

***Stimmung*, Jogos e Comunicação: *Afterpop*, abordagens desconstrutivas e nostalgia pós-moderna nos videogames**

Bernardo Cortizo de Aguiar*

Unisinós, Escola Politécnica, Brasil

RESUMO

Stimmung e *afterpop*; nostalgia e apreciação; ironização, paródia e homenagem: vários jogos atuais usam esses elementos como forma de engajar seu público, de torna-lo mais interessante. Através do uso de referências, elementos ou características de outros jogos, tais obras encontram-se em um lugar singular, entre paródia crítica e homenagem nostálgica e afetiva. Como os jogos se utilizam desses elementos para aumentar a interação lúdica significativa (*meaningful play*)? De que formas o fazem? O que isso significa para o jog e o jogador? Explorar essas questões é o propósito desse artigo, em busca de uma análise de como isso afeta a fruição, a experiência de jogo, dos jogos, que fazem uso desses recursos.

Palavras-chave: *Stimmung*, *afterpop*, experiência de jogo, interação lúdica significativa, *meaningful play*.

1 INTRODUÇÃO

Onde pretende-se discursar sobre uma tendência nos jogos eletrônicos em fazer referências, usar elementos, ou de outra maneira retomar características de outros jogos (e formas de mídia, como filmes, quadrinhos, televisão e literatura) de modo a apresentar uma aura de nostalgia, homenagem ou paródia. E, não raro, todos os três efeitos simultaneamente.

Esses tipos de referências e intromissões, ainda que não específicas do meio dos videogames, tomam um aspecto singular pelo ato de jogar o jogo. A forma como são experimentadas passam por um filtro extra no papel das mecânicas de jogo, na forma como o jogador interage com a obra através de sua jogabilidade. O *Stimmung*, como definido por Gumbrecht [1], pode ser entendido como um sentimento, uma sensação, capaz de evocar uma certa ambiência, clima ou atmosfera emocional, ligada fortemente a certas noções de nostalgia.

A jogabilidade aqui passa tanto pela nostalgia quanto por um processo de oferecer ao jogador um quadro de referência familiar, ao adotar certos padrões da indústria para os controles de certos tipos de jogo (como, por exemplo, o esquema de controlar o caminhar do personagem com o teclado, enquanto controla a visão e os comandos de tiro e interação com o mouse, nos jogos de tiro em primeira pessoa – FPS, *First Person Shooters* – em computadores).

Outra vertente, que parece ainda se basear no valor de evocar uma certa nostalgia, é uma abordagem que alguns desses jogos assumem a qual pode ser vista como desconstrutiva: onde, em uma primeira impressão, parece ser uma homenagem aos elementos referenciados, existe, na verdade, indícios de uma intenção de

desconstruir o funcionamento subjacente do conjunto jogabilidade + narrativa, de desmontar suas partes componentes, avaliá-las e remontá-las de forma crítica. Essa abordagem, não raro, faz uso da quebra da quarta parede para evidenciar, trazer à luz, incongruências e pontos da obra onde a consistência interna pareça não ser respeitada, pondo em evidência o caráter artificial da trama e chamando atenção para o fato de como certas estruturas e elementos dependiam da suspensão voluntária de descrença, quando usadas em jogos (sobretudo nos jogos mais antigos, onde, em grande parte, isso era devido aos limites técnicos e tecnológicos dos consoles de videogames do passado).

A desconstrução aqui pode ser usada de forma a homenagear, parodiar ou criticar o material referenciado, ou até mesmo para reconstruir aquela estrutura lúdico-narrativa, reinterpretando-a sob a luz de sensibilidades atuais. Uma posição, quiçá, *afterpop* [2].

Assim, como será que o *Stimmung* interage com esses aspectos específicos dos *games*? Seria isso, de certa maneira um reflexo de outras tendências? Quais aspectos do *afterpop* podem ser aí encontrados? E como esses dois conceitos interagem, quando falamos de jogos que se utilizam de elementos e referências retrô ou nostálgicas?

2 PREÂMBULO

Este trabalho se concentra em um esforço reflexivo e operacionalizante do papel de dois conceitos base, *Stimmung* e *afterpop*, em relação a percepções pautadas na fruição da experiência de jogo e, como tal, enriquece-se fortemente caso o leitor tenha experiência em jogar os jogos aqui citados (sobretudo os citados nas seções 3, 4 e 5). Dessa maneira, encorajo fortemente ao leitor que, caso ainda não os tenha jogado, experimente jogá-los (tanto os jogos recentes quanto os antigos, que servem de inspiração para os mais recentes) à medida em que forem sendo citados, para experimentar em primeira mão os elementos observados e comentados.

Dessa maneira, espera-se tornar mais evidente os percursos que levaram as reflexões e argumentos aqui explorados. Grande parte dos jogos aqui citados podem ser encontrados no serviço de vendas digital *Steam*, os outros podem ser encontrados com um pequeno grau de esforço em sites dedicados a jogos antigos ou em adaptações para consoles de videogame mais recentes.

Por último, gostaria de clarificar que o trabalho aqui desenvolvido tem por base a experiência em primeira mão do autor em jogar os jogos citados: com exceção de um deles (*Mighty No. 9*, ainda não lançado na época da elaboração do trabalho), joguei todos eles e, ainda que não tenha concluído todos, passei várias horas jogando os títulos usados como exemplo, para obter uma boa visão e boa apreciação de seu funcionamento e de como os conceitos base deste trabalho aparecem ao longo desses jogos.

