

MEMÓRIAS SENSÍVEIS DA GUERRA E A PERCEPÇÃO DA HISTÓRIA EM NARRATIVAS DE JOGOS DE VIDEOGAMES

Sensitive Memories of War and the Perception of History in Video Game Narratives

Souvenirs sensibles de la guerre et perception de l'histoire dans les récits de jeux vidéo

CHRISTIANO BRITTO MONTEIRO DOS SANTOS^{I*}
GEORGE LEONARDO SEABRA COELHO^{II**}
RAFAEL ZAMORANO BEZERRA^{III***}

<http://doi.org/10.1590/S2178-149420230111>

^IUniversidade Federal Fluminense – Niterói, RJ, Brasil.

*Doutor em História pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ); integrante da coordenação do History of Games International Conference Series (christianomonteiro@id.uff.br)

 <http://orcid.org/0000-0003-1181-3392>

^{II}Universidade Federal do Tocantins – Porto Nacional (TO), Brasil.

**Doutorado em História pela Universidade Federal de Goiás (UFG); criador e líder do Grupo de Pesquisa em Mídias, Tecnologias e História (MITECHIS) (seabracoelho@mail.uft.edu.br)

 <https://orcid.org/0000-0002-3166-4008>

^{III}Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – Brasília, DF, Brasil.

***Professor permanente do Mestrado Profissional em Preservação e Gestão do Patrimônio Cultural das Ciências e da Saúde (COC-Fiocruz); e do Mestrado Profissional em Ensino de História (ProfHistória-Unirio) (e-mail)

 <https://orcid.org/0000-0003-3510-2237>

RESUMO

O presente artigo analisa a apropriação de fatos históricos do *game The Valiant Hearts*, sobre a Primeira Guerra Mundial (1914-1918). Esse *game* rompe com o padrão *mainstream* e aborda o tema da guerra pelo viés monumental e laudatório, e conta com narrativas da sobrevivência de civis em tempo de guerra. A valorização de narrativas críticas às guerras e foco na vivência civil compõem a tônica em projetos de pesquisa na área das humanidades digitais, como base conceitual em projetos no campo do patrimônio e museus.

PALAVRAS-CHAVE: Memórias sensíveis, Games, História.

ABSTRACT

This article analyzes the appropriation of historical facts from the game *The Valiant Hearts*, about the First World War (1914-1918). This game breaks with the mainstream pattern and addresses the theme of war by a monumental and laudatory bias, and has narratives of the survival of civilians in wartime. The appreciation of narratives critical to wars and a focus on civil life make up the tonic in research projects in the area of digital humanities, as a conceptual basis for projects in the field of heritage and museums.

KEYWORDS: Sensitive memories; Games; History.

RÉSUMÉ

Cet article analyse l'appropriation des faits historiques dans le jeu *Soldats inconnus: Mémoires de la Grande Guerre*, sur la Première Guerre mondiale (1914-1918). Ce jeu s'éloigne du courant dominant en abordant la guerre sous un angle monumental et élogieux, avec des récits de survie des civils en temps de guerre. La valorisation des récits critiques et l'accent mis sur l'expérience des civils constituent la clé des projets de recherche en humanités numériques, en tant que base conceptuelle des projets dans le domaine du patrimoine et des musées.

MOTS-CLÉS: Mémoires sensibles; Jeux; Histoire.

INTRODUÇÃO

Com a morte de Francisco Ferdinando (em junho de 1914, em Sarajevo) e a ativação do sistema de alianças, a Terceira República Francesa empreendeu o processo de deportação de cidadãos alemães. Na ocasião, Karl, imigrante alemão, foi obrigado a deixar a França, separando-se de sua esposa Marie Chaillon, uma cidadã francesa e seu filho Victor. Na Alemanha, foi obrigado a se alistar no Exército. Enquanto isso, seu sogro, Emile Chaillon, foi recrutado ao serviço militar francês obrigatório. Em 21 de agosto de 1914, Emile foi ferido e capturado pelo comando do Barão Von Dorf. Por coincidência, Karl estava servindo sob as ordens do Barão e reconheceu Emile. Entretanto, os aliados realizaram uma contraofensiva e a tropa de Karl foi forçada a se retirar. Emile conseguiu escapar e conheceu Freddie, um soldado afro-americano da Legião Estrangeira, que jura vingar-se dos alemães que mataram sua esposa.

Essas personagens da narrativa encontrada no *game* intitulado *Valiant Hearts: The Great War*, poderiam encaixar-se em relatos de dramas vividos durante conflitos militares. Esses dramas foram representados em jogo eletrônico¹, que se configura como um jogo de lógica e aventura desenvolvido pela Ubisoft Montpellier e publicado pela Ubisoft em 2014, como efeméride do centenário da Grande Guerra (1914-1918). A narrativa foi inspirada em cartas de soldados e eventos ocorridos durante o conflito mundial, as quais foram apropriadas para trabalhar com a memória das guerras e com as experiências traumáticas. A análise deste *game*, entendido como fonte histórica, tem por base conceitos como as memórias e as experiências que foram elaboradas pela perspectiva do homem ordinário, contrapondo-se a um discurso monumental.

Há uma relação notória entre os dispositivos de construção de memória e a guerra. O colecionismo é um importante dispositivo de memória, pois é marcado pelo comportamento agonístico. Os espólios e troféus de guerra tem ambíguo sentido, se por um lado exalta as memórias vencedoras, por outro representa a dor e a reparação das vítimas da guerra. A busca pela devolução de patrimônios históricos ligados a confrontos, aponta muito para memórias sensíveis que a guerra envolve. O patrimônio está nessa fronteira entre história, memória, política e, muitas vezes, distante da historiografia profissional, uma vez que obedece àquelas que são vinculadas ao nacionalismo e as disputas ideológicas.

A produção do *game* conta com uma mobilização de objetos, imagens, palavras, sons e cenários que leva à decisão do que é ou não narrado. Ele se torna uma espécie de exposição museológica digital que se relaciona com variadas demandas sociais, entre essas: interesses

da indústria, disputas por memória, afirmações de identidades e de poder. Dominique Poulot, nos indica que essa relação entre patrimônio e história resulta na seguinte situação:

Os críticos que denunciam as lacunas do patrimônio oficial sejam em discursos contra o elitismo ou em nome da precisão científica ou os que condenam a falta de autenticidade, quiçá de realidade, do patrimônio negligenciam o fato que o patrimônio não é a História, posto que ele tem por objetivo atestar a identidade e afirmar valores se for necessário, devido até mesmo ao falseamento da verdade histórica (Poulot, 2009: 32).

