



MEMÓRIA COMO VOZ DOS SILENCIADOS PARA OS GAMES HISTÓRICOS: OUTRAS PERSPECTIVAS DA HISTÓRIA EM JOGO

Memory as the voice of silenced for historical games: other perspectives of history in game

La memoria como voz de los silenciados para los juegos históricos: otras perspectivas de la historia em el juego

Domingos Savio Ximenes Martins Junior¹

Resumo: Os jogos digitais que possuem a história como temática são diversos e abrangem uma vasta gama de períodos do passado. Para o desenvolvimento desses *games*, os desenvolvedores utilizam diversos meios para buscar compreender essa história e construir representações dela nos seus jogos. Entretanto, a maioria desses jogos acabam culminando em algo que a própria historiografia já superara: representação de grandes batalhas, pessoas e eventos. A proposta desse texto é debater esses jogos históricos “tradicionais” em contrapartida com a utilização de memórias para construir jogos históricos “humanizados” do passado. Usaremos alguns jogos que representam a Primeira Guerra Mundial como exemplo, para conduzir a discussão e buscando refletir como a memória pode ser usada através da pesquisa histórica, para construir *games* que percebam outros sujeitos e perspectivas da história, em busca de uma problematização do passado.

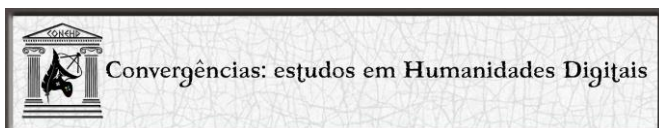
Palavras-chave: Memória. Games históricos. Representação do passado.

Abstract: The digital games that have history as a theme are diverse and cover a range of wide range of past periods. For the development of these games, the developers use different means to seek to understand this history and build representations of her in her games. However, most of these games end up culminating in something that historiography itself had already overcome: representation of great battles, people and events. The purpose of this text is to discuss these “traditional” historical games in counterpart with the use of memories to build “humanized” historical games of the past. We will use some games that represent the First World War as an example, to lead the discussion and seeking to reflect on how memory can be used through historical research, to build games that perceive other subjects and perspectives of history, in search of a problematization of the past.

Keywords: Memory. Historic games. Representation of the past.

Resumen: Los juegos digitales que tienen como tema la historia son diversos y cubren una gama de amplia gama de períodos pasados. Para el desarrollo de estos juegos, el los desarrolladores utilizan diferentes medios para tratar de comprender esta historia y construir representaciones de ella en sus juegos. Sin embargo, la mayoría de estos juegos terminan culminando em algo que la propia historiografía ya había superado: representación de grandes batallas, personas y eventos. El propósito de este texto es discutir estos juegos históricos

¹ Mestrando em História pela Universidade Federal do Rio Grande - FURG. Graduado em História pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Rio Grande, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: domingos.mar.jr@outlook.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9120003656939973>. ORCID iD:0000-0001-5947-6204.



“tradicionales” em contrapartida con el uso de los recuerdos para construir juegos históricos “humanizados” del pasado. Usaremos algunos juegos que representan la Primera Guerra Mundial como ejemplo, para conducir la discusión y buscando reflexionar sobre cómo la memoria puede ser utilizada a través de investigación histórica, para construir juegos que perciban otros sujetos y perspectivas de historia, en busca de una problematización del pasado. **Palabras-Clave:** Memoria. Juegos históricos. Representación del pasado.

Recebido em: 13 de fev. de 2023

Aceito em: 06 de abr. de 2023

Introdução

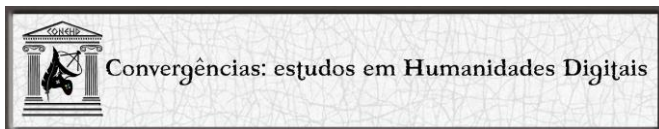
A história é representada em diversos meios comunicacionais: filmes, música, literatura, imagens, entre outros, e um desses meios comunicacionais são os *videogames* que se popularizaram a partir da década de 1980. Mesmo que em *pixels*² arcaicos, os desenvolvedores de jogos buscavam no conhecimento histórico construir simulações de um passado que já se fora, para que os jogadores dos seus jogos pudessem ser soldados na Segunda Guerra Mundial, senhores feudais na França medieval ou até sobreviventes na transição para o Neolítico. Esse gênero de jogos digitais, que usa a história como temática elementar de si, pode ser chamado de *games* históricos. E como um elemento da sociedade digital do século XXI, os jogos digitais que representam a história também começam a ser objetos de análise dos historiadores:

Pensar os jogos eletrônicos como fonte de conhecimento histórico se dá dentro da continuidade da tradição de incorporação de novos objetos, pertinente, sobretudo à ‘escola’ dos *Annales*. Essa inserção dos *games* vem aumentando diante da eminência de novos pesquisadores, mas ainda enfrenta resistência no ambiente acadêmico, apesar de seu gigantesco impacto na constituição de memória sobre o passado, sobretudo entre o público jovem (BELLO; VASCONCELOS, 2017, p. 224).

