

Narrativas em jogos digitais – questões referenciais para a publicidade¹

Diego Granja do AMARAL²

Rodrigo Duguay da Hora PIMENTA³

Universidade Federal de Pernambuco, Pernambuco, PE

Universidade Católica de Pernambuco, Pernambuco, PE

RESUMO

Mais que um novo meio os jogos são plataformas para experiências narrativas ainda não inteiramente exploradas. Há portanto, uma notória carência de fundamentação teórica na área em razão principalmente de se tratar de uma mídia que ainda estabelece seus paradigmas. A fim de elucidar questões pertinentes ao tema este estudo propõe uma análise das teorias a respeito das narrativas e suas implicações no gênero. São abordados igualmente os estudos já formulados especificamente a respeito de narrativas em jogos, que sugerem novos caminhos a serem seguidos. Neste sentido mostramos quais são os novos elementos da narrativa necessários para entendimento destes jogos para a publicidade. Nosso texto é o início de um trabalho sistêmico sobre a narrativa e como entendê-la para nos apropriarmos destas questões para uso como suporte midiático.

PALAVRAS-CHAVE: narrativa; games; interatividade; comunicação, publicidade.

INTRODUÇÃO

A busca por novos suportes midiáticos tem sido uma preocupação incessante da publicidade com a proliferação dos meios e a fragmentação da atenção do público nas mídias consideradas tradicionais. Este fato é decorrente do fato que, até os anos 1980, a indústria da propaganda sedimentou uma cultura de estratégias de mídia – impressas ou eletrônicas – baseadas numa dissecação demográfica do público, seus hábitos e tendências de comportamento. A propaganda, institucionalizada como negócio de grande rentabilidade, buscou nos índices quantitativos o esteio para cerca-se do máximo possível de precisão estatística e cientizar o uso da mídia. Esta estratégia não apenas foi eficaz durante muito tempo, mas fecundou no mercado a necessidade de olhar para os meios com

¹ Trabalho apresentado no DT2 – GP Publicidade - Epistemologia e Linguagem do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Publicitário graduado em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda pela UFPE (2009). Atua na área de gestão estratégica de marcas e consultoria, email: diegoamaral000@gmail.com.

³ Mestre em Comunicação Social pela Universidade Federal de Pernambuco. Professor da Universidade Católica de Pernambuco. email: rodrigoduguay@gmail.com.

parâmetros quantificáveis baseados em métricas padronizadas, concentrando-se no valor técnico para as escolhas e formando uma geração de profissionais da área de mídia que pavimentariam o caminho dos que viriam a seguir.

Na última década do século XX esta realidade transformou-se em tempo recorde: além da construção do conceito contemporâneo da internet como meio de comunicação, a quantidade de opções de conteúdo disponível ganhou um crescimento exponencial. A Visão de Adler (2002) sobre o processo que ele definiu como “fragmentação da atenção” já era clara no início deste século, ao descrever que o mosaico midiático que estava sendo criado representava um desafio extremo para uma indústria que desenvolveu-se calcada na atenção absoluta do usuário com o meio e o conteúdo. Nesta perspectiva, hábitos como mudar de canal durante o intervalo comercial da TV aberta ou simplesmente interagir via web enquanto programas são exibidos em outros meios são hábitos invisíveis às estatísticas originalmente criadas para qualificar estes meios como suporte para a propaganda. Neste sentido o esforço criativo da publicidade teve de crescer muito para alcançar resultados iguais ou inferiores de décadas anteriores:

“Do ponto de vista prático, o papel da publicidade é simples e direto: transmitir mensagens cuja intenção é persuadir os consumidores a comprar determinados produtos e serviços. Mas, como o público –alvo de um anúncio em geral tem pouco interesse intrínseco pelo conteúdo dessas mensagens, seus criadores têm de ser extremamente inovadores para que seus anúncios sejam notados. Na verdade o primeiro desafio de todo anunciante é chamar e manter a atenção do público-alvo e, num mundo onde a atenção é um bem escasso, isso não é tão simples de se obter” (ADLER, 2002, p.20)

Olhando para esta nova fenomenologia do consumo de mídia, o conteúdo passou a ser mais interessante do ponto de vista estratégico da comunicação persuasiva por dissolver parte das fronteiras entre a publicidade e a programação dos meios. Formatos especiais, *placement*⁴ de diversos tipos e campanhas transmidiáticas passaram a inaugurar uma busca de elementos qualitativos e quantitativos que não se concentram mais num esquadramento da audiência, mas do entendimento do olhar e dedicação deste público para os conteúdos midiáticos consumidos. Neste cenário uma nova plataforma de *placement* passa a ser fundamental para a publicidade, com atenção dedicada e alta rentabilidade: a dos jogos digitais.

