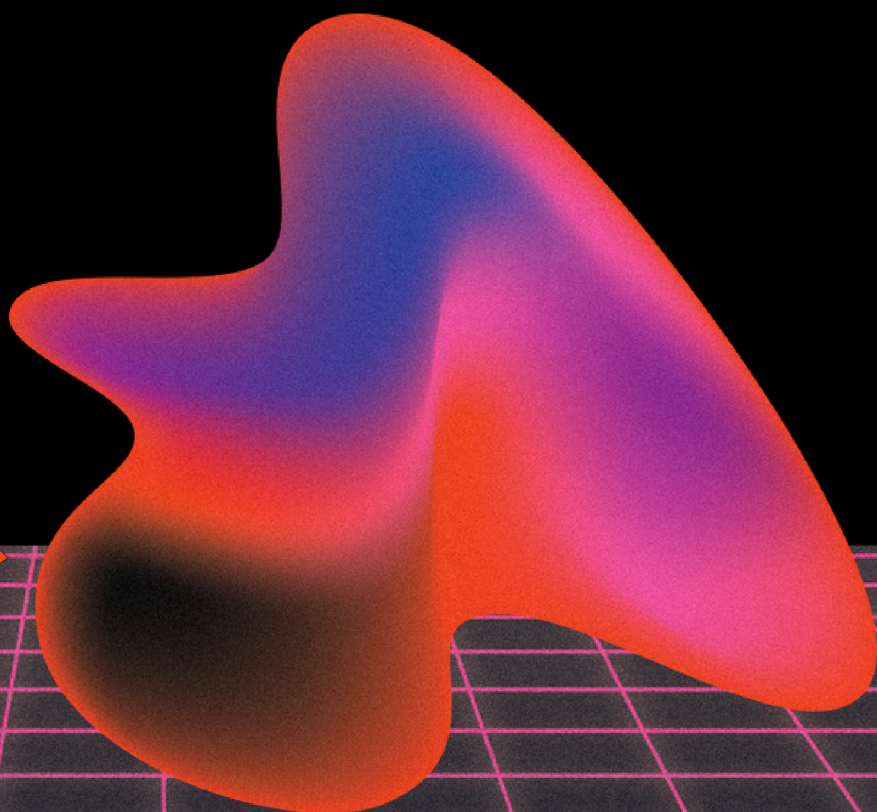
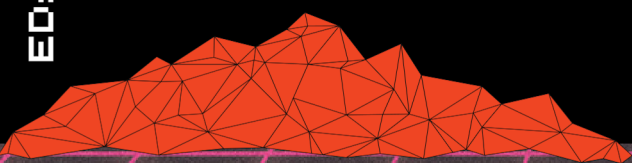


**VALIANT HEARTS - THE GREAT WAR
(2014): ESTATUTOS, POSSIBILIDADES
METODOLÓGICAS E NARRATIVA
HISTÓRICA NAS REPRESENTAÇÕES
INTERATIVAS DO GAME DA UBISOFT
MONTPELLIERS**

Marcos Antonio Manoel Junior
Cláudio de Sá Machado Júnior

EDIÇÃO DE DEZ./JAN. 2021 V.15 N.29



A CULTURA DOS JOGOS

VALIANT HEARTS – THE GREAT WAR (2014): ESTATUTOS, POSSIBILIDADES METODOLÓGICAS E NARRATIVA HISTÓRICA NAS REPRESENTAÇÕES INTERATIVAS DO *GAME* DA UBISOFT MONTPELLIERS

VALIANT HEARTS – THE GREAT WAR (2014): STATUTES, METHODOLOGICAL
POSSIBILITIES AND HISTORICAL NARRATIVE IN INTERACTIVE
REPRESENTATIONS OF THE *GAME* BY UBISOFT MONTPELLIER

Marcos Antonio Manoel Junior

Mestrando no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Paraná, Curitiba-PR. E-mail: marcos_antonio_manoel@hotmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1258-4504>.

Cláudio de Sá Machado Júnior

Doutor em História. Docente do Magistério Superior na Universidade Federal do Paraná, Curitiba-PR. E-mail: claudiojunior@ufpr.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6430-8782>.

RECEBIDO EM: 08 de junho de 2021

PUBLICADO EM: 15 de julho de 2022

Resumo: Este artigo tem como proposição central a abordagem dos games como fontes para a realização de pesquisa histórica, tendo como meio de análise o jogo *Valiant Hearts – The Great War*, produzido pela empresa francesa Ubisoft Montpellier, lançado no ano de 2014, data de comemoração do centenário do início da Primeira Guerra Mundial. O artigo está dividido em três partes: a primeira apresenta algumas questões mais gerais e de bibliografia acerca do estatuto dos games; a segunda constitui uma breve indicação a respeito de possibilidades metodológicas para o desenvolvimento de pesquisa histórica com os games; e a terceira, os resultados obtidos da análise do *game Valiant Hearts*, desenvolvida a partir de um estudo monográfico, utilizando-se de algumas imagens retiradas da experiência de jogo em tela para compreender aspectos da interação com o game, bem como uma análise de como a História é abordada pelo *game*. Parte da análise está sendo aprofundada no âmbito da pesquisa de pós-graduação em História. Defende-se a valorização dos *games* enquanto produto cultural que resulta e atende anseios de uma pedagogia histórica interativa, que compete com o discurso histórico escrito tendo em seu potencial a força comunicativa das mídias visual e interativa.

Palavras-chave: *Valiant Hearts*; Ubisoft; *Games*; História; Representações interativas.

Abstract: This article has as its central proposition the approach of games as sources for historical research, thought the analysis of the game *Valiant Hearts – The Great War*, produced by the French company Ubisoft Montpellier and launched in 2014, date of recollection of the centenary of the First World War. The article is carved into three parts. The first presents general and bibliographic questions about the status of games. The second is a brief indication of methodological possibilities for the development of historical research with games. At last, the results obtained from the analysis of the game *Valiant Hearts*, developed in a monographic study using images taken from the game experience on screen to understand aspects of interaction with the game, as well as an analysis of how the History is covered by the game. The analysis is being deepened within the scope of a postgraduate research in History. The valorization of games as a cultural product that results and meets the longings of an interactive historical pedagogy is defended, which competes with the written historical discourse having in its potential the communicative force of visual and interactive media.

Keywords: *Valiant Hearts*; Ubisoft; *Games*; History; Interactive representations.

INTRODUÇÃO

Pensar em mídias audiovisuais e lúdicas como objetos historiográficos demanda esforço devido à falta de definições metodológicas e de consenso entre os meios acadêmicos. Tanto o cinema quanto os quadrinhos sofreram com a aceitação por parte da academia, por conta da “ausência de uma ferramenta de análise consagrada na tarefa de permitir uma análise crítica e precisa” (CARREIRO, 2013, p. 161). Essa dificuldade metodológica “se dá em grande medida pela complexidade oferecida pelas novas fontes, que, diferente das tradicionais, oferecem uma sobreposição de signos em sua composição” (CARREIRO, 2013, p. 161). Não há uma extensa bibliografia que se proponha a analisar a relação entre videogames e a historiografia, fazendo com que haja uma “série de inflexões a partir das considerações teóricas de autores de diferentes campos” (BELLO, 2013, p. 3).

O *videogame* se tornou, nos últimos quase 50 anos, uma das mais “proeminentes facetas da produção de mercadorias culturais atrelada dentro daquilo que Adorno e Horkheimer conceituaram como indústria cultural” (BELLO, 2017, p. 219)¹. Estando presente em vários nichos sociais, o videogame ultrapassou as indústrias da música e do cinema por conta de sua facilidade de alcance e distribuição, com diversidades de plataformas: “isso significa dizer que os *videogames* são fontes culturais das mais relevantes para uma historiografia do tempo presente – se não a mais relevante” (CARREIRO, 2013, p. 164). Podemos tratar o fenômeno dos *videogames* como sendo uma “rica expressão cultural, que pode ser investigada à luz de diversas abordagens metodológicas, na medida em que os jogos estão no ciberespaço, na economia, no cotidiano e nas estratégias militares” (MONTEIRO, 2011, p. 2). Ainda, como afirma Lynn Alves (2013, p. 179),

a entrada do século XXI marcou o crescimento das pesquisas em torno dos jogos eletrônicos no Brasil, apresentando, no período de 1994 a 2010, um total de cento e onze trabalhos distribuídos em noventa e três dissertações, sendo 1 profissionalizante e dezoito teses de doutorado, destacando as áreas de Educação (23 dissertações, 1 delas profissionalizante e 5 teses), Comunicação (15 dissertações e 6 teses) e Computação/Informática (26 dissertações), que apresentaram números significativos de investigações.

A autora considera que o número crescente de pesquisas relacionadas com a educação se deve ao fato de que os alunos estão imersos no universo da cultura digital. Como salienta, mesmo havendo pesquisas, como teses e dissertações sobre o assunto, os videogames só chegaram nas escolas através dos discursos dos alunos que os levaram às salas de aula “cotidianamente, tensionando as relações escolares a mudarem suas práticas, a escutarem as demandas dos sujeitos que, juntos com os professores, tornam o processo de ensinar e aprender importante” (ALVES, 2013, p. 179).

¹ Podemos definir a indústria cultural como sendo a produção e a disseminação de produtos culturais para o consumo em massa, ou seja, o consumo de muitas e variadas pessoas em diferentes lugares, independentemente das particularidades culturais (SILVA; SILVA, 2009, p. 225).

Alves cita também exemplos de trabalhos que foram publicados nos últimos anos, como os de Filomena Maria Moita (2006) e Eucídio Pimenta Arruda (2009), que estão contribuindo para o desenvolvimento de investigações do uso e da aplicação nos currículos escolares, “já que aprofundaram o contexto cultural e curricular dos games, bem como a relação dos games com a história, especialmente com o ensino da história, já que trataram da aprendizagem e raciocínios históricos” (ALVES, 2013, p. 181).

Porém, mesmo existindo estudos relacionados à aplicação de videogames na educação, quando falamos da utilização do método como suporte à Educação Histórica, muitos problemas ainda são encontrados, decorrentes de uma quase inexistência de definições teóricas para o objeto. O que leva a formulações de análises e práticas de certo modo superficiais, que não abordam o *videogame* em sua totalidade e que o tornam uma mera “ilustração ou reiteração do que foi falado em sala de aula ou lido em livros didáticos” (NEVES; ALVES; BASTOS, 2012, p. 195).

