

Games e história: a representação da Segunda Guerra Mundial em *Call of Duty WWII*¹

Romulo Menezes CUNHA²
Soraya Venegas FERREIRA³
Universidade Estácio de Sá, Niterói, RJ

RESUMO

A indústria dos jogos eletrônicos é uma das mais lucrativas no campo do entretenimento. Em adição a diversão que os *games* proporcionam, seus jogadores ganham a capacidade de experienciar um acontecimento histórico ao entrar em um jogo que representa um fato passado. É nesta área que este artigo se hospeda. Ele tem como objetivo perceber como acontecimentos históricos são representados e revividos em jogos eletrônicos. Para tal, buscou-se estudar sobre como é feita a apropriação da memória sobre a Segunda Guerra Mundial no *game Call of Duty WWII*. No âmbito dos *Games Studies*, optamos por analisar os elementos narrativos deste jogo para oferecer uma contextualização sobre o tema. Para relacionar os conceitos com *Call of Duty WWII*, fizemos uma revisão bibliográfica que nos trouxe novas perspectivas ao ato de jogar.

PALAVRAS-CHAVE: História; Memória; Representação; Narrativa; Games.

Para além da pandemia: *games* cada vez mais presentes

A maneira de contar uma história foi modificada e transformada pela evolução das tecnologias de informação e de comunicação, desenvolvidas no decorrer dos séculos. Eventos ocorridos no passado, que fazem parte das civilizações que conhecemos atualmente, passaram a ser documentados em diferentes plataformas. A narrativa, inicialmente transmitida apenas de forma oral, passou a ser escrita em livros, guardada em bibliotecas, produzidas em filmes e disponibilizadas dentro do ambiente digital.

Com o passar do tempo, os jogos eletrônicos se estabeleceram entre os principais meios de entretenimento ao redor do mundo. Segundo dados da Pesquisa Game Brasil 2021, 72% dos brasileiros têm hábito de jogar *games*, independentemente da plataforma. Entre os jogadores, o público feminino é a maioria desde 2016, alcançando 51,5% em 2021. Esse resultado se relaciona com a porcentagem de uso de *smartphones*, predominantemente utilizados por mulheres para jogar (62,5%).

¹ Trabalho apresentado no IJ05 – Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XVII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Jornalista, graduado pela Universidade Estácio de Sá – Niterói. E-mail: romulocunha13@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora titular e Pesquisadora do Programa Pesquisa-Produtividade da Universidade Estácio de Sá. Coordenadora do curso de Jornalismo do campus Niterói. E-mail: sosovenegas@yahoo.com.br

O cenário de isolamento social, motivado pela pandemia de COVID-19, fez com que o número de jogadores aumentasse, consolidando os jogos eletrônicos como líderes da indústria de entretenimento. Nesse contexto, a PGB 2021, realizada entre 07 e 22 de fevereiro de 2021 com 12.498 pessoas, aponta que 75,8% dos entrevistados jogaram mais durante o isolamento social.

A PGB 2021 mostra que 78,9% das pessoas citam os jogos digitais entre as suas principais formas de diversão. Dentre eles, 68% afirmam que os *games* são o seu principal meio de entretenimento. Nesse aspecto, houve um acréscimo de 11% em relação a PGB 2020. Conforme apontou o idealizador do evento Brasil Game Show, Marcelo Tavares, em entrevista à CNN em 2020, estes resultados justificam a existência de 67 milhões de *gamers* no Brasil. Segundo o site Statista, o número de *gamers* no Brasil pode chegar a 114 milhões em 2025. Neste artigo, pretendemos mostrar para o leitor um lado dos *games* além do entretenimento.

Ao longo de sua história, os jogos eletrônicos passaram por evoluções como, por exemplo: a criação de fases, a inclusão de personagens, a ampliação do mapa jogável e a inserção de narrativas em um tempo e espaço específico. O último tópico ajudou na criação de histórias contadas dentro dos *games*. Essa abordagem sobre a possibilidade de narrativa em jogos eletrônicos faz com que os *games* sejam estudados por duas vertentes: a narratologia e a ludologia. Segundo Rennan Ribeiro (2013), os ludologistas acreditam que o fator interativo e não linear dos *games* impedem de contar uma história de maneira satisfatória. Para o ludologista Gonzalo Frasca, os jogos simulam um ato real.

simular é modelar um sistema (fonte) através de um sistema diferente que mantém para alguém alguns dos comportamentos do sistema original. O termo chave aqui é “comportamento”. A simulação não retém simplesmente as características - geralmente audiovisuais - do objeto, mas também inclui um modelo de seus comportamentos. Este modelo reage a certos estímulos (dados de entrada, apertar botões, movimentos do joystick), de acordo com um conjunto de condições.⁴ (FRASCA, 2003, p.223)

