

A imersão in-game: os horrores da Primeira Guerra Mundial em Valiant Hearts: The Great War

Lucas Honório Magalhães
 Departamento de História
 Universidade Estadual do Ceará
 Fortaleza, Brasil
 lucashonoriogamagalhaes@gmail.com

Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa
 Centro de Educação
 Universidade Federal de Pernambuco
 Recife, Brasil
 caiotulicosta3@gmail.com

Resumo—O artigo em questão tem como objetivo primordial analisar a representação histórica referente a Primeira Guerra Mundial no game Valiant Hearts – The Great War, lançado no centenário do evento, em 2014, assim como investigar a construção da sua narrativa imersiva e de que maneira o jogo eletrônico utiliza dos seus elementos narrativos para imergir o seu jogador nos campos de batalha da Grande Guerra. Considerando os impactos econômicos e a relevância cultural da indústria de games no século XXI como justificativa, utiliza-se a metodologia da análise comparativa de Valiant Hearts e a representação da Primeira Guerra Mundial em sua narrativa, observando como sua estrutura contrapõe o padrão de jogos históricos do gênero estabelecido no mercado e de que maneira imerge seu jogador no contexto histórico representado. Por fim, considera-se o game como a fonte histórica que é, evidenciando como a representação do conflito é apresentada na narrativa e vislumbra-se seus objetivos enquanto simulador interativo de um episódio que ficou marcado por matar milhões de pessoas no século passado.

Palavras-chave—*game studies, narrative, imersão, representação.*

I. INTRODUÇÃO

Na sociedade atual, em função do avanço das tecnologias digitais, da internet e das redes sociais, os games apareceram como um produto da indústria cultural contemporânea que obteve a sua ascensão social e econômica de forma expressiva nas últimas décadas. Esse avanço, por sua vez, não passaria despercebido por pesquisadores, atraindo curiosidade também de economistas, jornalistas, políticos, historiadores e educadores, sendo, portanto, muito mais do que apenas entretenimento, mas também um objeto de estudo complexo e relevante que merece ser estudado por suas reverberações cotidianas.

Os games aparecem com relevância quando pensado no seu papel na sociedade contemporânea. Seja por serem tratados como produtos audiovisuais frutos de uma indústria lucrativa, como também por serem reconhecidas suas potencialidades lúdicas e utilização em sala de aula como artefato de ensino e também a sua utilidade como fonte histórica para interessados em estudar seus impactos.

O aspecto lúdico dos games se tornou nas últimas décadas um fenômeno cultural e econômico para a indústria do entretenimento, cuja produções rendem altos faturamentos todos os anos, bem como a venda de brinquedos e desenhos animados relacionados às grandes produções [1; 2]. Além disso, a ampliação das suas diferentes narrativas e as novas

mecânicas constantemente introduzidas nos seus títulos podem ser considerados como alguns dos principais fatores para que os games alcançassem a evidência e a importância que possuem hoje.

Após esse panorama, a produção em massa de inúmeros jogos com temática histórica também é notável. Portanto, cria-se a necessidade prática de tratar o material produzido como fonte histórica, e, principalmente, como um recente e moderno campo de pesquisa que precisa ser discutido a partir de suas intenções, objetivos e a relação com a História.

Para resolver essas questões e entender diferentes tipos de games que compõem esse cenário emprega-se a classificação que auxilia na compreensão do considerado “padrão” da indústria no que se referem jogos históricos. Contudo, percebemos nessa categorização qualquer game que tem como tema principal de suas narrativas uma adaptação realística ou inspirada em fatos e/ou períodos históricos reais [3].

Agrupa-se a diversidade dos games em três grandes classes: a) jogos baseados em ação, não-narrativos (luta, competição, pular e correr, esportivos etc.); b) jogos de inteligência, construir e destruir (simulação, quebra-cabeça, estratégia, enigmas etc.); c) jogos de exploração, de aventura, narrativos (RPGs, gráficos e textuais [3]. Nesse cenário, os jogos históricos buscam integrar em suas narrativas esses inúmeros elementos interativos presentes nas classes acima para que consigam fixar seus jogadores em suas respectivas histórias.