⁴ Placement: inserção de produtos reais em obras ficcionais respeitando a proposta original do roteiro.

A indústria dos jogos digitais, surgida de forma ainda incipiente nos anos 70, experimentou um forte crescimento nas últimas décadas. (AMARAL,2009). Com a consolidação do setor os desafios de se estabelecer paradigmas para a criação e análise de narrativas em games deixa de ser um objeto de interesse apenas dos desenvolvedores e se torna um necessário objeto de interesse acadêmico.

Nesse contexto a análise do discurso narrativo, que teve sua origem na antiga Grécia com o filósofo Aristóteles, precisa ser revisitada. Desta forma faz se necessária a elaboração de nova abordagem tendo em vista as peculiaridades intrínsecas aos jogos digitais respeitando as características próprias do meio em questão. Neste novo cenário, a narrativa deixa de ser uma questão importante apenas para criação e migra para a dimensão do substrato, uma vez que é na narrativa – e não mais numa inserção disruptiva no meio – que a mensagem publicitária precisa estar inserida para obter o máximo da atenção e resultados dos jogos digitais como instrumento mediador de mensagens persuasivas. Portanto entender a narrativa é fundamental para entender como deveremos inserir a publicidade no meio.

A NARRATIVA

O processo narrativo representa um elemento fundamental da cultura humana. A arte de contar histórias está intrinsecamente relacionada à identidade do homem como tal. Assim afirma o teórico francês Roland Barthes:

“(...)a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo opostas: a narrativa zomba da boa e da má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está sempre presente, como a vida.” (BARTHES, 2001, p. 103)

Um primeiro passo para um estudo sistemático das narrativas é a análise dos elementos que caracterizam todos os sistemas narrativos independentemente do formato e estilo. Ou seja, ao destrinchar os elementos que compõe a construção de uma história é possível se identificar pontos de convergência entre todas as produções já realizadas com esse propósito. Obtém-se assim um núcleo formado por elementos em comum, os quais identificam o gênero como tal. Pode-se chegar a essa conclusão por meio da análise de obras clássicas como “A poética” do filósofo grego Aristóteles, em que são traçadas as bases do estudo hoje conhecido como narratologia (teoria semiótica da narrativa). Para o

filósofo a ação seria o componente fundamental da narrativa, sem o qual “não pode haver tragédia” afirmava. (ARISTÓTELES,1992)

Avançando no tempo e no estudo do tema é possível reconhecer a importância dos personagens para a importância da estrutura narrativa, os quais exercem papel fundamental, de acordo com o francês Roland Barthes. É possível concluir que as narrativas são compostas tradicionalmente por quatro aspectos fundamentais: ação, personagens, sucessão e integração. Tal conclusão entretanto, embora ocupe um papel basilar na compreensão das narrativas, merece um aprofundamento para melhor elucidação do tema. É nesse sentido que a obra do teórico russo Vladimir Propp exerce enorme importância na construção do arcabouço teórico subsequente a respeito das narrativas. (PROPP, 2001)

