

1. Introdução

Os jogos eletrônicos se tornaram uma das maiores indústrias do entretenimento nos últimos anos. Alguns jogos, como os da série Call of Duty, arrecadam mais do que os filmes de maior sucesso de bilheteria em seu lançamento (Gigante, 2012). Personagens desses jogos se tornaram, muitas vezes, ícones da cultura popular, podendo ser encontrados em outras esferas da sociedade, como na moda, nas artes, no cinema e na música. Segundo o levantamento da Entertainment Software Association (2012), no maior mercado de jogos eletrônicos do mundo, o norte-americano, um em cada dois lares possui um *console*¹ dedicado.

Entretanto, essa indústria não se apoia somente em grandes lançamentos de jogos *blockbuster*. Seu amadurecimento nos últimos dez anos permitiu que jogos com características mais autorais e artísticas fossem lançados com sucesso. Um dos fatores responsáveis por isso foi a evolução das ferramentas de design, que se tornaram mais acessíveis aos game designers independentes. Além disso, os custos para se lançar digitalmente um jogo reduziu consideravelmente, por conta da popularização de plataformas como smartphones e o facebook, que permitiram ao game designer alcançar um público mais numeroso e diversificado do que o tradicional jogador de consoles. Esse baixo custo, para se lançar um jogo nessas plataformas, favoreceu também o aumento no número de lançamentos com preços reduzidos, o que acabou agradando o público. O usuário dessas plataformas as utiliza principalmente para se comunicar, mas aproveita a grande disponibilidade de jogos para passar o tempo. Muitas pessoas que anteriormente rejeitavam a ideia de jogar em consoles, manipulando um controle complexo de muitos botões, se mostraram interessadas em jogar casualmente, em sessões de poucos minutos, como por exemplo ao esperar em uma fila de banco, ou ao tomar um café no trabalho.

Esse mesmo tipo de jogador, mais casual, se interessou pelo console Wii da Nintendo, lançado em 2006. O Wii atraiu esses jogadores que tradicionalmente não comprariam um console, porque empregou controles mais

¹ Consoles são máquinas primariamente dedicadas a jogar, ligadas a televisores e comandadas por controles que permitem ao usuário interagir diretamente com os jogos.

simples, que funcionam a partir da leitura de movimentos do usuário. Essa simplificação na interface entre jogador e jogo foi responsável pela rápida popularização desse tipo de jogo e o aumento de usuários.

A produção de consoles está diretamente associada a avanços tecnológicos. Cada novo console procura se destacar ao implementar mais novidades tecnológicas que seu antecessor, e esse avanço também se manifesta nos jogos. Cada novo jogo é desenvolvido visando superar um anterior, seja na linguagem gráfica, na jogabilidade, na narrativa ou no áudio. O jogador tradicional, acostumado a essa evolução constante, espera que cada novo título apresente novidades nesses aspectos.

Ao me reconhecer como parte de um grupo com este perfil de jogador tradicional, percebi que também me interessava por jogos que apresentassem essas novidades. Assim, o interesse em aprofundar um estudo sobre a relação do jogador com o jogo surgiu naturalmente, quando avaliei minha reação pessoal e a de outros jogadores ao lançamento de Mega Man 9, pela empresa japonesa Capcom. Além disso, minha experiência inicial com o game design, ainda durante meus estudos no bacharelado em Desenho Industrial na PUC-Rio, me permitiu enxergar as questões do game design com um olhar diferente do de apenas jogador. Esse primeiro contato com o game design foi importante na minha trajetória como designer, entusiasta de jogos e pesquisador.

1.1. Contextualização

Mega Man se apresenta como uma série de jogos de tiro e plataforma, lançados em 1987, inicialmente para o console Nintendo Entertainment System, o NES,. Desde então, diversos outros Mega Man foram desenvolvidos, para consoles diferentes, todos trazendo avanços em um ou mais dos aspectos já mencionados. Em 2008, contudo, rompendo esta tendência, um dos designers criadores da série lançou o Mega Man 9, com linguagem gráfica e áudio semelhantes aos de 1987. Sua proposta era reproduzir o que considerava serem os melhores jogos da série, resgatando a simplicidade dos primeiros Mega Man, e para isso a linguagem gráfica e o áudio mais simples foram adotados. Ter disponibilizado o jogo apenas em lojas de download digital, pouco populares em 2008, tornou esse lançamento ainda mais comentado entre os jogadores tradicionais, que esperavam que o próximo Mega Man seguisse o viés de

avanço tecnológico e fosse comercializado em disco, como a maioria dos jogos de séries de renome.