Apesar dessa resistência na análise dos *games* como fonte para o historiador, é necessário seu debate em função de ser mais um elemento comunicacional de massas, que influi na forma de “constituir a memória sobre um passado” (BELLO; VASCONCELOS, 2017). O objeto desse texto não é a própria constituição da memória por quem joga, mas sim outro elemento: o uso da memória na constituição de jogos digitais.

O desenvolvimento de jogos que usam a história se ancora, ainda, em grandes eventos históricos e personagens: a Segunda Guerra Mundial, as Cruzadas, a Revolução Francesa, a

² *Pixels* referem-se à construção de alguma imagem em algum tipo de monitor ou tela, que é produzido por códigos computacionais.



Revolução Norte-Americana, a Primeira Guerra Mundial e etc³. E muitos desses *games* acabam reproduzindo os mesmos acontecimentos e “heróis”. A proposta desse texto perpassa como a memória enquanto fonte de pesquisa pode ser usada para a constituição de jogos que fogem do eixo de uma “história tradicional” em prol de uma “história problematizada” em que outros sujeitos são presentes nos processos históricos. Para realizar essa análise, vamos fazer o exercício comparativo de dois jogos sobre a Primeira Guerra Mundial: *Verdun* (Blackmill Games, 2015) e *Valiant Hearts: The Great War* (Ubisoft Montpellier, 2014).

Primeiramente, precisamos compreender esses *games* históricos “tradicionais”, seus elementos constitutivos e como se pautam em “grandes eventos” históricos, exemplificando com um dos jogos citados acima. A seguir, precisamos nos aproximar do conceito de memória e como é usado pela pesquisa histórica, algo que será fundamental para o núcleo desse artigo. Pois a partir daí, podemos seguir para os *games* que através do uso da memória podem se aproximar de outras perspectivas de um mesmo evento ou processo, buscando apresentar outras perspectivas de uma história tradicional. Analisando outro jogo, comparado em relação ao primeiro.

Assim, teremos uma compreensão aproximada de como as memórias podem ser usadas no desenvolvimento dos jogos digitais, bem como as problemáticas que se articulam com o uso de memórias e da história na construção de *games* históricos.

Games Históricos dos grandes acontecimentos e sujeitos

Os jogos digitais enquanto uma hipermídia – isto é, que congregam elementos sonoros, visuais e verbais em desdobramentos e misturas possíveis (SANTAELLA, 2001, p. 392 apud GALLO, 2002, p. 22) -, já são conhecidos pela sociedade como produtos que permitem se divertir por horas a fio, em universos com infinitas possibilidades, mediados por uma tela e por controladores. E um dos subgêneros desses *games* ou *videogame*, são os que buscam representar períodos históricos: os *games* históricos. Esses jogos, como já abordado, propõem-se a representar diversos períodos da história. Seus desenvolvedores constroem universos fictícios em busca de uma simulação, respeitando as “regras do período histórico”.

Através da arquitetura que compõem o jogo digital – o *gameplay* (ações do jogador e motivações), *game-structure* (referente às regras de simulação) e o *game-world* (conteúdo

³ Respectivamente, têm-se os títulos de exemplo: *Call of Duty WWII* (Activision, 2017), *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007), *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft Montreal, 2014), *Assassin's Creed III* (Ubisoft Montreal, 2012) e *Supremacy 1914* (Bytro Labs, 2019).



fictício e estético) (AARSETH, 2003, p. 2) –, é que os desenvolvedores constroem os jogos que buscam simular a história. Entretanto, essa simulação nunca é uma aproximação fidedigna da realidade, mas uma ficção:

Todo jogo transmite uma ficção, seja ele uma abordagem do passado ou do futuro, com suas representações temáticas em particular. História e ficção científica não são conceitos necessariamente opostos em termos de abordagem de um game (REMUS DE PAULA, 2018, p. 285).

Em consonância com a pesquisa em história, todo jogo digital que busca se dizer histórico é fruto do presente e construído a partir da perspectiva dos homens do presente e sua compreensão sobre a história. Eles nada mais são do que representações históricas de um passado que já não mais existe:

A ideia de ‘representação histórica’ pressupõe a ideia de um olhar a outro do passado que não mais existe. Isso pressupõe que o imaginário do presente da obra é fundamental para entender o caráter histórico de tal representação, que é moldada através de concepções também historicamente determinadas (BELLO; VASCONCELOS, 2017, p. 227).

O debate sobre os *games*, representações, usos do passado e discursos históricos é recente. Entretanto, o escopo desse texto não pretende aprofundar nessa discussão, pois é longa e bastante frutífera. Mas é necessário compreender esse fundamento dos jogos serem representações, historicamente construídas, que utilizam elementos tecnológicos do próprio objeto *game* para construir simulações de um passado que é inalcançável, perspectivados pelo presente. Pois a partir desse ponto, é que poderemos compreender a categoria de jogos digitais “tradicionais”.

Os *games* que analisaremos partem da classificação de jogos históricos como “simulações realistas”. Segundo Chapman (2016):

Quando falamos de simulação realista, não nos referimos à precisão histórica do jogo [...] estamos nos referindo à sua abordagem estilística da representação ao invés de avaliar seu conteúdo histórico. Primeiramente, simulações realistas: geralmente funcionam mirando e/ou alegando mostrar o passado ‘como era’, ou seja, como parecia aos agentes históricos da época (CHAPMAN, 2016, p. 83)⁴ [tradução nossa].