Por outro lado, a narratologia compreende os jogos eletrônicos como um modo de narrar como qualquer outro, utilizando a representação de fatos. Segundo Luiz Gonzaga Motta, a área “é um ramo das ciências humanas que estuda os sistemas narrativos no seio das

⁴ “to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system”. The key term here is “behavior”. Simulation does not simply retain the – generally audiovisual– characteristics of the object but it also includes a model of its behaviors. This model reacts to certain stimuli (input data, pushing buttons, joystick movements), according to a set of conditions.” Tradução nossa.

sociedades. Dedicar-se ao estudo das relações humanas que produzem sentidos através de expressões narrativas.” (MOTTA, 2007, p.144). Motta entende que as representações do mundo transmitem experiências e ficam responsáveis por classificar, nomear e contar acontecimentos da realidade. Segundo Christiano Monteiro e Rafael Bezerra, a representação seria “um dispositivo de conhecimento, uma vez que permite a visualização de um ou vários passados a partir de imagens, pessoas, lugares e objetos capazes de construir memórias e histórias” (MONTEIRO e BEZERRA, 2019, p.16).

Ludologistas como Frasca e Espen Aarseth entendem que existe narrativa nos jogos eletrônicos, mas defendem que o estudo sobre os *games* deve ser realizado de forma separada para que não se ignorem aspectos específicos e similares das duas categorias. Uma terceira linha aponta uma convergência entre as áreas de estudo. Para o pesquisador Jan Simons, citado por Leonardo Falcão (2015), o ato de jogar vira um fato, fazendo com que a percepção sobre a história do jogo se torne indispensável para a jogabilidade. Ou seja, a simulação e a narração participam simultaneamente deste processo.

Este artigo pretende analisar a presença da narrativa no jogo *Call of Duty WWII*, ressaltando-o como meio de representação de fatos históricos. Além de entreter, os *games* trazem informações sobre um acontecimento passado. Exploramos a relação entre Memória e História estabelecida por representações na narrativa de um jogo voltado ao entretenimento. Busca-se contribuir para atentar sobre o potencial dos *games* enquanto objeto de pesquisa para o entendimento da representação histórica numa experiência de jogo. Espera-se que seja útil para aumentar a discussão na área e o alcance de jogos baseados em conhecimentos históricos.

A evolução dos jogos eletrônicos proporcionou exemplos de narrativas que representam acontecimentos históricos de determinados povos, destacando a memória sobre esses fatos. Tais tipos de *games*, chamados de jogos históricos, fazem com que o *gamer* tenha a possibilidade de imergir em um evento do passado. Além de se divertir, os jogadores possuem uma oportunidade de adquirir experiências e construir um conhecimento sobre História. Para este artigo, seguiremos a vertente da narratologia. Para isso, vamos analisar o jogo *Call of Duty WWII*, que traz como temática a Segunda Guerra Mundial.

A relação entre os jogos eletrônicos e a Segunda Guerra Mundial

Call of Duty WWII não é o primeiro e não será o último *game* que traz a Segunda Guerra Mundial em seu enredo. Mas antes de entrar nesse mérito, precisamos conceituar a

palavra jogo. Para Eduardo Barboza e Ana Silva, “toda atividade física ou intelectual que envolve um desafio, uma meta ou um objetivo específico que precisa ser alcançado pode ser transformada em um jogo” (BARBOZA e SILVA, 2014, p.3). Segundo Johan Huizinga (2000), todo jogo possui significado, dando sentido a ação realizada pelo indivíduo. O autor entende o jogo como uma atividade que forma grupo sociais, constatando que o lúdico é mais antigo que a própria cultura das civilizações.

As inovações tecnológicas feitas a partir da metade do século XX fizeram com que os jogos começassem a ser digitalizados, constituindo assim um novo conceito chamado de *games*. Lúcia Santaella e Mirna Feitoza definem o termo como “jogos construídos para suportes tecnológicos eletrônicos ou computacionais” (SANTAELLA e FEITOZA, 2009, s/p). As autoras compreendem que todos os *games* são chamados de eletrônicos, pois derivam de processos computacionais. Santaella (2004) enxerga o jogo como uma forma de entretenimento com um sistema de regras predeterminadas.

Segundo Jeannie Novak (2017), a criação dos primeiros *games* ocorreu em laboratórios de universidades e em bases militares. Gláucio Aranha (2004) destaca que o primeiro jogo eletrônico, feito por William Higinbothan com um computador e um osciloscópio, foi idealizado em 1958. O *game*, conhecido como *Tennis for Two*, é considerado a primeira experiência com imagens eletrônicas interativas.

Aranha (2004) cita que Higinbothan não patenteou o jogo, pois não acreditava em seu poder mercadológico. Por isso, Novak (2017) destaca a invenção “*SpaceWar*”, do programador Steve Russel em 1961, como marco inicial deste meio. Outro nome importante é Nolan Bushnell. Novak (2017) conta que Bushnell foi responsável por criar a primeira máquina *arcade*, chamada de *Computer Space*. Percebendo a vantagem mercadológica, Bushnell criou a empresa Atari, que revolucionou a indústria dos *games*.