*e-mail: bcaguiar@hotmail.com

3 STIMMUNG NOS JOGOS

Gumbrecht [1] descreve *Stimmung* como o foco da atenção de leitura dos intérpretes e historiadores da literatura, além de notar que é a forma a qual um grande número de leitores não profissionais aborda suas leituras.

Palavra de difícil tradução, Gumbrecht oferece alguns termos que considera inclusos na sua compreensão do conceito: do Inglês, pega “*mood*” (humor ou tom, no sentido emocional), um “estado de espírito tão privado que não pode sequer ser circunscrito com grande precisão” [1], e “*climate*” (clima, atmosfera, no sentido de contexto de uma situação, texto ou conversa – por exemplo: o clima da conversa está tenso), “alguma coisa objetiva que está em volta das pessoas e sobre elas exerce uma influência física” [1]. Traz também conotações musicais, pois a palavra reúne em sua formação os termos alemães “*Stimme*” (voz) e “*stimmen*” (afinar um instrumento musical), passando a ideia daquilo que é usado para, ou que afeta em grande parte, a afinação da situação, a consonância dos elementos que compõe a obra.

Ele argumenta então que, tal como com a audição, lemos inseridos em um *continuum* de nuances (como escalas de música). Escutar, sendo uma atividade que não se reduz apenas à audição propriamente dita (envolve também uma apreciação estética e lírica da música, que não podem ser explicadas simplesmente pelo processo físico de ouvir algo, além de relações complexas entre os contextos nos quais estamos inseridos quando da escuta – contexto esse que poderíamos chamar de lógicas da recepção, para pegar emprestado um termo do campo de estudos da midiaticização), nos põe em contato com o clima, a atmosfera, trazida pelos sons e pela concatenação de tons presentes. Ler, para Gumbrecht, tem o mesmo potencial de nos pôr em contato/confronto com o tom, a atmosfera, enfim, o *Stimmung* de um texto, de uma obra. E, porque não, o mesmo pode ser dito que acontece ao jogar um jogo, onde operacionalizamos essas formas de leitura e escuta descritas por Gumbrecht.

Em um jogo, saber ordenar bem esses tons, essas atmosferas, é parte integrante da construção da experiência. Seja nos estágios iniciais do jogo, onde esse aspecto dita quão bem a curva de aprendizado do jogo será recebida, seja no clímax do jogo ou de sua narrativa, o *Stimmung* associado a um dado jogo pode mudar completamente a maneira como ele é recebido pelo jogador e afeta significativamente o *game design* (ainda que, na área do design de jogos, o termo “*Stimmung*” não seja amplamente conhecido e difundido, argumentaria que as noções por trás dele – de clima emocional, de orquestração dos sentimentos da leitura) perpassam pelas preocupações dos criadores de jogos.

Em uma mídia onde os mecanismos de controle dos elementos do jogo costumam seguir convenções esperadas de um jogo para o outro de gêneros semelhantes, a roupagem, identidade visual, andamento e ritmo da ação e da narrativa muitas vezes é o que torna cada um deles realmente distinto e característico (conceitos geralmente encapsulados pelo termo “*look and feel*” do jogo). Argumento que esse conjunto de roupagem, ritmo, elementos audiovisuais e narrativa próprios a cada um deles é moldado justamente pelo *Stimmung*.

Por exemplo: dois jogos compartilham do mesmo gênero e formas gerais de se controlar a ação, como é o caso da série *Starcraft* [3] e a série *Age of Empires* [4]. Ambas séries são do gênero RTS (*Real Time Strategy* – Estratégia em Tempo Real), ambas compartilham de vários comandos e formas de controle que se tornaram esperados entre os jogadores do gênero nos computadores (quase que convenções do gênero), ambos compartilham também de certas mecânicas de jogo (como a coleta de recursos no mapa para construir bases e unidades). Mas, mesmo assim, a experiência é bem distinta: um deles (*Starcraft*) é um épico

espacial estilo *space-opera*, o outro (*Age of Empires*) é uma simulação de conflitos e batalhas de períodos da nossa história real (como as cruzadas, as batalhas lideradas por William Wallace e afins).

Onde em *Starcraft* o ritmo do jogo é mais acelerado e focado no gerenciamento de recursos e desenvolvimento de contra-estratégias em resposta às que o adversário desenvolve durante a partida (com um foco no esquema de forças e fraquezas entre as unidades de cada uma das três espécies/facções do jogo, seguindo uma lógica semelhante à do pedra-papel-tesoura), *Age of Empires* oferece uma jogabilidade mais pausada, incluindo até uma tentativa de simular a natureza dos cercos a fortalezas, cidadelas e castelos, acompanhado de uma base de dados interna ao jogo onde pode-se encontrar diversas informações sobre o período histórico, as culturas, as unidades e equipamentos usados no jogo.

Mesmo que o jogador de um deles tenha uma base de referências boa o suficiente para aprender a jogar o outro rapidamente, encontra uma experiência enormemente distinta devido ao conjunto de elementos audiovisuais, ao andamento e ritmo, de cada um deles.