Nessa perspectiva, os *games* históricos pretendem usar os elementos estéticos - *gameworld* pela perspectiva de Aarseth (2003) -, para representar o passado. Ou seja, a ideia não é apresentar uma “precisão” do que aconteceu exatamente no passado, mas sim produzir

⁴ Do original: *When we speak of a realist simulation, we do not refer to the game’s historical accuracy. (...) we are referring to its stylistic approach to representation rather than evaluating its historical content. First, realist simulations: Generally work by aiming and/or claiming to show the past ‘how it was’, i.e. as it appeared to historical agents of the time (CHAPMAN, 2016, p. 83).*



um ambiente imersivo para o jogador, no qual ele tenha a experiência de vivenciar o “como era” estar nesse passado.

A partir dessas perspectivas, é que podemos compreender a categoria de *games* que nomeio de jogos tradicionais. A noção de tradicionais alinha-se com a perspectiva historiográfica que fora suprimida pelos novos paradigmas historiográficos – em especial a perspectiva dos *Annales* –, no século XX. Esses *games* enquanto representações ainda se pautam em grandes eventos, grandes personagens e histórias “oficiais” para a composição de sua narrativa. Jogos como “*Age of Empires III*” (Microsoft Studios, 2005) e “*Napoleon: Total War II*” (Creative Assembly, 2010) estão nessa categoria.

Age of Empires III é um *game* de estratégia em que o jogador precisa desenvolver suas colônias nas Américas – denominadas no jogo como “Novo Mundo” –, administrando colônias através da posição de colonizador (ingleses, espanhóis, franceses e etc.), mantendo relações com a suas metrópoles e expandindo território diante dos “selvagens” (ameríndios). O jogador precisa absorver o máximo de recursos naturais (pedra, madeira e carne) para desenvolver sua colônia e fortalecer seu exército. Só assim poderá expandir seu território e conseguirá avançar nas “Éras” (Era da Exploração, Era do Comércio, Era dos Fortes, Era Industrial e Era Imperial), nas quais poderá desenvolver novas tecnologias para fortalecer sua colônia.

Já *Napoleon: Total War* é um jogo de estratégia no qual o jogador controla Napoleão Bonaparte em sua campanha pela Europa e norte da África. Como um jogo que simula batalhas, o jogador será o grande comandante das batalhas em que o general lutara no período de 1811 a 1814. A administração dos territórios e as estratégias das tropas em campo permitirão ao jogador atingir os objetivos, sempre pautados “historicamente” pelas escolhas de Napoleão. A ideia do jogo é simular as Guerras Napoleônicas e permitir que o jogador encarne o papel do general francês naquele período.

Os dois jogos citados servem de exemplo para a categoria de tradicionais, pois respectivamente podemos encontrar: representação de uma história tradicional do “evoluído” europeu sobre o território “novo” da América e sua dominação; assim como poder “ser” o famoso general francês da história, vivendo suas experiências de batalhas pela Europa. A perspectiva histórica desses *games* tangem uma história ainda tradicional, onde a perspectiva europeia sob os ameríndios ainda é de superioridade, assim como o enaltecimento dos feitos do “grande” Napoleão. Mesmo de períodos de desenvolvimento tão recentes – 2005 e 2010 –,



esses jogos representam perspectivas históricas já superadas pela historiografia, que deu voz para a alteridade, para os outros sujeitos e tirou a prioridade da pesquisa dos grandes eventos e dos “heróis” do passado.

Concretamente, esses *games* possuem uma perspectiva histórica que é pautada pelas pessoas que os desenvolvem. Algo que não devemos deixar de fora de escopo, como aponta Bello:

Ao tratarmos estes games como objetos históricos do tempo que estão inseridos, podem permitir compreender significados ideológicos das sociedades que o produzem contidas na representação da História no próprio jogo. Através de sua análise, é possível compreender como essas obras são construídas, produzidas, narradas e como se inserem no mundo social, o apropriando, interpretando e resignificando (BELLO; VASCONCELOS, 2017, p. 222).

O autor aponta o *game* como objeto de pesquisa para a História, entretanto sua reflexão é pertinente para nossa discussão, pois os jogos digitais possuem uma carga ideológica perspectivada pelo presente. Desenvolver jogos da perspectiva europeia na conquista da América e que enaltecem figuras históricas do mesmo continente, revela sobre a visão de história que as mesmas pessoas possuem. Isso é recurso potencial de análise para o historiador que deseja trabalhar com os *games* e seus impactos na compreensão histórica pela sociedade através dos jogos.

Mas o que nos interessa aqui é: esses jogos tradicionais usam uma perspectiva histórica tradicional dos grandes fatos, eventos e pessoas para sua composição narrativa. Isso reforça uma visão histórica de quem o joga e exclui outras perspectivas do passado. Para realizarmos nossa análise comparativa, precisamos compreender outro título: o *game Verdun* (Blackmill Games, 2015).