Dito isso, o presente trabalho tem por intento discutir como ocorre a construção da representação histórica da Primeira Guerra Mundial (PGM) tomando como exemplo o game Valiant Hearts, de 2014, a partir de uma breve análise de sua narrativa imersiva, seus personagens e seu processo de criação e utilização de elementos pertencentes ao período da Guerra e comparação com o período representado.

Como metodologia, compreendemos Valiant Hearts e seus objetivos enquanto mídia de representação histórica ao utilizar a estratégia de investigação híbrida entre a Análise Ingame e a Análise Iconográfica [4]. Neste percurso, o historiador, enquanto pesquisador e responsável por dar sentido à produção humana baseia-se na compreensão de imagens estáticas interpretando representações e simbologias contidas em determinados momentos da narrativa de games como suas fontes historiográficas de pesquisa. Por outro lado, também se consideram as imagens em movimento, ou seja, o game em si como foco do historiador responsável por pesquisá-los enquanto objetos e perceber suas representações históricas.

II. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A. *Jogos Históricos e Narrativas Contemporâneas*

Pode-se compreender através dos games, e em especial os jogos históricos, as relações sociais entre personagens e as representações apresentadas ao jogador por meio de suas narrativas históricas. Afinal, se trata essencialmente de uma produção humana sobre um fato histórico. Chartier [5] afirma que todo documento, seja literário ou de qualquer natureza, é a representação real que se apreende e não se pode desligar de sua realidade de texto, construído pautado em regras próprias de produção inerentes a cada gênero de escrita, de testemunho que cria “um real” na própria “historicidade de sua produção e na intencionalidade de sua escrita” [5].

Dessa forma, consideraremos os games como um mecanismo audiovisual e interativo de representações históricas que carrega intenções e objetivos. Considerável a essa afirmação, concebemos também esses produtos como potenciais documentos históricos que merecem ser estudados e interpretados como tais. É importante atestar que qualquer representação histórica é fruto de diferentes escolhas e provenientes de inúmeros fatores como interesses pessoais, econômicos ou políticos, atentando-se a suas intenções enquanto entretenimento.

Tendo isso posto, deve-se atentar que através dessas narrativas e das representações históricas presentes nesses “jogos históricos”, os jogadores serão transportados para um mundo virtual, podendo de certa maneira interagir, participar e transformar a realidade representada na qual ele é apresentado. Contudo, ao afirmarmos que os games e em especial os históricos devem e podem ser considerados como um documento histórico, também colocamos como primordial a necessidade do diálogo entre os historiadores e essas narrativas imersivas nas quais os seus jogadores são apresentados. Dessa forma, deve-se atentar ao fato de que quando se utiliza o termo documento, não se atrela a qualquer sentido que fique por conta do passado, em verdade, “é um produto da sociedade que o fabricou segundo as relações de força que aí detinham o poder”, portanto, somente por intermédio de uma análise desse objeto enquanto monumento é que permite “à memória coletiva recuperá-lo e ao historiador usá-lo cientificamente” [6].

Quando pensamos nas representações audiovisuais e estudos da PGM, percebemos claramente um grande desinteresse por parte das grandes indústrias e de outras áreas como a cinematográfica e até mesmo as produções historiográficas sobre o período voltadas para entender esse conflito, principalmente quando comparamos com a sua sucessora, a Segunda Guerra Mundial (SGM). Dessas constatações percebe-se discrepância no número de material produzido em relação as duas, mesmo tendo em vista que se tratou do maior confronto entre países até então, com cerca de 17 milhões de baixas, e entre esses números não se somaram apenas soldados de ambos lados, mas também civis que morreram naquele período.

Contudo, a SGM, para a indústria cultural, se trata de uma “galinha dos ovos de ouro”, ou seja, de um período intensamente lucrativo para as suas produções, sendo de certa forma um período histórico idealizado e constantemente representado por inúmeros historiadores e, graças ao avanço

da tecnologia, atinge massivamente também os meios audiovisuais, sejam filmes, séries e games.