O autor russo propõe em sua obra uma análise dos elementos que compõem os contos de fadas e as relações entre tais elementos, lançando as bases para uma exploração sistemática da narrativa. Em "A Morfologia dos Contos de Fadas" o Propp sugere a análise dos personagens a partir de 7 classes ("agentes"), divididos em 6 estágios de evolução. Tal representa um marco no estudo das narrativas ocidentais, uma vez que estabelece uma análise sistemática da estrutura narrativa lançando luz sobre seus principais elementos. Ainda segundo Propp, a despeito da variedade encontrada nas histórias, a jornada traçada pelo protagonista em busca de seu objetivo obedece a uma estrutura padrão comum a toda narrativa. Para o acadêmico, em uma narrativa o protagonista (ou herói) segue uma trajetória, que via de regra, atende a requisitos pré-determinados embora não necessariamente tenham sido inseridos de forma consciente pelo autor. Cada história teria, por exemplo, fases como a apresentação do herói, a saída do mesmo de casa o confronto, a vitória a provação e por fim as núpcias do herói. Tais fases, entretanto, são apenas um recorte das 31 funções narrativas das situações dramáticas propostas pelo acadêmico russo. Segundo o autor, função é: “a ação de uma personagem definida do ponto de vista de seu significado no desenrolar da intriga”. Assim, cada uma das funções analisadas representa um momento no desenvolvimento do personagem que, contribui para a construção de significado da narrativa. (PROPP, 2001). Há ainda a importante contribuição de Claude Bremond, responsável por revisitar a obra de Propp, e para quem a narrativa se constitui também pela sucessão e a integração, já que os fatos narrados dependem de elementos de coesão textual e lógica além de uma sucessão de acontecimentos. (BREMOND, 1966)

Posteriormente à publicação da análise de Propp a respeito dos contos de fada, outra obra relevante para o entendimento do processo narrativo é “O Herói de Mil Faces” do

antropólogo e mitólogo norte americano Joseph Campbell. A obra de Campbell apresenta como uma de suas principais contribuições a elaboração do conceito de monomito, segundo o qual todos os grandes mitos-fundadores das diversas culturas são variações de um mesmo número de imagens universais. Tal ideia encontra eco na psicanálise, especificamente nos estudos do psiquiatra suíço Carl Gustav Jung a respeito dos arquétipos. Embora a definição do termo arquétipo, exija uma complexa análise que não faz parte das pretensões deste trabalho, é importante para a compreensão do tema que conceituemos arquétipos como imagens primordiais, compartilhadas por todos os seres humanos em seu inconsciente coletivo. A morte, o herói, a grande mãe e o velho sábio, seriam portanto, arquétipos facilmente identificáveis em diferentes em diversas culturas ao longo da história da humanidade. (JUNG, 1987). Não são raros os exemplos de figuras arquetípicas nas grandes histórias sejam elas em formato de livros, filmes ou games. Figuras como o velho e sábio mentor e o herói destemido podem ser facilmente encontradas em grandes obras da literatura, do cinema e dos games.

A partir de conceitos universais apontados por Jung e tendo por base a teoria proposta por Propp o teórico americano dissecou os principais aspectos da narrativa, seja ela literária, cinematográfica ou mesmo virtual. São os preceitos lançados por Campbell que deram origem à maior parte das teorias atuais a respeito de narratologia e influenciam fortemente as atuais teorias a respeito da narrativa. Um importante desdobramento das teorias elaboradas por Campbell e Propp pode ser encontrado nas obras do ex-executivo do grupo Disney Christopher Vogler e nas publicações de Syd Field. Enquanto o primeiro publicou um manual que apresentava de forma sistemática a obra de Campbell aos funcionários do grupo de entretenimento, o segundo é um dos principais responsáveis pela introdução do pensamento de Campbell nos roteiros de cinema.

Embora a influência das teorias sedimentadas na área da narratologia seja clara nos campos da literatura e do cinema a influência e especialmente a relação entre tais teorias e o mundo dos games ainda permanece obscura. É a relação entre a narrativa e a construção do universo lúdico dos games que será abordada em seguida neste trabalho.

NARRATIVAS EM JOGOS DIGITAIS

Todo game, por mais elementar que seja sua estrutura, é formado pela junção de dois elementos estruturais: sistema ludológico e narrativa. É o que defendem Branco e Pinheiro (2006), para quem: “o ludema é a unidade mínima do jogo, ponte entre a ação do

interator e o resgate das regras do sistema ludológico.” Ou seja, o ludema consiste na junção entre o sistema ludológico do jogo (mecânica, regras, objetivos) e o aspecto narrativo, se efetivando apenas no momento em que o usuário ao tomar uma decisão executa um comando que irá interferir no desenrolar da trama do jogo. A partir desse conceito é possível notar que o desenvolvimento da narrativa em um game está condicionado a dois elementos fundamentais: o sistema que o compõe, que deve ser compreendido como conjunto de regras, objetivos e procedimentos pré-definidos; e a ação do usuário final, importante para o desenvolvimento da estrutura narrativa da história.