Figura 1 – Print do game Verdun



Fonte: <https://store.epicgames.com/pt-BR/p/verdun>, 2023.

Verdun é um jogo multijogador em primeira pessoa⁵, onde os jogadores podem escolher um dos lados para disputarem partidas *online*⁶, buscando dominar o território e vencer seus adversários pela dominação do campo. Diferentemente da maioria dos *games* históricos que possuem a história enquanto elemento narrativo do jogo, *Verdun* é um jogo multijogador que usa a história como plano de fundo para disputas competitivas entre jogadores (como mostra a imagem acima). Diferentemente de *Age of Empires III* e *Napoleon: Total War*, *Verdun* não possui uma narrativa fundamentada na história para guiar o seu desenrolar, mas sim, usa a história como um “parque de diversões” para que os jogadores usem o cenário de batalha da Primeira Guerra Mundial, com seu armamento, vestimenta e trincheiras (simulação realista de Chapman) para disputarem um jogo competitivo de dominação de territórios.

A história presente nesse jogo é a representação da Batalha de Verdun (1916), onde os armamentos, os cenários, as trincheiras e todo o universo estético se ancoram em um fundamento histórico do período.

A jogabilidade nesta experiência autêntica nos campos de batalha da Primeira Guerra Mundial é totalmente imersiva e impactante, com recursos como a opção de usar detalhes sanguinolentos realistas que transmitem o verdadeiro horror da guerra e armamentos autênticos, incluindo artilharia e gás (EPIC GAMES, 2021).

⁵ “Primeira pessoa” é um termo do desenvolvimento de jogos que se refere à perspectiva de quem o joga. A “primeira pessoa”, refere-se ao posicionamento da câmera do jogador em apenas uma pessoa, como se o jogador fosse a própria pessoa a partir de sua visão.

⁶ Jogos multijogadores (*multiplayers*) são jogos que permitem vários jogadores disputarem partidas competitivas ou cooperativas através da *Internet* conectados ao mesmo jogo. Além da denominação de *games multiplayer*, esses jogos também podem ser referenciados como *games online*.



Na descrição do jogo no site *Epic Games*, podemos perceber o uso de “detalhes sanguinolentos realistas que transmitem o verdadeiro horror da guerra” (EPIC GAMES, 2021). De acordo com a categorização de Chapman (2016), esse jogo busca reproduzir como era uma batalha. Entretanto, discordo quando o jogo busca transmitir um “verdadeiro horror”, pois o jogo nada mais é do que um *playground* para os jogadores disputarem partidas, que usa a história como plano de fundo para essa experiência. Não nego a possibilidade de simulação que o jogo permite ao jogador experienciar como poderia ser um conflito entrincheirado, entretanto, ele não aproxima o jogador da vida dos soldados. O jogador basicamente usa o soldado como uma ferramenta para vencer do outro jogador, que controla outro soldado do outro lado da trincheira. Não há uma significação naquela disputa, apenas um jogo desprovido do que poderíamos dizer de humanidades.

São interfaces virtuais, transvestidas de soldados que disputam territórios, com objetivos apenas de vitória dentro da lógica do jogo. Nesse ponto, *Verdun* acaba se caracterizando como jogo de história tradicional. Apesar de elencar a relevância da “simulação realista” e experienciar uma batalha, as disputas são feitas por interfaces “descarnadas”, em que não se consegue perceber com maior relevância a realidade da vida de um soldado entrincheirado, seu contexto e sua realidade.

Games Históricas buscam representar o passado, um passado construído pelos homens. Entretanto, como podemos perceber, em *Verdun* os homens não necessariamente são representados em sua complexidade, mas apenas usados como avatares que são controlados pelos jogadores. Esses jogos são “descarnados”, sendo esses homens apenas marionetes de um contexto sociopolítico maior. Algo que dialoga diretamente com a história tradicional que pensa em “alemães contra franceses” em um combate grandioso, ao invés de homens com realidades diversas vivendo a particularidade da guerra obrigados pelas suas nações. Apesar de representar a Batalha de Verdun, ele reproduz a disputa das nações e não a realidade dos soldados.

Mas como podemos pensar em jogos digitais históricos “com carne”? Uma das formas que se propõe nesse texto, é o uso das memórias como fonte para o desenvolvimento desses jogos, desde que problematizadas e intermediadas pela pesquisa histórica. Para isso, precisamos compreender melhor a relação da memória como fonte para a pesquisa em história e suas potencialidades para a escrita da história.



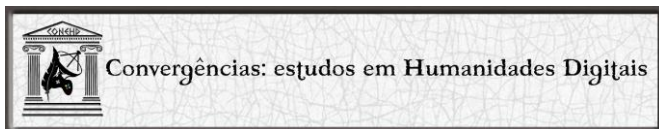
A memória como fonte de pesquisa e suas potencialidades

No decorrer da história da historiografia, muitas fontes adentraram o arcabouço de possibilidades de análise dos historiadores. E uma dessas fontes que em relação a constituição da ciência histórica demorou a entrar nesse arcabouço fora a das memórias. A oralidade e o uso de memórias para perpetuar identidades e histórias são algo comum em diversas sociedades, especialmente as ágrafas. Mas qual a relevância da memória para a história?