Bello (2017) afirma que a discussão da historicidade do fenômeno dos jogos eletrônicos pode ser analisada através de dois pontos de vista: o processo histórico dos desenvolvimentos técnicos, das relações sociais e de sua inserção numa indústria cultural mais ampla; além do ponto de uma análise histórica das representações culturais e da construção de um imaginário sobre o passado contido na forma particular dos *videogames* – sobretudo, em suas representações históricas. Nesses termos, o presente artigo tem por finalidade apresentar algumas definições sobre o estatuto dos *games* frente às possibilidades de suas linguagens; apontar para algumas potencialidades metodológicas para o seu estudo voltado à compreensão sobre o social; e, por fim, apresentar algumas características do jogo *Valiant Hearts – The Great War*, desenvolvido em 2014 pela empresa Ubisoft Montpellier, em alusão a uma série de iniciativas do governo francês em prol das memórias do centenário da Primeira Guerra Mundial.

ESTATUTO DO GAME E SUAS LINGUAGENS

Os últimos 20 anos do século XX foram marcados por uma evolução das tecnologias digitais da comunicação. Esse processo foi caracterizado pela aceleração da globalização cultural, que ficou marcada por um “discurso de uma ordem liberal que saia vitoriosa da Guerra Fria após a queda do muro de Berlim, e expandida, naquele momento sem muitas barreiras” (AZEVEDO JÚNIOR., 2017, p. 2), além de considerar um novo modelo de sociedade global, que passou a ser atrativo para muitos.

É possível defender a ideia de que as novas fontes, como as digitais, devem ser trabalhadas por historiadores, pois proporcionam um caráter multidisciplinar da História. Fábio Chang de Almeida (2011, p. 11) em estudo que visava compreender o papel dos Historiadores e as fontes digitais, considera que o entendimento da internet como fonte primária de pesquisa é fundamental para aqueles que buscam estudar a História do Tempo Presente. Do mesmo modo, destaca que a

“utilização das fontes digitais ainda sejam ínfimas, por não haver uma ampla discussão metodológica acerca do assunto”.

Atualmente, parcelas do conhecimento humano, e qualquer forma de interação na web, estão inseridas no meio digital através de dados. Estes podem ser explorados por qualquer pessoa com acesso às diversas interfaces na web, uma vez que a pessoa não possui redes sociais ou não se utiliza de softwares, “também possui dados ao navegar através de sites de notícia, por exemplo” (CARVALHO, 2017, p. 2). Através desses dados, gerados pelo usuário, é possível traçar um perfil de acessos, tais como locais de acesso, notícias acessadas, hábitos de pesquisa, entre outros, além de traçar um perfil dos mecanismos de buscas utilizados. “Ou seja, a produção de dados é da própria natureza do objeto digital, não é possível interagir em um ambiente digital sem reconhecer e fornecer dados” (CARVALHO, 2017, p. 2). Essa indústria digital, e sua respectiva cultura, redefiniu os meios pelos quais os sujeitos poderiam se inserir na coletividade social pela conectividade (AZEVEDO JÚNIOR., 2017, p. 4).

Esse aspecto é debatido por Bello, que analisa as reflexões em torno do caráter digital e público da História, que passaram a crescer nos últimos anos de forma que essas novas mídias acabaram por ser reconhecidas por pesquisadores, tornando-se um novo objeto de estudo e conhecimento. O autor considera que as possibilidades de análise são imensas, porém ele admite que “há um problema claro a ser respondido que é o próprio significado desses espaços e linguagens e o que eles dizem e podem dizer sobre o passado e nosso próprio tempo histórico” (BELLO, 2017, p. 220). Assim, passamos a ter a entrada da indústria cultural, produzindo mercadorias em ritmos alucinantes, adicionando marcas empresariais que se transformaram em símbolos da modernidade. Juntamente com o patrocínio do capital privado, temos as propagandas, que reforçam o estigma de que nos “tornamos cada vez mais dependentes da televisão, nos endereços eletrônicos da web, no e-commerce, no cinema, no rádio, nos jogos eletrônicos e em todo lugar” (AZEVEDO JÚNIOR., 2017, p. 4).

O *videogame* é um objeto que está inserido no ambiente digital e que pode ou não estar presente na web, uma vez que pode ser desenvolvido de maneira colaborativa e distribuído gratuitamente. Assim como pode ser criado por grandes empresas que “necessitam de sigilo para lançar seus produtos com pioneirismo e inovação” (CARVALHO, 2017, p. 3). Essa industrialização de produtos audiovisuais e lúdicos causam grande impacto comercial e cultural, sobretudo entre os jovens, pois nenhum outro meio de comunicação, mercadoria ou produto tecnológico, se apresenta como um porta-voz tão completo dessa globalização cultural como são os jogos eletrônicos. Dessa forma, por meio do *videogame*, a indústria cultural transmite o passado em uma linguagem única que narra “uma história através de sua dimensão audiovisual, mas também de suas regras de jogo, estrutura de simulação programada, espaço negável e possibilidades de interatividade” (BELLO, 2017, p. 219).

Conceituar *videogame* ou jogos digitais, no entanto, implica reconhecer a complexidade do próprio termo, pois além de se configurar um campo teórico novo, existem as “interrelações do ponto de vista cultural e comercial desses artefatos” (ARRUDA, 2009, p. 70). O videogame pode ser classificado como objeto de uma cultura e de uma sociedade designada como “pós-moderna”. O objeto “jogo digital” surgiu no contexto do desenvolvimento da computação e “imediatamente extravasou seu campo de nascimento, organizando-se como um objeto-cultural-digital” (PETRY, 2015, p. 18). Sendo um objeto cultural pós-moderno, uma das características do videogame é a resignificação da cultura. “E esse é o aspecto que torna esse objeto de nossa cultura tão enigmático, significativo e, ao mesmo tempo, de tão difícil apreensão” (PETRY, 2015, p. 19). Conceitos modernos, como o de neurose e inconsciente, passaram por um domínio de linguagem informal, recebendo diversas interpretações, sentidos e usos, do mesmo modo que “o *videogame* [vem] sendo um objeto com contornos não muito bem definidos e, assim, afeito a inúmeras conceituações” (PETRY, 2015, p. 18), a começar pela nomenclatura.

O termo *videogame*, embora mais conhecido, acaba sendo um conceito fechado, uma vez que remete apenas a jogos baseados no suporte dos consoles pessoais. Já “jogo digital” é um conceito aberto, pois, o termo “digital” tem mais possibilidades de interpretação e utilização, visto que estaria vinculando qualquer produção baseada na informática que é oferecida na sociedade no formato de jogo, “independente se o é apresentado sob a interface do vídeo ou qualquer outra interface que venha a ser desenvolvida” (ARRUDA, 2009, p. 70). Porém, ainda não existe uma significação teórica concreta para essas definições, de forma que se optou pela utilização do termo videogame ao longo deste artigo, pois a fonte de análise está atrelada a consoles e a computadores pessoais, inclusive *smartphones* e *tablets*, além de evitar confusões com os jogos analógicos. No entanto, não se faz distinção dos termos, posto que *game*, em inglês, possui o mesmo significado de jogo, em português.

O termo *videogame* pode ser “utilizado tanto para designar um *software* como o equipamento ou console que executa as instruções programadas pelo *software*” (TELLES; ALVES, 2015, p. 126). Os autores entendem o videogame como sendo,

um *software* desenhado para fins de entretenimento em uma ou mais plataformas (consoles, computador, smartphones etc.), de modo que jogar um *videogame* implica em interagir com esses softwares e/ou com outros jogadores por meio dele. (TELLES; ALVES, 2015, p. 126).

Os *videogames* possuem singularidades e familiaridades quando comparados a outros gêneros audiovisuais. Os *games* são originários da “convergência midiática”, que ocorre pela participação de profissionais de diferentes áreas no processo de criação, e que podem variar de campos, desde Informática a Psicologia. O poder criativo da informática e da computação gráfica avançada, no entanto, proporciona que os *videogames* se tornem mídias capazes de produzir “uma verdadeira intertextualidade entre os mundos virtuais e fictícios por eles criados com o mundo do jogador, esta-

belecendo uma relação com a cultura” (AZEVEDO JÚNIOR, 2017, p. 5). O audiovisual, contudo, dá sentido aos jogos, considerando que “o caráter interativo dos *games* é o que difere da narrativa clássica da linguagem cinematográfica” (CARVALHO, 2017, p. 7). A interatividade permite que o “jogador-usuário” explore os cenários e interaja com o sistema. Essa prática é conhecida como *gameplay* e é através dessa interação que temos a imersão.

O termo *gameplay* define todas as experiências de se jogar um game e a interação com os elementos gráficos, sonoros e motores do *videogame* causa uma imersão. [...] Um *videogame* se diferencia de outras mídias por dar o controle narrativo de personagens, e de ações ao espectador. Mas mesmo que todas as ações já sejam pré-formatadas no *game*, a combinação dessas escolhas torna cada *gameplay* única e pessoal. (CUSTÓDIO; AFIUNE, 2014, p. 2).

Além da interatividade com sistema, os jogos modernos permitem que os jogadores interajam com outros jogadores, através de *multiplayers*, “o que potencializa experiências estéticas diferentes daquelas experimentadas ao ir ao cinema, ou assistir TV” (CARVALHO, 2017, p. 7). Sem contar o recente surgimento de óculos de realidade aumentada, novas possibilidades na criação de mundos podem surgir, aumentando significativamente o grau de simulação de ambientes ofertados pelos consoles e fabricantes de jogos. Isso gera outras possibilidades de interação entre homem-sistema e homem-homem. Pode-se afirmar que a interatividade em jogos se dá por meio de cinco elementos: o enredo do jogo, o tempo, o espaço, os personagens e, por fim, o narrador. O enredo se define como a trama da história e engloba os seus acontecimentos, “sejam eles lineares ou não através de uma lógica de início, desenvolvimento e conclusão” (LIMA; LIMA, 2015, p. 3). Tanto o tempo quanto o espaço organizam os acontecimentos nessa lógica. Os personagens são desde o protagonista aos demais atores² que estão presentes na obra. E, por último, temos o narrador, “que pode tanto interpretar a realidade do jogo como também participar dela através de uma função específica, neste segundo caso o personagem controlado possui a capacidade de modificar os rumos da história” (LIMA; LIMA, 2015, p. 3).

Nem todos os *softwares* e sistemas interativos disponíveis, no entanto, podem ser considerados *games*: “para que um jogo possa ser considerado um ‘jogo’, algumas características devem ser preservadas” (SENA, 2016, p. 6). Um *game* deve conter alguns elementos que o caracterizem, tais como: objetivos, que são as tarefas específicas que o jogador deve cumprir; as regras, que ordenam a forma como os jogadores devem cumprir os objetivos; o *feedback* instantâneo, que são as informações de níveis, progresso, e pontuações do jogador. Pode-se considerar também a participação voluntária dos jogadores, que se refere ao “fato de que todos os jogadores aceitam propositalmente e de bom grado os objetivos, as regras e os feedbacks do jogo que estão participando” (MCGONIGAL, 2011, p. 6).