Segundo Aranha (2004), os *games* migraram para os domicílios a partir de um projeto do engenheiro Ralph Baer, que despertou interesse da empresa Magnavox. O feito fez com que surgisse, em 1971, o primeiro console: o Odyssey 100. Os anos 1970 foram marcados pela expansão dos consoles e popularização dos *games* em domicílios. Em conjunto, novos modelos e estilos de jogos eletrônicos começaram a ser inventados. Aranha (2004) conta que a Magnavox lançou, em 1978, o console Odyssey 2, responsável por mostrar ao mercado o primeiro jogo de *Role-Playing Game* (RPG) eletrônico, marco inicial da construção de narrativas nos jogos eletrônicos.

Aranha conta que o jogador utilizava um teclado alfanumérico, onde um mapa era sobreposto. A partir dele, começava o enfrentamento com dragões e outras criaturas. Conforme o autor discorre, mesmo com uma fraca resolução, o *game* apresentava o elemento principal do RPG: “uma história a ser contada e um enredo a ser explorado através da intervenção direta do jogador. Nasce com este dispositivo o conceito da história a ser descoberta pelo usuário.” (ARANHA, 2004, p.36)

Barboza e Silva (2014) afirmam que os *games* podem articular entretenimento com educação e comunicação, contribuindo na divulgação de informação e na construção de conhecimento. A inserção de narrativas nos *games* fez com que surgissem novos gêneros. Os jogos baseados em experiências históricas ganharam adeptos e passaram a ser conhecidos como *history games*. Para Robson Bello, o gênero comporta “*games* que de alguma forma (pretendendo um suposto realismo ou não) representam e simulam algum tempo histórico que já não mais existe, ou que se apropria de elementos deste passado para sua composição” (BELLO, 2016, p.36).

Bello e José Antônio Vasconcelos (2017) identificam duas categorias de jogos históricos: os de gerenciamento e os de performance. Segundo os autores, o primeiro modelo permite controlar o processo histórico das sociedades ao gerenciar civilizações através de recursos coletados. Os autores definem o segundo termo como “jogos que pretendem o controle de um ou mais avatares ‘imersos’ em uma narrativa dramática, que priorizam e dão ênfase ao enfrentamento, confronto ou embate direto de um personagem com alguma espécie de obstáculo.” (BELLO e VASCONCELOS, 2017, p.228). É nesse último tópico em que se encaixa o jogo *Call of Duty WWII*, nosso objeto de estudo.

Para criar um cenário mais realista para os *history games*, os desenvolvedores precisaram incrementar o ambiente. As evoluções tecnológicas, do período de mudança entre os séculos XX e XXI, possibilitaram o uso de técnicas 3D no espaço dos *games*. Para Monteiro e Bezerra, “os criadores de games puderam explorar mais realisticamente temas históricos, produzindo jogos de bastante sucesso comercial e impressionante qualidade gráfica e pesquisa histórica” (MONTEIRO e BEZERRA, 2019, p.17).

Mesmo voltados para o entretenimento, os jogos históricos podem auxiliar os jogadores na construção de um conhecimento acerca de acontecimentos passados. Para Andersen Oliveira e Lynn Alves (2014), os *gamers*, em alguns casos, realizam um primeiro contato com o fato histórico através do ato de jogar, fazendo com que o conhecimento desenvolvido contribua para despertar o interesse sobre história.

Um dos principais acontecimentos históricos representados pelos *games* é a Segunda Guerra Mundial. Em busca de criar um ambiente mais realista para os jogadores, os *games*, que representam o período, utilizam a estética de câmera em primeira pessoa. Segundo Santos, essa função oferece “mais do que comandar um personagem, o jogador é transportado para a realidade virtual, tornando-se o próprio personagem, num processo intenso de catarse individual.” (SANTOS, 2009, p.18)

A produção midiática de um fato histórico recebe influência de quem a produz. Segundo Douglas Kellner, a cultura da mídia auxilia na propagação de discursos políticos, consolidando a hegemonia de determinados grupos em relação a fatos ocorridos. Para o autor, a mídia “produz representações que tentam induzir anuência a certas posições políticas, levando os membros da sociedade a ver em certas ideologias ‘o modo como as coisas são’” (KELLNER, 2001, p.81), o que é possível detectar nas narrativas dos *games*.

Segundo Santos, “podemos atribuir, independente do texto aplicado, uma grande característica ao videogame, a capacidade de levar informações, discursos e ideologias” (SANTOS, 2009, p.40). Jogos sobre a Segunda Guerra Mundial tendem a destacar o poder bélico dos países atuantes no conflito, além de mostrar que este evento foi necessário para o mundo. Santos (2009) acredita que estes *games* geram no jogador uma experiência do que foi o acontecimento, fazendo com que o jogador se sinta um soldado em busca de vencer seus inimigos, se tornando um herói. Tal fator é evidenciado em jogos com tema semelhante como as séries *Medal of Honor*, *Battlefield* e *Call of Duty* – franquia a que pertence o *Call of Duty WWII*.