A memória, portanto, é uma das mais importantes características humanas. Está tanto na constituição do indivíduo quanto na base da civilização, de maneira que é possível identificá-la nas lembranças pessoais, na oralidade, nos lugares, nos símbolos, nas comemorações, nos calendários, nos documentos, nos monumentos e etc. Assim, por constituir-se de traços do passado é para o historiador uma ferramenta importante para a análise das experiências humanas ao longo do tempo e para o professor de história um conceito fundamental para fazer pensar historicamente (OLIVINDO, 2017, p. 2).

A memória antecede à história, pois a ação de lembrar o que aconteceu antecede à escrita do que se experienciara. A memória é um elemento cognitivo humano que possibilita que as pessoas desenvolvam relações entre o presente e o passado. É uma atividade cognitiva que muito se associa com a noção do passado e de consciência histórica. Entretanto, a memória não representa a história em si. Por exemplo, narrar um fato a partir da memória para outrem no presente nunca se alcançará a totalidade do acontecido, e a memória será permeada por variáveis afetivas que vão além da própria capacidade do memorar. A atividade de “lembrar e esquecer não são atividades inocentes como no passado se acreditou ser. Hoje, considera-se que a memória tem uma dimensão subjetiva e que sua reflexão perpassa por aspectos como consciência, inconsciência, seleção, repressão e manipulação” (OLIVINDO, 2017, p. 2).

O participar de uma guerra como soldado, por exemplo, e rememorar os acontecimentos, mesmo que dois sujeitos tenham participado do mesmo pelotão, perpassando pelas mesmas trajetórias de formação, de atividades em campo e de experiências, podem gerar duas memórias que estarão mediadas por essa questão subjetiva do próprio sujeito. Enquanto para um poderá ser uma experiência de atividades intensas e empolgantes, para outro poderá ser uma atividade traumática e de muito sofrimento. E o rememorar dessas lembranças, as narrando, será mediado por esses aspectos psicológicos do sujeito, assim como também a mediação da própria linguagem na sua fala. Logo, a memória não pode ser comparada a história, pois a memória é uma construção intrínseca do sujeito permeada por suas experiências sem um caráter científico.



A história busca produzir um conhecimento racional, uma análise crítica através de uma exposição lógica dos acontecimentos e vidas do passado. A memória é também uma construção do passado, mas pautada em emoções e vivências; ela é flexível, e os eventos são lembrados à luz da experiência subsequente e das necessidades do presente (FERREIRA, 2002, p. 321).

A memória, assim como a história, é uma construção do passado, entretanto intermediada por elementos que muitas vezes dialogam com a irracionalidade de quem a expõe. Entretanto, descartar a memória como fonte de pesquisa só por causa dessas mediações do sujeito sobre sua experiência, é perder a possibilidade de aprofundar o conhecimento histórico, que muitas vezes será impossível de se construir através de outras fontes documentais.

A memória e a oralidade enquanto fonte, mesmo com suas possibilidades, sofreram forte resistência, mesmo após a renovação epistemológica promovida pelos *Annales*, a oficina dos historiadores ainda olhara com forte desconfiança para os testemunhos orais, pois as estruturas eram o que ainda interessava os historiadores:

O fundamental era o estudo das estruturas, em que assume a primazia não mais o que é manifesto, o que se vê, mas o que está por trás do manifesto. O que importa é identificar as relações que, independentemente das percepções e das intenções dos indivíduos, comandam os mecanismos econômicos, organizam as relações sociais, engendram as formas de discurso. Daí a afirmação de uma separação radical entre o objeto do conhecimento histórico propriamente dito e a consciência subjetiva dos atores (FERREIRA, 2002, p. 318).

O conhecimento histórico e a consciência subjetiva dos sujeitos eram distanciadas uma da outra pelos historiadores. Entretanto a partir da metade do século XX, o uso de novas fontes para a pesquisa histórica auxilia o nascimento da metodologia da História Oral, a qual abrange as memórias e a oralidade como fonte de extração para o conhecimento histórico. As vozes, a narração das experiências, em conjunto com outros tipos documentais, são elencadas como fontes para compreender o passado. Elas “caracterizam-se por serem produzidas a partir de um estímulo, pois o pesquisador procura o entrevistado e lhe faz perguntas, geralmente depois de consumado o fato ou a conjuntura a que se quer investigar” (SANTOS, 2007, p. 6).

A História Oral como metodologia se arma de toda capacidade analítica que deve ser realizada nas memórias, para que se consiga extrair informações para a constituição do conhecimento histórico. Pois, como já dito, a memória é mediada por aspectos psicológicos e linguísticos que devem ser atentados pelos historiadores. As omissões e afirmações pelos que memoram também podem representar informações para o historiador, o qual deve se munir de formas de lidar com esses aspectos. Os objetivos construídos pelo historiador para extração de



informação de suas entrevistas devem perspectivar os objetivos da pesquisa e a relação com a pessoa que memora.

Os instrumentos para se atingir tais objetivos seriam a formulação, no caso de estudos acadêmicos, de roteiros de entrevistas consistentes, de maneira a controlar o depoimento, bem como o trabalho com outras fontes, de forma a reunir elementos para realizar a contraprova e excluir distorções (FERREIRA, 2002, p. 327).