4 JOGOS NO AFTERPOP

Ironia instável: No âmago do que Fernández Porta [2] define como *afterpop*, ela é um dos conceitos principais. A obra *afterpop*, ao apresentar esse tipo de ironia, vacila entre “denegação encoberta” e “assunção provocadora”, manifestada em uma “série de contínuos deslizamentos entre maneiras distintas de abordar o permissivo caos de anos da cultura de consumo” [2].

Essa ironia instável é também manifesta e local, ou ainda, como explica Porta [2]: “Isso se chama ‘ironia instável, manifesta e local’, e é, tal como a entendo, a posição ontológica e discursiva a partir da qual se escrevem as obras mais relevantes que têm a ver com o pop. É ‘manifesta’ na medida em que combina satiricamente discursos políticos e comerciais e assim alardeia a relevância de um ambiente cultural distinto da literatura propriamente dita. É ‘instável’ porque o autor e o jornalista falam de espaços diferentes: o segundo fala em termos de ‘afinidade com a cultura pop’, enquanto o primeiro pensa em termos de ‘reescritura de alguns elementos pop ou underground de maneira não poppy’ [poppy aqui faz referência a algo que seja, pareça ou carregue valores pops claros]. A instabilidade é, portanto, o resultado de uma diferença ontológica que reflete uma mudança histórica: a mudança do sentido desse termo” (grifo do autor).

Para os não-iniciados na obra *afterpop*, nunca fica claro se a obra ou autor está engajado como forma de afiliação genuína e apreciação sincera àqueles elementos *pop* que se fazem transparecer na obra, ou se é uma incorporação irônica, ou, ainda, se é de fato uma espécie de apreciação e reverência, mas autoconscientes de como aqueles elementos já estão ultrapassados, *outrés*, beirando mais o *trash* do que o *pop*, o clichê do que a inovação, o *uncool* do que o *cool*.

O *pop* (e, por extensão, o *afterpop*), na concepção de Fernández Porta, precisa ser seriamente frívolo: uma postura que equivale a “inverter a ordem hierárquica dos valores” [2]. Isso significa, entre outras coisas reconsiderar o espaço da obra *pop* como um tema cômico, não dramático, imbuir a crítica (literária, no caso do ensaio de Porta, dos games, no caso do presente trabalho) de uma leveza irreverente, um “não-se-levar” tão a sério. O *afterpop*, assim, critica de dentro para fora, se insere naquilo que quer criticar e põe em destaque os pontos de crítica, fazendo uso da dita ironia instável, essa voz ao mesmo tempo jocosa e reverente, que escarneia e admira.

A obra *afterpop*, portanto, trilha essa região fronteira em um equilíbrio tênue: um descuido e a obra acaba pendendo mais para um lado do que para o outro, arriscando se tornar uma aplicação

tosca e rasa, ao invés de uma reflexão crítica e bem-intencionada (e, muitas vezes, bem-humorada) daqueles pontos mais clichês. Quando bem aplicada, no entanto, a obra *afterpop* nos faz lembrar o porquê tais clichês funcionam e o que foi que os tornou tão populares para começo de conversa: é na exploração desses elementos que a obra *afterpop* revela seu apreço, sua ternura, nos lembrando do motivo pelo qual nos sentimos atraídos a ela em primeiro lugar.

Ainda que Porta discorra sobre o *afterpop* em relação a obras da literatura e do consumismo pop (camisetas, slogans, trabalhos publicitários), não é difícil estender essa abordagem ao estudo dos jogos e de como alguns jogos, na atualidade, parecem se aproximar dessa ironia instável, dessa apreciação seriamente frívola.

Essa postura pode ser vista em vários jogos atuais, quando se valem de mecânicas, narrativas e estilos audiovisuais inspirados em jogos de duas, três ou até mesmo quatro décadas atrás: ao mesmo tempo em que homenagem afetuosamente, trazem à tona as falhas e limitações desses jogos antigos. Mais do que trazer à tona, fazem piada com o que, para os padrões de hoje, seriam roteiros rasíssimos e *games* de uma simplicidade (percebido ou não) enorme. Ao mesmo passo, incorporam esses elementos de braços abertos, a despeito das sensibilidades contemporâneas, aplicando-os de forma que os façam estar em evidência, enquanto, ao mesmo tempo, almejam oferecer uma perspectiva nova sobre o que seria uma abordagem batida e ultrapassada.

Um dos exemplos mais comuns de como esses jogos retomam esses aspectos é quando, em jogos baseados nos da geração dos consoles 8-bit e 16-bit, a dificuldade de vários deles é exagerada. Jogos dessas gerações de consoles eram, muitas vezes, versões para console de jogos feitos para máquinas de arcade, onde o objetivo era fazer o jogador gastar a maior quantidade de fichas no menor espaço de tempo, sem parecer que o jogo estava “roubando” ou sendo injusto, para que o dono da máquina conseguisse o maior lucro possível com o equipamento (ver Figura 1 e 2).

O jogo atual pode oferecer como dificuldade padrão uma dificuldade alta para, quando perceber que o jogador está falhando demais oferecer diminuí-la, mas deixando claro para ele que antigamente, jogadores de “verdade” não diminuam a dificuldade, que o fato de não conseguir passar de uma dada etapa é dele.