Outra justificativa para o desinteresse dos desenvolvedores em representar a PGM talvez se explique pelas características únicas e singulares que cercam esse conflito, como por exemplo as batalhas de trincheiras. Estas, poderiam ser grandes e demorados conflitos em campos de batalha cujo espaço era marcado por longos caminhos de terras que serviam de proteção para ambos os lados, o que poderia garantir para tais batalhas a transformação em verdadeiros símbolos que representavam a guerra como o conflito que foi [7]. Algo que pode ser ofuscado quando comparamos com as reverberações da SGM nos games. Há “o lado mau” mais evidente, uma publicidade intensa, de certo modo icônica e emblemática. Porém, sobretudo, têm-se mais registros fotográficos e imagéticos, o que fomenta o imaginário cultural popular do entretenimento [8] Além disso, a SGM foi mais atrativa pela popularidade que atingiu em filmes, livros, séries e outros diversos produtos midiáticos [8].

B. *A Representação da Primeira Guerra em Valiant Hearts*

O ano é 2014. Exatos 100 anos após o primeiro grande conflito armado em escala global já visto na história [7]. Era o centenário de um conflito que devastou e traumatizou o continente europeu por décadas e que o mudou ideologicamente, economicamente e estruturalmente de forma definitiva. Se trata de um ano responsável por reascender uma lembrança com características ambíguas, principalmente por se tratar de uma época em certos termos esquecível devido aos traumas vividos por aqueles que sofreram diretamente ou indiretamente as consequências do conflito. Contudo, talvez não na mesma proporção, ainda se trataria de um ano marcado pela recontagem daquele período, através de inúmeras produções cinematográficas, documentárias e historiográficas que buscavam, devido ao centenário do embate, relembrar mais uma vez aquele conflito e homenagear os que lutaram e morreram no embate global.

Nesse cenário marcado pela busca em representar através das produções audiovisuais diferentes períodos da história por meio da indústria do entretenimento, e, em especial, as guerras contemporâneas surge em 2014, produzido pela Ubisoft, o game *Valiant Hearts*. Logo de início, podemos elencar algumas das características singulares que tornam *Valiant Hearts* uma exceção no dito “padrão” estabelecido pela indústria de games contemporânea ao representar um conflito por meio de suas produções. Essas distinções podem ser percebidas quando colocamos em questão o processo de criação e as fontes históricas utilizadas pelos desenvolvedores para representar com exatidão ou, como ocorre na maioria das vezes em outros jogos históricos, uma representação semirreal do período enaltecido.

Dito isso, o game em questão se destaca a princípio desde a sua base principal de fontes, assim como em suas inspirações para a construção da narrativa. Nesse processo de criação do game podemos até mesmo compará-lo, com certa semelhança, com o processo de construção de produções historiográficas. Afinal, foram utilizados em desenvolvimento consultas à inúmeras fontes históricas da época como depoimentos e cartas trocadas entre os soldados durante o conflito, além de documentos provenientes do Australian War Memorial, British Pathé, Gaumont Pathé Archives, Library of Congress, Ministério da Defesa da Bélgica e do apoio dos autores do documentário *Apocalypse: World War I* e do portal *Mission Centenaire 14-18* [8].

Valiant Hearts, diferentemente do padrão visto em outros games da PGM (como Battlefield 1 e Verdun, que colocam o jogador como controlador de um soldado cuja única função é ser uma espécie de máquina feita pra matar qualquer inimigo a sua frente), quebra o padrão comumente visto em games do gênero. Pois, em sua estrutura, possui como mecânica principal uma série de puzzles (quebra-cabeças) para serem resolvidos, que assim avançam a narrativa do jogo e o desenvolvimento dos personagens. Nesse percurso, os usuários podem imergir em um vasto acervo de cenários que possuem como base representativa importantes lugares que foram palco de diversas batalhas durante a PGM.

Valiant Hearts se destaca por seu visual ímpar no que geralmente se espera de um game sobre guerras. No que diz respeito a títulos com narrativas baseadas em períodos históricos que possuem como foco as guerras do século XX, temos, geralmente, armas como soluções e desencadeamentos narrativos. Porém, em Valiant Hearts as armas não são solução e nem mesmo matar o inimigo é o objetivo principal. O foco não é tornar o jogador uma máquina de guerra, mas recontar a história daqueles que não tiveram suas histórias contadas de uma maneira interativa e singular.