2 Chamamos de atores, pois, são os elementos que dão vida e interagem com a narrativa e a obra.

Essas são algumas das características que podem definir o estatuto do *videogame*. Tratando-se de um objeto único inserido na sociedade contemporânea, que correlaciona outras mídias e significados capazes de representar e simular histórias e narrativas em espaços digitais, criando, de certo modo, uma “nova realidade”, tornando-se necessário que se busquem formas de se analisar e discutir suas diversas formas de linguagem.

Assim, quando tratamos de *videogames* temos a entrada do campo dos *Games Studies*, que se configura como uma área multidisciplinar, com a atuação de profissionais de diversas áreas “a exemplo de literatos, designers, programadores, historiadores, comunicólogos, sociólogos que partem, portanto, de interesses e perspectivas bastante distintas” (TELLES, 2019, p. 64). Resulta de trabalhos com diferentes abordagens e métodos, muitas vezes oriundos dos próprios campos disciplinares dos pesquisadores. Isso possibilita o emprego de uma enorme gama de metodologias para a análise de jogos eletrônicos.

É possível fazer uso de abordagens qualitativas (etnometodologia, entrevistas), quantitativas (visualização dos dados do *gameplay*, estudo do impacto do *gameplay*, isolamento de aspectos audiovisuais) e ainda combinações de métodos quantitativos e qualitativos (a exemplo da combinação da etnografia com o escaneamento cerebral). (TELLES, 2019, p. 64).

Dentro do campo dos *games studies* temos duas grandes áreas metodológicas de óticas bastante distintas: a narratologia e a ludologia. Para Emmanoel Martins Ferreira (2007, p. 1), para os teóricos da narratologia, “o estudo da narrativa e seu universo diegético exercem papel fundamental dentro de um *game*”. Por sua vez, os teóricos da ludologia “assumem que o teor narrativo dos *games* é fator menos importante, em detrimento às suas regras de funcionamento e modos de operação”. Nestas interpretações, os *games* devem ser entendidos exclusivamente como jogos – objetos lúdicos – e qualquer tentativa de se “narrativizar estes objetos seria afastá-los de sua essência” (FERREIRA, 2007, p. 2).

Nestes termos, outras reflexões como a de Gonzalo Frasca destacam a importância das duas linhas de pesquisa. Além das regras de funcionamento e modos de opção, “os *games* podem sim trazer conteúdos narrativos, e em muitos casos seus usuários são convidados a participar da construção de uma narrativa interativa” (FERREIRA, 2007, p. 2). A junção das duas áreas é possível graças à chamada “convergência midiática”, na medida que os *games* contemporâneos, a partir da segunda metade da década de 1990, passaram a contar com uma profundidade nos seus enredos, possibilitada pela adoção de suportes cada vez mais sofisticados, utilizando de gráficos em 3D, além é claro da criação de softwares e processadores que permitiram:

a criação de jogos baseados em narrativas próximas às do cinema e ambientados em cenários construídos a partir de eventos canonizados pela historiografia ocidental, com destaque para os jogos de guerra inspirados em eventos históricos. (MONTEIRO; BEZERRA, 2019, p. 17).

Como ainda destaca Ferreira (2007), o teor narrativo dos games contemporâneos funcionam como peça-chave em sua estratégia de marketing, servindo como atrativo especial para seu alcance junto ao público consumidor. Embora a convergência midiática permita que estudemos o caráter audiovisual como sendo o sentido dos jogos, devemos entender que “o caráter interativo dos games é o que difere da narrativa clássica da linguagem cinematográfica” (CARVALHO, 2017, p. 7). A interatividade permite que o “jogador-usuário” explore os cenários e interaja com objetos históricos. Obviamente, não se trata de objetos históricos propriamente ditos, e sim de imagens digitalizadas em 3D, criadas a partir de objetos reais, o que permite certa “simulação” ou “imersão” do player no ambiente histórico representado pelo jogo (MONTEIRO; BEZERRA, 2019, p. 17). Essa prática de interação é conhecida como *gameplay* e é através dessa interação que se torna possível a imersão.

O indivíduo, quando joga, percebe-se como único naquela missão em que foi inserido. Os games permitem uma intensificação sensorial de determinadas vivências, tal qual em um “livro imaginado [...] e nesse caso, o leitor está dentro da imaginação, com o pleno desenvolvimento de sua individualidade” (MONTEIRO; BEZERRA, 2019, p. 20). As narrativas virtuais se tornaram cada vez mais complexas, exigindo do indivíduo uma participação de outra ordem, fazendo dele um coautor de determinada história. “E neste caso, são as ações do usuário dentro no jogo que resultarão na escrita de uma narrativa” (FERREIRA, 2007, p. 6).

Aqui podemos fazer um link buscando novamente a área da ludologia, com a publicação da obra *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, por Espen Aarseth (1997). “A crítica nela apresentada é a de que os estudos literários tradicionais baseados no códex eram insuficientes para dar conta da complexidade dos novos gêneros que se desenvolveram a partir da computação” (TELLES, 2019, p. 66). Para o autor, os textos ergódicos “são textos abertos e dinâmicos onde o leitor deve realizar ações específicas para gerar uma sequência literária, que pode variar para cada leitura” (MURRAY, 2006, p. 4). O conceito apresenta a tese da existência de um novo tipo de textualidade, que se pauta na presença de elementos hipermidiáticos e hipertextuais, cuja realização apenas se dá através do recurso ao de uma certa quantidade de esforço físico para que o texto seja manipulado.

É uma leitura não linear que constrói o significado e a mensagem de acordo com o esforço, as decisões e a exploração do indivíduo. Ao promover a solidariedade entre a ação e a construção do significado, o cibertexto retira o leitor do papel de espectador – o observador impotente – e o reposiciona como atuante, como jogador. (TELLES, 2019, p. 67).

Desse modo, o texto deixa de ser um caminho previamente configurado, transformando-se em um mundo explorável. Trata-se de um texto que se apresenta como um mundo jogável e se constitui através da experiência da sua jogabilidade (TELLES, 2019, p. 67). O debate sobre os *games studies* vão muito mais além do que conseguimos abranger neste artigo, devendo o pesquisador escolher a abordagem mais adequada ao seu interesse e à natureza do jogo a ser investigado.

Desse modo, trataremos de uma proposta que aparece em muitos trabalhos que buscam estudar e analisar jogos digitais

REPRESENTAÇÕES POSSÍVEIS DE UM UNIVERSO A SER EXPLORADO

Uma das formas possíveis de analisar o *videogame* é por meio das representações que os jogos engendram a partir de sua correlação com a História. Defendemos que o *videogame* é uma fonte tal como as outras, e que “o primeiro passo fundamental para compreender as representações históricas, seja nos videogames ou em qualquer produto cultural, é entendê-los em sua historicidade particular” (BELLO, 2017, p. 3). Ou seja, deve-se entender como os desenvolvedores, a partir da conjuntura do presente e da sua cultura, imaginaram como seria o passado ou como gostariam que fosse. Desse modo, não é o mais importante saber se a História que o jogo apresenta é “verdadeira” ou se a narrativa apresentada foi contada de forma “certa”. O principal foco de uma análise histórica de *videogames* consiste em identificar os aspectos representativos que constituem a construção da narrativa.

Dessa forma, elenca-se os passos a serem seguidos para a realização de uma análise dos *videogames*, começando pelo contexto, que seria: local de produção; quem produziu; ferramentas e técnicas disponíveis; referências e imaginários apropriados; quais as intenções da produção do jogo para o público; quais relações com o modo como cada jogo particular estrutura seu conteúdo (BELLO, 2017, p. 3). Assim, para compreender essa estruturação particular, é preciso analisar os jogos através da articulação da narrativa com espaços virtuais e das possibilidades de jogabilidade.

Como em qualquer narrativa audiovisual, o *videogame* impõe uma interpretação do passado e personagens numa trama. Porém, ao se limitar apenas a essa verificação, será tirada a atenção do “fato de que diferentes espaços e sistemas de regras determinam a experiência e imersão dos jogadores” (BELLO, 2017, p. 4). Esses espaços evocam as narrativas que possibilitam um novo olhar sobre espaços históricos, o que permite o desenvolvimento do imaginário sobre tempos históricos. Distingue-se, assim, a representação tradicional que “descreve” daquela que “simula”, na qual objetos e pessoas “são programados para agir ou reagir de acordo com a interação do jogador dentro de um perfil comportamental desenhado para eles – a escolha do perfil é feita pelo *game designer* e pode ser carregado de sentido” (BELLO, 2017, p. 4); e “é nessa estruturação dos conteúdos em suas formas que é possível compreender o conteúdo ideológico dos jogos” (FRASCA, 2007, p. 4).

Espen Aarseth (2011) aponta três dimensões que caracterizam qualquer metodologia de jogo num ambiente virtual: jogabilidade (os jogadores, ações, estratégias e motivos); estrutura do game (regras do jogo, incluindo as regras de simulação); mundo do game (conteúdo ficcional, topologia, nível do *design* e texturas). Define-se que as três categorias podem ser subdivididas, além de poderem ser utilizadas separadas ou em conjunto. Em cada dimensão, pode-se ter enfoques de pes-

quisa variados: jogabilidade (sociológico, etnológico, psicológico); regras do jogo (*design* de jogos, negócios, direito, ciência da computação/IA); mundo do *game* (artes, estética, história, estudos culturais/mídias, economia). O autor “trabalha com a hipótese de que a atração por determinado game tem relação com o problema e o campo de estudo onde ele será analisado” (CARVALHO, 2017, p. 13). Desse modo, o campo da História pode ser trabalhado nos três níveis, uma vez que,

através da análise da jogabilidade os historiadores podem verificar costumes que estão presentes na sociedade, ou seja, a maneira pelo qual os *games* são desenvolvidos, os motivos e ações realizadas pelos jogadores também interessam aos historiadores. As regras do jogo podem revelar, dentre outras coisas, valores morais, distopias e utopias sociais, graus de desenvolvimento tecnológico e influência de vetores sociais na realização dos games. Para isso o historiador deve estudar a origem, e o contexto onde o game foi criado, ou seja, o historiador deve problematizar e contextualizar a fonte, além de compará-la com outros documentos do período e tema estudados. (CARVALHO, 2017, p. 13).

