempo tudo envelhece: hoje em dia, até o Tomb Raider já é considerado retro, e pouco falta para que seja vintage.

Não devemos contudo iludir-nos: à exceção da tendência recente para fundir gêneros que antes eram como água e azeite (acção e estratégia, por exemplo), nos anos 70 e 80 foram exploradas praticamente todas as possibilidades no domínio dos videojogos. Como afirma o «ludólogo» norueguês Espen Aarseth, director da revista académica *Gamestudies*, «no que diz respeito à jogabilidade, temas, tarefas, subgêneros e estrutura dramática, pouco mudou nas últimas duas décadas».

A afirmação de Aarseth continua no essencial a ser verdadeira, excepto por uma variável não mencionada, então já com alguma relevância mas que entretanto se tornou crucial para qualquer análise dos videojogos enquanto fenómeno social: a jogabilidade em rede (e por vezes também em tempo real, continuando a acção a decorrer para múltiplos jogadores mesmo que um deles faça logout). Talvez para que não o esqueçamos, o primeiro «M» de MMORPG não está lá a mais: tanto ou mais importante do que serem «multiplayer online role-playing games», estes tendem também a ser «massive».

A verdade dessa afirmação não implica, todavia, que as mudanças se reduzam ao «substrato» técnico. Mais relevantes são as que têm lugar a um outro nível, o da relação entre os videojogos e a comunidade de jogadores. Tal como na moda, também os videojogos são produto tanto da criatividade quanto da necessidade de ir ao encontro de um público que tenta conciliar a expectativa do novo com o reconhecimento do familiar. Em termos mais simples, sempre que sai um jogo de futebol, espera-se que as inovações sejam suficientes para abandonar os do ano anterior, mas ao mesmo tempo é necessário que não se tenham de adquirir novas competências.

O que continua a ser verdade, talvez ainda mais do que no momento em que estas linhas foram publicadas. Dito de outra forma, e concretizando, ainda estamos muito longe duma Realidade Virtual totalmente imersiva. Assistiu-se, contudo, a desenvolvimentos bastante interessantes do lado da interface, em particular com

a consola Wii – que prenuncia a vulgarização da Realidade Aumentada (e não da «virtual»), mesmo que possa não ser a forma dominante de interacção – e com os touchscreens (como o mostra o sucesso do Angry Birds). Tais inovações ainda não chegaram contudo ao mesmo estado de maturação do controlo com teclado e rato (nos computadores) ou os mais diversos tipos de gamepads (nas consolas dedicadas).

À semelhança do campo artístico, esta «historicidade» – perdoe-se o palavirão demasiado filosófico – da experiência e da criação leva a que também nos videojogos se sucedam, de modo praticamente inevitável, uma fase incipiente, uma *golden age*, uma fase «flamejante» e, a terminar, aquilo a que podemos chamar a fase tardia (ou «pós-moderna»). Não nos deixemos assustar pelos termos. O que eles pressupõem é muito simplesmente uma crescente consciência do legado histórico dos videojogos que se concretiza, na última fase, numa produção auto-reflexiva e numa atracção pelo pastiche, se pensarmos nas equipas de programadores, e no back to basics, no caso dos utilizadores finais. Sem dúvida que a nostalgia e a paixão de colecionador têm um papel determinante (pense-se na recente rubrica «Músicas para Sonhar», no Programa da Manhã da BestRock FM), mas ambas são insuficientes para explicar a recorrência do retro. No caso dos videojogos, o fenómeno explodiu em diversas frentes.

Mesmo que fosse essa a minha convicção, não era então possível saber se o retrogaming havia chegado para ficar ou se, pelo contrário, seria uma moda passageira. Veio para ficar, quanto mais não seja porque o próprio conceito de «retro» é um alvo em movimento. Em 2004 seriam retro os jogos – aventemos uma data mais ou menos aleatória – não posteriores à década de 80; hoje até as novidades de 2004 estão à beira de ser retro.

Ainda nos anos 90, o aumento das capacidades de processamento e armazenamento permitiu que computadores oficialmente extintos fossem fielmente emulados. Os ZX Spectrum, os Amiga e mesmo consolas como a MegaDrive apanham pó nas prateleiras. Contudo, uma visita à Internet permite descarregar para qualquer PC emuladores destas máquinas e cópias do respectivo software. No caso dos emuladores do Spectrum, chega a ser possível ligar os velhos gravadores de cassetes à placa de som, bastando de seguida

um snapshot da memória para copiar os jogos no disco rígido: o que antes demorava cinco estridentes minutos regressa aos ecrãs no tempo dum clique no rato.