Se o jogador não estiver por dentro do contexto da piada, não entender do que se trata a ironia intencionada pelos desenvolvedores em uma dada situação, se vê somente de frente com um jogo punitivo, perdendo assim uma camada de aproveitamento da obra. Ao mesmo tempo, perde também a ligação emocional, nostálgica, com a realidade de como eram os jogos de antigamente. Mesmo que só os tenha conhecido recentemente, é necessária uma certa familiaridade com o tema, um certo grau de reconhecimento dos elementos resgatados como inspiração, criticados ou desconstruídos.

Super Time Force Ultra [6] utiliza muito bem esse aspecto: inspirado pelos jogos de plataforma 2D (os chamados *sidescrollers*) e lotado de referências a filmes, séries, jogos e livros da cultura *pop*, possui uma dificuldade bastante elevada, dando ao jogador apenas 60 segundos para passar de fase. Essa dificuldade, no entanto, é amenizada por uma mecânica peculiar ao jogo: quando morre, acaba o tempo ou ativa uma certa habilidade, o jogador pode “rebobinar” a partida até um ponto anterior, escolher outro personagem (ou o mesmo), e começar do ponto que escolheu.



Figura 1: Exemplo de Máquina de arcade do jogo *Street Fighter II*



Figura 2: Detalhe do slot de inserção de moedas em uma máquina de arcade.

O *twist* está no fato de que o jogo registra os movimentos anteriores do jogador, fazendo o personagem que ele utilizou antes realizar exatamente as mesmas ações, como uma espécie de fantasma. Assim, pode-se acompanhar as “vidas” anteriores enquanto elas passam pelo cenário, ou explorar outros cantos da fase, ou fazer uso dessa mecânica para enfrentar inimigos mais poderosos com o poder de fogo concentrado de dois, três, quatro ou mais personagens simultâneos.



Figura 3: Cena do jogo *Super Time Force Ultra*. Sim, aquilo é um golfinho empunhando duas uzis.

Super Time Force Ultra, que não se leva muito a sério, faz pouco caso do fato de poder ter 15 cópias simultâneas de um mesmo personagem em tela, mas consegue ainda assim manter a dificuldade inspirada nos antigos *games* de ação com tiro em plataforma 2D (como os da série *Contra*, com sua quantidade grande de inimigos, número exagerado de disparos inimigos em tela, e ação e ritmo frenéticos), mascarada por trás de sua jogabilidade diferenciada: mesmo com a possibilidade de jogar com vários personagens numa mesma fase e de poder pausar e voltar o tempo, a dificuldade do jogo, junto com sua ação irrefreável, significa que a maioria dos jogadores irão morrer várias vezes antes de conseguir passar de fase.

O jogo sabe disso e estimula essa abordagem: suas próprias mecânicas de jogo interagem com cada uma das mortes do jogador, alterando o cenário e fazendo disso uma maneira a mais de se explorar as fases. O absurdo das fases inspiradas em momentos “históricos”, vistas pelas lentes deturpadas do humor do jogo, põe em constante tensão a história do jogo com a de suas referências: em uma das linhas temporais visitadas percebe-se claramente referências à série *Mad Max*. Em outra, a Atlântida nunca afundou e resgatamos um soldado chamado Dolphin Lundgren, um golfinho cujo nome é um trocadilho com o nome do ator de filmes de ação Dolph Lundgren (“*dolphin*” significa golfinho, em inglês).

As inter-relações desses elementos todos são postos em evidência pelo próprio jogo, que não perde tempo em fazer piada e notar o ridículo das situações em seu enredo: *plot twists* óbvios para o jogador são tratados como revelações descomunais e todas as implicações de possíveis paradoxos temporais são varridas para debaixo do tapete, por assim dizer, pelo entusiasmo do líder da equipe em como poder viajar no tempo é algo absurdamente legal e maravilhoso.

Outro jogo onde podemos perceber esses elementos em ação é *Undertale*, um RPG *indie* criado por Toby Fox e financiado através de *crowdfunding*¹. No jogo, controlamos um garoto que explora um reino subterrâneo povoado por monstros. O jogo usa fortemente a estética 8-bits, sendo inspirado por RPGs dos anos '90 e 2000 (como *Earthbound* e os da série *Mother*), como pode ser percebido na comparação entre a Figura 4 e a Figura 5 (principalmente no visual e estilo do personagem principal nos dois títulos, Toby, em *Undertale*, e Ness, em *Earthbound*). Estética e estilisticamente, o jogo é inspirado pela cultura da internet, com referências a piadas e *memes* populares entre o público *gamer* à época de produção do jogo.

¹ Processo de financiamento coletivo e arrecadação de fundos para projetos onde qualquer pessoa pode colaborar, caso deseje, através de doações através de sites especializados (como o *Kickstarter*), servindo como forma



Figura 4: Tela do jogo *Undertale*.



Figura 5: Tela do jogo *Earthbound*.