Carvalho (2017) exemplifica em que sentido cada uma das categorias podem ser analisadas por historiadores:

Jogabilidade: estudos históricos sobre ludicidade, estudos históricos sobre comportamento, estudos históricos sobre táticas militares (em casos de jogos de simulação de guerra), estudos históricos sobre narrativas digitais, estudos históricos sobre a história da tecnologia etc.
Regras do jogo: estudos históricos sobre moral, estudos históricos sobre criminalidade, estudos históricos sobre gênero etc.
Mundo do game: estudos históricos sobre a história da arte, ideologia da estética, estudos históricos sobre patrimônio, estudos históricos sobre memória, estudos históricos sobre mídias, estudos históricos sobre cultura ou determinados recortes da história econômica, estudos históricos sobre estereótipos.

Quadro 1 – História e videogames

Fonte: Quadro adaptado pelos autores a partir da proposta de Diogo Carvalho (2017, p. 14).

Espen Aarseth (2011) propõe categorias generalizantes para as humanidades, com especificidades para a estética dos jogos; dentro disso, deverão ser feitas algumas adaptações e ajustes para facilitar a análise de processos históricos. Desse modo, sugere-se uma adaptação do método de Aarseth, por meio da utilização da análise proposta por Johnni Langer (2004). Carvalho (2017), então, expõe o roteiro metodológico e, em seguida, acrescenta algumas sugestões de modificações para a crítica a ser feita em *games*:

1. Crítica Externa:

Classificação do game (estratégia, RPG, multiplayer, primeira pessoa etc.); análise da plataforma (smartphones, PCs, consoles etc.); resgate da cronologia da obra (período de produção e lançamento, análise de episódios anteriores); verificar a influência de outra narrativa artística como quadrinhos, literatura, teatro, cinema; influência do Estado ou de outros agentes externos sobre os desenvolvedores do game; cronologia do desenvolvimento tecnológico: a tecnologia utilizada naquele game foi desenvolvida de que maneira?; análise dos custos de produção e das fontes de financiamento; análise e entrevista dos produtores, diretores e roteiristas; análise de elementos pré-lançamento, como: teaser, trailers, memes, gifs e outras expressões midiáticas sobre o game; perfil do usuário; influências de escolas historiográficas no enredo; estudo do design, regras e mecânica do jogo; entrevistar desenvolvedores; observação de outros jogadores.

2. Imersão no game:

Jogar sozinho; jogar em modo multiplayer; jogar utilizando tutoriais; jogabilidade: análise do perfil dos jogadores, se o jogo é em primeira pessoa, tabuleiro etc., ações dos jogadores, estratégias que a jogabilidade impõe, motivações que levam o avatar ou avatares à tomada de decisões (jogadores, ações, estratégias e motivos); estrutura do game (análise das regras do jogo, incluindo as regras de simulação); mundo do game (análise do conteúdo ficcional, topologia, nível do design, texturas etc.).

3. Análise do conteúdo apreendido:

Checagem dos dados coletados; análise comparativa entre o enredo do game e os processos históricos em que ele está inserido; análise comparativa entre os dados coletados através do game analisado com outras fontes de pesquisa; análise comparativa entre os dados coletados e a bibliografia sobre o tema da pesquisa.

Quadro 2 – Roteiro metodológico

Fonte: Quadro adaptado pelos autores a partir da proposta de Diogo Carvalho (2017, p. 16-17).

Nesses termos, a intenção deste artigo é indicar algumas possibilidades de abordagem de análise de games, resultado de pesquisa monográfica sobre o tema (MANOEL JUNIOR, 2019). Desta forma, foram pensadas duas abordagens analíticas para o *game*: parte 1: processo de desenvolvimento e análise técnica do game; e parte 2: análise da história e das representações contidas no *game*.

Para esse artigo apresentamos a parte 1 da análise, que buscou compreender os processos pensados pelos desenvolvedores para a criação da imersão e da interação do jogador com o enredo, e como as representações do contexto histórico da Primeira Guerra Mundial acabaram sendo utilizadas para dar esse embasamento a esse enredo. Algumas das propostas abordadas na parte 2 estão sendo desenvolvidas com a devida especificidade em pesquisa de Mestrado no Programa de Pós-Graduação em História, na Universidade Federal do Paraná, sendo os estudos de recepção

e apropriação da memória histórica uma dessas possibilidades. Cabe, no entanto, destacar alguns dos caminhos possíveis, considerando o jogo em questão e a sua mecânica.

Valiant Hearts foi lançado para as plataformas de computador (PC), PlayStation 3 e 4, Nintendo Switch, XBOX 360 e XBOX One. Mais recentemente também foi disponibilizado para smartphones nos sistemas IOS e Android. Nosso acesso ao game foi realizado através de um notebook, pois, tal suporte proporciona uma visão mais próxima, a possibilidade de se tirar *print screen* da tela de jogo, além de facilitar a imersão, por meio da utilização de *headphones*³. A fala dos personagens são em línguas francesa e alemã, de modo que utilizamos a legenda presente no jogo em português. Cabe o destaque que a narração é sempre em inglês. Além de jogar-se o game, propriamente dito, também foi realizada a análise do documentário *Apocalypse*, dos trailers e dos *making of* de produção (disponíveis no canal do YouTube da produtora), de modo que se permitiu a separação em categorias de análise.

É importante ressaltar que cada jogo é único e possui as suas particularidades. Logo, esta análise pode não servir para algum outro jogo, visto que *Valiant Hearts*, em especial, conta com especificidades externas (*making of* disponível). Isso permitiu realizar a análise de pontos que outros jogos podem não oferecer, como por exemplo: escolhas e processos de criação dos personagens além da criação da sonoplastia. Isso ajudou a entender como tais elementos ajudaram a compor a imersão.

As categorias de análise foram baseadas nos títulos dos vídeos de *making of*, sendo elas: arte e emoção; música e sons; e jogabilidade e personagens. A quarta categoria, que seria “A História no jogo”, foi incorporada na parte 2 da abordagem. Contudo, traremos um pouco do enredo a fim de se exemplificar a forma como a Guerra foi representada no *game*.

VALIANT HEARTS: NARRATIVA HISTÓRICA E JOGABILIDADE

Maizy, França, 12 de junho de 1917.

Querida Marie, agora que a Guerra acaba para mim. Eu não tenho nenhum arrependimento. Vi tanto horror! Espero que o destino tenha tido mais compaixão por você... Nosso tempo na terra é tão curto e o meu foi cheio de tantas alegrias, que eu posso ser grato por toda a minha sorte. Especialmente pela felicidade que você trouxe a minha vida.

Essa carta será a minha última. Eu fui condenado pela corte marcial, pela morte de um oficial. Não foi minha intenção matá-lo. A guerra enlouquece os homens! Ao deixar essa terra, só tenho um arrependimento. Não cumpri minha promessa de trazer o Karl de volta. Eu sei que meu sacrifício não foi em vão. Eu lutei pelo meu país e pela liberdade, minha honra está limpa e você não deve ter vergonha das minhas ações. Já que é a von-

³ Entendemos que smartphones e consoles também possuem essa possibilidade de utilização de fones de ouvido e *headphones*, contudo, para a grande maioria dos consoles, os equipamentos servem para se comunicar com demais jogadores em partidas online. Nossa escolha pelo notebook se deu de forma arbitrária pela facilidade de acesso e salvamento das informações.

tade de Deus nos separar na Terra, espero encontrá-la novamente no céu. Mantenha-me em suas preces.

Com amor do seu papai, sempre... (UBISOFT, 2014).

Essa carta foi enviada pelo soldado Emile Chaillon, do 150º regimento de infantaria do Exército Francês, para sua filha Marie. Emile foi condenado pela corte marcial, após ter assassinado um oficial de seu exército durante a ofensiva de *Chemin des Dames*, em abril de 1917, na região de Reims. A ofensiva fez parte da Segunda Batalha do Aisne e previa a captura da colina de *Chemin des Dames*, considerado um local estratégico para atacar a artilharia alemã e forçar o recuo dos exércitos do Kaiser até a linha Hindenburg. Porém, os alemães já estavam cientes da ofensiva, pois utilizaram-se da espionagem aérea, o que tirou o caráter de surpresa da ofensiva, ocasionando nas tropas francesas, “um total de 187 mil baixas contra 103 mil dos alemães (incluindo os seus 20 mil prisioneiros perdidos) em troca de pouco mais de 3 km de terra” (SOUNDHAUS, 2013, p. 287), culminando na demissão do general Robert Nivelle do comando dos exércitos franceses. A ofensiva terminou em 9 de maio de 1917 e causou o mais grave motim registrado entre as tropas francesas.

As milhões de baixas, em comparação aos poucos metros de terra ganhos, e a brutalidade dos oficiais em forçar o avanço das tropas frente ao pesado fogo inimigo ocasionaram a criação de comitês de soldados que desertaram e se rebelaram contra seus oficiais, além de muitos marcharem em direção a Paris para a derrubada do governo (VIZENTINI, 1996). Contudo, com a queda de Nivelle, o então chefe do Estado-Maior, Philippe Pétain assumiu o comando das tropas francesas, passando a liderar com apelos patrióticos e uma forte disciplina. Pétain decretou a prisão e o fuzilamento dos desertores a fim de restaurar a ordem e, desde então, os franceses não estiveram mais envolvidos em grandes ofensivas na guerra.

O trecho da carta acima poderia ser um cartão postal ou uma carta enviada por qualquer soldado que lutou na Grande Guerra de 1914; Emile poderia ter sido qualquer um dos soldados condenados após os motins de maio de 1917; e Marie poderia ser mais uma filha que perdeu seu pai no conflito, mas esse trecho é parte do enredo apresentado pelo game *Valiant Hearts – The Great War*.

O jogo foi produzido pela Ubisoft Montpellier, subsidiária francesa da Ubisoft Entertainment S/A, a mesma desenvolvedora da série *Assassin's Creed*, famosa por se utilizar de enredo histórico em seus jogos. Lançado em junho de 2014, *Valiant Hearts* foi desenvolvido como parte das comemorações do centenário da Primeira Guerra Mundial, e tem como objetivo ser uma homenagem aos combatentes do conflito. Os desenvolvedores utilizaram arquivos de documentos fornecidos pela *Mission Centenaire*, grupo criado pelo governo francês para preparar as comemorações e resgatar a memória da guerra, para dar o embasamento histórico e trazer a realidade da guerra para uma mídia pouco convencional. Essa aproximação com a realidade é proposital e fora pensado pelos desenvolvedores do game que queriam mostrar “a guerra como ela realmente foi”. Desta forma, partimos para a caracterização em si do jogo.

