

***E.T. Phone Home* ou, do poço para casa: interseções entre arqueologia¹ e arqueologia das mídias²**

Emmanuel FERREIRA³
Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ



Figura 1: personagem E.T. levitando para fora do poço no jogo E.T. O Extraterrestre (Atari, 1982).
Conseguirá ele retornar para sua casa?

RESUMO

Este artigo tem por objetivo demonstrar as possibilidades de interseção entre a arqueologia – como disciplina, campo das ciências – e a arqueologia das mídias, tomando como estudo de caso a escavação dos cartuchos da Atari realizada em Alamogordo, Novo México, EUA, em abril de 2014. Busca ainda refletir sobre como a conjunção destas duas arqueologias pode proporcionar novas (e alternativas) narrativas históricas a “fatos” cristalizados pelo tempo e aceitos como verdades muitas vezes inquestionáveis, abrindo possibilidades para novos entendimentos acerca de aspectos culturais, sociais e econômicos concernentes a determinados fenômenos midiáticos.

PALAVRAS-CHAVE: arqueologia; mídias; videogames; Atari; E.T.

INTRODUÇÃO

26 de abril de 2014. Neste dia, uma das maiores lendas urbanas da história dos videogames foi enfim desvendada. Após quase três dias de intenso e ininterrupto trabalho, a equipe chefiada pelo especialista em aterros sanitários Joe Lewandowski e pelo arqueólogo Andrew Reinhard encontrou os primeiros dos mais de 1.300 cartuchos de Atari 2600 enterrados mais de trinta anos antes, em setembro de 1983, no aterro sanitário da cidade de Alamogordo, Novo México (EUA).

¹ No intuito de diferenciar, ao longo do texto, arqueologia como disciplina, como campo das ciências, e outros tipos de “arqueologia” (das mídias, dos games, etc.), termo neste caso usado de forma mais ou menos metafórica, usarei a simples distinção “arqueologia”, quando se referir ao primeiro caso, e “arqueologia das mídias”, “arqueologia dos games”, quando se referir ao segundo.

² Trabalho apresentado ao GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

³ Professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFF, e-mail: emmanoferreira@midia.uff.br.

A famosa lenda urbana dizia que a empresa Atari, no ano de 1983, havia literalmente enterrado todos os cartuchos não vendidos do jogo *E.T. O Extraterreste*, devido ao seu fracasso de vendas. Nos anos e décadas que se seguiram, o título ganhou fama como o pior jogo desenvolvido para aquela plataforma – e quiçá da história dos games – e como um dos responsáveis pelo famoso *crash* dos videogames de 1983. No entanto, ninguém podia afirmar com certeza se a história do enterro dos cartuchos era verdade ou se não passava de mais uma lenda urbana, entre tantas outras, da história dos games, já que a documentação sobre aquele enterro em específico era escassa, dispersa e desatualizada. Para alívio de muitos, naquele 26 de abril, o mundo pôde, por fim, ver com os próprios olhos as caixas amassadas de cartuchos de E.T. e outros jogos e acessórios da plataforma Atari 2600 sendo trazidas das profundezas do mítico aterro sanitário de Almagordo. Nas palavras de Reinhard:

Após quase quatro horas de escavação adicional no dia 26 de abril, o nível [de profundidade] foi alcançado, e cargas e mais cargas de jogos foram recuperadas e então empilhadas para que pudéssemos revisar. Rothaus [um dos membros da equipe de Reinhard] encontrou o primeiro jogo de Atari, um cartucho de E.T. ainda na caixa, com manual de instruções e um cupom para o jogo Caçadores da Arca Perdida. Eu e o diretor cinematográfico Zak Penn mostramos o achado à multidão de centenas de gamers e residentes que ali estavam, e então a equipe começou a trabalhar intensamente, tentando penetrar ao máximo no “depósito” da Atari dentro do tempo que ainda nos restava. (REINHARD, 2015, p. 88)

Ao contrário do que dizia a lenda urbana, não apenas exemplares do jogo E.T. haviam sido enterrados, mas mais de quarenta títulos das plataformas Atari 2600 e Atari 5200, “contrariando a afirmação corporativa da Atari, que ela havia enterrado somente estoque devolvido ou danificado” (REINHARD, 2015, p. 90), colocando em xeque a teoria, sustentada por mais de trinta anos, de que o título E.T. fora o estopim para o citado *crash* dos videogames de 1983.



Figura 2: Richard Rothaus e Andrew Reinhard no site das escavações; na foto, uma caixa do jogo E.T.
Fonte: REINHARD, 2015.

Neste artigo, meu exercício consiste em buscar compreender as possíveis relações, interseções e atravessamentos entre a arqueologia – como disciplina, como campo das ciências – com o que se convencionou chamar de arqueologia das mídias (ZIELINKSKI, 2006; HUHTAMO; PARIKKA, 2011; PARIKKA, 2012; GODDARD, 2017) que, nas palavras de Huhtamo e Parikka (2011, p. 3), “revisita arquivos textuais, visuais e sonoros, assim como coleções de artefatos, enfatizando tanto as manifestações discursivas quanto materiais da cultura”. Ainda nas palavras dos autores:

Baseados em suas descobertas, arqueólogos das mídias começaram a construir histórias alternativas das mídias suprimidas, negligenciadas e esquecidas, as quais não apontam teleologicamente para a condição cultural-midiática atual como sua “perfeição”. Becos sem saída, perdedores, e invenções que nunca chegaram a se converter em produto material têm histórias importantes para contar (HUHTAMO; PARIKKA, 2011, p. 3).

A partir destas relações, buscarei desvendar – ou ao menos encontrar pistas que me ajudem nesta tarefa – vestígios discursivos que de alguma forma ajudaram a moldar a história “oficial” de certos artefatos culturais e midiáticos – neste caso os videogames – buscando apreender e empreender, nos caminhos abertos por autores como Huhtamo e Parikka, versões alternativas de tais histórias, apontando ainda para possíveis potencialidades (culturais, sociais, econômicas) que de alguma forma foram deixadas de lado ou, parafraseando Zielinski (2006), no “tempo profundo da mídia”.