Já no quesito da experiência de jogo, Toby, através da oferta de duas maneiras de lidar com os combates (matando os monstros inimigos ou fazendo amizade com eles), critica ao mesmo tempo em que homenageia os sistemas de jogo dos RPGs de eras passadas: cada combate envolve menus de opções de ações que remetem a jogos como os da série *Final Fantasy*, lançados para o Super Nintendo (Figura 6 e Figura 7 – note como com as opções de ações dos dois são semelhantes: “*Fight*”, “*Throw*”, “*Magic*” e “*Item*”, em *Final Fantasy VI*; e “*Fight*”, “*Act*”, “*Item*” e “*Mercy*”, em *Undertale*), com o adendo de um *twist*, na forma de interações específicas do combate com aquele personagem/inimigo, e a incorporação de mecânicas do gênero *bullet hell* na resolução de suas ações (o gênero *bullet hell* diz respeito, geralmente, a jogos onde se joga com uma nave, vista de cima, avançando pelas fases enquanto quantidades copiosas de inimigos aparecem em tela e disparam contra você – uma das características básicas do gênero é exigir bons reflexos e raciocínio rápido, para desviar das balas e evitar ser derrotado, enquanto tenta atirar nos inimigos com sua nave). Os inimigos, por sua vez, podem reagir de maneiras distintas, dependendo das opções escolhidas (um monstro germofóbico, por exemplo, pode concordar em conversar com você depois que conseguir lavá-lo; outro, pode acabar atendendo um telefone em meio à batalha, entre outras situações inusitadas do gênero). O combate, então, não se resume apenas à matança

de deixar o público decidir quais projetos serão postos para frente ao atingirem as expectativas de financiamento ou não.

indiscriminada dos oponentes encontrados: o jogo oferece sempre uma alternativa que, mesmo com tons humorísticos, serve para refletir sobre porque matar é (quase) sempre a única opção ou a opção padrão, em jogos do gênero. Onde em outros jogos seria a exceção (formas de lidar com os oponentes de maneiras não letais), em *Undertale* é sempre uma alternativa presente, com interações específicas para cada oponente.

A ambiência do jogo e a forma como ele lida com a resolução dos combates evocam sempre essa aura nostálgica, o *Stimmung*, ao mesmo tempo em que procuram fazer crítica ao fato de que a maioria dos inimigos encontrados nos RPGs que lhe servem de inspiração são entidades, em grande parte, anônimas, sem identidade própria, repetidos vez após vez, um após o outro, apenas para serem vítimas de um protagonista em necessidade por pontos de experiência e equipamento.



Figura 6: Tela de combate de Final Fantasy VI, no SNES.

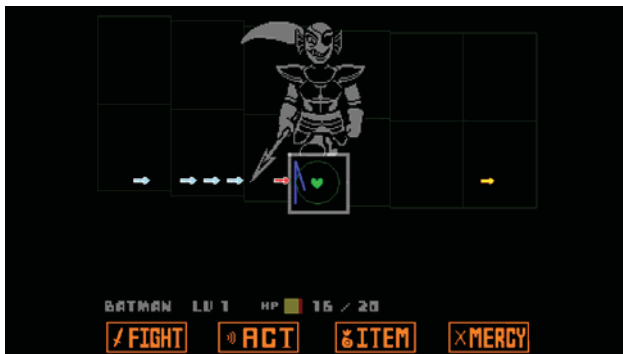


Figura 7: Tela de combate de Undertale.

Mas *Undertale* não faz isso de forma maldosa: por trás do contraste forte entre a maneira como ele lida com combates e personagens não jogadores, em relação aos seus antecessores de gênero, percebe-se uma afeição genuína pelo meio e pelo formato,

uma obra feita como forma de resgatar as características do gênero que tanto agradaram aos aficionados pelos RPGs de videogame.

Nas palavras de Jack de Quidt, escrevendo para o site Rock, Paper Shotgun e comentando sobre a atmosfera e humor do jogo [7]: “*And it’s all so playful! It’s so playful. The game made me laugh out loud on several occasions but, more importantly than that, it understands that this particular style of comedy in games has to be more than just funny dialogue; it requires whip-smart control over player expectation and interaction, and an awareness of the game as a complete entity*” (“É tudo tão lúdico! Tão lúdico. O jogo me fez rir alto em várias ocasiões, mas, mais importante do que isso, ele entende que esse tipo particular de comédia nos jogos tem que ser mais do que apenas diálogo engraçado; requer controle aguçado sobre as expectativas do jogador e interação, e uma consciência do jogo enquanto uma entidade completa”, em uma tradução livre). A colocação do jornalista serve para transparecer um sentimento facilmente percebido quando se joga o jogo: o de que o humor foi pensado como parte da experiência, de forma costurada com as reflexões

Para conseguir esse resultado é preciso um conhecimento profundo dos clichês e estruturas do gênero, aliado a uma percepção fina de como aplica-los para atingir o objetivo. É preciso, em outras palavras, apreciar as obras do gênero de uma maneira *afterpop*, de “dentro para fora”.

5 A INTERAÇÃO LÚDICA SIGNIFICATIVA

Salen e Zimmerman [8] definem como um dos atrativos maiores de um jogo o fato se ele oferece ou não uma experiência de jogo significativa, uma interação lúdica significativa (*meaningful play*, no original – sendo *play* um termo em Inglês com múltiplos significados, podendo fazer referência ao ato de jogar, de brincar, de interpretar papéis, de não estar fazendo algo de forma séria ou ainda ser usado como verbo para essas ações). Esse conceito engloba tanto gostar subjetivamente do jogo, de seu enredo e estilo, quanto encontrar uma experiência de jogo onde suas ações no mundo de jogo façam sentido, dentro do que o jogo propõe, e que os significados dessas ações tenham respostas (*feedback*) claros para o jogador.