A partir do sucesso de público e crítica deste título, os jogos com estética retrô ganharam espaço nos consoles. A popularização de lojas de download digital permitiu que mais jogos retrô fossem lançados e que mais jogadores pedissem esse tipo de experiência. Surpreendi-me ao perceber que usuários que se interessavam principalmente por jogos mais avançados tecnologicamente, se interessavam também por jogos tecnologicamente defasados. Esse interesse ocorria apenas por nostalgia ou por falta de jogos com aquele tipo de jogabilidade antiga? Porque alguém deixaria de jogar um lançamento com linguagem gráfica cinematográfica e som *surround* para jogar um jogo de visual primitivo e áudio sintetizado? Porque somente a partir de 2008 há um fenômeno retrô nos jogos eletrônicos?

Fenômenos retrô podem ser verificados em diversas manifestações sociais e culturais na sociedade pós-moderna. O resgate do imediatamente antigo, em intensidade diferente, se manifesta em várias situações. Atualmente, também a televisão, a moda e o cinema atravessam um período onde o retrô está presente. Relançamentos de filmes e séries antigas, releituras de estilos de moda, resgate de personagens populares em décadas anteriores e relançamentos de produtos de marcas esquecidas são alguns dos exemplos do retrô na sociedade. Mas pela primeira vez na indústria dos jogos eletrônicos, surge um movimento retrô que encontra sucesso de crítica e público. Esse sucesso pode ser medido pelo número de vendas e por críticas favoráveis a jogos desse estilo, por parte de especialistas no assunto.

O que justifica uma pesquisa sobre o assunto é o fato de em 2008 ter havido um ponto de mudança, no qual jogos com essas características simples se tornaram relevantes para os jogadores, embora o desenvolvimento da tecnologia permitisse produtos bem mais complexos. Esses mesmos jogadores, que até então rejeitavam jogos tecnicamente primitivos, deixaram de jogar títulos mais avançados e de investimentos milionários na sua produção, para jogar jogos com visual em *pixel art*², jogabilidade bidimensional e áudio composto por sintetizadores eletrônicos que simulam o que era produzido em consoles antigos. É possível que a indústria tenha alcançado um nível de avanço tecnológico no qual seu extremo oposto faça sentido, e encontre um público que o considere válido e interessante. A tendência de jogos mais modernos segue a linha de se

² *Pixel art* é uma forma de criar arte através da manipulação direta de pixels, encontrada em jogos eletrônicos antigos com linguagem gráfica bidimensional.

aproximarem dos produtos cinematográficos, para simular a experiência do *blockbuster* de cinema ao empregar cenas roteirizadas de pirotecnia espetacular, mas que limitam a ação do jogador. Em contraponto, são desenvolvidos jogos que dão maior atenção para a jogabilidade pura, para a prevalência da habilidade do jogador sobre a pirotecnia. É possível que essa maior variedade e diversidade de jogos disponíveis tenha permitido que os jogos retrô se popularizassem entre os jogadores tradicionais.

Na presente pesquisa se propôs um estudo desse fenômeno retrô nos jogos eletrônicos, e uma busca para se entender como ele surgiu e porque se tornou relevante. Na pesquisa, adotou-se como definição de jogo retrô, o jogo que se refere a jogos antigos, de aspectos tecnológicos simples e condizentes com jogos desenvolvidos nos anos 1980 e 1990. Ou seja, jogos atuais que têm como referência para o design de sua linguagem gráfica, narrativa, áudio e jogabilidade, o design dos mesmos elementos encontrados em jogos do período em questão.

1.2. Estrutura da dissertação

A dissertação foi estruturada em cinco capítulos que exploram o diálogo entre o jogador e o jogo retrô, através de suas percepções e expectativas acerca dos jogos eletrônicos. Para que isso fosse possível, cada capítulo busca apresentar levantamentos, conceitos e análises que servirão de base para traçar um perfil do jogador médio que consome esse tipo de jogo e para compreender como ele se relaciona com o jogo retrô.