Em guerra com *Call of Duty WWII*: uma questão narrativa

Conforme informações do site da Activision (empresa que publicou o jogo), *Call of Duty WWII* foi produzido pela Sledgehammer Games e lançado em 03 de novembro de 2017 para os consoles *Xbox One*, da Microsoft, *Playstation 4*, da Sony, e para computadores. Ele integra o gênero *First Person Shooter* (FPS) que consiste em o jogador controlar um personagem em primeira pessoa com foco no combate, geralmente com armas de fogo. Nesse modelo, o jogador enxerga as mãos e os objetos segurados pelo personagem, o que contribui com a imersão na narrativa.

Call of Duty WWII foi um destaque de vendas no ano de lançamento. Segundo o site GitHub, o jogo alcançou a marca de 76 mil jogadores durante a primeira semana na Steam, local dos jogos para computadores, superando *Infinity War*, *game* antecessor da franquia, que

alcançou a marca de 15 mil jogadores no mesmo período em 2016. De acordo com o NPD Group, *Call of Duty WWII* chegou ao ponto ápice da indústria em 2017, quando alcançou o status de mais vendido do ano nos EUA, além de alcançar a marca de 12 milhões de jogadores no PS4. Considerando estes dados, podemos constatar que a Segunda Guerra Mundial é um tema procurado pelos *gamers*. Neste sentido, pretendemos abordar como a narrativa presente na campanha deste jogo pode auxiliar a construção de um conhecimento através da representação deste acontecimento histórico.

A campanha de *Call of Duty WWII* possui onze fases mais um epílogo. Da primeira missão até a última, o jogador percorre o caminho que as tropas aliadas fizeram da entrada da Praia de Omaha, na Região da Normandia, na França em 6 de junho de 1944, evento conhecido como Dia D, até a ocupação da Ponte de Remagen na Alemanha, sobre o rio Reno em 7 de março de 1945, o que ocasionou no começo da retomada de Berlim. Para isso, o jogador comanda o soldado Ronald “Red” Daniels, um jovem recruta da 1ª Divisão de Infantaria dos Estados Unidos, natural de Longview no Texas.

Com base em Luiz Gonzaga Motta, o indivíduo desenvolve sua história e relações com outros membros da sociedade através da narrativa, que seriam “estruturas que preenchem de sentido a experiência e instituem significação à vida humana” (MOTTA, 2013, p.18). Para o autor, a formação e a evolução de novas civilizações aconteceram narrando histórias, resultando na construção de diferentes biografias e identidades. Assim, a sociedade organiza sua trajetória evolutiva através da narrativa, baseando-se em fatos do passado para projetar o futuro. Para Janet Murray, “a narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades” (MURRAY, 2003, p.9).

Em *Call of Duty WWII*, o jogador embarca em uma jornada experienciando vários momentos históricos em ordem cronológica. Entre eles estão: a entrada na praia de Omaha, evento conhecido como Dia D; a liberação de Paris; a Batalha do Bulge, conhecida na história como a última investida dos nazistas; e a batalha da Ponte de Remagen, que liberou o caminho das tropas aliadas para Berlim. A experiência do *gamer* com os eventos presentes no jogo organizam o conhecimento sobre a Segunda Guerra.

Uma das principais características dos jogos eletrônicos é a interação do jogador com a história. Enxergando o *game* como uma mídia que possui narrativa, Novak (2017) cita a não-linearidade e o controle do jogador sobre a história como particularidades desse meio. Para a autora, o que difere a narrativa dos *games* é a capacidade de cada jogador realizar

ações diferentes e mudar o enredo de uma história, caracterizando uma narrativa interativa. Segundo Novak, “embora haja um número finito de ramificações possíveis nos caminhos de um *game*, o mero fato de o jogador poder fazer essa escolha significa que ele está envolvido na criação de um enredo personalizado.” (NOVAK, 2017, p.141)

A interatividade é o fator crucial para a participação do jogador na narrativa dos *games*. Suely Fragoso (2001) compreende que a interatividade redefiniu os processos cognitivos, culturais e psicológicos propostos pela comunicação no mundo virtual. André Lemos (1997) complementa que os jogos eletrônicos seriam a primeira forma de exemplificar a interatividade digital, pois, em função da característica participativa dos *games*, o jogador pode realizar uma interação com a interface para entender a informação presente no jogo, ou seja, o seu conteúdo.

Em busca do sucesso das missões, o jogador precisa, obrigatoriamente, mexer no controle para realizar as ações. Dessa forma, a interatividade consolida a narrativa interativa. Segundo Pierre Levy, “o termo interatividade em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação” (LEVY, 1999, p.79). A participação do jogador em *Call of Duty WWII* auxilia a construção de um conhecimento acerca do conteúdo presente no jogo.