Se destaca, principalmente, por entregar múltiplas narrativas, ou seja, propõe diferentes pontos de vista do conflito com foco em ambos os lados da guerra, possuindo como alicerce dessas características os personagens. Estes, por sua vez, são apenas civis que foram convocados inesperadamente para o campo de batalha, diferente de outros games que ao retratar esse período evidenciam e exploram apenas uma das perspectivas. E, por muitas vezes, sempre têm como mediador um personagem que é caracterizado como um soldado treinado para o combate sem se importar com aspectos como sentimentos e razões para estar no conflito.

A preocupação ao retratar o aspecto humano dos civis que tiveram suas vidas mudadas ao terem que vivenciar a guerra é uma das características ímpares de Valiant Hearts, que ilustra e especifica em meio a uma série de cenários com devastações e mortes uma perspectiva própria em relação aos sentimentos humanos de seus personagens em momentos nos quais estes, além de procurar salvarem a si seus aliados no conflito, buscam dar importância a um grande elemento presente no período da Guerra e também no game: as cartas trocadas pelos soldados. Estas foram importantes para que uma compreensão do interior dos campos de guerra se firmasse. Como afirma Rodrigues [10], o ato da longa separação de um cônjuge, de uma mãe, de sua terra e do ambiente doméstico, fez da escrita uma espécie de prática de sobrevivência por parte dos deslocados militares em tempos belicosos. “O afastamento de casa e a distância a que se encontravam as famílias pôs em movimento as funções da correspondência, fazendo da carta o refúgio privilegiado do sentimento, da saudade e da mensagem”.

A preocupação dos desenvolvedores não era dar foco para o conflito armado, mas trazer a humanidade de seus personagens e transformá-los em pessoas com sentimentos e com as mesmas aflições que os soldados do período tiveram. Segundo o roteirista Masseron, “eram pessoas comuns enfrentando situações extraordinárias ou mesmo desumanas” [11]. Esse tipo de trabalho é bastante comum na História no campo de análise de “História vista de baixo”, que possui como objetivos contar a história daqueles que não tiveram suas histórias contadas.

Um dos grandes diferenciais do game é justamente essa abordagem “vista por baixo”. A micro história se faz presente nos personagens criados para a narrativa e inspirados pelas cartas trocadas entre soldados durante a PGM. O título entrega para o jogador o comando de quatro diferentes personagens: a enfermeira belga Anna, que é voluntária na Guerra e tem o propósito de salvar o máximo de vidas possíveis (é responsável por imergir o jogador na realidade dos enfermeiros durante o conflito); o americano Freddie, soldado da legião estrangeira que busca vingança pessoal contra um general alemão; o fazendeiro francês de meia idade Emile, que é levado para a Guerra de maneira abrupta e inesperada; e Karl, o alemão casado com a filha de Emile e companheiro de rotina diária do cidadão francês, o que marca uma dualidade entre familiares que eventualmente se enfrentarão no fronte. Estes, são os responsáveis por ilustrar os principais conflitos do período e representam os soldados que foram obrigados a participar da Guerra. Também conta com a companhia do cão pastor alemão Walt.

A Ubisoft entrega com Valiant Hearts um sentimento de humanidade e afeto para com seus personagens. Um exemplo válido desse feito é o uso quase inexistente de palavras entre eles. É possível entender muitas vezes as aflições e anseios de cada personagem, embora distintos, por meio da linguagem corporal presente no jogo. Apesar das diferentes nacionalidades, sentimentos, objetivos e dores, Valiant Hearts cria um elo empático entre narrativa, personagem e jogador.

III. A NARRATIVA IMERSIVA DE VALIANT HEARTS

Ao pensarmos no conceito e nos debates teóricos referentes a representação histórica em mídias audiovisuais como cinema, séries e documentários, podemos notar um certo descaso por parte da historiografia em não estudar e nem analisar com o mesmo empenho as representações históricas presentes também nos games. Por isso, na presente pesquisa estudamos como o conceito da representação histórica e a sua prática é utilizado na narrativa histórica construída em prol do game Valiant Hearts. Contudo, é preciso contextualizar representação histórica.