A negligência dos críticos do patrimônio, mencionado por Poulot (2009), parece ser a mesma dos críticos de jogos. O que nos importa neste estudo são as diferentes formas como as mídias digitais e, mais especificamente, o game *Valiant Heart* atuaram em um processo de construção de memórias históricas. O conceito de monumento histórico é ocidental, desenvolvido e difundido desde a segunda metade do século XIX. O historiador da arte austríaco, Alois Riegl, definiu a diferença entre monumento e monumento histórico, que convém destacar aqui por sua força de argumentação e relevância em nossa pesquisa:

O monumento é uma criação deliberada cuja destinação foi pensada a priori, de forma imediata, enquanto o monumento histórico não é, desde o princípio, desejado e criado como tal; ele é constituído a posteriori pelos olhares convergentes do historiador e do amante da arte, que o selecionam na massa dos edifícios existentes, dentre os quais os monumentos históricos representam apenas uma pequena parte (Choay, 2001: 25).

Uma referência importante para compreendermos a tentativa da indústria dos videogames de produzir um sentido de história é o alerta de John Breuilly, que ao realizar abordagens sobre o nacionalismo e seus riscos, ressalta que:

O perigo da história não teorizada é que ou ela contrabandeia definições e conceitos não reconhecidos, ou substitui a descrição e a explicação analíticas claras por uma narrativa mal orientada. Uma teoria que não possa ser usada no trabalho histórico não tem valor; um trabalho histórico que não seja teoricamente embasado não tem sentido (Breuilly, 2000: 155).

O Monumento é tudo aquilo criado com a finalidade de rememorar algo para uma ação de valor rememorativo. De acordo com Alois Riegl (1987), o caráter e o significado dos monumentos não correspondem ao seu destino original, são os sujeitos modernos que atribuem valor a eles. Eles permitem recordar certos eventos, os ressignificando e fazendo ligações com o passado que só é possível de se estabelecer em sociedades históricas (Le Goff, 2010).

Ainda sob uma perspectiva de análise da força do nacionalismo exposta nestes produtos da Cultura Digital, podemos contar com a definição de Gellner:

A ideia de um homem sem uma nação parece impor uma grande tensão à imaginação moderna. Um homem deve ter uma nacionalidade, assim como deve ter um nariz e duas orelhas. Tudo isso parece óbvio, embora, sinto, não seja verdade. Mas que isso viesse a parecer tão obviamente verdadeiro é, de fato, um aspecto, talvez o mais central, do problema do nacionalismo. Ter uma nação não é um atributo inerente da humanidade, mas aparece, agora, como tal (Gellner, 1983: 6).

Entendemos que os referenciais imagéticos dos *games* e suas influências na emissão de um conjunto de crenças coletivas, além seus sentidos sobre a Nação são fundamentais para definição de projetos de Nação que compõem um imaginário. Segundo esse raciocínio, nosso estudo acompanha a perspectiva de Maria Helena Capelato e Eliana Dutra. As autoras consideram que:

Uma rede comum de significações, em que símbolos (significantes) e significados (representações) são criados, reconhecidos e apreendidos dentro de circuitos de sentido e são utilizados coletivamente como dispositivos orientadores/transformadores de práticas, valores e normas, sendo capazes de mobilizar socialmente afetos, emoções e desejos (Capelato; Dutra 1985: 229).

Essas mobilizações promovidas por esses significados podem ser consideradas como uma “vivência indireta”. A existência de uma série de disputas e de um incessante trabalho de reinterpretação do passado, em função dos combates do presente e dos projetos para o futuro, merecem atenção dos historiadores. Logo, defendemos que os jogos aqui analisados destoam da narrativa monumental – comum aos *games* de guerra – ao elencar pessoas ordinárias como protagonistas, que são responsáveis pela ação durante a jogabilidade e não propõem uma adesão incondicional ao projeto de nação francês.

A perspectiva de Michael Pollak (1989) sobre a memória será de suma importância para entendermos que o *game*, de alguma forma, estimula diferentes memórias sobre a Grande Guerra com a reprodução digital de lugares e personagens. Com base nesta concepção, problematizamos como esse jogo eletrônico pretendeu, sob o signo da representação, intervir “no trabalho de constituição e de formalização das memórias”, particularmente dos sujeitos comuns (enfermeiras, cozinheiros, professores, imigrantes afro-americanos etc.) através da jogabilidade do jogo em tela (Pollak, 1989: 4). Também veremos como a disputa pela memória foi elaborada neste jogo, pois sua narrativa distanciou-se dos grandes personagens históricos comumente lembrados da Grande Guerra.

Como nosso intuito é a compreensão das memórias sensíveis proporcionadas por esse jogo é mister entendermos como o termo jogabilidade é compreendido por nós. Jogabilidade é a expressão utilizada por produtores da indústria dos *games* e por seus jogadores para se

referir às experiências do jogador durante a sua interação com o *software* (*game*). Na maioria dos casos, a jogabilidade implica o raciocínio, que pode ser lúdico e divertido. Essa noção resulta da convergência de diversas linguagens técnicas caras ao universo dos produtores dos jogos eletrônicos. Sendo assim, *game design* (processo produtivo de jogos eletrônicos) é o “processo no qual são descritas as características principais do jogo como a jogabilidade (*gameplay*), os controles, as fases (*level design*), as interfaces, os personagens (*character design*), e todos os aspectos gerais do projeto” (Carone; Gledson; Fernandes, 2013: 485).

A jogabilidade também pode ser entendida como as interações que envolvem pessoas, dispositivos computacionais e sistemas. Desse modo, nos “jogos digitais os fatores chave para o sucesso são o prazer e a diversão, que dependem de uma boa usabilidade” (Cuperschmid; Hildebrand, 2019: 1). Daí a aproximação entre os termos jogabilidade e *gameplay*. Entendemos que a estratégia narrativa do jogo, ancorada na noção de jogabilidade/*gameplay*, contribuiu com a produção de memórias críticas sobre tais eventos representados no *game* em tela. Ao mesmo tempo, por meio da experiência imersiva que o *game* proporciona, é possível vivenciar uma simulação de tais eventos, o que pode vir a colaborar com a superação dos traumas da guerra.

Os *games* são importantes vetores de divulgação e popularização de temas históricos como as franquias *Medal of Honor*² e *Call of Duty*³. O primeiro teve a consultoria do historiador militar estadunidense Stephen Ambrose (2013a, 2013b e 2017) e Steven Spielberg atuou como diretor da franquia⁴. Por sua vez, a franquia de *Call of Duty* manteve fora dos holofotes a participação de historiadores na construção da narrativa. Entendemos que há um processo muito atípico no que tange à divulgação das referências históricas na indústria de *games*. O mais comum é não haver divulgação de fontes ou de seus historiadores, que na prática, são frequentemente militares portadores de relatos memorialistas de suas formações ou de valorização de um passado mitificado em narrativas de combates heroicos.

De modo geral, esses dois jogos são dispositivos de construção de memórias baseados em narrativas que buscam monumentalizar⁵ a guerra. Jogos também são expressões da mídia massiva da indústria dos videogames, que assumem uma posição de positivar os atos de guerra e exaltar o heroísmo aos soldados cidadãos, verdadeiros *minute man*⁶, que têm “cidadania na guerra”.