Nas análises feitas ao longo dessa dissertação, foi adotado como referência o ponto de vista do game designer. Segundo Jesse Schell (2008), o game designer cria, através do jogo, experiências que serão vividas pelo jogador. Para ele, o jogo não é a experiência, mas a proporciona. Sem o jogador, não há essa experiência. É através do jogo que o jogador vai vivê-la e o game designer é quem vai criá-la. Para o autor, cada elemento que compõe o jogo é essencial nesse processo de criação.

Toda experiência que vivenciamos é afetada pelas experiências anteriores que tivemos. Por isso, a compreensão do histórico dos jogos eletrônicos e de como seus elementos básicos se desenvolveram até o momento atual é necessária. Segundo dados apresentados pela Entertainment Software Association (2012), a média de idade de jogadores de jogos eletrônicos é de

trinta anos. Desta forma, podemos deduzir que esses jogadores puderam acompanhar direta ou indiretamente as mudanças tecnológicas que ocorreram nos jogos. Essas mudanças são analisadas e abordadas no segundo capítulo dessa dissertação, a partir de um recorte que priorizou os elementos que compõem um jogo: linguagem gráfica, narrativa, jogabilidade e áudio.

Nesse segundo capítulo, a investigação foi conduzida a partir de um levantamento bibliográfico e iconográfico inicial acerca destes elementos citados anteriormente. Devido à natureza do assunto, a maior parte das fontes de pesquisa selecionadas foi de periódicos, revistas e websites que permitem o acompanhamento das rápidas mudanças inerentes à área de jogos. Trabalhos acadêmicos e relatos de pesquisas desenvolvidas por instituições de reconhecida excelência também foram levantados e serviram como referência para que um panorama histórico fosse elaborado.

Após essa contextualização do cenário da indústria dos jogos eletrônicos, foi feita, no terceiro capítulo, uma breve análise do fenômeno retrô na sociedade, para que se pudesse compreender como ele repercute nos jogos eletrônicos. Autores como Forty, Baudrillard, Harvey e Guffey, que tratam do tema com foco na sociedade e no consumo, foram trazidos para a discussão. A análise também pretendeu situar o fenômeno retrô nos jogos eletrônicos como um fenômeno social, similar aos observados em outras manifestações sociais e culturais da sociedade pós-moderna.

Os fatores responsáveis pelo crescimento na demanda por jogos eletrônicos retrô foram levantados ainda no capítulo três. A investigação foi feita com base na análise de fatores sociais, econômicos, tecnológicos, culturais e de design que contribuíram para a mudança positiva na percepção e valores dos jogadores, com relação a jogos que antes de 2008 eram considerados ultrapassados e, por isso, esquecidos pelo público.

Com essa investigação concluída, foi elaborada uma categorização do que podemos considerar como jogo retrô, pois como o termo é utilizado livremente na comunidade de jogadores, se faz necessário defini-lo para esta pesquisa. Essa categorização foi conduzida levando-se em consideração os elementos que compõem um jogo eletrônico e como eles se apresentam e se diferenciam num jogo retrô. Para isso, foram escolhidos alguns jogos que continham um ou mais elementos que podiam ser considerados retrô. As maneiras como esses jogos são visualizados e como eles apresentam elementos retrô foram analisadas e comparadas para se estabelecer um padrão do que se adotou como jogo eletrônico retrô nesta dissertação.

No quarto capítulo, para se compreender a relação que se estabelece entre os jogadores e os jogos retrô, entrevistas qualitativas foram conduzidas com um público alvo que presenciou as mudanças relatadas no segundo capítulo. Esse público alvo tinha a mesma idade média das pessoas da pesquisa da Entertainment Software Association, citada anteriormente. Desta maneira, foi possível se observar como as mudanças afetaram os jogadores e como esses jogadores se relacionam com os jogos retrô e com os jogos em geral. O Método de Explicitação do Discurso Subjacente – MEDS, desenvolvido por Nicolaci-da-Costa (2007), foi adotado.

No último capítulo são feitas considerações finais sobre o estudo realizado e traçadas conclusões, sugerindo-se desdobramentos potenciais para esta pesquisa.