Para Murray, a narrativa presente em ambientes virtuais, considerando os jogos eletrônicos, é multisequencial. Essa característica dispõe ao usuário “a habilidade de navegar por um arranjo fixo de eventos de diferentes maneiras, todas elas bem definidas e significativas” (MURRAY, 2003, p.10). Isso ocorre em *Call of Duty WWII*, evidenciando a participação do jogador nos eventos dentro do *game*.

Os jogos eletrônicos possuem um sistema de regras predefinidas. Logo, as escolhas do jogador são limitadas e geram resultados diferentes. É neste sentido que surge o conceito de agência, definida como “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”. (MURRAY, 2003, p.127). Em *Call of Duty WWII*, os jogadores podem optar por qual arma usar, quando pedir ajuda aos companheiros e qual caminho seguir em determinadas partes das missões. Desta forma, o jogador realiza escolhas no cenário da Segunda Guerra Mundial, como se estivesse no próprio acontecimento, podendo criar uma estratégia própria para enfrentar batalhas que realmente aconteceram.

A imersão é outra característica presente no *game*. Segundo Rennan Ribeiro, o termo pode ser explicado como a “experiência que, de tão envolvente, retira o indivíduo de sua realidade corriqueira, lançando-o numa realidade alternativa, num tempo e espaço

psicológicos diferentes daquele físico onde este habita” (RIBEIRO, 2013, p.99). Para o autor, a imersão seria um caráter representativo pois o avatar do jogo representa o jogador interagindo com um ambiente virtual. Tal ambiente em *Call of Duty WWII* são os locais de batalhas da Segunda Guerra Mundial. O jogador, através da câmera em primeira pessoa (característica dos jogos em FPS), controla o soldado Red Daniels segurando armas, jogando granadas e recebendo dano dos inimigos. Uma diferença deste jogo para os outros da franquia consiste em ter que utilizar kits médicos para melhorar a vida após ser atingido. Esse fator contribui para aumentar os desafios e representar um cenário de modo realístico, com corpos no chão, explosão e prédios destruídos. A imersão faz com que o *gamer* percorra as dificuldades inerentes ao conflito.

As características de interatividade, de imersão, de agência e de participação contribuem para o entendimento e desenrolar da narrativa do jogo. Neste cenário dos *games*, Leonardo Falcão, citando Katie Salen e Eric Zimmermann, conta que há uma divisão da narrativa em duas: a embutida e a emergente. A primeira seria “estabelecida como aquela implícita em jogos que se utilizam de uma história para definir seus objetivos.” (FALCÃO, 2015, p.41) O segundo termo se origina através da interação e da experiência do jogador alterando a história predeterminada.

Segundo o autor, quando jogamos um jogo com uma narrativa embutida, utilizamos uma *backstory*, ou seja, uma história premeditada pelo sistema de regras desenvolvido pelos produtores de um jogo, responsáveis por contextualizar o cenário narrativo. *Call of Duty WWII* se encaixa nesta opção. O *game* representa batalhas da Segunda Guerra Mundial pela visão do soldado norte-americano Red Daniels. No desenrolar da narrativa, há momentos que o jogador percorre o passado do personagem controlável. Mesmo podendo realizar escolhas, a pessoa não muda o rumo final da história, que se desenrola de forma cronológica de acordo com os fatos do passado.

A narrativa dos jogos eletrônicos se assemelha as narrativas visuais dos filmes. Hélder Lopes e Luana Inocência, utilizando ideias do roteirista Syd Field, constatam que uma narrativa possui três momentos: a exposição, o conflito e a resolução. Para os autores, “a exposição constitui-se dos fatos necessários para se começar a história, como a identidade dos personagens principais, a situação na trama, a locação e até a época em que esta se passa” (LOPES e INOCÊNCIA, 2016, p.5). Em *Call of Duty WWII*, a primeira cena serve para introduzir o jogador na história do jogo e dos personagens, contando quem são os membros da equipe do protagonista. A primeira missão é a invasão da praia de Omaha. Esses fatores

contribuem para introduzir o jogador na narrativa, pois apresenta personagens inseridos em um acontecimento dentro de um espaço e tempo predefinidos.

Os autores contam que o conflito é o meio da narrativa e pode ser de dois tipos: interno e externo. O primeiro tem relação com os debates emocionais do personagem e o segundo se refere aos inimigos e desafios que se intencionam chegando ao clímax, ponto ápice dessa fase. No *game*, podemos ver que há lembranças da vida pessoal do soldado Daniels com a esposa e com seu irmão morto. O clímax presente no jogo acontece quando o tenente Joseph Turner morre em combate. Após o término desse período, Lopes e Inocêncio (2016) contam que o personagem passa por uma resolução dos questionamentos levantados durante a narrativa, chegando ao fim da história.