Por sua vez, o jogo *The Valiants Hearts* mostra que, mesmo na indústria dos *games*, os processos de construção de memória são disputados, permitindo inúmeras leituras do passado, sejam para afirmar ou criticar o tempo presente. Este jogo constrói contrapontos à narrativa monumental: a guerra edificadora é confrontada com seu desperdício; os heróis

são substituídos por pessoas normais, que temem e não sabem usar armas; o final glorioso é confrontado com a morte torpe.

A principal referência histórica desses jogos está no trabalho do historiador francês e general da reserva André Bach (2003), com sua obra *Fusillés pour l'exemple: 1914-1915*, na qual realiza uma pesquisa sobre soldados franceses fuzilados durante a Primeira Guerra Mundial. Bach demonstra que essas execuções ocorreram desde o início do conflito, incentivadas pelo executivo e apoiadas pelos políticos em nome da justiça de honra. Esse *game* tem uma referência de reparação da cidadania desses militares de subalternos e crítica à guerra.

Este artigo está alinhado às pesquisas que questionam a imagem dominante no processo midiático. Questionamos a manutenção das estratégias do dominador, isto é, as estratégias simbólicas entre emissores-dominantes e receptores-dominados, sem sedução e muito menos resistência. Assumimos uma postura teórico-metodológica que vai além da estrutura da mensagem para atravessar os conflitos, pois ressaltamos as contradições e lutas presentes na reelaboração midiática. Além das representações das guerras e do universo da ficção científica, a indústria de *games* projetou-se sob a influência de uma postura que está relacionada com o conceito de mediação (Martín-Barbero, 2008). Defendemos que a comunicação se tornou, para nossa sociedade, um conjunto de mediações que superam os meios simplesmente informativos, uma vez que estão envolvidos em questões de cultura e reconhecimento de identidades.

JOGOS ELETRÔNICOS COMO PRODUTOS DA CULTURA DIGITAL E FONTES PARA O HISTORIADOR

Realizamos um breve panorama sobre o estado das pesquisas sobre História, Ensino de História e videogames. A primeira publicação sobre o tema foi no XXII Simpósio Nacional de História (2003). Sob autoria de Christiano Britto Monteiro dos Santos, com a apresentação do trabalho “II Guerra Mundial, a construção da memória através dos jogos eletrônicos”, no Simpósio Temático “História do tempo presente revoluções, contrarrevoluções e guerras”.

Este trabalho apresenta um estudo sobre a construção de uma memória da II

Guerra Mundial, na virada do século XX para XXI, através de jogos eletrônicos, que são amplamente consumidos em escala global como consta em dados da UNESCO. A base das análises são os jogos: *Battlefield 1942*, com a referência da entrada dos EUA na Guerra; *Medal of Honor: Allied Assault*, que destaca o desembarque na Normandia (Dia D, sendo este jogo apoiado por entidades norte-americanas que dão suporte aos ex-combatentes; e *Deadly Dozen*, baseado nas memórias do General-de-Divisão *Quinton Maxwell- From Pequim to Berlim*, publicadas em 1955, narrando o período em que esteve no Exército durante a II Guerra Mundial (Santos, 2003: 1).

Na área de Ensino de História temos a professora Lynn Alves, que é a grande referência de *games* e educação, além de uma pesquisadora com imensa responsabilidade no fortalecimento dessa área de pesquisa. No campo da produção de pós-graduação foram apresentados trabalhos sobre a memória da Segunda Guerra Mundial, a idealização do herói nas narrativas e vivências indiretas e imersivas de *games*. Citamos a dissertação *Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial* (Santos, 2009). No mesmo ano, houve a defesa da tese de doutorado de Eucídio Pimenta Arruda, que desenvolveu sua pesquisa sobre elementos da retórica procedural e sociabilidade de *Age of Empires III*. Outras passagens obrigatórias para aqueles que pretendem estudar sobre *games*, história e educação é a produção de Helyom Viana Telles, que debate sobre o lugar dos videogames no ensino de História (Telles, 2015). Sugerimos também um olhar sobre a produção de Marcella Albaine e seus estudos sobre ensino de história e usos dos *games* em sala de aula (Costa, 2017).

Sobre história, videogames e guerras temos as produções de Fornaciari e sua dissertação *A guerra em jogo: a Segunda Guerra Mundial em Call of Duty, 2003-2008* (Fornaciari, 2016), onde foram analisadas as mensagens vilanescas sobre os soviéticos. Uma tese fundamental para entender a guerra e a geopolítica foi a defendida por Diogo Trindade Alves de Carvalho (2019). Este autor explicita as relações entre noções de movimentações geopolíticas no globo terrestre e o planejamento da produção de *games* baseadas nessas referências profundamente debatidas por militares e diplomatas durante a Guerra Fria. Todos esses estudos são fruto do que se convencionou chamar de Cultura Digital. Trata-se de uma parte da realidade contemporânea que vem provocando novas necessidades e reformulando as relações sociais, o que torna imperativo problematizar como o historiador deve se comportar metodologicamente diante dessa realidade.

De acordo com Vani M. Kenski (2018: 140), o conceito de Cultura Digital “integra perspectivas diversas vinculadas à incorporação, inovações e avanços nos conhecimentos proporcionados pelo uso das tecnologias digitais e as conexões em rede para a realização de novos tipos de interação, comunicação, compartilhamento e ação na sociedade”. A Cultura Digital é preferencialmente virtual e transita em camadas distintas deste espaço com conhecimentos, valores, práticas e temporalidades. Uma de suas características primordiais é a ruptura, pois a Cultura Digital, realizada pelos seus usuários, migra entre fronteiras (é transnacional) rompendo com os conceitos de tempo linear, espaço e território.

Outro efeito que emergiu da Cultura Digital é a “cultura da convergência”, definida por Jenkins (2013). Na “cultura da convergência” ocorrem diversas interações: entre as velhas e as novas mídias; entre as mídias corporativas e as mídias alternativas; entre o poder do

produtor de mídia e o poder do consumidor. O “fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação” (Jenkins, 2013: 30).

Uma terceira característica dessa nova sociedade apontada por Jenkins (2013) é a “cultura participativa”. Essa definição contrasta com noções tradicionais sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação, pois em vez “de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo” (Jenkins, 2013: 30-31). De todo modo, é importante ressaltar que nem todos os participantes compartilham de condições igualitárias, pelo fato de que corporações ainda “exercem maior poder do que qualquer consumidor individual, ou mesmo um conjunto de consumidores”, assim como “alguns consumidores têm mais habilidades para participar dessa cultura emergente do que outros” (Jenkins, 2013: 31).

Jenkins (2013) compreende que os ambientes digitais cumprem funções de referência intelectual, afetiva, política, ideológica, identitária, entre outras. O acesso ao digital possibilita ler, ver, publicar, compartilhar e interagir em qualquer hora ou local. Se, há pouco, era necessário construir sociabilidade apenas no espaço físico (o que, obviamente, ainda acontece), no mundo real contemporâneo é essa construção é diferente, pois as relações são essencialmente promovidas no ciberespaço. A interação que antes se subjugava aos limites geográficos, hoje impera soberana sem conhecer barreiras. Urge a necessidade de compreender esses diferentes tipos de cultura (conexão, convergência e participação) em uma análise antropológica digital que possibilite entender os seres humanos além dos aspectos biológicos e sociais, mas na condição de ser conectado.