Para um melhor entendimento do papel dos usuários nos games é importante considerar como contraponto a descrição do acadêmico russo Todorov e Ducrot a respeito do papel do narrador:

“O processo narrativo possui três protagonistas pelo menos: a personagem (ele), o narrador (eu) e o leitor (tu); ou ainda: aquele de que se fala, aquele que fala, aquele a quem se fala. (...) Em outros termos, tão logo o narrador é representado no texto, devemos postular a existência de um autor implícito ao texto, aquele que escreve e que não deve em caso algum confundir com a pessoa do autor, em carne e osso: apenas o primeiro está presente no próprio livro.” (TODOROV et DUCROT, 1972)

Embora esta análise estivesse dedicada à realidade da literatura faz-se necessário questionar qual a posição do usuário em tal contexto? Poderia-se manter as mesmas estruturas narrativas aplicadas à literatura nos games? Embora a resposta para tal pergunta permaneça em aberto é possível vislumbrar caminhos para a elucidação do problema proposto.

Em primeiro plano é necessário considerar que o desenvolvimento de games, diferentemente do ofício literário depende diretamente da participação de vários atores. Entre eles estão: o game designer (responsável entre outras funções pela roteirização do jogo) a equipe de desenvolvimento e a equipe de arte. Ainda que essas funções sejam exercidas por um mesmo indivíduo tais atribuições são didaticamente destrinchadas e contribuem para a construção do game enquanto estrutura heterogênea. Assim, a equipe de desenvolvimento do jogo poderia ocupar, em um exercício de imaginação, a posição do narrador descrita por Todorov, ao passo que o usuário exerceria a posição de “leitor” enquanto que os personagens do jogo mantêm seu papel original, tal como pode se esperar de um termo aplicado aos jogos que deriva das narrativas não virtuais.

A respeito do tema é relevante a análise de Schell (2011) a respeito da estrutura básica das narrativas em jogos. De forma complementar à estrutura proposta anteriormente

Schell divide uma divisão didática dos jogos digitais em quatro elementos básicos. São eles: mecânica, narrativa, estética e tecnologia.

Para uma compreensão mais aprofundada a respeito da estrutura proposta por Schell faz se necessária a análise de cada um dos elementos propostos isoladamente. Assim, a mecânica seria um elemento particular dos games, em relação por exemplo aos livros e filmes, onde tecnologia, estética e narrativa se misturam, porém sem a necessidade do estabelecimento de regras e de uma relação procedimental, característica dos computadores. O aspecto procedimental dos games é uma característica que os jogos digitais herdam dos computadores, conforme sugere Janet Murray especialista em narrativas em meios digitais. (MURRAY, 2003)

Já a narrativa, embora tenha uma íntima relação com a mecânica do jogo, pode até certo ponto ser tratada de forma separada, e assim, obedece em grande parte aos princípios gerais que se aplicam aos demais meios comunicativos. No caso dos videogames porém, é evidente que tal relação entre mecânica, narrativa, tecnologia e estética compõem o tecido vital do produto, onde cada limitação em uma área inibe o desenvolvimento de outra. Pode-se considerar portanto, que as narrativas em jogos são limitadas ou impulsionadas de forma decisiva pelas restrições e avanços da indústria da computação.