Já no trecho selecionado pode-se notar algumas características das diversas representações históricas presentes no game. A primeira é a própria guerra, que no jogo serve como plano de fundo para a história principal. A preocupação dos desenvolvedores não foi dar destaque para o conflito – o que seria comum quando falamos em jogos de guerra – mas sim, tentar mostrar ao máximo o lado dos seus “atores”, que nas palavras do roteirista Herve Masseron, eram pessoas comuns enfrentando situações extraordinárias ou mesmo desumanas. Esse tipo de trabalho é bastante comum na História, no campo de análise que chamamos de “história vista de baixo”. O próprio título em francês do jogo remete à memória e à homenagem aos “soldados desconhecidos” – *Soldats Inconnus: Mémoires de La Grande Guerre*. Isso fica evidente quando, no jogo, não é retratada nenhuma figura conhecida, como os generais Nivelle e Pétain – que acrescentamos para ilustrar o fato – mas, sim, personagens criados com o objetivo de representar e lembrar os combatentes mortos ou que serviram no conflito. Contudo, deve-se ter em mente que o jogo vai além de uma homenagem aos combatentes: também é uma homenagem direta aos familiares dos desenvolvedores, o que ajudou a identificar as diversas tendências nacionalistas francesas no discurso do game, que aparecem em elementos que compõem os cenários, tais quais as bandeiras, com os dizeres: “*Liberté, égalité, fraternité*”, e o hino cívico *La Marseillaise*⁴.

A Guerra, portanto, está presente no jogo como forma de dar veracidade à história e a todo momento da narrativa, informações e hipermídias referentes a localidade e informações sobre os acontecimentos, tentam reafirmar isso. Como na imagem 1 a seguir:



Figura 1 – Exemplo de Hipermídia

Fonte: Captura de tela da *gameplay* de *Valiant Hearts – The Great War* (2014) efetuada por *print screen*, produzida por Marcos Antonio Manoel Jr. em 11 mai. 2019 durante partida do jogo no *notebook*.

4 Essas tendências nacionalistas estão servindo de base para a pesquisa de recepção e memória coletiva na pesquisa de pós-graduação em História.

Além dos arquivos da Mission Centenaire, o jogo também se baseou no documentário “Apocalypse: A Primeira Guerra Mundial”, que forneceu aos desenvolvedores sons e imagens coloridas dos ambientes da guerra, que foram reproduzidos no jogo, além de a narrativa do jogo, seguir, de certo modo, a narrativa exposta no documentário. Pode-se considerar que, mesmo se tratando de uma história fictícia, ao se utilizar de elementos ditos como “fatos históricos”, os desenvolvedores querem transpassar uma veracidade sobre aquilo que foi exposto em tela. Ao se atentar para a fala de um dos produtores que afirmam que “pretendem mostrar a guerra como ela foi”, o discurso do jogo já pende para mostrar a guerra sob a ótica francesa do conflito pois, tal veracidade é confirmada através das ações e relatos do lado francês.

Para a realização da abordagem da Parte 1: Processo de desenvolvimento e análise técnica do game, seguimos a proposta apresentada por Diogo Carvalho (2017), baseado na proposição de Espen Aarseth e Johnni Langer, a qual destacava que o primeiro passo para a realização da análise é a “crítica externa” ao jogo, ou seja, apontar os elementos que compõem externamente a produção do jogo.

Assim, podemos considerar que o game Valiant Hearts – The Great War enquadra-se na categoria de jogos de performance, sendo uma ficção histórica, classificado como ação/aventura em 2D. Desenvolve-se pela visão da câmera em side-scrolling, ou seja, uma visão somente lateral, em que normalmente o personagem percorre o cenário partindo da esquerda para a direita. Um exemplo clássico são os primeiros jogos do Super Mario Bros, da Nintendo. A gameplay total dura cerca de 5 horas e sua narrativa alterna momentos calmos com certa ação. Por se tratar de um puzzle (quebra-cabeça), a jogabilidade é extremamente fácil e intuitiva. Possui apenas um modo de jogo, que é a história: sendo essa dividida em quatro capítulos, que se passam nos anos da Primeira Guerra. Cada capítulo, por sua vez, possui entre cinco e seis missões, que contam a história de Emile Chaillon – um fazendeiro francês que teve sua vida transformada após o início do conflito.

A primeira análise técnica realizada é sobre a arte do jogo pois, é a primeira coisa que chama a atenção quando se joga. Os gráficos do game se assemelham à uma História em Quadrinhos e segundo os desenvolvedores, essa ideia partiu desde os primeiros desenhos de criação. Adrian Lacey (diretor de desenvolvimento) e Paul Tumelaire (diretor artístico), falam que o objetivo era de dar uma profundidade emocional à história, além de promover uma aproximação com pessoas que nunca tiveram contato com a Primeira Guerra Mundial. Para a produção da arte do jogo, foi utilizada a engine UbiArt Framework, que possibilita a criação de jogos em 2D e assim, a criação artística presente no game, como pode ser observado na sequência de cenas a seguir:



Figura 2 – Exemplo da arte do game 1

Fonte: Captura de tela da *gameplay* de *Valiant Hearts – The Great War* (2014) efetuada por *print screen*, produzida por Marcos Antonio Manoel Jr. em 11 mai. 2019 durante partida do jogo no *notebook*.

Nessa sequência de imagens pode-se notar alguns elementos que compõem uma história em quadrinhos: figuras caricatas, balões e quadros que demonstram a fala e emoções. Nota-se que os personagens secundários estão representados em cores mais escuras do que o personagem principal, essa técnica é comum em alguns games, para destacar o personagem jogável. Também estão representados o uniforme francês. Luiz Alencar Araripe no capítulo sobre a Primeira Guerra do livro *História das Guerras* de organização de Demétrio Magnoli, descreve que os franceses partiram para a linha de frente se utilizando de equipamentos semelhantes aos utilizados na Guerra Franco-Prussiana (1870-71), “calça garance (vermelha), capote com as abas dobradas (para facilitar a marcha), gorro de pano, faixas de lona envolvendo as pernas, mochila pesando 50 kg era o uniforme do Exército Francês” (ARARIPE 2015, p. 326). Segundo o historiador Marco Stancik (2015), esse colorido uniforme era um dos motivos de orgulho do povo francês pois, “remetia à uma tradicional herança do século XIX, porém já se revelava anacrônica e muito em breve seria abandonada em favor da camuflagem” (STANCIK, 2015, p. 60)⁵.

A palheta de cores do jogo inclusive, é outro elemento que se pode analisar. Como Eva Heller (2013) destaca em seu livro *A Psicologia das Cores*, cada cor pode produzir diversos efeitos, porém as mesmas cores estão sempre associadas a sentimentos e efeitos similares. E através das cores

⁵ Tratando-se de um jogo que aborda a memória coletiva e possui um caráter nacionalista, a representação do uniforme *le bleu* e a *pantalon rouge* acaba sendo significativo para o entendimento do despreparo da França para guerra. O assunto é abordado inclusive, pelo ministério da defesa da França. Disponível em: <https://www.defense.gouv.fr/fre/actualites/articles/le-saviez-vous-le-pantalon-de-la-discorde>. Acesso em: 25 de out. 2021.

é possível “oferecer uma vasta gama de significados convencionados ou associativos, que são de grande relevância para o entendimento de uma mensagem visual” (MEDEIROS FILHO *et al.*, 2015, p. 3). Ainda segundo Medeiros Filho (2015, p. 3), “em um jogo, as cores devem transmitir aspectos da personalidade dos personagens, aspectos culturais, de missão e do ambiente”.

Em *Valiant Hearts*, os aspectos das cores influenciam a imersão no ambiente hostil da guerra. Ao avançar no conflito se tem a mudança na paleta de cores da ambientação. Na figura acima, pode-se notar uma coloração mais clara, puxando para tons de amarelo e azul. Na análise de Eva Heller, essa combinação de cores pode transmitir a sensação de tranquilidade e paz, até mesmo de esperança. No contexto da cena, a Guerra ainda não havia começado para o protagonista. Porém, logo em seguida, quando o personagem entra em combate, temos uma sutil alteração no jogo de cores, passando a tons escuros e acinzentados, que combinados com outros elementos, tais como a música, podem trazer a sensação de brutalidade e agressividade. Já quando começa a guerra de trincheiras, a coloração passa para tons escuros e neutros como o marrom, que combinados com o cinza, trazem uma sensação de hostilidade, de mal, “o que nos remete a pensar em um cenário sombrio” (MEDEIROS FILHO *et al.*, 2015, p 3). Assim como quando o jogo quer representar sentimentos negativos dos personagens, bem como a representação da morte ou da dor, a cena fica em tons alaranjados e avermelhados, o que para Heller significa o ódio e inconformismo (ver figura 3):

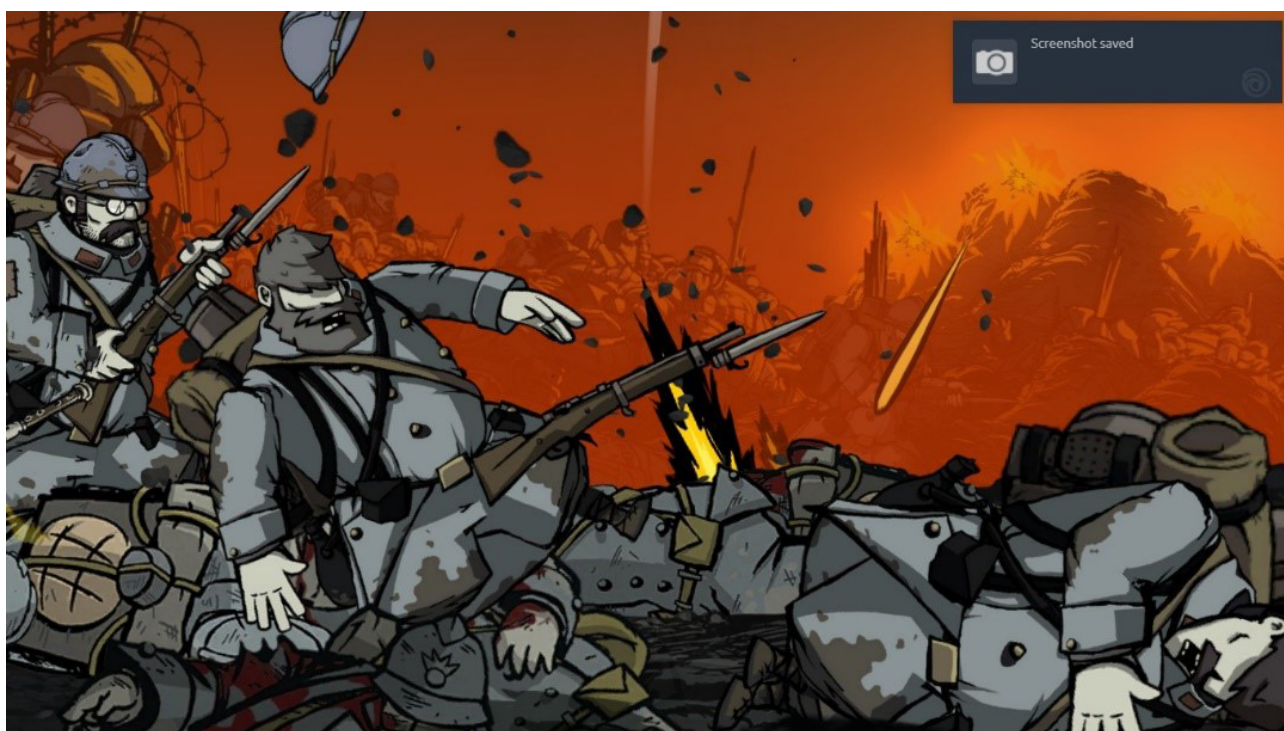


Figura 3 – Exemplo da arte do game 2

Fonte: Captura de tela da *gameplay* de *Valiant Hearts – The Great War* (2014) efetuada por *print screen*, produzida por Marcos Antonio Manoel Jr. em 12 mai. 2019 durante partida do jogo no *notebook*.