A Cultura Digital, segundo Monica Fantin e Pier C. Rivoltella (2012), é a cultura da multimídia com novos códigos, linguagens e estratégias de comunicação diferentes⁷. A Cultura Digital é uma cultura da *portabilidade*, pois os aparelhos estão se tornando cada vez menores, mais leves e mais potentes, sendo possível realizar diversas ações: conectar-se, comunicar-se, editar textos, vídeos e imagens. Essa Cultura Digital é definida como uma cultura em que a *personal media* é a protagonista e permite que “o leitor se torne cada vez mais autônomo e, graças a essa cultura, cada leitor pode se tornar também um autor” (Fantin; Rivoltella, 2012: 120). Nessa nova “cultura-mundo”, os autores ressaltam que as mídias se tornam instrumentos fundamentais da relação com o mundo, configurando-se como novas formas de cultura que consolidam novas percepções interdependentes e interconexas.

Até os videogames alcançarem nível tecnológico que possibilitasse a constituição de narrativas elaboradas, um longo caminho foi percorrido na área da computação, que se

desenvolveu a partir do conflito da Segunda Guerra Mundial (1939-1945). A origem da invenção do videogame é polêmica e tem como um dos protagonistas o físico nuclear William Higinbotham⁸, que criou seu protótipo de *game* em 1958.

Durante as décadas de 1960, 1970 e 1980, esses materiais de entretenimento estavam impregnados pela circularidade cultural da corrida armamentista e espacial da Guerra Fria (1947-1991). Muitos jogos sobre o tema de invasões com naves e guerras nas estrelas foram criados, entre eles: *Spacewar*, criado em 1961 por Steve “Slug” Russell (um programador e cientista da computação) e seus colegas da *Tech Model Railroad Club*, no Massachusetts Institute of Technology (MIT). Seu uso comercial se deve ao engenheiro americano Nolan Bushnell, que lançou a Atari em 27 de junho de 1972. Em novembro do mesmo ano, o jogo *Pong* foi lançado no formato de arcade, movido a moedas nos bares de São Francisco, Califórnia. Esse lançamento demonstrou as possibilidades de lucro com esse entretenimento. Então estava criado o marco comercial clássico para o mundo dos *games* que, de acordo com Mendes e Oliveira (2013: 137):

O videogame é um tema em pauta em diversas áreas do conhecimento, sobretudo por ser hoje um dos ramos do entretenimento com mais possibilidades e oportunidades a serem exploradas. Não se deve deixar de lado, porém, o espírito crítico e, por meio dele, distinguir as investigações acadêmicas das investigações e investimentos estratégicos mercadológicos, ou seja, estar atento às estratégias da Indústria Cultural de dar voltas em si mesma, usando o que antes era malvisto como argumento de marketing (Mendes; Oliveira, 2013: 137).

Seguindo a mesma linha, mas abrindo possibilidade para entender os *games* também como produtos da cultura, Bobany diz:

Talvez seja o fato de os games terem sua origem como um passatempo, uma brincadeira para adolescentes, que nos cause estranheza. Por isso, relutamos em aceitá-los como forma de arte institucionalizada. De fato, os games possuem uma singularidade na sua interatividade, pois passamos de meros espectadores a agentes ativos dentro da obra. É a interatividade que faz formas de arte tradicionais, quando retratadas dentro de um game, sofrerem alterações na maneira que são acessadas e interpretadas (Bobany, 2008: 7).

Com base nessa concepção dos impactos, Molyneux entende que:

Os jogos eletrônicos vão continuar transformando o mundo. Estamos vivendo uma época de mudanças e atravessando a evolução mais significativa da história dos games. Pense no impacto dos jogos oferecidos nas redes sociais, no poder cada vez maior dos jogadores com o uso de conteúdos gerados pelo usuário, nas oportunidades disponíveis aos criadores independentes e na incrível diversidade de opções existentes para download (Molyneux, 2013: 7).

No que concerne a relação entre os jogos eletrônicos e a cultura, podemos dialogar com as concepções de Roger Caillois (1990). Para este pensador existem quatro categorias fundamentais nos jogos e pelo menos uma delas podem ser encontradas em qualquer jogo: *agôn* (competição), são jogos que propõem uma rivalidade baseada em um única qualidade como, por exemplo, rapidez ou memória; *mimicry* (simulacro), compreende os jogos nos quais os participantes precisam encarar personagens e imitar seu comportamento; *alea* (sorte), jogos nos quais os jogadores não precisam dispor de suas habilidades; e a *ilinx* (vertigem), que inclui jogos que tiram momentaneamente a estabilidade da percepção e consciência. A partir destas quatro características, o autor entende que:

Os jogos são em número variadíssimo e de múltiplos tipos: jogos de sociedade, de destreza, de azar, jogos de ar livre, de paciência, de construção etc. Apesar desta quase infinita diversidade, e com uma notável constância, a palavra "jogo" evoca por igual as ideias de facilidade, risco e habilidade. Acima de tudo, contribui infalivelmente para uma atmosfera de descontração ou de diversão. Acalma e diverte. Evoca uma atividade sem escolhas, mas também sem consequências na vida real. Opõe-se ao caráter sério desta última e, por isso, vê-se qualificada de frívola. Por outro lado, opõe-se ao trabalho, tal como o tempo perdido se opõe ao tempo bem empregue. Com efeito, o jogo não produz nada – nem bens nem obras. É essencialmente estéril (Caillois, 1990: 9).

SOLDATS INCONNUS: MEMOIRES DE LA GRANDE GUERRE

V*aliant Hearts*, sob o título original em francês *Soldats Inconnus: Mémoires de la Grande Guerre*, narra a saga de quatro personagens: Anna, a veterinária e enfermeira belga, Freddie, o afro-americano da Louisiana, o francês Emile e seu genro, o alemão Karl. Quatro heróis anônimos com quatro destinos entrelaçados. Além da presença de Walt, o cão de guerra da raça dobermann, que auxilia nos *puzzles*.

A dinâmica do *game* segue a cronologia dos eventos da Primeira Guerra Mundial (1914-1918). A intenção dos desenvolvedores era expor o perfil humano sensibilizado pela guerra por conta das atrocidades vivenciadas e como civis são afetados pelo confronto. Para dar suporte teórico ao jogo, a Ubisoft contou com a parceria dos criadores do documentário *Apocalypse: World War I* e do projeto *Mission Centenaire 14-18* (coordenado por sete ministérios da França em dedicação à efeméride do centenário da guerra). Essa parceria permitiu que *Valiant Hearts* utilizasse muitas fontes documentais desse evento histórico como fotos, cartas e diários de soldados, coletados em contato com familiares dos veteranos e instituições de pesquisa.