Chartier [12], afirma que “o entendimento do mundo e da sociedade é construído por meio das representações da cultura social em relação com o coletivo [13]. As representações por meio da história cultural procuram compreender a elaboração dos sentidos das palavras, elementos imagéticos e símbolos, o que dialoga com Tedeschi [13] ao afirmar que esse campo também “busca a reconstrução das práticas culturais em termo de recepção, de invenção e de disputa de representações.

Dessa forma, ao se pensar em considerar o game como documento histórico é importante atestar que a representação histórica é fruto de diferentes decisões [14]. E, se trata de escolhas e recortes que buscam impor e conceber que o imaginário é construído socio historicamente e é dever de várias matrizes narrativas e lúdicas, constituindo sempre a ação de sujeitos localizados no tempo e no espaço que manipulam tropos e visões de mundo cuja intencionalidade pretende transformar a história em um objeto de entretenimento para consumo de massas, como um game, por exemplo.

Através dessas narrativas e das representações históricas, os jogadores são transportados para um mundo virtual, podendo de certa maneira interagir, participar e transformar a realidade e a representação histórica para a qual é apresentado. Ou seja, diferente de produções historiográficas ou

audiovisuais onde o consumidor ficaria restrito a leitura do período ou a assistir uma representação sem poder de interferir naquele cenário, através dos games é possível conceber ao jogador uma experiência única e interativa, a de unir o fenômeno da imersão e da representação histórica em uma só. Cria-se, nesse contexto, um ambiente histórico digital acessível, mutável e com infinitas possibilidades de criação para os desenvolvedores, característica essa única e que destoa dos outros meios de representações pelo engajamento.

Destacamos em *Valiant Hearts*, a utilização do gás de cloro pelos alemães na Batalha de Ypres em 1915 [7]. Nesse contexto, o gás era disparado contra as trincheiras inimigas que se protegiam da artilharia pesada e durante toda a Guerra foram utilizadas diversas formas de lançá-los, além de inúmeras tentativas para se proteger desse gás e de outros também utilizados na época por soldados. Um exemplo dessa resposta se encontra no uso de máscaras, o que inibiu o efeito do gás de cloro. Consequentemente, os exércitos passaram a produzir gases mais sofisticados como o mostarda, que queimava a pele e os pulmões dos soldados [15].

Na narrativa do game o jogador é transportado para dentro do conflito, na própria representação de Ypres, o portão para o norte, e, portanto, para a Inglaterra. Tropas canadenses foram enviadas para a frente de batalha, e provaram sua resistência e confiabilidade em combate lutando pelos aliados. Nesse conflito, em abril de 1915, seis mil vidas canadenses foram perdidas. O jogador é colocado no controle de Karl, o alemão que foi convocado para a guerra contra a sua vontade e que busca durante toda a narrativa do jogo encontrar alguma forma de voltar para a França, sua antiga casa e onde sua família o espera. Contudo, para voltar, o jogador é responsável por controlar seu destino nos campos de batalha e sobreviver em um ambiente marcado pelo uso do gás de cloro. A motivação de Karl contextualizada aos fatos históricos do uso dos gases traz uma forma de representar tal fenômeno da PGM, sem deixar de lado a humanização dos soldados que buscavam, acima de tudo, sobreviver ao conflito e um dia voltar para casa.

Dessa forma o jogador possui a liberdade de alterar e interagir com o cenário presente no jogo, transformando aquela ambiência digital. Porém, o contrário também ocorre. O game, a partir de sua interação e a imersão oferecida pode ressignificar sua experiência através de mobilizações afetivas que se fazem presente após. E o caminho pelo qual isso ocorre é o da imersão [16]. Ou seja, há uma retroalimentação entre o game que impacta emocionalmente de diferentes maneiras e o jogador que muda o game. Além, é claro, das várias mudanças que ocorrem dessa retroalimentação, que reverbera no destino de cada personagem que controlamos enquanto jogadores, o que alimenta cada vez mais as relações entre máquina e humano, jogador e jogo, representação e real.