Aqui o jogo representa a morte de um personagem secundário. Nota-se que não aparece sangue ou violência explícita, mas a combinação de cores já deixa subentendido o que aconteceu. As imagens do jogo juntamente com os sons, ajudam na imersão do jogador com a história apresentada. A música e o som de um jogo são fatores que também contribuem na imersão do jogador com o enredo apresentado. Como observa Angeloni *et al.* (2017), o som produz uma ligação com o mundo físico além de poder representar um papel significativo para a percepção de realismo e formar a base para a imersão do jogador. Embora em grandes produções a trilha sonora seja deixada de lado em detrimento dos gráficos, em *Valiant Hearts*, a música se torna um fator primordial, pois ela não serve apenas como plano de fundo da História, ela faz parte do enredo.

De acordo com os desenvolvedores, o som do jogo deveria ser o mais próximo e realista possível com os sons da Primeira Guerra Mundial. Segundo o diretor de áudio Yoan Fanise, eles buscaram gravar o som ambiente da região das trincheiras de Verdun. Angeloni et al (2017) abordam que usar sons ambientes, de onde não seja possível aos jogadores associarem com alguma coisa, pode produzir instintivamente um sentimento de medo. Essa “fonte de efeito” é conhecida como sons “não-digéticos”. Mas ainda assim, alguns sons foram produzidos em estúdio; como o corte de arames e a retirada dos pinos de granadas. Já para áudios de ação, explosões, tiros etc. foram utilizados os áudios do documentário *Apocalypse*, que forneceram aos produtores, sons gravados diretamente do conflito. Essas fontes sonoras são conhecidas como sons “digéticos”.

Aymeric Schwartz, um dos designers de áudio, salienta que cada um dos personagens principais tem uma música tema, mas que no geral as músicas remetem as situações. Por exemplo, nas cenas em que aparecem personagens indianos a música lembra a uma cintara com alguns tambores; Freddie por exemplo, possui uma trilha épica e sons de engrenagens quando realiza uma tarefa; já Anna tem trilhas calmas de piano, e quando realiza alguma ação, um som contrastante de violino.

O piano inclusive é o principal instrumento musical presente nas músicas do jogo. Na fala dos desenvolvedores eles buscavam um instrumento que fosse bastante expressivo e que tivesse ao mesmo tempo, “uma dimensão íntima e universal”. No geral, os produtores se utilizaram de uma ampla variedade de músicas para as cenas, principalmente músicas que eram tocadas no início do século XX.

Como destacado, as músicas fazem parte da história, e interagem com as ações dos personagens. E isso exigiu um esforço enorme de mixagem para poder dar o timing certo para cada cena. O *timing* é o grau de sincronização entre o efeito do som e o objeto visual (ANGELONI *et al.*, 2017, p. 902). Os autores abordam que existem três tipos de *timing* possíveis em se utilizar nos games: o som criado para coincidir com alguma ação, como por exemplo, o corte de um arame ou o arremesso de uma granada; o *timing* atrasado ou adiantado, que é quando o som alerta que alguma coisa vai acontecer por exemplo; e o timing sem tempo, ou seja, a trilha sonora ou sons ambientes, que embora não tenha um tempo específico, ainda assim são pré-programados para acontecerem em determinadas situações (ANGELONI, 2017).

Um dos exemplos onde pode-se observar essa interação da música com a história e com as ações dos personagens, no jogo, são nas missões de táxi (ver figura 4). Nessas missões (quatro ao longo do jogo), deve-se desviar de obstáculos e bombas ao som de músicas como “cancan” de Offenbach, ou “The Tale of Tsar Saltan” de Nikolai Rimsky-Korsakov. Uma das conquistas possíveis do jogo é completar a missão sem esbarrar nos obstáculos, porém, como as ações dos obstáculos seguem os ritmos das músicas, o nível de dificuldade transpassa de um ritmo frenético para um ritmo mais calmo. Essa interação será mais aprofundada no próximo item da análise.

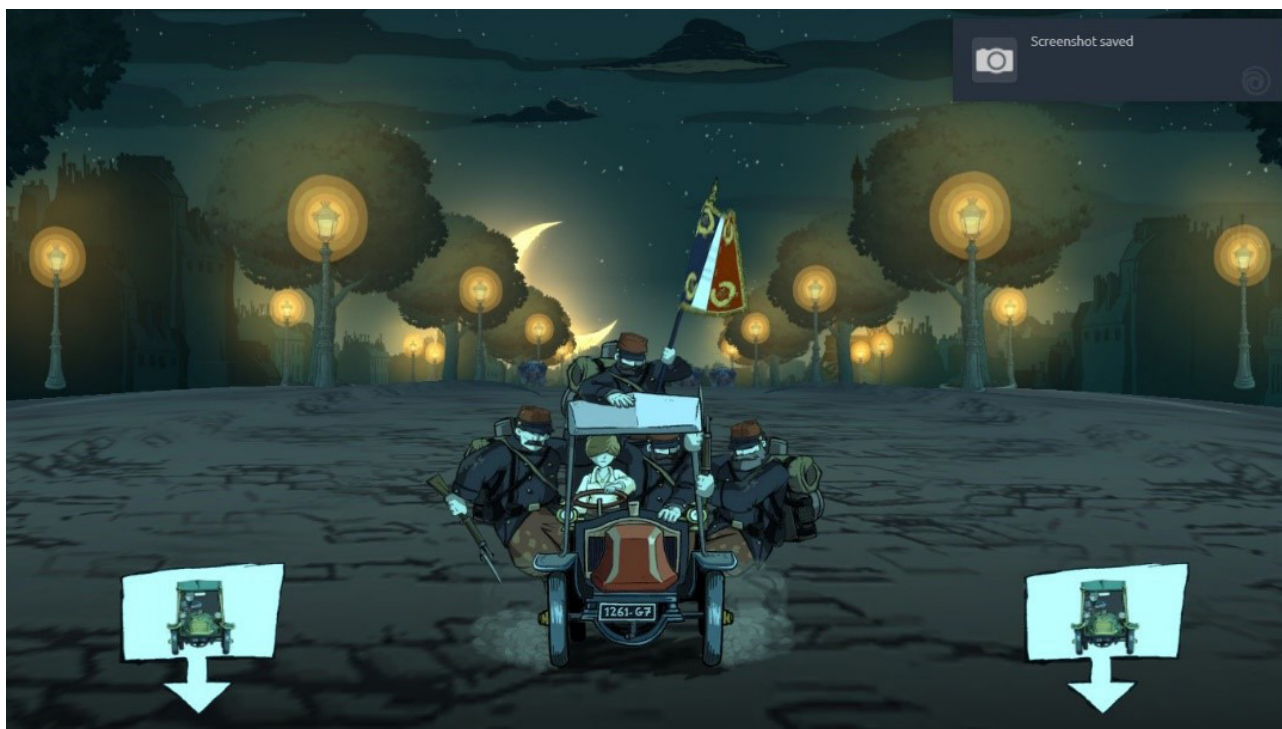


Figura 4 – Taxis para o Marne

Fonte: Captura de tela da *gameplay* de *Valiant Hearts – The Great War* (2014) efetuada por *print screen*, produzida por Marcos Antonio Manoel Jr. em 11 mai. 2019 durante partida do jogo no *notebook*.

Como já abordado, a jogabilidade do jogo é baseada em resolver puzzles e avançar ao longo do cenário, de modo que para o avanço da narrativa é estritamente necessário que esses quebra-cabeças sejam resolvidos. O jogo apresenta um tutorial, que seria o treinamento básico dos soldados, onde se aprende os poucos controles do jogo, bem como as ações possíveis de se fazer com os personagens (ver figura abaixo):



Figura 5 – Jogabilidade 1

Fonte: Captura de tela da *gameplay* de *Valiant Hearts – The Great War* (2014) efetuada por *print screen*, produzida por Marcos Antonio Manoel Jr. em 11 mai. 2019 durante partida do jogo no *notebook*.

Cada personagem principal possui um atributo específico e sua própria história. Emile é um fazendeiro que foi convocado para a guerra logo no início do conflito, ele representa os cidadãos comuns franceses que como os desenvolvedores afirmaram, “não eram soldados”. No jogo, sua “habilidade”, por exemplo é poder cavar e destruir obstáculos. Emile tem uma filha, Marie, e um neto, que são deixados em Saint-Mihiel, um pequeno vilarejo no norte da França. Marie é casada com Karl, um jovem alemão que é convocado a para o exército de seu país natal. O objetivo de Karl é tentar retornar para a sua família.

Outro personagem com destaque é Freddie, um imigrante afro-americano que conhece Emile no embarque para o front. Sua habilidade é representada pela sua força física que lhe permite fazer trabalhos braçais, além de possuir um alicate que contribui para cortar arames ao longo do jogo. Freddie se alista no exército francês após a morte de sua esposa, vítima de um bombardeio causado pelo antagonista, Barão von Dorff. É interessante analisar a representação e o significado de um afro-americano em um jogo francês. Em uma das informações de hiperlinks do jogo, é informado que cerca de 128 norte-americanos se alistaram no exército francês em 1914, contudo, não se tem a informação do número de negros. Essa informação pode soar irrelevante, porém, se tratando de um evento do início do século XX, deve-se considerar que havia uma extensa segregação racial, sobretudo nos Estados Unidos.