Ainda segundo Schell a estética dos jogos está diretamente relacionada com seu aspecto sinestésico, onde cada estímulo pode contribuir para reforçar a experiência proposta pelo criador na história a ser contada pelo jogo. Assim, a estética seria um elemento fundamental para a narrativa do game. Conforme afirma o autor, se dirigindo ao um hipotético autor de game:

“(...)você vai querer escolher a mecânica que faz os jogadores se sentirem como se estivessem no mundo em que a estética foi definida, e vai querer uma narrativa com um conjunto de eventos que permitam à sua estética emergir no ritmo certo e causar maior impacto.” (SCHELL, 2011)

Enquanto último elemento relacionado por Schell está a tecnologia, instrumento sobre o qual se baseiam as escolhas que vão definir mecânica, estética e mesmo narrativa do game. Assim, observa-se que os avanços na indústria dos jogos estão diretamente relacionados ao desenvolvimento paralelo da indústria da computação, que tem progressivamente viabilizado a construção de universos ludológicos mais complexos. A tecnologia, afinal, é a mola propulsora da criação nesta área uma vez que trata-se de uma

indústria em processo de franco amadurecimento, onde novas possibilidades surgem em velocidade sem precedentes.

Ainda de acordo com o Schell (2011), as narrativas em jogos se subdividem em dois tipos: as “Fábrica de histórias” e as do tipo “Colar de pérolas”. Nesta tipologia, nas narrativas “Colar de pérolas” todas as ações do usuário o levam a um ponto pré-estabelecido, a partir do qual a história encontra continuidade. Ou seja, o personagem segue uma trajetória que pode ou não ser linear, mas que necessariamente o conduz ao fio original através do qual é construída a narrativa. Em geral tais interações ocorrem dentro dos estágios ou níveis do jogo, ao fim dos quais a história é retomada ao ponto referencial estabelecido na criação da obra. Desta forma a narrativa oferece ao usuário um senso de movimento, ao passo que mantém o desenrolar da narrativa dentro de uma estrutura controlada. Tal recurso é amplamente utilizado no mercado de games e é possível constatar seu uso em jogos clássicos como: Super Mario Brothers, Lost Vikings, Sonic, entre outros clássicos do universo dos games.

Já nas narrativas do tipo fábrica de histórias o usuário possui uma maior liberdade para determinar o curso dos acontecimentos e chegar ao fim da experiência tendo efetivamente lançado mão de caminhos diversos. Aqui o usuário possui uma efetiva discricionariedade em relação às decisões possíveis e cada uma dessas decisões implica em uma diversidade de desdobramentos que seria inviável em uma estrutura “Colar de pérolas”. Esse recurso tem sido caracterizado diversos jogos de grande sucesso recente como, por exemplo: God of War, Red Dead Redemption entre outros. Não é à toa porém que o modelo “Fábrica de histórias” tem encontrado maior repercussão nos dias atuais. Tal estrutura narrativa requer o uso de recursos tecnológicos mais avançados e uma maior dedicação aos desdobramentos da narrativa.

Já para Murray (2011), pesquisadora do Instituto de Tecnologia da Georgia, as narrativas em jogos ainda estão em sua fase incunabular, termo que segundo ela foi originalmente utilizado para descrever o formato dos livros em seu estágio embrionário. Ou seja, de acordo com a autora os games ainda estariam em um momento rudimentar de sua maturação enquanto suporte midiático para uma narrativa. A ideia se justifica se considerarmos que, ao passo que meios como os livros, o cinema e a própria televisão precisaram de décadas de desenvolvimento para que chegassem a um formato que se pudesse considerar maduro. Ainda de acordo com a pesquisadora, foi durante as três primeiras décadas de sua história que o cinema desenvolveu suas principais características

narrativas. Tal desenvolvimento teria acontecido em função do esforço coletivo de vários cineastas que explorando as propriedades físicas que lhe são peculiares criaram “os principais elementos da narração fílmica, incluindo o close-up, a cena de perseguição, e o comprimento de filme padrão”. (Murray, 2003).

Conclui-se, portanto, que embora as estruturas narrativas propostas por Aristóteles, Propper, Campbell e demais teóricos ainda sejam absolutamente válidas e aplicáveis ao uso das narrativas em games são necessárias adaptações pertinentes ao suporte midiático. Não à toa que as teorias de Campbell foram amplamente difundidas no cinema a partir da adaptação e releitura realizadas por Vogler (2006), o autor sistematiza o estudo com a finalidade de aplicá-lo de à realidade dos estúdios de animação Disney.