ARQUEOLOGIA DAS MÍDIAS, REVISITADA

Ao longo dos últimos anos, assistimos a um movimento, nos mais variados contextos, em direção a uma certa retomada do passado histórico. Seja na moda, no design de produtos e até mesmo nos games, os termos *vintage* e *retrô* parecem ter ganhado notoriedade inédita. Este movimento está longe de ser somente algo relacionado aos assuntos ordinários, cotidianos. Andreas Huyssen, em seu trabalho seminal *Seduzidos pela Memória* (2000), já apontava para uma crescente necessidade de *musealização* do mundo, numa sociedade em que o fluxo informacional crescente trazia a iminente ameaça do esquecimento aos indivíduos. Nas palavras do autor: “O enfoque sobre a memória é energizado subliminarmente pelo desejo de nos ancorar em um mundo caracterizado por uma constante instabilidade do tempo e pelo fraturamento do espaço vivido” (HUYSSSEN, 2000, p. 20). Ainda segundo Huyssen, este medo do esquecimento aponta para um interessante paradoxo, pois é justamente na sociedade contemporânea que encontramos mais e mais tecnologias de armazenamento e salvaguarda de dados, desde os CDs da

virada do século XX para o XXI, até os *hard disks* com trilhões de bytes disponíveis a preços cada vez mais acessíveis. Ou seja, *pari passu* a uma oferta cada vez maior de dispositivos para manutenção de certa memória histórica, o receio de uma perda total desta mesma memória se faz premente.

É justamente numa crítica ao esquecimento de determinadas “histórias” que ganha força a arqueologia das mídias. Mais que o desejo de se contar histórias alternativas, os “arqueólogos das mídias” buscam trazer à superfície – numa metáfora diretamente conectada ao campo da arqueologia – dispositivos (materiais) relegados ao enterramento pela “história dos vencedores”, ou ainda inventos que nunca chegaram a ver a luz do dia, mas que tiveram importância fundamental, ainda que não publicamente atestada, na constituição dos saberes de determinada época, inclusive na formulação e no desenvolvimento dos objetos de mídia que – estes sim – veriam a luz do dia e se tornariam representantes de sua espécie. Nas palavras de Michael Goddard:

Uma perspectiva midiarqueológica, então, é necessariamente não linear e contesta a distribuição estabelecida entre vencedores e perdedores em narrativas midiáticas teleológicas, sejam elas de inventores, invenções técnicas, dispositivos ou agenciamentos midiáticos. (GODDARD, 2017, p. 17)

Imbuir-se, portanto, de uma perspectiva “midiarqueológica”, tomando emprestadas as palavras de Goddard, é perscrutar as profundezas dos vestígios históricos das mídias, em épocas determinadas, buscando encontrar rastros de dispositivos ou agenciamentos midiáticos que ficaram no esquecimento, por questões que sejam – econômicas, políticas, etc. – mas que contribuem para um melhor e maior entendimento das forças dinâmicas que moveram e movem determinado setor da sociedade. Conforme tenho apontado em outros trabalhos (FERREIRA, 2017; FERREIRA, 2019), sobre a história dos consoles de videogames e de certas plataformas computacionais, a “história” dos computadores pessoais largamente contada e publicizada em revistas, livros, documentários e outras mídias, deixa de lado uma série de plataformas que tiveram importância cabal nos países em que foram comercializados, como é o caso da plataforma MSX, lançada no Japão no ano de 1983. Em alguns países árabes, como no Kwait, assim como na antiga URSS, esta plataforma foi amplamente utilizada em sala de aula. Por exemplo, o modelo de MSX distribuído na URSS – o Yamaha KYBT (YIS503II)⁴ – possuía capacidades de conexão em rede e era assim utilizado como ferramenta de ensino

⁴ A sigla KYBT é a abreviação de Комплект Учебной Вычислительной Техники, que, traduzido do Russo, significa “Conjunto de Equipamentos Computacionais para a Educação”. Cf. Yamaha YIS503II. In: MSX Resource Center. Disponível em: https://www.msx.org/wiki/Yamaha_YIS-503IIR. Acesso em: 30/06/2019.

e aprendizagem por professores e estudantes – isto em meados dos anos 1980: recursos que nos dias de hoje, ou seja, passados mais de trinta anos, ainda é algo raro de se ver em muitos sistemas de ensino no mundo.



Figura 3: Yamaha KYBT (YIS503II)
Fonte: Soviet Digital Electronics Museum

Esta é, portanto, uma das preocupações da arqueologia das mídias: realizar pontes entre passado e presente, apontando para agenciamentos tecnológicos e midiáticos que muitas vezes se apresentam como inéditos, mas que já ocorriam de forma sistemática em passados não muito distantes, mostrando assim que a história das inovações deve, em grande parte, a empreendimentos levados a cabo em outras épocas e locais, muitos desses periféricos e por esse exato motivo, numa conjunção de forças políticas e econômicas, alijados do cenário global ou, como se costuma dizer, “do grande esquema das coisas”.

Huhtamo e Parikka apontam alguns teóricos como sendo de certa forma midiarqueólogos, mesmo antes do surgimento deste termo, como Walter Benjamin e Marshall McLuhan. Notável, neste caso, o imenso (e inacabado) trabalho de Benjamin sobre as *passagens* parisienses no século XIX, no qual o autor resgata aquele tipo de arquitetura/topologia urbana para pensar as mudanças culturais, sociais e econômicas da capital francesa naquela época. Além disso, é interessante perceber, neste trabalho, sua elaboração sobre o uso incipiente do ferro e do vidro no teto de tais passagens e suas implicações sobre a circulação/relação dos indivíduos na/com a *urbe*, modificando práticas de sociabilidade e consumo. Nas palavras de Huhtamo e Parikka, “Benjamin é possivelmente o mais proeminente precursor – além de Foucault – dos modos de análise cultural mídia-arqueológicos, sendo uma grande influência para os estudos culturais.” (HUHTAMO; PARIKKA, 2011, p. 6). Sobre a obra de McLuhan, os autores apontam que talvez sua maior contribuição para a arqueologia das mídias esteja em sua ênfase nas conexões temporais entre diversas instâncias midiáticas, tendo inclusive influenciado

autores como Bolter e Grusin (1999) em sua noção de remediação (HUHTAMO; PARIKKA, 2011).