Não basta um enredo engajador, é necessário que o conjunto dos elementos lúdicos, audiovisuais e narrativos formem um todo capaz de oferecer uma experiência possuidora de significado para o jogador. Não precisa ser um significado profundo, que leve a uma reflexão intensa, basta apenas que, dentro do que o jogador procura e vê como sendo oferecido pelo jogo, tal conjunto ofereça entretenimento, mecânicas de jogo e jogabilidade² (ou *gameplay*) capazes de despertar esse sentimento de experiência possuidora de significado, de interação lúdica significativa.

Um jogo é capaz de oferecer isso de várias maneiras: em alguns casos, um enredo bem construído e envolvente trai tanto a atenção do jogador que compensa eventuais falhas de *gameplay* ou *bugs* de programação. Por outro lado, uma jogabilidade fluida, uma curva de dificuldade prazerosa e mecânicas de jogo divertidas são capazes de prender a atenção do jogador, oferecendo um fator *replay* alto, mesmo que ele conheça profundamente os detalhes do jogo.

adequadamente ao seu input, se estão configurados de maneira que facilite as ações do jogador ao invés de atrapalhá-las, até mesmo se o próprio ato de controlar seu avatar e ver os resultados desse controle são encarados como bons ou ruins, divertidos ou maçantes.

² Uma distinção entre **mecânicas de jogo** e **jogabilidade** pode vir a ser útil: **mecânicas de jogo** dizem respeito às regras de funcionamento do jogo, como se joga, quais condições de vitória e derrota (quando elas existem), como os elementos do jogo reagem às ações do jogador e afins. **Jogabilidade**, apesar de lidar com aspectos parecidos, costuma dizer mais respeito aos controles do jogador propriamente dito: se respondem

Podemos ainda falar de elementos difíceis de medir ou identificar, um detalhe ou elemento que, por um motivo ou outro, caia no gosto do público, um certo “*je ne sais quoi*” que esteja mais em sintonia com o espírito do momento. Seja por possuir um charme peculiar, seja por ter sido lançado no momento certo, ou ter sabido capitalizar tendências, estando em sintonia com o que é popular no momento, esses jogos conseguem apreender a atenção do público e alcançar sucesso de crítica e público.

Nesse âmbito, tanto o *Stimmung* quanto o *afterpop* contribuem para que o *meaningful play* seja alcançado: a medida em que vai-se diversificando os gêneros de jogos disponíveis, vão surgindo também experimentações e recombinações entre elementos de gêneros já existentes. Jogadores mais novos podem, por sua vez, ter interesse em conhecer jogos antigos, mas não se sentem confortáveis com mecânicas e padrões de jogos que, para eles, estão defasados. É aí então que a obra *afterpop* pode, através do *Stimmung*, resgatar um pouco dessa vivência para os jogadores que não tiveram como experimentá-la à sua época. Essas relações entre *Stimmung*, *afterpop* e o *meaningful play* serão exploradas no próximo item.

6 TUDO ISSO JUNTO AGORA: STIMMUNG E AFTERPOP NA CONSTRUÇÃO DA INTERAÇÃO LÚDICA SIGNIFICATIVA

Finalmente, como podemos perceber e articular todos esses elementos, nos jogos? De que maneira *Stimmung*, *afterpop* e o *meaningful play* interagem, dentro de uma obra lúdica? Como eles informam as ações, reações e percepções daqueles que jogam?

Ao tratar de *Stimmung*, ilustrando como podemos fazer uma leitura de uma obra voltada a ele (explorando diversos exemplos, incluindo livros, pinturas e filmes), Gumbrecht [1] levanta a questão da nostalgia como um fator relevante na construção do tom, da atmosfera, de uma obra. No *afterpop*, com sua crítica partindo de dentro, sua afiliação ao mesmo tempo sincera e irônica, percebo uma certa carga nostálgica: no meio da ironia instável característica do *afterpop*, existe uma certa saudade do tempo em que o objeto tratado estava em seu auge, ou em que nossa admiração era mais pura, sincera e, porque não dizer, ingênua, inocente.

Braid [5] é um jogo que equilibra bem esses aspectos: altamente influenciado pelos jogos da série *Super Mario*, da Nintendo (especialmente o primeiro da série, *Super Mario Bros.*, de 1985), parece à primeira vista apenas um clone genérico. Porém, essa impressão é rapidamente desfeita: logo nos primeiros instantes o jogador é apresentado ao enredo do jogo sob a forma de excertos do que parecem ser o diário do protagonista, detalhando um de seus namoros passados, sob a forma de pequenos tomos no começo de cada mundo. É apresentado também a uma mecânica nova, a de rebobinar o tempo.



Figura 8: Cena do jogo *Braid*

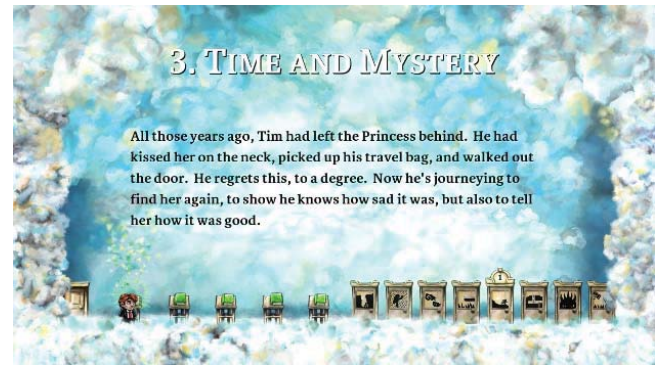


Figura 9: Outra cena do jogo *Braid*

Além de atravessar os estágios de jogo sendo capaz de pular em cima dos inimigos para matá-los, o jogador pode, caso morra ou queira, rebobinar a ação até um ponto anterior e continuar de lá. Ao contrário de *Super Time Force Ultra*, aqui o jogador não tem acesso a outros personagens. Cada um dos mundos de jogo, entretanto, traz variações de como essa habilidade se comporta (como inimigos que não tem suas ações rebobinadas pelo poder, por exemplo). Esse poder e suas variações são usados para alcançar áreas difíceis do jogo, onde se encontram peças de quebra-cabeças colecionáveis, essenciais para alcançar os estágios finais e fonte de grande parte do desafio do jogo.