Quem são os membros dessa equipe? Quando esses documentários foram produzidos? Quais foram os sete ministérios? Essas perguntas são pertinentes, mas ao pensar que o objetivo deste estudo é trabalhar as formas como *Valiant Hearts* produziu memórias – sensíveis ou traumáticas. Trata-se de um processo que ocorreu através da disputa pela apropriação dos eventos históricos que marcaram a Grande Guerra. Logo, não seremos capazes de desenvolver mais profundamente as interconexões entre o *game* em tela e essas produções cinematográficas, assim como o papel do Estado francês na elaboração do jogo. Deixemos para futuros estudos como ocorreu a convergência – citando Jenkins (2013) – entre produções audiovisuais que buscaram recordar o conflito e o desenvolvimento de jogos eletrônicos alinhados à mesma proposta. Assim como a apropriação das fontes históricas pelos *designers* na elaboração do jogo *Valiant Hearts* e as interferências governamentais. Vejamos, então, como este *game* representou as experiências humanas no tempo por meio do *gameplay*.

No início do jogo há o anúncio de que o *game* foi “inspirado livremente nos eventos do *front* ocidental entre 1914 e 1918”. A estrutura da narrativa expõe a situação inicial, que rapidamente sofre um desequilíbrio da ordem, com a contextualização da deflagração da Guerra após o assassinato do Arquiduque Francisco Ferdinando, em 28 de junho de 1914.

Os produtores do jogo optam por citar na jogabilidade a data de 1º de agosto de 1914, quando a Alemanha declarou guerra à Rússia. Nesse mesmo dia, há referência à entrada da França no confronto devido ao sistema de alianças. A cena é o anúncio da mobilização geral marcada pela presença de uma multidão ao redor da Torre Eiffel, com bandeiras da Inglaterra, França e Rússia erguidas, conforme a ilustração abaixo:



Fonte: Frame do jogo *Valiant Hearts: The Great War* (2014).

Figura 1 – Mobilização geral em Paris.

A narrativa do jogo expõe a situação de civis alemães que moravam na França e precisaram deixar o país, entre eles o personagem alemão Karl. Na ocasião, Karl se encontrava trabalhando na lavoura na comuna de Saint Mihiel com sua esposa (Marie) e filho, que estão próximos abaixo da sombra de uma árvore em um dia ensolarado. Com a chegada de dois policiais franceses, o cenário se cobre de nuvens negras e Karl foi separado de sua família, pois deveria retornar para à Alemanha e ingressar nas fileiras militares.

O sofrimento da jovem Marie não cessa por aí, pois seu pai, Emile, recebeu uma *Ordre de mobilisation générale* feita pelo *Armée de Terre et Armée de Mer*. Essa ordem o força a deixar a pequena fazenda de gado leiteiro para ir à guerra. Como vemos, o *game* retrata o sofrimento de civis, em nosso caso a Marie que, além da perda de seu marido, também perde o pai, ficando sozinha na propriedade com seu filho.

Emile apresenta-se no quartel de Saint Mihiel, no dia 13 de agosto de 1914, onde receberia treinamento de ação no campo de batalha. Antes de entrar no quartel ele está indeciso e vai na direção contrária do prédio principal do pavilhão de circunscrição militar. Mas um oficial, com pistola na mão e espada na outra, grita que ele é obrigado a entrar no prédio. No interior da fortificação, ele passa pela inspeção militar e quatro bandeiras francesas estão ao fundo, sobre dois escudos da República Francesa e ao centro a inscrição *Liberté, Egalité, Fraternité* (Figura 2).



Fonte: Frame do jogo *Valiant Hearts: The Great War* (2014).

Figura 2 – Alistamento francês.

Na jogabilidade há o treino militar. Após sua conclusão, Emile e a tropa fazem o juramento à bandeira tricolor que é hasteada ao som de *La Marseillaise* e com as inscrições *République française 150^e Régiment d'infanterie*⁹.

Emile está sentado, escrevendo uma carta para sua filha informando que o ambiente é estranhamente alegre e recomenda à ela que conte com os fazendeiros vizinhos para uma colheita que ele supõe que será boa. Tal hábito de escrita era comum entre os soldados e podemos realçar que, no início da guerra, o nacionalismo francês gerou uma expectativa de uma guerra rápida e o retorno para casa antes do Natal de 1914. O *gameplay* inicia a apresentação de outros personagens jogáveis. Frisamos que esse jogo possui múltiplas identidades (avatares) que o jogador pode assumir. Os diversos avatares são apresentados ao jogador ao longo da narrativa. Esses diferentes perfis têm em comum a ruptura com o estereótipo do herói de guerra da cultura *mainstream*. Entendemos que há uma denúncia de questões sociais em torno de minorias e em cada um dos elementos apresentados, como veremos a seguir.

Na estação de trem *Gare de L'Est* em Paris, Emile encontra um outro personagem jogável, o afro-americano Freddie, no dia 14 de agosto. O encontro entre o protagonista do *game* e Freddie ocorre quando soldados franceses o hostilizam (jogando frutas e objetos) por ser negro. Irritado com a situação, Emile intercede a favor de Freddie, com o qual construirá uma grande amizade e parceria ao longo do jogo. Os amigos são separados somente quando Emile foi ferido em campo de batalha enquanto corria com uma bandeira escrita "honra e pátria". No entanto, logo se reencontram quando Freddie resgata Emile e seu cão Walt¹⁰, fato que reforçou ainda mais a amizade dos três

A narrativa do *game* busca evidenciar, que no dia 22 de abril de 1915, em Yprès-Bélgica, o exército alemão usou pela primeira vez o gás de cloro contra as tropas aliadas, proibido por tratados internacionais, desde 1899. Neste dia fatídico, milhares de soldados franceses, argelinos e marroquinos morreram em menos de cinco minutos. Esse fato histórico foi utilizado como pano de fundo para a realização das ações de jogabilidade, um dos principais elementos que caracterizam um *game*. O jogador controla os avatares – Emile, Freddie e Walt – com o objetivo de destruir a máquina de gás cloro. Após o sucesso na missão, as personagens são resgatadas por Ana. Essa personagem feminina é uma belga que estudava veterinária em Paris e atuava como enfermeira na Guerra. Além disso ela pretendia encontrar seu pai, que era um cientista capturado pelos alemães.

Na sequência, temos a Batalha de Verdun, que foi a mais longa da Primeira Guerra Mundial na Frente Ocidental, durando de fevereiro a dezembro de 2016. Tal batalha colocou frente a frente os exércitos da Alemanha e França e é representada no jogo como longa e sangrenta. Entretanto, apesar de o Memorial de Verdun ser um lugar de memória que comemora a vitória francesa na Batalha de Verdun, no jogo não há esse tom de vitória, pelo contrário,

o clima é de derrota. Pierre Nora (2008, p. 43), em *Les Lieux de mémoire*, evidencia Verdun como um grande símbolo nacional, como vemos a seguir:

Republicano ou nacional? O importante não está aí, senão no fato de o bloco consolidado da memória republicana ter articulado o Estado, a sociedade e a nação numa síntese patriótica. Síntese cuja apoteose é Verdun, mas que hoje se tornou uma forma sem conteúdo. (NORA, 2008: 43).