Ainda segundo Huhtamo e Parikka, diversos campos e teorias contribuíram para a formação do que hoje se entende por arqueologia das mídias, dentre eles o materialismo cultural, a antropologia visual e midiática e a noção de temporalidade não-linear (HUHTAMO; PARIKKA, 2011). Apesar de encompassar diversas linhas teóricas e epistemológicas, o denominador comum – a “força motriz” – da arqueologia das mídias repousaria na crítica às “narrativas ‘canonizadas’ da cultura das mídias” (HUHTAMO; PARIKKA, 2011, p. 3). Nas palavras dos autores:

Muito foi deixado pelo acostamento, seja por conta de negligência, seja por conta de enviesamento ideológico. Para o crítico das mídias Geert Lovink, a arqueologia das mídias é por natureza uma ‘disciplina’ de leitura contra a maré, uma leitura hermenêutica do ‘novo’ contra a maré do passado, ao invés de contar histórias das tecnologias do passado até o presente. (HUHTAMO; PARIKKA, 2011, p. 3)

De fato, esta leitura possui um viés extremamente político, na medida em que busca “perturbar” narrativas históricas globalizantes e “verdadeiras” apontando, de forma muito apropriada, para possíveis causas e motivos pelos quais manifestações culturais resultantes da interação com dispositivos tecnológicos não são sequer citadas nas diversas Histórias (que se buscam enciclopédicas) das mídias, em particular, para o escopo deste trabalho, dos videogames. Ademais, a perspectiva midiarqueológica permite que empreendimentos não-oficiais, resultantes de processos de apropriação, subversão, reinvenção, como por exemplo nas práticas de *modding*, *hacking*, *circuit bending*, das culturas *Maker* e *Do-It-Yourself* (DIY), sejam compartilhadas para um público outrora alienado de tais manifestações, como nas versões piratas de jogos de música e futebol para a plataforma PS2, *Rock Band Brasil* (versão modificada do jogo *Guitar Hero*, da Harmonix) e *Brasileirão 2005* (versão modificada do jogo *Winning Eleven 8*, da Konami), conforme analisadas por Oliveira et al. (2014).

ARQUEOLOGIA E ARQUEOGAMING

Conforme tenho afirmado neste trabalho, a perspectiva “mídia-arqueológica” busca, entre outras coisas, construir “novos passados e presentes” (PARIKKA, 2012), a partir de visadas epistemológicas que buscam construir historicidades que fujam de

perspectivas teleológicas⁵. No entanto, em certos casos, como no episódio do enterro dos cartuchos realizado pela Atari, em 1983, que resultou em toda uma acepção histórica, cultural e econômica muito específica sobre a Atari em particular e a indústria dos videogames em geral, parece-me que outra arqueologia – a original – pode trazer contribuições interessantes para a arqueologia das mídias, em sentido *lato*, e para uma *arqueologia dos games*, conforme argumento a seguir.

Segundo Andrew Reinhard, a arqueologia “é o estudo do passado humano remoto e recente através de reminiscências materiais, em busca de um entendimento amplo e compreensivo da cultura humana” (REINHARD, 2018, pos. 119). Em sua obra *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games* (2018), Andrew Reinhard advoga que a arqueologia pode trazer diversas contribuições para uma arqueologia dos/nos games, o que o autor denomina arqueogaming (*archaeogaming*)⁶. Segundo Reinhard (2018), a arqueogaming pode ser subdividida em cinco frentes/categorias distintas, a saber:

1. **Arqueogaming como estudo dos videogames em sua materialidade.**

Esta abordagem busca compreender aspectos sociais, culturais e econômicos a partir da análise das materialidades da mídia videogame (e tudo que a envolve), como embalagens, manuais, cartuchos, traduções, versões, localizações, paratextos em geral, aspectos técnicos, etc., aproximando-se da perspectiva conduzida pela arqueologia das mídias. Esta é a abordagem central que me interessa neste artigo, particularmente.

2. **Arqueogaming como estudo da arqueologia dentro dos videogames.**

Esta abordagem busca compreender como se dá a representação da arqueologia (suas atividades, seus métodos, as pessoas que a desenvolvem, etc.) dentro dos jogos. Exemplo notável é a série *Tomb Raider*, cuja personagem principal, Lara Croft, é uma arqueóloga.

3. **Arqueogaming como aplicação de métodos arqueológicos em espaços sintéticos.** Esta abordagem busca realizar atividades de cunho arqueológico (tais como seriam na “vida real”) em ambientes virtuais. Nas palavras de Reinhard (2018, pos. 163), “Ao invés de estudar a cultura material de culturas e civilizações que existem no espaço material, nós os estudamos no mundo imaterial”.

⁵ Neste sentido, a arqueologia das mídias herda muito do método genealógico de Michel Foucault. Ainda nas palavras de Parikka, tal perspectiva “[...] lembra o método genealógico Foucaultiano de questionar origens simplistas e formas teleológicas e pré-determinadas de compreender mudanças culturais-midiáticas” (PARIKKA, 2012, p. 13).

⁶ Traduzi livremente o termo *archaeogaming*, do inglês, para arqueogaming, de forma que a leitura, na língua Portuguesa, ficasse mais fluida.

4. **Arqueogaming como estudo do espelhamento entre game design e “mundo real”.** Esta abordagem busca entender as relações entre as escolhas levadas a cabo por game designers e o mundo material (“real”).

5. **Arqueogaming como arqueologia dos aspectos imateriais dos videogames.** Esta abordagem busca recuperar mecânicas de jogo, códigos, *engines*, etc., em suma, elementos constituintes dos videogames, visando à sua manutenção como “cultura imaterial”, aproximando-se também da perspectiva conduzida pela arqueologia das mídias. É, por exemplo, o que Nick Montfort e Ian Bogost realizam em sua obra *Racing the Beam* (2009), quando os autores resgatam as mecânicas básicas (*core mechanics*) do jogo *Combat* – um dos nove primeiros títulos lançados para a plataforma Atari 2600 – para pensar de que formas certas mecânicas utilizadas em jogos contemporâneos se conectam com as utilizadas naquele jogo⁷.