Antes de continuar, sinto-me obrigado a dar um alerta de *spoiler* sobre o enredo do jogo. Considere-se avisado.

Braid oferece sua parcela de ironia *afterpop* ao desconstruir a estrutura da narrativa do primeiro *Super Mario Bros.* Em *Mario*, somos jogados logo de cara na ação, tentando resgatar a princesa que foi sequestrada pelo vilão. Ao fim de cada conjunto de quatro fases (um “mundo”, na terminologia do jogo), infiltramos um castelo e, ao derrotar seu guardião, somos informados pelo refém que resgatamos que a princesa está em outro castelo, até chegar no derradeiro, onde, finalmente, a resgatamos (Figura 10 e Figura 11).

Em *Braid* o enredo parece ser o mesmo, e até a identidade visual dele remete a *Mario*, mas, através dos excertos do diário do protagonista que encontramos na entrada de cada mundo (Figura 9) e de outros detalhes e pistas do jogo, descobre-se que não é bem assim: estamos realmente indo resgatar a princesa, ou seria ela sua ex-namorada? Seria você um admirador perseguidor, um *stalker*? Por que, afinal de contas, a princesa está sempre em outro castelo? A sua situação atual seria resultado direto dos acontecimentos narrados nos excertos? O protagonista, ele próprio, não parece perceber os seus erros passados; transparece, nos trechos de suas memórias, não ter aprendido a reconhecer suas falhas e, com isso amadurecer, pondo em xeque a própria motivação do jogo todo.

Assim, com pouco mais do que a adição de trechos de texto e uma roupagem e trilha sonora que evocam sentimentos de melancolia, o autor principal do jogo, Jonathan Blow, questiona não apenas as posturas que assumimos em nossas relações pessoais, mas também evidencia possíveis leituras do roteiro raso do jogo que o inspirou, ao mesmo tempo em que evidencia como o roteiro e jogo originais pouco informavam o jogador sobre o que estava acontecendo naquele mundo.

A própria paráfrase da frase, feita famosa por *Mario*, de quando você não encontra a princesa nos castelos (“*Our princess is in another castle*” – nossa princesa está em outro castelo) pode ser interpretada como uma paródia afetuosa, um reconhecimento da frustração de descobrir que, após vencer os perigos do primeiro castelo (e do segundo, terceiro, quarto... até o derradeiro oitavo

castelo), a princesa não tinha sido salva, ao mesmo tempo que evoca o clima, a atmosfera, do jogo original.

Assim, o *Stimmung* de um jogo (*Braid*) é construído em cima do *Stimmung* de outro jogo. Jogar *Braid* sem conhecer, sem ter jogado, *Super Mario Bros*, é jogar sem ter as peças todas do quebra-cabeças, do panorama. Desde o design dos personagens até a estrutura das fases, a experiência torna-se muito mais rica, leva melhor ao estado da interação lúdica significativa, se o jogador possuir essa vivência anterior, reconhecendo os elementos que inspiraram a construção do jogo e acompanhando sua desconstrução afeiçoada.

O *Stimmung*, aqui, entremeia a melancolia saudosista do enredo (nostalgia e saudades percebidos nos excertos das lembranças do personagem principal em relação a uma situação anterior por ele idealizada, e nostalgia do próprio design do jogo, em relação a suas referências – nostalgia essa que, espera-se, seja compartilhada pelo jogador) com a ação e solução de *puzzles* da jogabilidade para construir uma atmosfera carregada de simbolismos, onde coletar os pedaços de quebra-cabeças representa não apenas avançar no jogo, mas também no auto-entendimento do protagonista, ao confrontá-lo com suas memórias anteriores.

Interessante notar que o jogo nunca mostra isso de forma explícita: feito de maneira genuinamente *gamer*, o jogo dá as ferramentas para que o jogador capte as pistas e construa sua própria concepção, evitando explicitar as emoções do silencioso protagonista solitário.



Figura 10: Tela de fim de mundo em *Super Mario Bros*.



Figura 11: Nada de princesa para você: Compare a cena de *Braid* com a de *Super Mario Bros* (Figura 10)

7 OBSERVAÇÕES FINAIS

Obviamente, *Undertale*, *Braid* e *Super Time Force Ultra* não são os únicos exemplos de como os conceitos e noções por trás do *Stimmung* e do *afterpop* podem ser percebidos *games* (mesmo que não possamos falar de uma aplicação direta e consciente dos conceitos durante o processo de criação do jogo, os dois conceitos podem ser operacionalizados por nós, que avaliamos e refletimos criticamente tais jogos, para melhor compreender certas potencialidades e características estéticas destes). Mesmo sendo uma tendência mais comum em jogos *indies*, essas categorias podem ser percebidas também em produtos da indústria *mainstream* dos videogames (seja em elementos específicos, como um minigame presente dentro do jogo como curiosidade, seja na maneira como mesmo jogos de grande porte, os chamados jogos AAA – *triple A* – fazem referências ou se baseiam em mecânicas e estéticas clássicas).