Fonte: Frame do jogo *Valiant Hearts: The Great War* (2014).

Figura 3 – Batalha de Verdun.

Na Bélgica, todos os personagens se envolvem na busca e salvamento de civis atingidos pelos bombardeios em áreas urbanas. Ana é um dos mais poderosos personagens jogáveis, pois consegue salvar muitas vidas com suas habilidades médicas. Os desdobramentos do jogo vão se tornando dramáticos. Pensando que houve a morte de Freddie, Emile está inconsolável. Vemos como a narrativa também insere um drama familiar em meio a guerra. Karl por sua vez fica sabendo que seu filho está muito doente e toma a decisão de se tornar um desertor. Após a deserção, quando está bem próximo de sua esposa e filho, há um ataque de artilharia e gás e eles ficam em perigo, entretanto, sobrevivem com a ajuda de Ana.

O ponto culminante no *game* é a Ofensiva Nivelle, que foi um banho de sangue. Trata-se de um ataque dos Aliados na Frente Ocidental, liderado pelo general francês Robert Nivelle. O fracasso foi associado a deterioração das condições de vida dos soldados, que levou milhares de soldados franceses a se amotinarem. Os motins começaram após o desastroso desfecho da Segunda Batalha de Aisne, no contexto de uma ofensiva fracassada.

Durante essa ofensiva retratada no *game*, Emile Chaillon atinge com uma pá de trincheira a cabeça e mata um dos comandantes da ofensiva que estava dando ordens para soldados se lançarem na linha de tiro de metralhadoras. O personagem foi preso com outros rebeldes, enviado à Corte Marcial e condenado à pena capital no pelotão de fuzilamento. Emile foi executado com a bandeira francesa ao fundo, como vemos na imagem a seguir:



Fonte: Frame do jogo *Valiant Hearts: The Great War* (2014).

Figura 4 – Fuzilamento de Emile.

Joseph Zimet, Diretor da Missão do Centenário, disse que os fuzilamentos representaram um “cisto na memória” da Primeira Guerra para os franceses. Parte da sociedade francesa deseja a reabilitação dos fuzilados (34 execuções), mas não há um acordo nacional, mesmo com diversas famílias que até hoje não sabem em que lugar seus entes foram enterrados. O tema dos fuzilados na Grande Guerra, as pressões das famílias e divulgação na internet de buscas por respostas geraram posicionamentos oficiais, como o do primeiro-ministro socialista Lionel Jospin (1997-2002) e do presidente conservador Nicolas Sarkozy (2007-2012), que reconheceram o horror dos fuzilamentos.

Em uma das cenas do *game* a família de Emilie Chaillon está reunida em frente à uma sepultura improvisada, em um cemitério militar, com a bandeira da França tremulando no horizonte:



Fonte: Frame do jogo *Valiant Hearts: The Great War* (2014)

Figura 5 – Reconhecimento da memória dos fuzilados na Grande Guerra.

Karl, Marie Chaillon e Victor afirmam que devem celebrar sua memória. Esse lugar de memória digital é uma homenagem àqueles que tiveram suas vidas arrastadas para tragédias marcadas pelo nacionalismo e a emulação patriótica. Entendemos que videogames têm suas mediações investidas de representações que se relacionam com suas sociedades e culturas políticas. Eles possuem efeito complementar às outras formas de lembranças, assemelhando-se a museus, memoriais, cemitérios militares e depoimentos.

A partir da noção de “outra produção”, Chartier (2002) constrói as bases para a noção de apropriação como compreensão dos usos e das interpretações dos textos. Ou seja, para o entendimento de como as formas dos textos foram apreendidos e manipulados. Nessa perspectiva, a significação dos textos – em nosso caso do *game* – depende das capacidades, dos códigos e das convenções de leitura das diferentes comunidades e públicos. Além das “variações entre a significação, a interpretação e as apropriações plurais que sempre inventam, deslocam, subvertem” (Chartier, 2002: 259). Tal concepção se alinha à afirmação de Chartier (2002) sobre as obras que são produzidas em uma ordem específica, escapam dela e ganham existência ao serem investidas pelas significações que diferentes públicos lhes atribuem. Ou seja, “os usos e apropriações impostas pelas formas de ‘representação’ do texto” (Chartier, 2002: 259). Reforçando esse raciocínio, o autor entende que o “consumo” cultural nunca é idêntico àqueles “que o produtor, o autor ou o artista investiram em sua obra” (Chartier, 2002: 52).

Partindo do olhar sobre o “consumo” cultural, entendemos que o jogo *Valiant Hearts: The Great War* adquire sentido ampliado por meio das estratégias de interpretação que constroem suas significações; muitas vezes, absolutamente novas, se comparadas às expectativas da empresa produtora (autor). É nesse sentido que a restrição ao trinômio autor/obra/intencionalidade perde significado, pois as “comunidades interpretativas” adquirem “poder criativo” sobre a jogabilidade que o *game* proporciona. No entanto, infelizmente, para os limites deste artigo não seremos capazes de apresentar esses resultados de forma mais sólida, pois seria necessário um estudo netnográfico¹¹, onde trabalharíamos as comunidades de jogadores *on-line*, fóruns de debate em blog e postagens nas redes sociais dos jogadores.

Destacamos a imagem de abertura do site oficial do jogo, no qual vemos uma adaptação cartunesca do monumento de Joana d’Arc, da Praça de Saint Agustin, em meio a escombros e ruínas. Essa imagem pode ser interpretada como uma dura crítica ao patriotismo que conduziu milhões à morte na Grande Guerra. O mito de Joana d’Arc, a santa guerreira, é símbolo do patriotismo e da resistência contra a opressão estrangeira. Há inúmeras estátuas espalhadas em praças e igrejas de toda a França. Suas estátuas tornaram-se a maneira de convocar a população às causas nacionalistas, patrióticas e promover a união nacional. Na imagem, somente Joana d’Arc permanece intacta e ao redor tudo é ruína, assim como a vida de Émile.



Fonte: Frame da página oficial do jogo *Valiant Hearts: The Great War* (2014).

Figura 6 – memórias e monumentos.

Como dito anteriormente, as personagens postas neste jogo eletrônico poderiam ser entendidas como uma narrativa típica de *indie games*? Para que seja possível buscar uma resposta para essa indagação, temos que nos aproximar da compreensão do termo *indie*

game, pois essa definição no campo acadêmico é fundamental para a contraposição à cultura *mainstream* (Garda; Grabarczyk, 2016).