Não nos aprofundaremos na perspectiva metodológica da História Oral e suas problemáticas, entretanto, a citaram como uma metodologia que usa a narração da memória dos sujeitos para a construção do conhecimento histórico. Nosso objetivo aqui, fora elencar a memória como fonte de pesquisa, pois a memória, diferentemente da lógica estrutural dos *Annales* em seu início, pode contribuir para o conhecimento histórico que muito tempo fora ignorado: a história dos sujeitos excluídos da própria história. A memória possibilita repensar o cotidiano, as práticas culturais locais, os costumes das sociedades e as formas de percepção de diversos sujeitos em camadas diferentes da sociedade. Ela é uma fonte potencial para a construção da história, mas que deverá ser explorada com todo tato e firmeza metodológica de análise.

As memórias são mediadas pelos aspectos psicológicos e linguísticos dos sujeitos, apresentam a “sua verdade” do acontecido. E a partir delas, é que os historiadores devem explorar para atingir seus objetivos de pesquisa, sempre amparados por outras fontes documentais para solidificar sua pesquisa.

Mas retomando ao debate desse texto: como que a memória pode se relacionar com os *games* históricos? De que forma as memórias mediadas pela pesquisa histórica podem contribuir para visibilizar sujeitos e grupos que não são conhecidos pela história tradicional? Como os *games* podem se apropriar dessas pesquisas para construir jogos históricos que não sejam dos grandes acontecimentos, fatos e sujeitos?

A memória nos Games Históricos e as vozes dos silenciados

Seguindo a lógica do exemplo de *games* da Primeira Guerra Mundial, vamos conhecer o jogo *Valiant Hearts: The Great War* (Ubisoft Montpellier, 2014). Publicado em 2014, no centenário do início da Primeira Guerra Mundial, esse jogo atraiu à atenção da comunidade dos jogos digitais, pois ele distanciou-se do padrão de jogos de guerra que colocava o jogador como um soldado que precisava eliminar outros soldados na trincheira. Esse *game* não focava

no combate em si, mas em uma narrativa de personagens, na qual uma aventura e quebra-cabeças permitiam o jogador progredir na narrativa.

Figura 2 – Arte conceitual de *Valiant Hearts* com os respectivos personagens: Emile, Anna, Freddie, Karl e o cão Walt.



Fonte: <https://criticalhitreviews.com/2014/08/03/valiant-hearts-the-great-war-review/>, 2022.

A narrativa do jogo conta a história de quatro personagens: Emile, um pai de família camponês que mora na França; Karl, que é um jovem alemão casado com a filha de Emile e vive na França; Freddie um estadunidense que vem combater na guerra; e Anna, uma estudante de veterinária belga que está em busca de seu pai. A trama do jogo se desenrola com o jogador controlando os quatro personagens em momentos alternativos. Com a eclosão da Primeira Guerra Mundial, Karl é deportado da França para a Alemanha e é convocado pelas tropas alemãs para servir na guerra. O mesmo acaba acontecendo com seu sogro, Emile, que é convocado para servir do lado francês.

Já Freddie, é um personagem que se junta às tropas francesas para combater os alemães, em busca de enfrentar o barão alemão Von Dorff. Anna é uma personagem que está em busca de seu pai, que fora sequestrado pelo barão para desenvolver armas de guerra. A história dos quatro personagens se entrecruza, sempre com a presença do cão Walt, que ajuda os personagens a enfrentarem as dificuldades das situações. O jogo foca na resolução de quebra-cabeças pelos jogadores, através de uma aventura na narrativa que entrelaça esses quatro personagens durante o jogo. Por exemplo, Emile tem sempre uma pá consigo, e o jogador precisa resolver enigmas para conseguir chegar até locais específicos para Emile



desativar minas terrestres. Anna precisa superar obstáculos nas cidades, encontrar itens para fazer curativos em pessoas que estão feridas.

Um dos climaxes do jogo é quando Karl encontra seu sogro como prisioneiro de guerra dos soldados alemães e se motiva a libertar ele de alguma forma. Diferentemente de *Verdun*, o foco de *Valiant Hearts* não é combate em si, mas sim as pessoas e os contextos daquele período. A Primeira Guerra Mundial é o contexto histórico para a construção do *game*, mas a história dos personagens no contexto e seus sentimentos são o foco que conduz a narrativa do jogo e envolve o jogador na perspectiva da experimentar uma aproximação com a realidade dos sujeitos envolvidos, além dos próprios soldados.

Essa perspectiva foi intencional pelos desenvolvedores do jogo, segundo Adrian Lacey, diretor de desenvolvimento da Ubisoft:

Transformar a Primeira Guerra Mundial em um jogo é realmente complicado. Se você o transformasse em um jogo de tiro, seria horrível – um tiro, uma morte, pessoas morrendo constantemente. Estávamos nervosos em tratá-lo dessa maneira porque era violento e tão agressivo. Em vez disso, decidimos por esse outro ângulo, ver o conflito do ponto de vista das pessoas – como elas viveram, ou como sobreviveram, por meio dessa experiência (LACEY, Adrian *IN: DIVER*, 2014)⁷ [tradução nossa].