Em *Call of Duty WWII*, Daniels e seus companheiros conseguem tomar a ponte de Remagen e liberar o caminho das tropas aliadas até Berlim. Além de vencer os desafios da Guerra, o personagem consegue se entender com os conflitos internos. Após salvar o seu companheiro das tropas nazistas no epílogo, o personagem é condecorado e volta para casa após a vitória na Guerra. Deste modo, podemos considerar que *Call of Duty WWII* organiza uma experiência sobre a Segunda Guerra Mundial, fazendo com que o jogador viva a história dentro deste cenário.

A reconstrução do acontecimento: memória e história em *Call of Duty WWII*

Ao interagir com a narrativa de *Call of Duty WWII*, os jogadores têm a possibilidade de construir um conhecimento, através da ativação da memória sobre o fato específico. Daí a importância de aprofundar o conceito de memória para entender como a história é passada entre as gerações. Para Ivan Izquierdo, “memória significa aquisição, formação, conservação e evocação de informações.” (IZQUIERDO, 2014, s/p) Desta forma, as experiências que vivemos ao decorrer das nossas vidas moldam o nosso conhecimento sobre os fatos do mundo. O autor acrescenta que, as pessoas criam laços através da relação de memórias comuns, formando assim, uma rede de afinidades sobre hábitos, costumes e tradições mútuas. Essa relação leva a formação de uma identidade coletiva, que ocasiona na criação de comunidades e civilizações. O autor entende que esta identidade, relacionada à memória comum, caracteriza o que conhecemos como História.

Através desse pensamento, podemos interpretar *Call of Duty WWII* como formador de uma memória acerca de um acontecimento que está na História de diferentes civilizações. Michael Pollak (1992) conta que a formação da memória ocorre por meio de três elementos

constitutivos: os acontecimentos, os personagens e os lugares. No *game*, o jogador imerge em batalhas que aconteceram no período da Segunda Guerra Mundial, controlando um personagem específico. Para Maurice Halbwachs (1990), as memórias de um indivíduo possuem relação com as memórias de um grupo, constituindo assim, uma memória coletiva. Segundo o autor, para reconstruir e representar um passado histórico, precisamos que um grupo de indivíduos possuam as mesmas lembranças. Desta forma, os grupos sociais determinam o que será lembrado.

Segundo o site oficial de *Call of Duty WWII*, a produtora Sledgehammer Games desenvolveu o jogo com intuito de prestar uma homenagem aos que viveram as consequências desse acontecimento histórico. Para isso, a produção visitou, junto com o historiador Martin Morgan, os locais das batalhas para realizar representação fielmente no jogo. Segundo Morgan (2017), as pessoas que possuem a memória da Segunda Guerra Mundial ainda estão entre nós e ela deve ser transmitida para uma nova geração que vivenciará, através do *game*, as experiências da Guerra. A representação de acontecimentos possui influência dos pensamentos de um grupo social. Neste caso, de quem produziu o jogo. Desta forma, as memórias adquiridas pelos jogadores são determinadas pela memória construída coletivamente pelos produtores do *game*.

Halbwachs (1990) compreende que as experiências de um grupo formam as lembranças das pessoas. Logo, as nossas memórias são influenciadas pelas memórias da comunidade em que estamos inseridos. Esse fato acontece dentro dos jogos eletrônicos, de forma que, a figura do personagem principal, inserido em um acontecimento histórico, é valorizada como um herói mediante a interatividade do jogador. *Call of Duty WWII* traz em seu enredo uma visão de companheirismo, formando uma memória de irmandade e idealizando que a união entre os aliados foi um dos motivos para a vitória na Guerra.

A relação entre a memória e a História de um determinado grupo é baseada nas lembranças sobre o passado. Harvey White (1992) define História como uma forma de narrar o passado através do uso de figuras de linguagem, tendo como objetivo conceder sentido a fatos que são contados e que produzem efeitos de memória nas pessoas. Para ser representado, um acontecimento histórico precisa estar nas tradições de um povo.

Para Helyom Telles, os jogos eletrônicos são uma mídia atuante entre os meios literários, cinemáticos e na memória coletiva. Conectando a construção de conhecimento através de experiências narrativas, o autor entende que a memória “seria composta de um conjunto de imagens e narrativas compartilhadas. Não teríamos o passado, mas apenas as

representações sobre ele.” (TELLES, 2016, p.35) Tais representações são de ordem coletiva, ou seja, lembramos o passado como um grupo social. O autor enxerga a memória nas mídias digitais como uma forma dinâmica e configurável. Complementa que as possibilidades de imersão e participação, através da interatividade do jogador com as narrativas de *games* sobre acontecimentos históricos, fornecem aspectos para lembrar, comemorar e representar o passado. Em *Call of Duty WWII*, o jogador pode encontrar três mementos⁵, através da exploração e interação em diferentes locais das fases do *game*.