Neste sentido, a arqueogaming como um todo se distanciaria de uma arqueologia das mídias *per se*, já que, de acordo com a categorização de Reinhard, ela não estaria preocupada *apenas* com a recuperação de vestígios (materiais ou imateriais) dos videogames no intuito de apresentar histórias alternativas (conforme explicitado anteriormente no tópico sobre arqueologia das mídias), algo que as categorias 1 e 4 acima mais se aproximariam. De outra sorte, para além dos aspectos que a aproximam da perspectiva midiarqueológica, a arqueogaming tenciona uma aproximação dos games com o campo da arqueologia, em seu sentido mais estrito, conforme se pode depreender das categorias 2 e 3 da divisão feita por Reinhard. É ainda Reinhard a afirmar que os games podem oferecer amplo espaço de trabalho para arqueólogos, seja como consultores na reconstrução histórica de mundos virtuais, seja na aplicação de métodos arqueológicos na recuperação e preservação de artefatos digitais, ou, ainda, em menor escala, como arqueólogos de campo, na recuperação de artefatos materiais, como no caso da escavação do aterro sanitário de Alamo Gordo. Minha intenção, neste artigo, é a de compreender a importância do arqueólogo de campo na recuperação, catalogação e análise de artefatos materiais relacionados aos videogames, e como esta atuação pode trazer novas perspectivas para a arqueologia das mídias, conforme busco analisar no próximo tópico.

⁷ Além de *Combat*, outros oito títulos foram lançados em concomitância com o Atari 2600, em outubro de 1977, a saber: *Air-Sea Battle*, *Basic Math*, *Blackjack*, *Indy 500*, *Star Ship*, *Street Racer*, *Surround*, *Video Olympics*. Disponível em: https://gamicus.gamepedia.com/List_of_video_game_console_launch_games#Atari_2600. Acesso em: 30/06/2019.

REESCREVENDO A HISTÓRIA DE UMA LENDA

Em 1981, o engenheiro Howard Scott Warshaw é contratado pela Atari como desenvolvedor/programador de jogos. Seu primeiro trabalho, *Yar's Revenge*, uma adaptação do jogo de *arcade Star Castle*, torna-se um grande sucesso de crítica e vendas, sendo até hoje considerado um dos melhores jogos para a plataforma Atari 2600 (COCILOVA, 2013). Segundo Mike Mika (2014), game designer e colecionador, *Yar's Revenge* foi um dos primeiros jogos para aquela plataforma a exibir *in-game* o nome de seu desenvolvedor⁸, em forma de *easter egg*: ao realizar uma sequência específica de ações, o jogador veria as letras HSWWSH (iniciais de Howard Scott Warshaw) brilhando no centro da tela. O próprio título do jogo é uma espécie de *easter egg*, mais precisamente uma brincadeira em homenagem ao então presidente da Atari, Raymond – Ray – Kassar: Yar é Ray ao contrário.

Além da novidade da exibição dos créditos do desenvolvedor – algo que só aconteceria de forma regular a partir das publicações de *third-parties*, como Activision, mas ainda assim somente em elementos externos, como caixas, manuais e *labels* – *Yar's* inovava ao apresentar – senão diretamente no conteúdo *in-game*, mas a partir de paratextos, neste caso uma pequena HQ que vinha junto com o cartucho – uma elaborada *backstory* para o jogo. Escrita por Hope Shafer, com ilustrações de Frank Cirocco, Ray Garst e Hiro Kimura, a HQ, com título: *Yar's Revenge: The Qotile Ultimatum!* apresenta, de maneira típica das HQs, o surgimento da raça Yar no sistema solar Razak, assim como os eventos que antecederam o início do jogo, como a destruição do Planeta IV pelos Qotiles, por fim apresentando a convocação de um novo recruta Yar para a vingança contra a raça Qotile.

No que tange ao *gameplay*, *Yar's* vai além das simples mecânicas encontradas em outros títulos da mesma época, muitos dos quais demandavam do jogador ações simples como saltar, atirar, movimentar-se, etc., como por exemplo em *Pitfall*, *River Raid* e *Megamania*, títulos também lançados em 1982. Em contrapartida, *Yar's* apresenta uma série de complexidades pouco ou jamais vistas em jogos contemporâneos seus, como diferentes tipos de armas a serem utilizadas pelo jogador e por seu adversário, zonas de imunidade e ainda uma sequência específica de ações para que o jogador possa destruir seu inimigo (o citado Qotile) e assim avançar de nível.

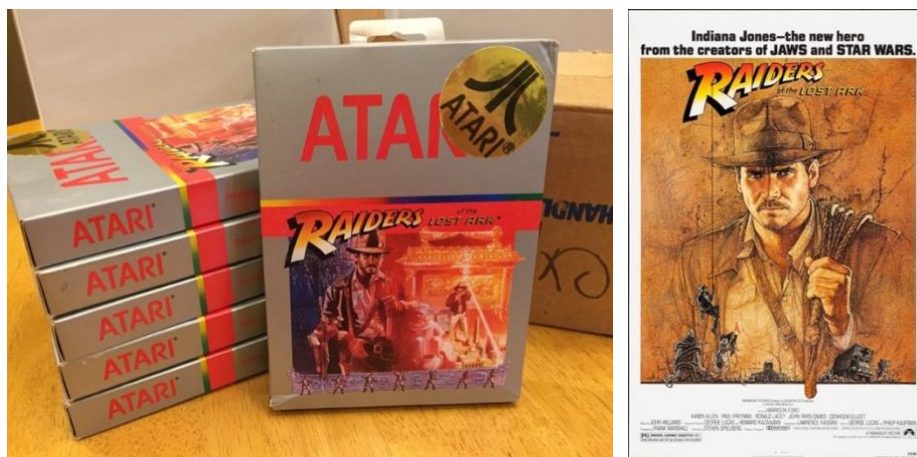
⁸ *Adventure* (Atari, 1979) foi o primeiro jogo a exibir o nome de seu desenvolvedor em forma de *easter egg*.

Em termos de recepção de mercado, *Yar's* figura entre os 40 jogos mais vendidos para o Atari 2600, com aproximadamente 800 mil cópias vendidas em todo o mundo⁹.