Indicamos que os videogames são elementos de mediações e foram apropriados por diversos setores de uma sociedade marcada pela multiplicidade cultural. Uma de suas mais recentes apropriações está relacionada a produção de *games* temáticos vinculados a memórias sensíveis como, por exemplo, os refugiados de guerra e jogos que rompem com a cultura *mainstream*. Para Frédéric Martel (2013), a cultura *mainstream* está relacionada à geopolítica da cultura e das mídias ao redor do mundo. A globalização do entretenimento dedica-se a compreensão do que os povos fazem quando não estão trabalhando: aquilo que se convencionou chamar de lazer. O *mainstream* é o inverso da contracultura, subcultura, nichos e até mesmo o contrário da arte (Martel, 2013: 32). Há influência de experiências traumáticas de sociedades civis contemporâneas e por isso rompem com o *mainstream*, reelaboram suas demandas identitárias na produção de *games indie*.

É imperioso entender o termo *indie game* e sua complexa relação com o conceito de jogo independente. Para Garda e Grabarczyk (2016: 4), definir essa aproximação é importante não apenas para superar "*confusions that permeate game studies and popular discourse but also in investigating video game history*". Os autores entendem que o termo *indie* ganhou popularidade recentemente, especificamente para se referir a jogos eletrônicos independentes. No entanto, destacam que alguns jogos *indie* são independentes apenas na superfície. Isto é, são *indie* sem serem independentes, como é o caso do *Valiant Hearts: The Great War*, pois este game foi produzido por uma gigante na produção de jogos eletrônicos. Em outras palavras, por uma empresa caracterizada por produções *mainstream*: a Ubisoft. Acreditamos que não se deve entender o termo *indie* como abreviação simples da noção ampla de um jogo independente, mas como um fenômeno temporalmente marcado na história dos *games* (Garda; Grabarczyk, 2016).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As pessoas e as indústrias produtoras de games são sujeitos que produzem narrativas históricas marcadas tanto pela monumentalização como pela crítica do passado. Games como *Valiant Hearts: The Great War* permitem rememorar certos eventos por uma perspectiva que coloca em cena personagens comuns e memórias sensíveis. Esses tipos de jogos são dispositivos que ressignificam o pretérito, no sentido torná-lo útil ao presente. Nessa operação um simulacro de passado é experienciado no ambiente digital, porém possui estreitas proximidades com as práticas e códigos culturais que remetem ao universo do patrimônio cultural e dos museus temáticos, especialmente aos *livings museums* norte americanos.

As contradições resultantes das experiências de games com temática histórica aproximam-se de questões relacionadas aos diversos usos dos patrimônios históricos. Obviamente, corre-se o risco de que a lógica da rememoração, presente na narrativa dos games de caráter histórico, rivalize com uma História científica e acadêmica, onde o exercício reflexivo sobre sua própria prática é o que garante sua renovação, seriedade acadêmica e função social. Cabe ao historiador olhar para esse fenômeno como um objeto de estudo, uma nova forma de representação do passado. Um simulacro intimamente relacionado com as diversas formas de representação e apropriação do tempo pretérito, como o cinema e os museus, mas também como a própria indústria cultural. Nesse aspecto, trata-se de um fenômeno cultural vinculado tanto à indústria cultural quanto à razão histórica típica das sociedades modernas, marcadas pela criação e profusão de dispositivos de memória.

NOTAS

1 Os jogos eletrônicos são entendidos por Lynn Alves (2008) como produtos que apresentam ambientes em três dimensões e narrativas complexas. E, acima de tudo, níveis de interação, jogabilidade e realismo imagético, permitindo que o jogador tenha maior envolvimento no ambiente do jogo.

2 *Medal of Honor* é um jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa, lançado em 1999, desenvolvido pela *DreamWorks Interactive* e publicado pela *Electronic Arts* para o console *PlayStation*. Seu produtor foi Steven Spielberg, Stephen E. Ambrose foi o consultor histórico e o capitão veterano Dale Dye foi escolhido como consultor militar.

3 *Call of Duty* é uma franquia de jogos eletrônicos de tiro em primeira pessoa, lançada pela *Activision*, em 2003.

4 Para compreender melhor essa utilização das fontes históricas na produção da franquia *Medal of Honor* (Santos, 2009: 120-128).

5 Para Nietzsche, a história monumental é aquela em que o homem recorre quando quer posicionar sua situação presente e, por meio dela, pode se apropriar do passado para suas necessidades. Já o homem que é oprimido no presente volta-se para a história crítica, que julga e condena o passado, permitindo a mudança e a superação de sua realidade social. Essas concepções de história fazem parte da cultura ocidental e estão presentes no universo dos games.

6 O termo *minute man* (homem minuto) é uma expressão típica da Guerra de Independência, na qual o homem camponês, em dado momento, larga seu arado e se lança na batalha para defender sua liberdade ao lutar pela independência dos Estados Unidos. Ao encerrar a batalha ele retorna, no instante seguinte, para suas tarefas de homem comum. (Karnal, 2003).

7 Essa nova cultura é baseada na *intermedialidade* e na convergência das tecnologias digitais. Diferente dos autores citados, Jenkins (2013: 30) discorda da ideia de que a cultura da convergência deve ser compreendida apenas “como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos”. O autor considera que a convergência deve ser representada pela transformação cultural, uma vez que os consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões por diferentes mídias.

8 Esse físico esteve presente na equipe do Projeto Manhattan (1939-1946), que foi baseado em pesquisas sobre fissão nuclear para o desenvolvimento e produção das primeiras bombas atômicas durante a Segunda Guerra Mundial, liderado pelos Estados Unidos e apoiado pelo Reino Unido e Canadá.

9 Regimento de infantaria do Exército de Terra da França, originário da Revolução Francesa da fase da Convenção (1792-1795). Atuou na Primeira Guerra Mundial e extinto em 1990.

10 A inserção do cão no *game* é uma homenagem aos mais de 30 mil cães mortos na Grande Guerra.

11 A metodologia utilizada para essa análise consiste no uso da netnografia. O método é conhecido também como etnografia da rede, etnografia digital, ciberetnografia ou etnografia na internet. De acordo com Sales (2012), trata-se de uma forma específica da etnografia realizada em ambientes virtuais. Segundo Silva (2015), a estratégia da netnografia “utiliza comunicações mediadas por computador como fonte de dados para chegar à compreensão e representação etnográfica de um fenômeno cultural na Internet. Sua abordagem é adaptada para estudar fóruns, grupos de notícias, blogs, redes sociais etc.” (Silva, 2015: 339).

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G. Jogos eletrônicos e violência: desvendando o imaginário dos screenagers. *Revista da FAEEBA*, Salvador, v. 11, n. 8, p. 195, 2003.

ALVES, L. R. G. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. *Educação, Formação e Tecnologias*, [s. l.], v. 1, n. 2, p. 3-10, nov. 2008. Disponível em: <http://eft.educom.pt>. Acesso em: 5 jan. 2015.

AMBROSE, S. E. *Band of Brothers*: E Company, 506th Regiment, 101st Airborne from Normandy to Hitler's Eagle's Nest. New York: Simon and Schuster, 2017.