É nesse sentido que se faz necessária uma teoria narrativa direcionada especificamente para o mundo eletrônico/digital dos videogames e jogos de computador. Para tanto, Murray propõe como ponto de partida a análise das características que considera como principais do meio. Segundo a acadêmica os computadores são um meio: procedimental, participativo, espacial e enciclopédico. As categorias listadas acima são de grande valia para um estudo dos meios digitais, por conseguinte dos videogames e games digitais, e de dois de seus principais elementos: imersão e interatividade.

De acordo com a teoria apresentada as características do computador ao ser “procedimental e participativo” corresponderiam ao que se conhece como interatividade, pois o mesmo permite ao usuário, ou interator, participação e feedback. Já os aspectos “enciclopédico e espacial” permitem aos programadores a criação de ambientes virtuais tão parecidos com os reais que são capazes de criar uma forte sensação de realidade ou mesmo mundos de fantasia tão convincentes que sejam capazes de manter o usuário entretido por horas a fio. Essa sensação se dá o nome de imersão. Os computadores, e consequentemente videogames, possuem peculiaridades que tornam uma narrativa única.

Desta forma, para ter validade, uma teoria acerca das narrativas em jogos digitais deve respeitar as características inerentes ao meio, previamente citadas. Se tais constatações configuram um bom ponto de partida, não é possível porém, se construir um modelo narrativo lançando mão apenas de tais elementos. Para o maior aprofundamento a respeito das inovações possíveis neste suporte midiático será analisado um caso prático a partir do qual se pode dar continuidade a esta discussão.

BRAID – Uma nova proposta narrativa

Embora ainda sejam um fenômeno relativamente recente, se comparados a outras mídias, os jogos eletrônicos já apresentam diversos avanços em sua concepção e desenvolvimento. Como prova de tais avanços pode-se tomar alguns cases da indústria que apontam para o desenvolvimento de estilos narrativos que exploram de forma mais madura as peculiaridades do game enquanto mídia.

Um case importante nesse processo é o do game Braid, desenvolvido de forma independente por Jonathan Blow, que foi lançado originalmente para a plataforma Xbox Live Arcade, do Xbox 360. Fazendo uso de dois estilos considerados clássicos no universo dos jogos, puzzle e jogo de plataforma, Braid contribui para renovar ambos os estilos por meio de um processo narrativo inovador. Lançando mão de um estilo esteticamente marcante, texto elegante, e inovando no desenvolvimento técnico, e mecânica de formatos tradicionais como puzzle e plataforma. Desta forma Braid obtém notável sucesso ao harmonizar os quatro elementos imaginados por Schell em sua decomposição da estrutura dos jogos digitais. Tal criação naturalmente só foi possível em razão da maturação das narrativas em jogos e da maior sofisticação dos videogames em termos gráficos.

Uma particularidade importante do game é a composição de sua estrutura narrativa. Além da relação entre os comandos do jogador e a resposta do mundo virtual, a cada abertura de nível é apresentada ao jogador um trecho da história do personagem contada em prosa. Assim a teia narrativa do jogo é composta por ações do personagem em sentido linear, dentro de cada nível, como é característico dos jogos de plataforma, através de uma narração também linear, mas também apresenta ao jogador a possibilidade de retroceder e refazer o percurso de qualquer dos níveis a fim de alterar o curso das ações. Assim, o game oferece ao interator a possibilidade de retroceder e consertar seus erros, que não é oferecida na vida real, sendo este um dos pontos ressaltados também na trajetória do personagem narrada em formato de prosa.