O historiador Flávio Thales Ribeiro Francisco (2016), trabalha em seu artigo a formação de hierarquias raciais no pós-abolição e o debate na imprensa negra sobre a integração da população negra nos Estados Unidos durante a Primeira Guerra Mundial. Claro, o artigo é focado nos Esta-

dos Unidos, porém, é possível analisar os esforços e as lutas pelo reconhecimento dessa população. A militância negra viu a guerra como uma oportunidade de “reforçar a importância da integração racial, clamando pelo recrutamento dos negros para o exército. A atuação dos combatentes negros demonstraria a lealdade dos afro-americanos com a nação” (FRANCISCO, 2016, p. 75). Ao se trazer para o contexto francês é possível compreender a representação de um imigrante afrodescendente (mesmo que seja norte americano). No capítulo três da quinta edição do livro *História da Vida Privada*, é feita a abordagem dos imigrantes na França. No texto pode-se observar que, “apesar da ideia corrente de que a França, terra acolhedora, obedece a uma longa tradição de hospitalidade, todas as evidências mostram que a massa da população foi e continua a ser xenófoba” (PROST; VICENT, 1992, p. 495) pois, a população não aceita que novas culturas e novas formas de civilidade influenciem a vida social e moral do país (PROST; VICENT, 1992).



Figura 6 – Soldados negros:

Fonte: Captura de tela da *gameplay* de *Valiant Hearts – The Great War* (2014) efetuada por *print screen*, produzida por Marcos Antonio Manoel Jr. em 12 mai. 2019 durante partida do jogo no *notebook*.

A França atravessa hoje graves problemas sociais, sobretudo causado pelas questões migratórias, e ter em um jogo que remete à memória, a representação de um personagem imigrante e negro, tende a retomar a “lealdade” que esse povo tem com a nação. Embora seja possível realizar uma crítica, que mesmo a França possuindo diversas colônias africanas e se tenha no jogo uma hipermídia que presta homenagem à divisão Marroquina, os desenvolvedores preferiram representar os negros por meio de um imigrante norte-americano. Além de que, nas únicas cenas que aparecem outros soldados negros (ver figura 6 acima), eles são salvos por um francês legítimo, o que retoma ao ponto nacionalista, retratando a República Francesa como símbolo de salvação e liberdade.

Já Anna⁶, além de dirigir o táxi, também possui mini games que servem para curar personagens feridos (ver figura 6), na imagem temos um exemplo do mini game com a Anna. A cada batimento cardíaco deve-se apertar um botão específico. Se errar a tecla, a atadura recebe manchas de sangue. Todos os quatro, porém, podem realizar ações como abrir portas, arremessar objetos, empurrar armários ou mexer em engrenagens. Por fim temos Walt, o cachorro. Walt serve como um auxiliar em várias ações ao longo da história. Seu latido pode servir como timing para avisar sobre algum obstáculo, bem como pode pegar objetos e cavar para recolher os colecionáveis. Ao ativar um botão específico (LB no caso do controle do XBOX), é ativado uma visão canina, onde podemos controlar as ações do cachorro.

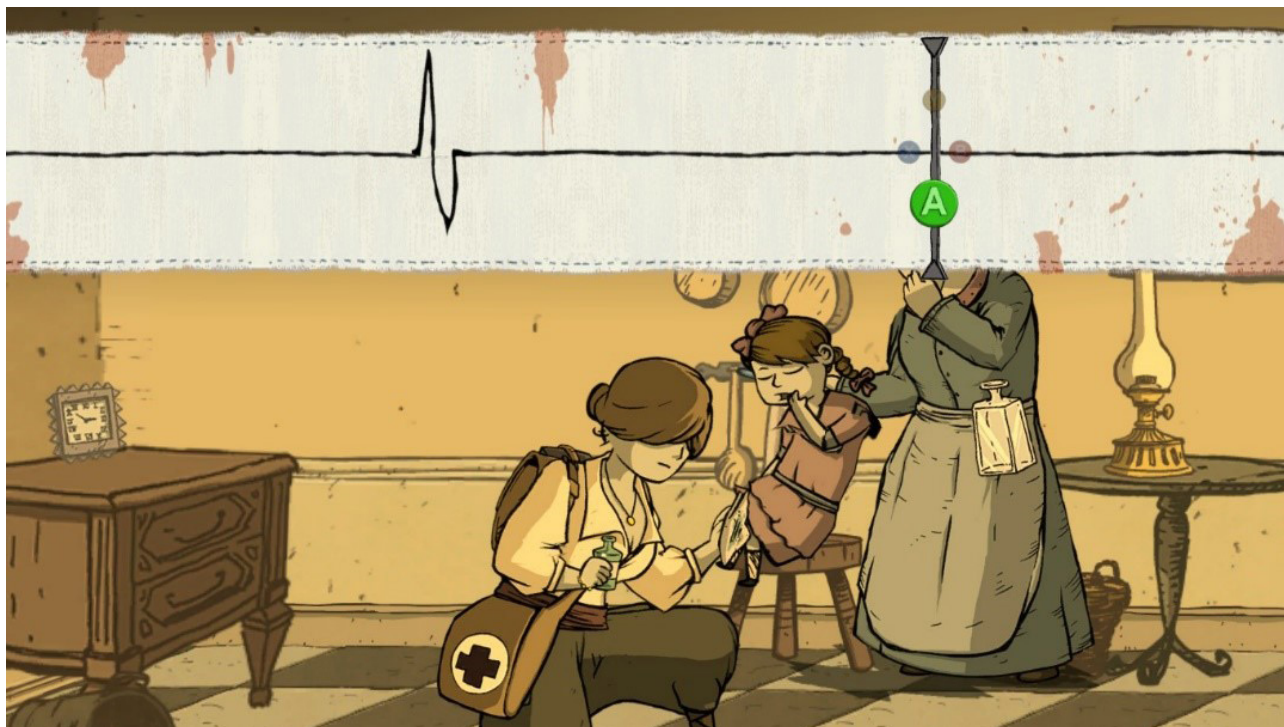


Figura 7 – Jogabilidade 2

Fonte: Captura de tela da *gameplay* de *Valiant Hearts – The Great War* (2014) efetuada por *print screen*, produzida por Marcos Antonio Manoel Jr. em 11 mai. 2019 durante partida do jogo no *notebook*.

Em cada capítulo existem entre cinco e seis itens colecionáveis (ver figura 8) que podem ser encontrados no cenário do jogo. Esses itens representam desde moedas, capacetes, balas etc. até objetos pessoais, como penicos, aparelhos de barbear, e cartas. Esses objetos foram encontrados nos locais onde ocorreram batalhas, ou foram doados por pessoas através de uma campanha de arrecadação, e reproduzidos no jogo. É uma das formas que os desenvolvedores encontraram para mostrar o lado humano da guerra, pois muitos são objetos pessoais e que detinham algum sentimento.

⁶ Uma das hipóteses que podemos traçar, diz respeito ao nome das personagens femininas do game. A junção dos dois nomes formaria “Marianna”, uma quase alusão ao nome “Marianne” que está ligado diretamente à figura da República Francesa.

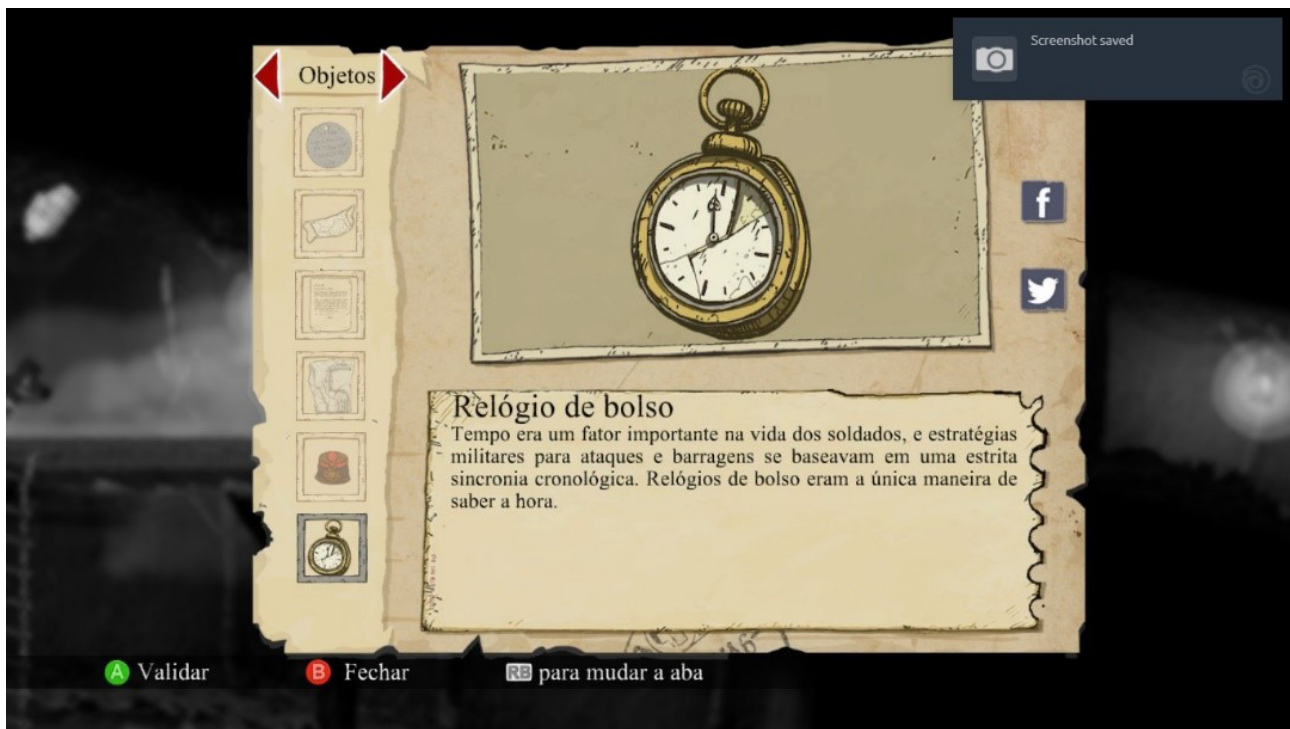


Figura 8 – Colecionáveis

Fonte: Captura de tela da *gameplay* de *Valiant Hearts – The Great War* (2014) efetuada por *print screen*, produzida por Marcos Antonio Manoel Jr. em 11 mai. 2019 durante partida do jogo no *notebook*.

Desta forma, abordamos os principais aspectos técnicos do jogo. Desses elementos, é possível ter uma noção das mecânicas e regras que ajudam na narrativa do jogo, além de ilustrar a forma que os desenvolvedores representaram a guerra. Ao criarem um jogo com uma arte inspirada nas HQ's, se tem uma representação pouco usual do conflito pois, como salientado por eles, é uma forma de aproximar a guerra com pessoas que nunca tiveram nenhum contato com elas, ao mesmo tempo pode ser considerada uma forma de chamar a atenção.