Figuras 4 e 5: caixa do jogo *Yar's Revenge* (esquerda); capa da HQ *Yar's Revenge: The Qotile Ultimatum!* (direita)
Fontes: Comic Book Realm/Amazon.com

No mesmo ano de 1982, a Atari inicia sua parceria com a indústria cinematográfica, mais especificamente com o diretor Steven Spielberg, no intuito de desenvolver jogos baseados em *blockbusters* da sétima arte, dando início ao que seria uma prática comum décadas mais tarde. Com o sucesso do primeiro filme dedicado ao personagem Indiana Jones – *Raiders of the Lost Ark* (Os Caçadores da Arca Perdida), lançado em 1981, dirigido por Spielberg e estrelado por Harrison Ford – a Atari decidiu que seria uma oportunidade de lançar um jogo baseado naquele filme. Com o grande sucesso alavancado por *Yar's Revenge* no mesmo ano, Warshaw foi então designado para desenvolver e programar o jogo, que teve seu lançamento em novembro de 1982.



Figuras 6 e 7: caixa do jogo *Raiders of the Lost Ark* (esquerda); cartaz do filme homônimo (direita).
Fontes: eBay/Limited Runs.

⁹ Cf. <http://www.vgchartz.com/article/250871/the-best-selling-atari-2600-games-of-all-time/>. Acesso: 30/06/2019. Na entrada da Wikipedia (em inglês) *List of best-selling Atari 2600 video games*, que leva em consideração fontes diversas, *Yar's* aparece na posição 13, com aproximadamente 1 milhão de cópias vendidas. Cf. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_Atari_2600_video_games/. Acesso: 30/06/2019.

Raiders of the Lost Ark é um jogo do gênero *adventure*, com muitos dos elementos dos jogos deste gênero atuais: coleta de itens, seleção de armas, barra de inventário, exploração do mundo de jogo, inimigos contextuais, objetivos (*quests*) intermediários – que conduzirão ao objetivo final do jogo, que neste caso é o de encontrar a Arca Perdida. Mais uma vez, Warshaw desenvolve um jogo fora do padrão dos títulos da época para a plataforma. Na edição nº 61 da revista *The Space Gamer* (Março de 1983), o crítico Richard Edwards afirma:

Apesar de os gráficos não serem fantásticos (mas razoavelmente bons) e de a música tema de *Raiders of the Lost Ark* possuir uma ou duas notas fora do tom, este ainda é o [grifo no original] cartucho de *adventure* do ano. Os gamers que privilegiarem itens mágicos, puzzles, e estilo de jogo meticuloso misturado com movimentação arcade acharão que *Raiders* vale quanto custa. (EDWARDS, 1983, p. 42)

Assim como *Yar's*, *Raiders* foi um sucesso de vendas, alavancando mais de 500 mil cópias vendidas em todo o mundo, aparecendo entre os sessenta jogos mais vendidos para a plataforma Atari 2600¹⁰.

Continuando sua empreitada de aproximação entre a recém-criada indústria dos videogames e a quase centenária indústria do cinema, em julho de 1982 a Atari fecha o que seria o maior contrato já realizado entre as duas indústrias na época: para deter os direitos de produção do jogo *E.T.*, inspirado no filme lançado em junho daquele ano (também dirigido por Spielberg) e sucesso imediato nas salas de cinema, a Atari despense 22 milhões de dólares em direitos autorais pagos à Universal Pictures, produtora do filme (PENN, 2014). Após o fechamento do contrato, começa a correria para o desenvolvimento do jogo, que deveria estar disponível ao público no Natal daquele ano. Mais uma vez, entre outros motivos devido ao sucesso de *Raiders*, Warshaw é escolhido – ou talvez a expressão mais correta seria ‘pressionado’, conforme afirma o próprio Warshaw (2014) – para desenvolver o jogo. No entanto, ao contrário de *Yar's* e *Raiders*, Warshaw teria apenas cinco semanas para finalizar o jogo, algo muito distante da média de seis meses que os desenvolvedores tinham para finalizar a produção de um título para o Atari 2600.

¹⁰ Segundo o site VGChartz, o título obteve um total de aproximadamente 500 mil cópias vendidas. No entanto, há outras versões, como a do próprio Warshaw, que apontam para o número de 1 milhão de cópias vendidas. Cf. <http://www.vgchartz.com/article/250871/the-best-selling-atari-2600-games-of-all-time/> e: http://www.digitpress.com/library/interviews/interview_howard_scott_warshaw.html/. Acesso (ambos os links): 30/06/2019.

Assim como em *Yar's* e *Raiders*, Warshaw decide seguir um caminho não-ortodoxo, fugindo dos lugares-comuns aplicados à maioria dos jogos da época. Nas palavras do game designer: “Apesar de ter apenas cinco semanas, eu ainda assim queria inovar” (WARSHAW, 2014). Após o período de tempo que lhe foi confiado, Warshaw apresenta a versão final do jogo pessoalmente para o próprio Spielberg que, segundo o game designer, imediatamente o aprova (WARSHAW, 2014) – uma das condições impostas por Warshaw para desenvolver E.T. era que Spielberg aprovasse a versão final do jogo, antes de seu lançamento. Deste modo, em dezembro de 1982, o cartucho E.T. era lançado em solo estadunidense.

Logo quando de seu lançamento, E.T. teve recepção bem-sucedida junto ao público consumidor. Diante do imenso sucesso do filme nas salas de cinema, lançado seis meses antes, consumidores estavam ansiosos para o lançamento do jogo, ávidos para terem E.T. e Elliott nas telas de suas TVs. Na edição da revista *Billboard* de 8 de Janeiro de 1993 (ou seja, apenas duas semanas após o lançamento do jogo), o título ficou em 4º lugar na lista *Top 15 Video Games*, perdendo apenas para *Pitfall*, *Donkey Kong* e *Frogger* (TOP....., 1983, p. 36). No entanto, com o passar dos dias, semanas, meses, consumidores começaram um estranho movimento de devolução do cartucho para os revendedores da Atari, muitos apontando como motivos não terem entendido direito como jogar o jogo, outros apontando que o jogo era muito difícil, ou que simplesmente era um jogo ruim. Na mesma edição da *Billboard* acima citada, matéria de capa “Empresas de videogames preparam políticas formais de devolução” e assinada por Earl Paige afirmava:

Revendedores de videogames esperam que programas formais de devolução sejam adotados por fabricantes de software. Eles antecipam o anúncio de pelo menos um programa do gênero na Feira de Eletrônicos do Consumidor (CES) em Las Vegas esta semana. O desenvolvimento [de tais programas] é em grande parte o resultado da competição intensificada entre criadores de games. Também foi alimentado pelo furor da bolsa de valores no mês passado devido ao decepcionante número de vendas da Atari, em particular do cartucho ‘E.T.’ (*Billboard*, Dec. 18)¹¹ (PAIGE, 1983, p. 1).