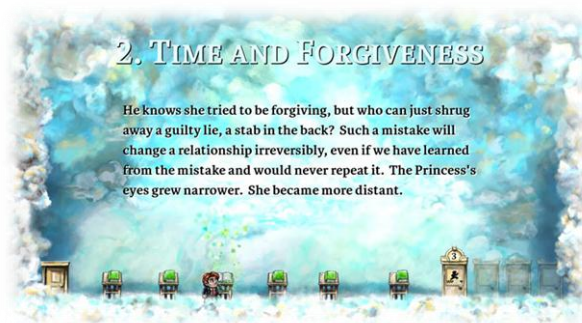


Figura 1: Imagem ilustrativa da tela de abertura de nível - BRAID

A história contada por *Blow* parte de uma premissa simples, um herói (Tim) tentando salvar a princesa de um monstro. Para tanto, o usuário ao controlar os movimentos do protagonista deve utilizar comandos característicos dos jogos clássicos de plataforma: pular, correr e escalar. Assim, em sua estrutura básica o jogo não apenas faz alusão a games e narrativas clássicos, mas os homenageia. Aqui há a retomada do herói arquetípico proposta por Campbell, que vivencia uma trajetória de abandono do lar, ou lugar de origem, sofrimento e redenção tal qual propostas originalmente pelo antropólogo americano. A partir de preceitos simples que constituem a história e a mecânica do jogo, *Blow* constrói um universo em que tanto a lógica da narrativa tradicional quanto a dinâmica dos jogos de plataforma é desafiada.

Para tanto o criador do jogo lançou mão de uma inovação no sistema ludológico do jogo ao dar ao usuário a possibilidade de voltar no tempo, ou seja, desfazer ações já realizadas. Tal recurso é a chave para a construção da mecânica, que consiste no controle do tempo por parte do jogador. Não obstante esta seja uma ferramenta fundamental para a mecânica do game trata-se também de um elemento narrativo essencial para a história, onde questionar a possibilidade de se voltar atrás nos erros cometidos antes de ser uma metáfora é uma necessário à resolução de problemas nesse desafio. Assim, o recurso exerce função preponderante para a progressão do personagem dentro do mundo virtual, onde a resolução de determinadas situações passa pela correta compreensão sobre o uso do recurso “voltar atrás”. Há aqui uma clara convergência entre uma ferramenta meramente instrumental do jogo e uma metáfora importante para a reflexão proposta pela história. Reflexão esta que é apresentada inclusive em forma de texto, na abertura de cada estágio do jogo.

A possibilidade de o jogador retroceder em suas ações marca tanto a mecânica quanto a narrativa de *Braid*. No primeiro caso observa-se o retrocesso como recurso para resolução de problemas do puzzle. Para chegar ao final da jornada o protagonista precisa recolher uma chave em cada estágio, que dá acesso ao nível seguinte, e recolher uma peça de quebra cabeça que irá contribuir para recompor a memória do protagonista.

Desta forma, ao recolher uma chave o jogador tem acesso ao nível seguinte, ainda que tenha deixado um elemento do puzzle para trás. A fim de recolher tais peças é permitido ao usuário revisitar estágios anteriores, quebrando a noção de linearidade característica de jogos de plataforma tradicionais.

Além disso, sob o prisma da construção narrativa o retorno é fundamental, uma vez que faz parte da essência da história tratar de questões como arrependimento e a possibilidade de se voltar atrás. Sendo assim, a trajetória de Tim é marcada pela construção de um mosaico de lembranças - adquiridas com o passar dos níveis – construído de forma irregular. É possível notar portanto que a fragmentação permitida pela programação do jogo embasa uma história composta de fragmentos, enfatizando a aventura de um herói que tenta através dos meandros de sua memória reconstruir uma história de final infeliz.

Não obstante as fórmulas apresentadas pelo jogo serem já conhecidas de forma isolada o resultado da construção proposta por Blow é um game que revisita os estilos tradicionais e acrescenta recursos que só foram possíveis após anos de amadurecimento da indústria dos games. Há aqui uma narrativa fragmentada, uma mecânica que apresenta inovação no quesito jogo de plataforma, e por fim um novo cenário conceitual no que se refere a jogos de plataforma, tão marcados pela sua linearidade e recursos limitados a pulos e ataques.

Sob a ótica da teoria de Schell (2011) Braid representa um importante avanço nos quatro fundamentos do game, pois: no aspecto estético, reflete a evolução da computação gráfica ao apresentar cenários deslumbrantes; na mecânica, ao introduzir a função “voltar atrás”, desafiando o interator a rever sua percepção linear sobre a estrutura cronológica da narrativa; enquanto narrativa, pois aproxima o jogador do universo do jogo ao permitir o desfazimento de certas ações; e por fim, o aspecto tecnológico que permeia a estrutura do jogo permitindo as inovações previamente elencadas.