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, diferente dos jogos históricos padrões, a guerra, as armas, os tanques, os países envolvidos e as milhões de mortes não são os principais elementos narrativos de *Valiant Hearts*. Estes, na verdade, se constituem dos verdadeiros protagonistas desse conflito histórico: soldados que eram levados contra sua vontade para os campos de batalha e

outrora até sonhavam e glorificavam o combate como um serviço a pátria, que ansiavam com a chegada calorosa após a vitória rápida que duraria poucas semanas. Estes não imaginavam os horrores que teriam que suportar nos corredores cobertos de lamas e ratos nas trincheiras da PGM. As cartas escritas a mão como os únicos meios de comunicação com o mundo que deixaram para trás após entrarem no trem em direção a guerra se estabelecia como um único elo entre a vida do presente e a nostalgia do passado. Ambas regadas pelo medo do futuro.

É através dessas cartas trocadas entre soldados, dos elementos narrativos representados através do audiovisual e das externalizações de sentimentos dos personagens que vemos *Valiant Hearts* como força-motriz singular dessa representação histórica. Esses recursos narrativos compõem a espinha dorsal da história contada pelos desenvolvedores. Através dessa percepção e congruência os protagonistas expressam suas opiniões a respeito do conflito e assim como nos documentos reais, as cartas, por sua vez, tornam-se o refúgio emocional em meio ao caos e horror presenciado pelos soldados nas trincheiras da Primeira Guerra Mundial.

REFERÊNCIAS

- [1] H. Jenkins, “A cultura da convergência”. SP: Ed. Aleph, 2006.
- [2] R. Bello, “O videogame como representação histórica: narrativa, espaço e jogabilidade em *Assassin’s Creed* (2007-2015)”. Dissertação (Mestrado em História Social) – USP, 2016.
- [3] L. Santaella, “Games e comunidades virtuais”. Instituto Sérgio Motta e Santander Cultural. Porto Alegre, 2004.
- [4] C. Paula, “O ofício do historiador como pesquisador dos videogames: teorias e métodos”. *Revista Aedos*, vol. 9, n. 21, 2017.
- [5] R. Chartier, “A história cultural: entre práticas e representações”. Instituto de Cultura Portuguesa, Difusão Editoria: Lisboa, 1990.
- [6] J. Le Goff, “História e memória”. Editora da Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. Campinas, 1990.
- [7] E. Hobsbawm, “A era dos extremos: o breve século XX. 1914-1991”. Companhia das Letras: São Paulo, 1995.
- [8] J. Loures e P. Afiune, “A Imersão nos games e as possibilidades de representação histórica”. *Anais do VII Simpósio Nacional de História Cultural*. Universidade de São Paulo – USP, São Paulo, 2014.
- [9] C. Costa, “Imersão narrativa em videogames: considerações da estética e culturas da imagem e do som”. *SBC - Proceedings of SBGames 2018/Culture Track*. Foz do Iguaçu, 2018.
- [10] H. Rodrigues, “O bilhete postal na primeira guerra, uma fonte a explorar. A Grande Guerra (1914-1918): Problemáticas e Representações”. Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Lisboa, 2014.
- [11] M. Liebl, “How *Valiant Hearts*: The Great War uses art to tell an emotional story”. Portal Gamezone, 2014.
- [12] R. Chartier, “A beira da falésia: a história entre incertezas e inquietude”. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.
- [13] L. Tedeschi, “As representações da moral católica”. In: *História das mulheres e as representações do feminino*. Campinas, SP: Editora Curt Nimendajú, 2008.
- [14] R. Bello e J. Vasconcelos, “O videogame como mídia de representação histórica”. *Revista Observatório*, Palmas, vol. 3, n. 5, 2017.
- [15] M. Gilbert, “A Primeira Guerra Mundial: os 1590 dias que transformaram o mundo”. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2017.
- [16] C. Costa, “A Experiência Sensível na Imersão em Jogos de Videogame”. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, 2020.