AMBROSE, S. E. *Citizen Soldiers*: The US Army from the Normandy Beaches to the Bulge to the Surrender of Germany: June 7, 1944, to May 7, 1945. New York: Simon and Schuster, 2013a.

AMBROSE, S. E. *D-Day*: June 6, 1944: The Climactic Battle of World War II. New York: Simon and Schuster, 2013b.

ARRUDA, E. P. *Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?* 2009. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

- BACH, A. *Fusillés pour l'exemple*: 1914-1915. Paris: Tallandier, 2003.
- BREUILLY, J. Abordagens do nacionalismo. In: BALAKRISHNAN, G. (Org.). *Um mapa da questão nacional*. Rio de Janeiro: Contraponto, p. 155-184, 2000.
- BOBANY, A. *Videogame arte*. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2008.
- CAPELATO, M. H. R.; DUTRA, E. Representação política: o reconhecimento de um conceito na historiografia brasileira. In: CARDOSO, C. F.; MALERBA, J. (Orgs.). *Representações: contribuição a um debate transdisciplinar*. Representações: contribuição a um debate transdisciplinar, Campinas, SP: Papirus, 2000. p. 227-267.
- CHARTIER, R. À beira da falésia: a história entre certezas e inquietudes. Trad. de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2002.
- CHOAY, F. *A alegoria do patrimônio*. São Paulo: Editora UNESP/Estação Liberdade, 2001.
- CARVALHO, D. T. A. *Pensamento geopolítico anglo-saxão*: oposições entre os poderes navais e continentais no mundo dos games (2010-2015). 2019. Tese (Doutorado em História) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019.
- COSTA, M. A. F. *Ensino de história e games*: dimensões práticas em sala de aula. Curitiba: Appris, 2017.
- CUPERSCHMI, A. R. M.; HILDEBRAND, H. R. *Avaliação Heurística de Jogabilidade*: Counter-Strike: Global Offensive. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Ana-Regina-Cuperschmid/publication/273143941_Avaliacao_Heuristica_de_Jogabilidade_Counter-Strike_Global_Offensive/links/5da8e35392851c577eb7ff32/Avaliacao-Heuristica-de-Jogabilidade-Counter-Strike-Global-Offensive.pdf. Acesso em: 21 nov. 2022.
- FANTIN, M; RIVOLTELLA, P. C. Cultura Digital e formação de professores: usos da mídia, práticas culturais e desafios educativos. In: RIVOLTELLA, P. C.; FANTIN, M. (Orgs.). *Cultura digital e escola*: pesquisa e formação de professores. Campinas: Papirus, 2012, p. 117-181.
- FORNACIARI, M. A. *A guerra em jogo*: a Segunda Guerra Mundial em Call of Duty, 2003-2008. 2016. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, 2016.
- GARDA, M. B.; GRABARCZYK, P. Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. *Games Studies*, Lund, v. 16, n. 1, 2016.
- GARONE, P. M. C.; RIBEIRO, G. L. H.; FERNANDES, N. M. P. O design e a jogabilidade: Em busca do diferencial no game design. In: SBGAMES: ART AND DESIGN TRACK: SHORT PAPER, 12., 2013, São Paulo. *Proceedings* [...]. São Paulo: Sociedade Brasileira de Computação (SBC), 2013. p. 484-487. Disponível em: <https://ladij.ufes.br/wp-content/uploads/2022/03/o-design-e-a-jogabilidade.pdf>. Acessado em: 21 nov. 2022
- GELLNER, E. *Nations and nationalism*. New York: Cornell University Press, 2008.
- JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2013.
- KARNAL, L. Estados Unidos, liberdade e cidadania. In: PINSKY, J; PINSKY, C. B. (Org.). *História da cidadania*. São Paulo: Contexto, 2003, p. 135-157, 2003.
- KENSKI, V. Cultura digital. In: MILL, D. (Org.). *Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de Educação a Distância*. Campinas: Papirus, 2018. p. 139-144.
- LE GOFF, J. *História e memória*. 5. ed. Campinas, SP: Editora Unicamp, 2010.

MARTEL, F. *Mainstream: a guerra global das mídias e das culturas*. Trad. de Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

MARTÍN-BARBERO, J. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Trad. de Ronald Polito, Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

MOLYNEUX, P. Prefácio. In: MOOT, T. (Ed.). *1001 videogames para jogar antes de morrer*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013. p. 6-8.

NORA, P. *Pierre Nora en les lieux de mémoire*. Montevideo: Trilce, 2008.

POLLAK, M. Memória e Identidade Social. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, p. 200-212, 1992.

POULOT, D. *Uma história do patrimônio no Ocidente, séculos XVIII-XXI: do monumento aos valores*. São Paulo: Estação Liberdade, 2009.

RABIN, S. *Introduction to game development*. Boston: Charles River Media, 2010.

RADA, R. *Hypertext: from text to expertext*. New York: McGraw Hill, 1992.

SALES, S. Etnografia+netnografia+análise do discurso: articulações metodológicas para pesquisar em Educação. In: MEYER, D. E.; PARAÍSO, M. A. (Org.). *Metodologias de pesquisas pós-críticas em educação*. Belo Horizonte: Mazza Edições, 2012, p. 111-132.

SANTOS, C. B. M. *Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial*. 2009. 128 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, 2009.

SANTOS, C. B. M. *Medal of Honor e Call of Duty: uma comparação entre missões do videogame e eventos históricos*. Orientador: Prof. Dr. Wagner Pinheiro Pereira. 2014. 276 f. Tese (Doutorado em História Comparada) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

SANTOS, C. B. M. II Guerra Mundial, a construção da memória através dos jogos eletrônicos. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA: HISTÓRIA, ACONTECIMENTO E NARRATIVA, 22., 2003, João Pessoa. *Resumos [...]*. João Pessoa: Associação Nacional de História: Universidade Federal da Paraíba, 2003.

SILVA, S. A. Desvelando a Netnografia: um guia teórico e prático. *Intercom*, [s. l.], v. 38, n. 2, p. 339-342, 2015. <https://doi.org/10.1590/1809-58442015217>.

TELLES, H. V.; ALVES, L. R. G. Ficção e Narrativa: o lugar dos videogames no ensino de História. *Teccogs*, [s. l.], n. 11, p. 115-130, 2015.

VALIANT HEARTS: The Great War. Diretores: Yoan Fanise, Paul Tumelaire. Produtor: Bruno Galet. Projetistas: Julien Chevallier, Simon Chocquet-Bottani, Escritores: Matt Entin, Ed Kuehnel, Gerard Barnaud. Programadores: Stéphane Fricard, Artista: Paul Tumelaire. Compositores: Ian Livingstone, Peter McConnell. Gênero: Quebra-cabeça; Aventura. Modos de jogo: Um jogador. Framework: Motor UbiArt. Plataformas: Android, iOS etc. Montpellier: Ubisoft, 25 jun. 2014.