Essa opção serve para construir o conhecimento dos jogadores acerca de como os objetos eram durante os anos da Guerra. Há representações de cartazes da época, de aparelhos militares e de objetos pessoais referentes aos soldados que lutaram na Guerra. Ao voltar para o menu de campanha, o jogador pode ler uma breve descrição do objeto e, através da interatividade com o controle, pode girá-lo para conhecer os detalhes. Desta forma, nós recebemos uma informação sobre o passado e temos a possibilidade de entender e conhecer os objetos daquela época, adquirindo uma memória sobre o assunto.

Christiano dos Santos (2009) enxerga os *games* como capazes de contar os feitos do passado e manter as lembranças sobre os acontecimentos para a sociedade. O autor entende os jogos eletrônicos como um meio de rememoração de fatos, que possibilita a vivência indireta dos jogadores com eventos históricos. Com este pensamento, podemos considerar algumas vivências sobre a Segunda Guerra Mundial em *Call of Duty WWII*. O *game* traz uma representação do Dia D, acontecimento datado de 6 de junho de 1944, com a invasão da praia de Normandia dificultada pelas tropas nazistas. O jogo traz um cenário difícil para as tropas aliadas com explosão, muitos companheiros derrotados e pouca cobertura para adentrar à praia. Outro evento presente no *game* é a Batalha do Bulge, ocorrida nas Florestas de Ardenas na Bélgica, entre dezembro de 1944 e janeiro de 1945.

Call of Duty WWII representa o acontecimento em uma fase só para ele, trazendo o jogador para o feriado de Natal em 25 de dezembro de 1944. O inverno desastroso é representado logo na primeira cena, quando tanques passam por cima da neve e os companheiros de equipe de Daniels tremem de frio. Esse episódio recebe destaque na História por ser considerada a última ofensiva das tropas alemãs comandadas por Adolf Hitler, representada no jogo através do ataque massivo de soldados e tanques nazistas contra as tropas norte-americanas.

⁵ Mementos significam lembranças. Nesse caso, são lembranças em forma de objetos da época da Segunda Guerra Mundial.

Outro aspecto presente no jogo é a representação do campo de concentração que matou milhares de judeus durante a Segunda Guerra Mundial. No epílogo do *game*, o jogador controla o soldado Red Daniels em busca do seu companheiro que foi raptado pelos nazistas. Nesta parte do jogo, o cenário é representado com pessoas mortas em camas, diversos objetos pessoais no chão e com homens mortos em um paredão de tiros.

Desta forma, podemos observar acontecimentos da Segunda Guerra Mundial que estão na História das civilizações ao redor do mundo. A memória sobre esses eventos, presentes no *game*, consolida a aquisição de informações sobre a tradição dos povos. Tais fatores fortificam o pensamento do historiador Jacques Le Goff: “a memória, onde cresce a história, que por sua vez a alimenta, procura salvar o passado para servir o presente e o futuro.” (LE GOFF, 1990, s/p)

Considerações finais

Ao decorrer deste artigo, podemos considerar que *Call of Duty WWII* contribui para formar a memória coletiva sobre a Segunda Guerra Mundial. Através da experiência da narrativa do jogo, o jogador torna-se capaz de organizar suas lembranças, seus novos conhecimentos e construir um pensamento de como foi a Guerra. Assim, pode indicar o jogo ou transmitir as informações para outras pessoas, contribuindo para propagar uma memória sobre o assunto. A participação ativa do usuário nas escolhas na narrativa do jogo facilita o entendimento sobre o tema.

Podemos constatar que é possível aos *gamers* construir conhecimento através da narrativa que representa a história, as tradições e a memória de uma determinada civilização. Essa construção acontece pela imersão e participação em uma narrativa interativa, característica dos jogos eletrônicos. O cenário atual desta indústria mostra que os consumidores são variados, atingindo diferentes faixas etárias e gêneros. Com isso, surge mais um meio de receber informações e construir visões sobre a Segunda Guerra Mundial, de modo a melhor compreendê-la.

O debate dos *Games Studies* entre a narratologia e a ludologia é válido e deve continuar recebendo aprofundamentos. Os jogos eletrônicos se consolidam como mais um meio de aprender sobre o passado e dar sentido às experiências da sociedade. Acreditamos que os jogos eletrônicos utilizam estratégias narrativas para que os jogadores vivenciem a história, relacionando personagens e acontecimentos em espaço e tempo específicos.

Pensando em outras abordagens, os *games* contextualizam diferentes épocas e abrem caminho para imaginar e idealizar um exemplo de futuro possível.