Não reduzamos contudo o retrogaming à emulação, seja pela transposição para outras plataformas de snapshots fiéis do código original (caso do MAME, discutido um pouco à frente), seja pelo porting para novas plataformas, seja ainda pela imitação (mais ou menos aproximada), por exemplo recorrendo ao Flash. Mesmo em jogos originais há toda uma estética do retro, ora apenas visual – caso do Angry Birds, que tem uma «física» e uma interface que seriam improváveis há dez anos – ora alargando-se a outras dimensões da playability.

A «febre» revivalista atingiu o cúmulo com o projecto MAME (Multiple Arcade Machine Emulator), programa que emula as máquinas de arcade. A tarefa é muito mais complexa do que no caso anterior, pois a lista de jogos atravessa quase três décadas (dos anos 70 aos 90), múltiplos processadores e uma quantidade imensa de «blocos de ROM» que reproduzem a informação constante dos circuitos originais. O programa está disponível gratuitamente, acontecendo o mesmo com o código-fonte – open-source, podendo portanto ser melhorado por quem tenha os conhecimentos adequados e a paciência para fazê-lo. Ainda que o emulador pertença ao domínio público, o mesmo não ocorre com os jogos. Dos 2702 (em 4796 variantes) listados no início de Março deste ano e compatíveis com o MAME, apenas 3 estão legalmente disponíveis. Nos outros casos, apenas a improvável posse do jogo original no mesmíssimo formato de máquina de arcade impede que a sua cópia seja crime de pirataria, o que leva ao estranho paradoxo de um emulador acessível mas sem jogos para emular.

Os obstáculos legais a emuladores como o MAME estão longe de ter sido superados, por mais que se insista na aplicabilidade de conceitos como o de «abandonware», mas o acesso – sem recorrer a expedientes no limiar da legalidade – melhorou bastante, desde que recorrendo a repositórios fora do site do próprio emulador. Das 3 ROMS que estavam legalmente disponíveis no site oficial em 2004, passámos apenas a 20, todos de relevância menor para uma história dos videojogos. Em contrapartida, o site ROM-World permite fazer download de uma enorme quantidade de ROMS (número não especificado, mas uma rápida amostra à listagem decomposta alfabeticamente

deixa adivinhar que pelo menos os que estavam à beira do desaparecimento em 2004 aí podem ser encontrados).

Entre os emuladores de computadores pessoais e o MAME há ainda uma outra diferença. No primeiro caso, pouco muda quando o velho Amiga «renasce» no PC: a ambos são comuns o teclado e o ecrã. Já no caso do MAME, o software, destinado originalmente a pesadas máquinas com joysticks, botões de controlo e – importantíssimo – uma ranhura para moedas, migra para um outro suporte, fazendo com que, por exemplo, a inserção de moedas seja substituída pela pouco onerosa pressão numa tecla. Para a maioria, contudo, essa é uma questão irrelevante, interessando essencialmente a fidelidade ao jogo. Entre a cópia (ilegal) do Arkanoid das máquinas, a (provavelmente ilegal) do Spectrum e uma versão de imitação, a solução de compromisso, mas também a mais prática pela sua mobilidade, é o regresso dos clássicos na sua versão para telemóvel. O ecrã é minúsculo, os controlos são pouco práticos, mas o essencial permanece, pois no mundo dos videojogos muito se cria mas nada se perde, e tudo se transforma.

Como era já previsível, os telemóveis (e agora as tablets) tornaram-se na plataforma por excelência para o retrogaming, devidamente secundados pelas aplicações das redes sociais, esse um fenómeno difícil de prever – não as redes, que já existiam, mas a sua «omnifuncionalidade» que esmagou em definitivo os nado-mortos que outrora se chamavam «portais». Mas com isso afastámo-nos ainda mais da experiência original desses videojogos básicos mas aos quais se voltava para mais uma partida. E que agora, como já referimos acima, só pode ser encontrada em museus ou exposições itinerantes. Enquanto o software, reproduzível por inerência, se eterniza enquanto arquivo, o hardware é a nova aura.