Com a fala do diretor, podemos pensar na comparação de *Valiant Hearts* com *Verdun*. Enquanto um jogo literalmente se foca em “pessoas morrendo constantemente”, o outro já se preocupa com a subjetividade da vida de sujeitos. Enquanto um caracteriza os “soldados alemães” e “soldados franceses”, o outro já se preocupa com “Karl” e “Emile”. A dicotomia transita entre um jogo que usa a história como interface para diversão e um jogo que usa o contexto histórico para uma representação da realidade das pessoas naquele período.

Qual elemento fora preponderante para construção desse tipo *game*? A memória.

Através dos depoimentos dos soldados, soubemos que o momento em que foram chamados para atacar foi muito brutal e bastante repentino: cenas horríveis repletas de tiros, metralhadoras, explosões, gritos e gritos de angústia. A intenção era expressar os sentimentos humanos durante a guerra através de gritos e músicas que ressoassem com os jogadores (LACEY, Adrian *in: DIVER*, 2014)⁸ [tradução nossa].

⁷ Do original: *To turn World War One into a game is really tricky. If you turned it into a shooter, it'd be horrendous—one shot, one kill, people just dying constantly. We were nervous about treating it that way because it was so violent and so aggressive. Instead, we decided on this other angle, to see the conflict from the people's point of view—how they lived, or how they survived, through that experience* (LACEY, Adrian *in: DIVER*, 2014).

⁸ Do original: *Through soldiers' testimonies, we learned that the moment they were asked to charge was very brutal, and quite sudden: horrific scenes filled with machine gun fire, explosions, screams and cries of anguish. The intention was to express human feelings during war through cries and music that would resonate with players* (LACEY, Adrian *in: DIVER*, 2014).



Por mais vasto que fosse o acervo documental dos arquivos oficiais da França e da Alemanha que abordassem a Primeira Guerra Mundial, poucos poderiam permitir os desenvolvedores aproximarem-se da realidade da vida dos envolvidos nesse processo *in loco*. Os relatos através das memórias foram fundamentais para a constituição do *game* e foram os elementos que permitiram construir esses personagens – mesmo que fictícios – que representam contextos diversos das pessoas envolvidas no processo.

No caso do ofício do historiador, a memória direcionada com a história oral “trabalha prioritariamente com os depoimentos orais como instrumentos para preencher as lacunas deixadas pelas fontes escritas” (FERREIRA, 2002, p. 327). A memória, como já citada, usada como fonte pode preencher lacunas de um contexto e responder as problemáticas dos historiadores, contribuindo para o conhecimento histórico. A memória possibilita a voz dos que não estão nos arquivos oficiais ganhar espaço e possibilitar outras perspectivas de perceber o passado.

Entretanto, para além das teses e dissertações dentro da redoma dos historiadores, as memórias se usadas com responsabilidades podem gerar impactos sociais, como o desenvolvimento de *games* como *Valiant Hearts*. Esses “depoimentos orais podem servir não apenas a objetivos acadêmicos, como também constituir-se em instrumentos de construção de identidade e de transformação social” (FERREIRA, 2002, p. 327). Mudar perspectivas do passado do passado, através da pesquisa da memória com a História Oral é algo já presente na academia, entretanto, o quanto disso chega no “além muros” do castelo dos historiadores?

Pensar a memória como fonte metodologicamente usada para o desenvolvimento de jogos históricos que buscam uma responsabilidade com a ciência histórica, possibilita que essas pesquisas historiográficas atravessem esses muros dos historiadores. *Valiant Hearts* é o exemplo de como a perspectiva dos jogadores quando olham o fenômeno da Primeira Guerra Mundial pode mudar, ao se conectarem com as representações das histórias de outros sujeitos que vivenciaram aquele processo conflituoso *in loco*.

Através dessa relação da memória e história como elemento constitutivo temático de *game* histórico, os desenvolvedores com a responsabilidade com a própria ciência da história podem desenvolver jogos que alcancem o grande público, perspectivando outras formas de perceber o passado. Assim, resultando em “jogos problematizados”, ou jogos históricos mais humanizados que se distanciem da lógica de uma história dos grandes eventos, grandes heróis e jogos “descarnados”. Mesmo que a constituição da narrativa de um jogo digital seja



totalmente fictícia, a sua construção pautada em memórias dos que viveram os processos – permeadas pelo método histórico de análise –, possibilita que não se desenvolva apenas jogos dos “soldados franceses”, mas jogos com mais “Emile”. Trata-se de uma perspectiva de fugir de uma interface gráfica de soldados, para sujeitos com sentimentos, mais humanizados diante o contexto histórico.