Paradoxalmente, E.T. foi um dos cartuchos mais comercialmente bem-sucedidos da história do Atari 2600, com aproximadamente 2 milhões de unidades vendidas em todo o mundo (dos cinco milhões de cartuchos produzidos), figurando assim entre os top-10 jogos mais vendidos da história da empresa¹². No entanto, deste montante, diz-se que

¹¹ A edição de *Billboard* (18 de dezembro) citada por Page pode ser acessada no seguinte link: <https://books.google.com.br/books?id=jSQEAAAAMBAJ&lpg=PP1&hl=pt-BR&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 30/06/2019.

¹² Cf. <http://www.vgchartz.com/platform/31/atari-2600/>. Acesso em: 30/06/2019.

entre 2,5 e 3,5 milhões foram devolvidos à Atari (MIKKELSON, 2014). Como explicar, portanto, este suposto paradoxo? Conforme amplamente disseminado até recentemente, teria sido E.T. o principal culpado pela queda e fracasso da Atari em particular e da indústria dos videogames em geral, naquele ano de 1983, sobretudo levando-se em conta os *hits* anteriores de seu desenvolvedor, Howard Scott Warshaw?

Parece-me curioso, no mínimo, que até a recuperação dos cartuchos da Atari no aterro sanitário de Alamogordo em abril de 2014 pouco era questionado sobre os motivos do *crash* dos videogames de 1983, recorrendo-se quase sempre ao senso-comum de que E.T. tinha sido o grande culpado pelo fracasso da indústria e, na melhor das hipóteses e em menor escala, a grande quantidade de títulos de baixa qualidade sendo produzidos para aquela plataforma. Esta máxima – este senso-comum – foi publicizada tanto na imprensa quanto na literatura acadêmica. Basta fazer uma busca em alguma ferramenta como Google, colocando como palavras-chave “E.T.”, “game” e “Atari” para obtermos uma avalanche de resultados de links de matérias que apontam – diretamente ou indiretamente – para a associação entre E.T. e o *crash* de 1983. Eis alguns dos títulos: “How E.T. the Extra-Terrestrial Nearly Destroyed the Video Game Industry” (MORRIS, s.d.); “How hacking fixed the worst video game of all time” (COCILOVA, 2013); “Total Failure: The World’s Worst Video Game” (BRUMFIEL, 2017); “The Atari E.T. Video Game: Was it the Worst Video Game of All Time?” (MAX, 2018). Ainda que nem todas as matérias (seus autores) apontem a direta relação entre o lançamento de E.T. e o *crash* da indústria, muitos deixam esta aceção subentendida. Nas palavras de Cocilova:

De acordo com a lenda urbana, um aterro sanitário em algum lugar da pequena cidade de Alamogordo, Novo México, avoluma-se com milhões de cópias do pior jogo já feito – um jogo que muitos observadores culpam pelo *crash* dos videogames de 1983 (COCILOVA, 2013).

Geoff Brumfiel (2017), por sua vez, afirma: “Em menos de um ano do lançamento de E.T., toda a indústria dos videogames desmoronou”. Em seu podcast Everything 80s, Max (2018) aponta: “O game E.T. do Atari foi considerado um dos piores games de todos os tempos, senão o pior. Também foi associado com a destruição da Atari e por quase trazer abaixo a indústria dos videogames”.

Mesmo parte da literatura acadêmica não conseguiu fugir deste lugar comum. Heather Chaplin, autora reconhecida por seu trabalho sobre a história dos videogames, é enfática ao afirmar:

Em dezembro de 1982 a Atari lançou um jogo baseado no filme E.T., de Spielberg, que era tão ruim que Al Alcorn [designer do jogo Pong, versão arcade,

lançado pela Atari em 1972], que já tinha deixado a Atari, quis chorar quando viu o jogo. Cinco milhões de cópias de E.T. ficaram em um depósito da Atari acumulando poeira antes de finalmente serem descartadas em um aterro sanitário [...]. Ao final do ano, a indústria de videogames estava praticamente morta (CHAPLIN; RUBY, 2006, p. 65).

Em que medida, então, a escavação de Alamogordo pode contribuir para uma releitura dos reais motivos para o *crash* da indústria de videogames em 1983? Senão completamente, acredito que ao menos no que tange à responsabilização de E.T. para o fracasso da Atari e da indústria em geral, os vestígios recuperados do descarte de setembro de 1983 em Alamogordo podem apontar para novas e alternativas narrativas sobre os acontecimentos de mais de 30 anos atrás. Gostaria de levantar algumas dessas pistas, na parte final deste trabalho.

Em primeiro lugar, a escavação de Alamogordo pode corrigir informações quantitativas e qualitativas sobre o descarte da Atari de 1983. Grande parte das afirmações pré-escavação apontavam que a Atari tinha enterrado – senão unicamente, em sua maioria – cartuchos não vendidos e/ou devolvidos do jogo E.T. (REINHARD, 2018, pos. 683). Quantitativamente, após a escavação, estima-se que a quantidade de jogos enterrados é de 800 mil – e não de milhões, conforme ditava a lenda (REINHARD, 2018, pos. 598). Dos cartuchos recuperados, E.T. representava apenas 10 por cento do total. Além dele, mais de 40 títulos foram catalogados pela equipe arqueológica conduzida por Andrew Reinhard e Richard Rothaus (REINHARD, 2018, pos. 607). Além dos jogos, a escavação recuperou também diversos outros itens da Atari, como consoles e acessórios. Apenas estas informações já permitem o começo da construção de novas narrativas sobre E.T., sobre a Atari e por fim sobre o *crash* dos videogames de 1983. Conforme apontam Manny Gerard, executivo da Warner (proprietária da Atari) à época do lançamento de E.T. e Nolan Bushnell, um dos fundadores da Atari:

A ideia de que E.T. causou o fim da Atari é simplesmente estúpida. É simplesmente estúpida. (GERARD, 2014).