CONCLUSÃO

O *videogame* há muito deixou de ser percebido socialmente apenas como uma atividade voltada ao lazer, direcionada única e exclusivamente às crianças. Enquadra-se como o principal produto de uma indústria que gera bilhões de dólares anualmente, constatação que se deve ao fato de o *videogame* estar inserido em diversos nichos e classes da sociedade. Torna-se um dos mais bem-sucedidos meios de reprodução cultural, através de suas características unem o lúdico a uma narrativa interativa, e que juntos produzem uma imersão. O *videogame* se torna um objeto capaz de transmitir discursos e visões de mundo que podem influenciar pensamentos e modos de vida. Contudo, conforme abordado, ainda é um objeto que não possui grandes estudos pela área da História.

Pode-se adentrar no campo da História Cultural, que estuda e analisa os diversos meios de transmissões e reproduções culturais, através dos conceitos de práticas e representações. A própria produção e desenvolvimento do *videogame*, sendo ele o console ou o jogo, já é o resultado de uma

prática cultural, assim como a comercialização e a venda dos produtos. As narrativas dos jogos transmitem uma história que, apesar da ficcionalização do meio, é imbuída de discursos e ressignificações que partem do imaginário de seus desenvolvedores. Ao jogar o *videogame*, o jogador já está desenvolvendo uma prática – individual ou coletiva, a exemplo de grupos que se reúnem para jogar determinado jogo –, formando comunidades.

O jogo *Valiant Hearts – The Great War*, apesar de sua simplicidade (comparado às dinâmicas mais complexas de outros jogos) transmite discursos pedagógicos por meio de sua narrativa, trazendo uma visão de mundo dotada de imaginários e ressignificações. Ao retratar a Primeira Guerra Mundial, o jogo presta homenagem a todos os combatentes do conflito. Porém, quando se analisa as entrevistas com os desenvolvedores, fica evidente que esses combatentes são os “heróis” franceses, bem como há uma clara exaltação a França. Vale lembrar que o jogo está inserido num contexto de comemorações, logo, esse patriotismo se faz presente. Mesmo que haja hoje um consenso em não apontar culpados pelo conflito e buscar celebrar esse fato não como uma vitória, mas, sim, como a “paz”, o sentimento de vitória e de revanche ainda está inserido no imaginário da sociedade francesa. O desenvolvimento de uma pesquisa de forma mais detalhada, no âmbito da pós-graduação, demonstrará avanços mais conclusivos desta pesquisa, que se apresenta de forma sucinta no formato de artigo para este dossiê temático.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

AARSETH, Espen. O jogo da investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos. **Caleidoscópio**, Porto, n. 4, p. 9-23, 2011.

AARSETH, Espen. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

ALMEIDA, Fábio Chang de. O historiador e as fontes digitais: uma visão acerca da internet como fonte primária para pesquisas históricas. **Aedos**, Porto Alegre, v. 3, n. 8, p. 9-30, 2011. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/aedos/article/view/16776>. Acesso em: 6 nov. 2020.

ALVES, Lynn Rosalina. Games e educação: desvendando o labirinto da pesquisa. **Revista UNEB**, Salvador, v. 22, n. 40, p. 177-186, 2013.

ANGELONI, Maria Paula Corrêa *et al.* Influências internas nos videogames: como roteiro e som podem afetar a percepção dos jogadores. *In: SBGAMES*, 16, 2017, Curitiba: SBC - Proceedings of SBGames, 2014, p. 899-907. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175471.pdf>. Acesso em: 26 out. 2021

ARARIPE, Luiz de Alencar. Primeira Guerra Mundial. *In: MAGNOLI, Demétrio (org.). História das guerras*. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2015. p. 319-354.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Jogos digitais e aprendizagens: o jogo *Age of Empires III*** desenvol-

ve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores? 2009. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

AZEVEDO JÚNIOR, Mariano. O pop não poupa a História: como os *videogames* interpretam o passado a serviço da globalização cultural. **Contemporâneos**, Santo André, n. 15, p. 1-26, 2017.

BELLO, Robson Scarassati. História e videogames: como os jogos eletrônicos podem ser pensados por historiadores. *In: Café História*, [S/I], 13 nov. 2017. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/historia-e-videogames>. Acesso: 7 jun. 2021.

BELLO, Robson Scarassati. Sobre História e *videogames*: possibilidades de análise teórico-metodológica. *In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA*, 27, 2013, Natal. **Anais do XXVII Simpósio Nacional de História**. Natal: ANPUH, 2013, p. 1-17.

CARREIRO, Marcelo. Jogando o passado: *videogame* como fontes históricas. **História e Cultura**, Franca, v. 2, n. 2, p. 157-173, 2013.

CARVALHO, Diogo. História e *videogames*: contribuições de Espen Aarseth para o debate metodológico. *In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA*, 29, 2017, Brasília. **Anais do XXIX Simpósio Nacional de História**. Brasília: ANPUH, 2017, p. 1-20.

CUSTÓDIO, José Antônio Loures; AFIUNE, Pepita de Souza. A imersão nos games e a possibilidade de representação histórica. *In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA CULTURAL*, 7, 2014, São Paulo. **Anais do VII Simpósio Nacional de História Cultural**. São Paulo: ANPUH, 2014, p. 1-15.

FERREIRA, Emmanoel Martins. Da arte de contar histórias: games, narrativa e interatividade. **Comunidades Virtuais**, Salvador, p. 1-13, 2007. Disponível em: http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod_seminary_submission/trabalho_215/trabalho.pdf. Acesso em: 14 mar. 2020.

FRANCISCO, Flávio Thales. Por uma cidadania de primeira classe: supremacia racial e o debate sobre integração na imprensa afro-americana na Primeira Guerra Mundial (1917- 1919). **Sankofa**, São Paulo, v. 19, n. 1, p. 287-308, 2016. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/sankofa/article/view/12545>. Acesso em: 26 out. 2021.

FRASCA, Gonzalo. **Play the message: play, game and videogame rethoric**. 2007. Tese (PhD in Philosophy) – Department of Communication University of Copenhagen, Copenhagen, 2007.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

HOBBSAWM, Eric. **Era dos Extremos, o breve século XX: 1914-1992**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

LANGER, Johnni. Metodologia para análise de estereótipos em filmes históricos. **História Hoje**,

São Paulo, n. 5, p. 1-13, 2004.

LIMA, Rafael; LIMA, Leonardo. A estrutura narrativa dos jogos eletrônicos. *In: SBGAMES*, Brasília: SBC - Proceedings of SBGames, 2015, p. 695-698. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-short/147515.pdf>. Acesso em: 7 jun. 2021.

MCGONICAL, Jane. **Reality is broken**: why games make us beter and how they can change the world. London: Handon House, 2011.

MAGNOLI, Demétrio (org.). **História das guerras**. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2015.

MANOEL JUNIOR, Marcos Antonio. **Videogames como mídia de representação histórica: análise do jogo Valiant Hearts – The Great War (2014)**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Escola de Educação e Humanidades, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2019.

MARQUES, Adhemar Martins. **História Contemporânea através dos textos – Textos e documentos**: 5. São Paulo: Contexto, 1990.

MEDEIROS FILHO, Marisardo *et al.* Games, cores e personagens: uma análise da relação cromática em jogos digitais clássicos. *In: SBGAMES*, Teresina: SBC - Proceedings of SBGames, 2015, p. 593-602. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147591.pdf>. Acesso em: 26 out. 2021.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. **Games: contexto cultural e curricular juvenil**. 2006. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Educação, Universidade Federal da Paraíba, Paraíba, 2006.

MONTEIRO, Christiano Britto; BEZERRA, Rafael Zamorano. Games e história: monumentos digitais. *In: ALVES, Lynn; TELLES, Helyom Viana; MATTA, Alfredo.* (org.). **Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história**. Salvador: EDUFBA, 2019, p. 15-38.

MONTEIRO, Christiano Britto. Videogames como fonte de análise histórica. **O Olho da História**, n. 16, p. 1-15, 2011.

MORAES, Luís Edmundo. **História Contemporânea: da Revolução Francesa à Primeira Guerra Mundial**. São Paulo: Contexto, 2017.

MURRAY, Janet. From game-story to cyberdrama. *In: WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat.* **First person: new media as story, performance and game**. Cambridge/Massachusetts: The MIT Press, 2006, p. 2-11.

NEVES, Isa Beatriz da Cruz; ALVES, Lynn Rosalina Gama; BASTOS, Abelmon de Oliveira. Jogos digitais e a História: desafios e possibilidades. *In: SBGAMES*, 11, 2012, Brasília. Anais do XI SBGames. Brasília: SBC - Proceedings of SBGames, 2012, p. 192-195. Disponível em: <http://>

sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S17.pdf. Acesso em: 7 jun. 2021.

PERRY, Marvin. **Civilização Ocidental: uma história concisa**. 4. ed. São Paulo: WMF/Martins Fontes, 2015.

PETRY, Luíz Carlos. O conceito antológico de jogo. In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (org.). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidência**. Campinas: Papirus, 2016. p. 17-42.

PROST, Antoine; VICENT, Gérard. **História da vida Privada, 5: da Primeira Guerra a nossos dias**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

SENA, Samara de *et al.* Aprendizagem baseada em jogos digitais: a contribuição dos jogos episódicos na geração de novos conhecimentos. **Renote**, Porto Alegre, v. 14, n. 1, p. 1-11, 2016. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/download/67323/38417>. Acesso em: 7 jun. 2021.

SILVA, Kalina Vanderlei; SILVA, Maciel Henrique. **Dicionário de conceitos históricos**. São Paulo: Contexto, 2009.

SONDHAUS, Lawrence. **A Primeira Guerra Mundial: história completa**. São Paulo: Contexto, 2013.

STANCIK, Marco Antônio. Gloriosa conquista ou cruel destruição? A Grande Guerra (1914-1918) representada em cartões-postais alemães e franceses. **Temporalidades**, Belo Horizonte, v. 7, n. 1, p. 49-62, 2015.

TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. Ensino de história e videogame: problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado. In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (org.). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidência**. Campinas: Papirus, 2016, p. 125-146.

TELLES, Helyom Viana. Jogar e compartilhar: por uma descrição densa dos jogos eletrônicos baseados em simulações do passado. In: ALVES, Lynn; TELLES, Helyom Viana; MATTA, Alfredo (org.). **Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história**. Salvador: EDUFBA, 2019, p. 59-90.

VIZENTINI, Paulo Gilberto Fagundes. **Primeira Guerra Mundial: relações internacionais do século 20**. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 1996.