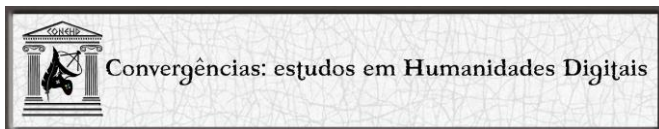
Conclusões

A memória vem sendo debatida entre os historiadores já faz um tempo como fonte de pesquisa para a escrita da história. Seus resultados tem sido frutíferos para a o conhecimento histórico, que pautados por metodologias – como a História Oral –, permitem que a memória e a oralidade não recaiam numa fonte de desconfiança como se pensara os historiadores anteriormente. A memória compreendida tanto no campo teórico como metodológico vem muito a contribuir para a pesquisa histórica e permite entender as “lacunas” que dificilmente o historiador encontrará resposta nos “documentos oficiais”.

Os *games* que usam a história enquanto temática já são massificados enquanto produtos mercantilizados pela indústria do entretenimento. Para além do debate ideológico que essas mídias buscam representar um passado, o uso da memória como apontado nesse texto pode perspectivar novos sujeitos e formas de perceber um mesmo processo histórico. Não que *games* como *Verdun* devam ser descreditados, mas que se compreenda que para além do ato lúdico que o *game* proporciona, ele pode servir como ferramenta para uma História Pública que envolve a voz de outros sujeitos através do uso da memória, como no caso de *Valiant Hearts*.

Memória essa que se deve ter todo cuidado e responsabilidade no seu uso quando manejada tanto por historiadores como por desenvolvedores de jogos. Se a primeira categoria enfrentou resistências para aceitá-la enquanto fonte, metodologicamente e teoricamente fundamentada no campo da História, a outra categoria a usa muitas vezes sem um aparato teórico-metodológico de análise. A memória enquanto ferramenta para os distintivos fins – tanto do conhecimento histórico como para uma História Pública – deve ser usada com responsabilidade e metodologia científica.

Por fim, pensar os *games* e a sua relação com a memória permitem que o primeiro usufrua da segunda para divulgar para muitos consumidores de jogos um passado que já não existe. Os *games* aliados com a memória permitem o repensar do passado, o repensar dos



“grandes acontecimentos”, que muitas vezes são ensinados de formas “descarnadas” como processos de “França contra Alemanha” e não de “sujeitos contra sujeitos”. Os *games* possibilitam através da representação histórica, pautadas no uso responsável de memórias, que os jogadores do presente tenham uma leve e sublime experiência sobre o que um sujeito entrincheirado pode ter enfrentado durante a sua vivência na guerra.

Referências

Verdun (Blackmill Games, 2015).

Valiant Hearts: The Great War (Ubisoft Montpellier, 2014).

AARSETH, E. **Playing Research**: Methodological approaches to game analysis. In: Digital Arts and Culture Conference. Bergen, Noruega: University of Bergen, 2003. Disponível em: <http://www.bendevane.com/VTA2012/herrstubbz/wpcontent/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf>. Acesso 20 jul. 2022.

BELLO, R. S.; VASCONCELOS, J. A. O Videogame como Mídia de Representação Histórica. **Revista Observatório**, v. 3, n. 5, p. 216-250, 1 ago. 2017. Disponível em: <<https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/3950>>. Acesso: 26 jul. 2022.

CHAPMAN, A. **Digital Games as History**: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. New York: Routledge, 2016.

DIVER, M. **This is How the Best War Game of the Year Was Made**. Vice, 2014. Disponível em: <<https://www.vice.com/en/article/qbexvp/making-of-valiant-hearts-283>>. Acesso em: 17. Ago. 2022.

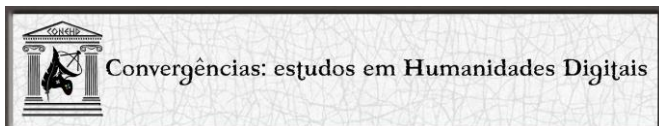
EPIC GAMES. *VERDUN Epic Games*, 2021. Disponível em: <<https://store.epicgames.com/pt-BR/p/verdun>>. Acesso em: 16 ago. 2022

FERREIRA, M. de M. História, tempo presente e história oral. **Topoi**, Rio de Janeiro, dezembro 2002, p. 314 – 332. Acesso em: 16 ago. 2022 .

GALLO, S. N. **A narrativa do jogo na hipermídia**: a interatividade como possibilidade comunicacional. São Paulo (Dissertação de Mestrado) – Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC/SP, 2022.

OLIVINDO, M. S. P. **Ensino de História e Memória: usos do passado e os desafios do historiador e do professor**. In: XXIX Simpósio Nacional de História. ANPUH, p. 1-14, 2017.

REMUS DE PAULA, C. O ofício do historiador como pesquisador dos videogames: teorias e métodos. **Revista Aedos**, [S. L.], v. 2, n. 21, p. 265 - 289, 2018. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/aedos/article/view/70723>>. Acesso em: 25 jul. 2022.



SANTOS, J. dos. **História Oral, fontes documentais e narrativas como recursos metodológicos na educação.** *In:* III Seminário de Educação: Memórias, Histórias e Formação de Professores, Núcleo de Pesquisa e Extensão Vozes da Educação. UFRJ, 2007, São Gonçalo. Rio de Janeiro; e publicado no Portal Programa Rede Social Senac São Paulo, 05 nov. 2008. Disponível em <https://pt.scribd.com/document/250177856/Historia-Oral-Fontes-Documentais-e-Narrativas>. Acesso em: 16 ago. 2022.