Atari cometeu suicídio. E não foi E.T. Foi um efeito concomitante de vários erros em tecnologia, de mobilização, de marketing. [...] A causa da queda foi a Atari querer vender mais 10 milhões de consoles num mercado que já estava saturado. (BUSHNELL, 2014).

Em segundo lugar, importante ressaltar que a empreitada da escavação do aterro de Alamogordo teve como força-motriz a realização de um documentário, *Atari: Game Over* (PENN, 2014). Produzido pela agência de mídia Canadense Fuel Entertainment e dirigido por Zak Penn, roteirista conhecido por seu trabalho em diversos *blockbusters*,

como *X-Men 3: O Confronto Final* (2006) e *Os Vingadores* (2012), *Atari: Game Over* foi em grande parte responsável por dar voz aos diversos atores que participaram tanto da escavação em si, como os arqueólogos Andrew Reinhard e Richard Rothaus, quanto da história dos videogames em geral e da Atari e de E.T. em particular, como Nolan Bushnell e o próprio Howard Scott Warshaw. Além de tais figuras mais conectadas à história da Atari, o filme abriu espaço para que pessoas ligadas à indústria do entretenimento e dos games – como Ernest Cline, autor do best-seller *Jogador Nº 1*, Mike Mika, game designer e colecionador de videogames, Seamus Blackley, co-criador da plataforma Xbox, entre outros – pudessem expor sua análise crítica sobre E.T., assim como sobre o legado – neste caso, positivo – deixado por Warshaw.

Em termos de game design, assim como *Yar's* e *Raiders*, E.T. trazia uma série de inovações para a época, como por exemplo seu mundo “3D” em formato de cubo, que o jogador podia explorar de forma contígua. Personagens do jogo, como o cientista ou o agente do FBI, possuíam ações específicas – respectivamente conduzir o pequeno alienígena para o laboratório e roubar as partes do telefone reunidas pelo jogador – algo também raro de se encontrar em títulos contemporâneos. Ao ficar sem energia, o jogador (E.T.) poderia chamar por Elliott, para que ele viesse ao seu encontro e recuperasse sua energia – ação também comum em diversos títulos atuais, mas raras naquela época. Por fim, E.T. trazia um dos *easter eggs* mais elaborados do Atari 2600: ao juntar todos as partes de seu telefone e sete pedaços de doce e entregá-los a Elliott, o jogador deveria conduzir E.T. a um dos poços do jogo, aquele que contém uma flor, e nela tocar. Primeiramente a flor se transformaria num Yar (referência ao jogo *Yar's Revenge*). Após finalizar o jogo e iniciar nova sessão, o jogador poderia repetir o procedimento acima. Desta vez, a flor se transformaria em Indiana Jones (referência ao jogo *Raiders of The Lost Ark*). Além destas inovações, algumas outras são mencionadas pelo site [neocomputer.org](http://www.neocomputer.org), que as aponta como possíveis motivos para as críticas que o jogo recebeu – por mais paradoxal que pareça. Conforme listado no site, a respeito de E.T.:

- Foi um dos primeiros games como uma tela de abertura;
- Apresentava um mundo aberto com *gameplay* focado na exploração;
- Você poderia completar o jogo;
- Havia muitas formas de completar os objetivos;
- O jogo não apenas tinha um final, mas também apresentava uma *cutscene* como recompensa;
- O jogo oferecia objetivos opcionais a serem completados (*side quests*)¹³.

¹³

Disponível em: <http://www.neocomputer.org/projects/et/>. Acesso em: 7/7/2019.

Certamente E.T. tinha seus problemas de design, como qualquer outro jogo da história dos games. Uma de suas falhas estava em sua grande dificuldade, devido às mecânicas pouco comuns para os jogos da época, necessitando que os jogadores lessem o manual com atenção e dificultando uma interação mais direta e fluida, como na maioria dos jogos da plataforma. Conforme afirma Cocilova (2013): “Seu gameplay era impenetrável, e nada que aparecia na tela fazia sentido de forma intuitiva”. Além disso, problemas técnicos relacionados à pouca precisão na colisão de *sprites* faziam com que E.T caísse nos poços do jogo mesmo que seus pés estivessem fora da área do poço, aumentando a irritabilidade dos jogadores. Este problema foi inclusive assumido por Warshaw, que disse que o teria corrigido caso tivesse tido mais algumas semanas para finalizar o jogo. Já nos anos 2000, o site Neocomputer lançou uma empreitada de correção de bugs do jogo, incluindo o citado problema de colisão de *sprites*¹⁴.

Por outro lado, não foram poucos a afirmar – após o lançamento de Atari: Game Over – a genialidade de Warshaw ao desenvolver E.T. Seamus Blackley, em entrevista ao realizador Zak Penn, afirma: “No contexto, dado o tempo e a situação em que Howard se encontrava para programar o jogo, [E.T.] é realmente uma surpreendente obra de arte.” (BLACKLEY, 2014). Ernest Cline, por sua vez diz: “Ele [Warshaw] produziu um jogo fantástico, que é um mundo autônomo, em apenas cinco semanas, o que é ainda mais impressionante.” (CLINE, 2014). Nolan Bushnell, um dos “pais” da Atari, relata a Zak Penn: “Ele [Warshaw] deveria ser aplaudido por ter conseguido fazer qualquer coisa no tempo que ele possuía.” (BUSHNELL, 2014). A própria mídia especializada em games começou a criar novas narrativas para E.T. após a descoberta de Alamogordo, como na matéria intitulada “Por que E.T. não foi o pior jogo da história”, de Tracey Lien¹⁵.

Outra grande mudança trazida pela escavação de Alamogordo foi em relação ao preço dos cartuchos de E.T. – senão para todos, ao menos para aqueles retirados do aterro sanitário. Após a catalogação dos itens, de propriedade da prefeitura da cidade, parte dos cartuchos (não apenas do jogo E.T., mas de todos recuperados) foi destinada a museus, parte colocada em leilões no eBay. De acordo com Megan Geuss, o título E.T. obteve os preços mais altos nos leilões, chegando a valores em torno de 1.500 dólares americanos para cada cartucho¹⁶. Conforme corrobora Reinhard (2018, pos. 656): “Os jogos, artefatos

¹⁴ Disponível em: <http://www.neocomputer.org/projects/et/>. Acesso em: 7/7/2019.