Poderia ainda citar vários exemplos, como *Mighty No. 9* [10], desenvolvido como sucessor espiritual dos jogos da série *Megaman* (inclusive com equipe encabeçada pelo criador de *Megaman*, Keiji Inafune), ou *Farcry 3: Blood Dragon* [11], um jogo desenvolvido por um estúdio grande (diferente dos outros exemplos dados, praticamente todos feitos por desenvolvedores *indies* ou financiados através de *crowdfunding*), lançado em 2013 e feito como uma paródia não só dos jogos de tiro em primeira pessoa, como também dos filmes de ação e ficção científica dos anos 80 e 90, cheios de testosterona, diálogos cheios de machismo e bravura exacerbados, exagerados, e cheios de explosões dignas de um filme de Michael Bay.



Figura 12: Megaman à esquerda e Beck, protagonista do jogo *Mighty No. 9*, à direita.

O comum, entre todos eles, é serem feitos, em grande parte, por pessoas que cresceram jogando. Esses criadores-jogadores, quando incluem uma sacada, paródia ou referência a outro jogo, conseguem mais facilmente transparecer sua afeição pelo meio e, justamente por serem também aficionados por jogos, o fazem com o status de alguém de e por dentro do meio. Esse status afeta, sim, a leitura que se faz de suas obras: ao mesmo tempo que aumenta a barreira de entendimento por parte do público leigo, legítima e válida frente aos outros *gamers* a crítica/paródia/homenagem.

A leitura voltada para o *Stimmung*, aqui, é capaz de aprofundar a apreciação desses elementos. Afinal, como o próprio Gumbrecht admite, a leitura com foco no *Stimmung* não é tão distinta assim de como grande parte de nós lemos, compreendemos, uma dada obra. Consciência do que o termo significa e como ele funciona e pode ser aplicado, entretanto, oferece o potencial de uma compreensão mais profunda dos elementos formais, diretos e indiretos, metáforas

e simbolismos presentes, e como cada um deles se orchestra no todo da obra.

Aliado à abordagem *afterpop*, explica, nem que seja em partes, o fascínio, apreço e sucesso de jogos capazes de balancear bem tais elementos e oferecer uma reflexão irreverente (mas nem por isso menos válida) sobre as características típicas (técnicas e narrativas) do meio, mesmo correndo o risco de tornarem-se um pouco mais herméticos, ao se dirigirem para um público que precisa estar por dentro das referências.

Como contraponto, é importante notar, porém, que um uso exagerado desses elementos pode acabar causando o efeito inverso: o excesso de referências nostálgicas arrisca causar uma mixórdia de referências, uma cacofonia, onde tentava-se criar sinfonia ou fazer a obra ser confundida apenas como uma cópia ou nova versão daquela que está sendo referenciada, a exemplo de *Mighty No. 9*, onde vários dos elementos do jogo parecem ser apenas elementos da série Megaman, redesenhados com outra roupagem e efeitos (note como o design dos dois protagonistas é similar – Figura 12).

O uso excessivo da ironia instável arrisca fazer ela ser confundida com ironia mesquinha, sarcasmo desnecessário, ser vista como mero instrumento de diminuição da obra que se tentava emular e homenagear, ou ainda deixar transparecer o que deveria ser uma homenagem como sendo uma mera paródia.

Não obstante, a leitura e compreensão crítica de um jogo, feita sob a óptica do *Stimmung* e do *afterpop*, oferecem uma abordagem diferenciada e apreciadora das nuances de uma mídia (os videogames) que, na medida em que vai se tornando mais complexa e variada, se torna também mais autorreferencial.

REFERÊNCIAS

- [1] H. Gumbrecht. *Atmosfera, Ambiência, Stimmung: Sobre um potencial oculto da literatura*. Rio de Janeiro: Ed. PUC Rio, 2014.
- [2] E. Fernández Porta. *Afterpop: La literatura de la implosión mediática*. Córdoba – ES: Ed. Berenice, 2007.
- [3] Blizzard Entertainment. *Starcraft*. Série de jogos eletrônicos. 1997-2016.
- [4] Microsoft Studios. *Age of Empire*. Série de jogos eletrônico. 1997-2014.
- [5] J. Blow e D. Hellman. *Braid*. Jogo eletrônico, 2008.
- [6] Cappybara Games. *Super Time Force Ultra*. Jogo eletrônico. 2014.
- [7] J. Quidt. *Wot I Think: Undertale*. Acessado em: 10 de junho de 2016. Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/2015/09/22/undertale-review/>
- [8] K. Salen e E. Zimmerman. *Rules of Play: Game design fundamentals*. MIT Press, 2004.
- [9] T. Fox. *Undertale*. Jogo eletrônico. 2015
- [10] COMcept e Inti Creates. *Mighty No. 9*. Jogo eletrônico. 2016
- [11] Ubisoft. *Far Cry 3: Blood Dragon*. Jogo eletrônico. 2013