O reconhecimento da importância do jogo em termos de inovação foi o fato de uma versão preliminar de Braidter ganhar o prêmio de "Inovação em Design de Jogos" no Independent Games Festival de 2006. O game também foi muito bem acolhido pela crítica, tendo sido inclusive o título melhor classificado pela crítica do Xbox Live.



Figura 2: Tela de jogo - BRAID

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diferentemente de mídias já consolidadas os jogos digitais ainda apresentam uma carência em seu arcabouço teórico especialmente no que se refere às estruturas narrativas. Assim, propusemos neste trabalho um panorama de algumas das principais teorias acerca da construção de narrativas e suas possíveis implicações e divergências no que se refere aos artefatos digitais aqui estudados.

Em razão das características já apresentadas, narrativas experimentais como a do jogo Braid se caracterizam como uma excelente plataforma para construção de significado atrelado a marcas. No entanto, simplesmente usar banners e publicidade tradicional neste formato seria quebrar a lógica e dinâmica do universo ludológico. Desta forma, mídias e redatores publicitários precisam entender esta nova narrativa para, atrelada a sua construção, promover produtos com fins publicitários sem que isso gere a quebra da imersão do usuário em sua experiência, ou mesmo a desvalorização da narrativa do game. Antes, a publicidade neste caso, vem para agregar valor à mensagem proposta pelo desenvolvedor reforçando a importância de conceitos relacionados à afetividade, memória e imagem. Uma série de produtos ligados a esta questão – de câmeras fotográficas a álbuns virtuais de recordação, poderiam se valer destes valores, desde que entendessem a nova narrativa para dela apropriar-se. O padrão disruptiva da indústria publicitária precisa ser reconstruído para chegar a um padrão onde a mídia e o conteúdo se fundem numa só unidade.

Uma análise mais abrangente de casos levando em consideração a relação dos usuários com tais artefatos seria uma estratégia importante para a melhor compreensão das possibilidades discursivas nas narrativas em jogos. Entendemos que é missão da academia aprofundar a discussão em torno de um tema que tem apresentado ao longo dos anos tamanha importância para a reformulação da indústria dos jogos. Assim será possível viabilizar a convergência entre o arcabouço teórico desenvolvido pela academia e as ações já realizadas no mercado com a finalidade de se construir um arcabouço discursivo focado nos usuários. E a partir deste entendimento, fazer das ações de *placement* nestes universos virtuais não apenas verossímeis, mas possíveis de integrar-se a uma nova lógica narrativa.

REFERÊNCIAS

ADLER, Richard P. **A Conquista da Atenção: A Publicidade e as Novas Formas de Atenção**. São Paulo: Nobel, 2002.

AMARAL, Diego. **Os advergames e a publicidade digital**. Trabalho de Conclusão de curso de Publicidade e Propaganda. Universidade Federal de Pernambuco, 2009.

ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: E. de Souza, 1992.

BARTHES, R. **A aventura semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BRAID. Disponível em: <<http://braid-game.com/>> Acesso em 5 de jun.2012.

BRANCO, Marsal Ávila Alves; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira; PUHL, Paula Regina. 2006. **O Colosso é Enorme: a imagem da narrativa dos games**. Trabalho apresentado no GT de Jogos Eletrônicos e Narrativas, no II Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação: Construindo Novas Trilhas. [online] Disponível na Internet em <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br>, consultado em 17 de junho de 2012.

BRANCO, Marsal Ávila Alves; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. 2006. **Em busca dos ludemas perdidos**. Trabalho apresentado no VII SBGames. Belo Horizonte – MG.

BREMOND, C. **La logique des possibles narratifs**. Communications, 1996.

CAMPBELL, J. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix, 1992.

JUNG, C.G 1987. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira S.A.

MURRAY, J. H.. **Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PROPP, V. **Morfologia do conto**. Lisboa: Veja, 1983.

SHELL, J. **A arte de game design: o livro original**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

TODOROV, T. et DUCROT, O. **Dicionário Enciclopédico das Ciências da Linguagem**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

VOGLER, C. **A jornada do escritor**. Editora Nova Fronteira SA: Rio de Janeiro, 2006.