¹⁵ Cf. <https://www.polygon.com/2014/6/3/5775026/e-t-myth-worst-game-ever>. Acesso em: 30/06/2019.

¹⁶ Cf. <https://arstechnica.com/gaming/2015/08/881-e-t-cartridges-buried-in-new-mexico-desert-sell-for-107930-15/>. Acesso em: 30/06/2019.

pela virtude de serem criações não-naturais de alguma importância cultural, tornaram-se extremamente valorosos, quase como objetos ritualísticos definindo uma geração de jogadores, colocando no centro e à frente a cultura pop dos anos 1980”.

Neste trabalho, procurei demonstrar as possibilidades de interseção entre a arqueologia (disciplina, campo das ciências) e a arqueologia das mídias, tomando como estudo de caso (talvez) a única escavação de artefatos relacionados ao universo dos videogames até os dias de hoje, e como a conjunção destas duas arqueologias pode proporcionar novas (e alternativas) narrativas históricas a “fatos” cristalizados pelo tempo e aceitos como verdades muitas vezes inquestionáveis. Para além de escavações complexas, como a de Alamogordo, acredito que outras, como por exemplo nos lixões eletrônicos de diversas cidades do mundo podem, também, trabalhar em conjunto com a arqueologia das mídias, proporcionando resultados semelhantes ao de Alamogordo, abrindo assim possibilidades para novos entendimentos acerca de determinados fenômenos culturais, sociais e econômicos.

REFERÊNCIAS

BLACKLEY, Seamus. Entrevista. In: PENN, Z. **Atari: Game Over**. Fuel Entertainment, 2014.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge/MA: The MIT Press, 1999.

BRUMFIEL, Geoff. Total Failure: The World’s Worst Video Game. In: **NPR**, 31 de maio de 2017. Disponível em: <https://www.npr.org/2017/05/31/530235165/total-failure-the-worlds-worst-video-game>. Acesso em: 30/06/2019.

BUSHNELL, Nolan. Entrevista. In: PENN, Z. **Atari: Game Over**. Fuel Entertainment, 2014.

CHAPLIN, Heather; RUBY, Aaron. **Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution**. Chapel Hill/NC: Algonquin Books, 2006.

CLINE, Ernest. Entrevista. In: PENN, Z. **Atari: Game Over**. Fuel Entertainment, 2014.

COCILOVA, Alex. How hacking fixed the worst video game of all time. In: **PCWorld**, 16 de abril de 2013. Disponível em: <https://www.pcworld.com/article/2032869/how-hacking-fixed-the-worst-video-game-of-all-time.html>. Acesso em: 30/06/2019.

EDWARDS, Richard. ARCADE GAMES (Capsule Reviews). In: **The Space Gamer: The Magazine of Adventure Gaming**. Austin/TX: Futura Press, March 1983.

FERREIRA, Emmanoel. Isto não é uma cópia: apropriações do global para o local na aurora dos videogames no Brasil. In: TORRES, Ana Carla Coutinho; SCUCATO, André; CHAFIN, Angelo (orgs.). **Os desafios do audiovisual**. Rio de Janeiro: Estudio 513, 2019.

_____. A guerra dos clones: transgressão e criatividade na aurora dos videogames no Brasil. In: **Sessões do Imaginário**, ano 22, n. 38, 2017.

GERARD, Manny. Entrevista. In: PENN, Z. **Atari: Game Over**. Fuel Entertainment, 2014.

GODDARD, Michael. Arqueologia das mídias, “anarqueologia” e ecologia das mídias. In: MELLO, Jamer Guterres de; CONTER, Marcelo Bergamin (orgs.). **A(na)rqueologia das mídias**. Curitiba: Appris, 2017.

HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. Introduction. In: **Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications**. Berkeley: University of California Press, 2011.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

MAX. The Atari E.T. Video Game: Was it the Worst Video Game of All Time? In: **Everything 80s Podcast**, 23 de dezembro de 2018. Disponível em: <https://www.everything80spodcast.com/et-videogame/>. Acesso em: 30/06/2019.

MIKA, Mike. Entrevista. In: PENN, Z. **Atari: Game Over**. Fuel Entertainment, 2014.

MIKKELSON, David. Buried Atari Cartridges. In: **Snopes**, 26 de Abril de 2014. Disponível em: <https://www.snopes.com/fact-check/five-million-et-pieces/>. Acesso em: 30/06/2019.

MONTFORT, Nick; BOGOST, Ian. **Racing the Beam**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2009.

MORRIS, Alex. How E.T. the Extra-Terrestrial Nearly Destroyed the Video Game Industry. In: **allBusiness**. S.d. Disponível em: <https://www.allbusiness.com/how-et-the-extra-terrestrial-nearly-destroyed-the-video-game-industry-5049-1.html>. Acesso em: 30/06/2019.

OLIVEIRA, Thaiane; FERREIRA, Emmanoel; CARVALHO, Louise; BOECHAT, Andre. Tribute and Resistance: Participation and affective engagement in Brazilian fangame makers and modders' subcultures. In: **GAME: The Italian Journal of Game Studies**, Issue 3, 2014.

PAIGE, Earl. Video Game Firms Ready Formal Return Policies. In: **Billboard: The International Newsweekly Of Music & Home Entertainment**. Jan. 8, 1983. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=PSQEAAAAMBAJ&lpg=PT2&hl=pt-BR&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 30/06/2019.

PARIKKA, Jussi. **What is Media Archaeology?** Cambridge: Polity Press, 2012.

PENN, Zak. **Atari: Game Over**. Documentário, Cor, 66 min. Fuel Entertainment, 2014.

REINHARD, Andrew. **Archaeogaming**. New York: Berghahn, 2018.

_____. Excavating Atari: Where the Media was the Archaeology. In: **Journal of Contemporary Archaeology**, Volume 2, Issue 1, 2015.

TOP 15 VIDEO GAMES. **Billboard: The International Newsweekly Of Music & Home Entertainment**. Jan. 8, 1983.

WARSHAW, Howard. Entrevista. In: PENN, Z. **Atari: Game Over**. Fuel Entertainment, 2014.

ZIELINSKI, Siegfried. **Deep Time of the Media**. Cambridge/MA: The MIT Press, 2006.