Referências

- ACTIVISION. Disponível em: <https://www.activision.com/games/call-of-duty/call-of-duty-wwii>. Acesso em: 14 de jul. 2021.
- ARANHA, G. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciências & Cognição**, v. 3, p. 21-62, nov. 2004. Disponível em: encurtador.com.br/GVW58. Acesso em: 14 de jul. 2021.
- BARBOZA, E. F. U.; SILVA, A. C. de A. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame**. 5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo, Campo Grande, 2014. Disponível em: <http://www.ciberjor.ufms.br/ciberjor5/files/2014/07/eduardo.pdf>. Acesso em: 14 jul. 2021.
- BELLO, R. S. **O videogame como representação histórica: narrativa, espaço e jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015)**. 2016. 325 f. Dissertação - Programa de Pós-Graduação em História Social do Departamento de História da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://bitly.com/peYbk>. Acesso em: 22 de jul. 2021.
- _____; VASCONCELOS, J. A. O videogame como mídia de representação histórica. **Revista Observatório**, v. 3, n. 5, p. 216-250, ago. 2017. Disponível em: encurtador.com.br/zAQX9. Acesso em: 22 de jul. 2021.
- CALL OF DUTY. Official Call of Duty®: WWII – ‘Brotherhood of Heroes’ Documentary**. 2017. 1 vídeo (7 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0ffKKIhCVB8>. Acesso em: 14 de jul. 2021.
- CALL OF DUTY WWII**. Disponível em: <https://www.callofduty.com/br/pt/wwii>. Acesso em: 14 de jul. 2021.
- CNN BRASIL. **Brasil tem mais de 67 milhões de gamers, diz pesquisa; 47% são mulheres**. Disponível em: <https://bit.ly/3znUdcZ>. Acesso em: 27 de ago. 2021.
- FALCÃO, L. H. L. **O discurso lúdico – um estudo sobre a narrativa nos jogos**. 2015. 139 f. Tese - Programa de Pós-Graduação em Design da UFPE, Recife, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/15173>. Acesso em: 14 de jul. 2021.
- FRAGOSO, S. **De interações e interatividade**. 2001. Disponível em: https://www.academia.edu/247813/de_intera%C3%A7%C3%B5es_e_interatividade. Acesso em: 25 de ago. 2021.
- FRASCA, G. Simulation versus narrative: introduction to ludology. In: WOLF, M; PERRON, B. **The video game theory reader**. New York, London: Routledge, 2003. Cap. 10, p. 221-235.
- GITHYP. Disponível em: <https://bit.ly/3jlz11G>. Acesso em: 24 de ago. 2021.
- HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 1990.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2000.
- IZQUIERDO, I. **Memória**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed Editora, 2014.
- KELLNER, D. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru, SP: Edusc, 2001. 454 p.
- LE GOFF, J. **História e Memória**. Campinas: Editora da UNICAMP, 1990.

- LEMOS, A. **Anjos interativos e retribalização do mundo**. Sobre interatividade e interfaces digitais. 1997. Disponível em: <https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>. Acesso em: 25 de ago. 2021.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LOPES, H.; INOCÊNCIO, L. **Jogos cinematográficos, narrativa visual e remediação**: uma análise do game Spec Ops: The Line. In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 18, 2016, Caruaru. **Anais** [...]. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2016/resumos/R52-1734-1.pdf>. Acesso em: 14 de jul. 2021.
- MONTEIRO, C. B.; BEZERRA, R. Z. Games e história: monumentos digitais. In: ALVES, L; VIANA, H.; MATTA, A. **Museus virtuais e jogos digitais**: novas linguagens para o estudo da história. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2019. cap. 2. p. 15-38.
- MOTTA, L. G. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2013.
- _____. Análise pragmática da narrativa jornalística. In: LAGO, C.; BENETTI, M. (org) **Metodologia de pesquisa em jornalismo**. Petrópolis: Editora Vozes, 2007. cap. 7. p. 143-167.
- MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução: Elisa K. Daher; Marcelo F. Cuzziol. São Paulo: Editora da Universidade Estadual de São Paulo, 2003.
- NOVAK, J. **Desenvolvimento de Jogos**. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning Edições, 2017.
- NPD GROUP. The NPD Group - Nov 2017 US Video Game Market Highlights**. 2017. 1 vídeo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nuAwCr2v65o>. Acesso em: 24 de ago. 2021.
- OLIVEIRA, A. C. de; ALVES, L. Não é somente um jogo de tiro! Call of Duty, uma relação possível entre jogos digitais e ensino de história. In: **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, 2014. Disponível em: encurtador.com.br/goL28. Acesso em: 22 de jul. 2021.
- PGB. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 14 de jul. 2021.
- POLLAK, M. Memória e identidade social. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, p. 200-212, 1992. Disponível em: encurtador.com.br/eILO6. Acesso em: 22 de jul. 2021
- RIBEIRO, R. G. S. **A jornada do jogador**: um estudo das potencialidades imersivas da narrativa no videogame. 2013. 156 f. Dissertação - Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da UFPB, João Pessoa, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/tede/4474/1/ArquivoTotalRennan.pdf>. Acesso em: 22 de jul. 2021.
- SANTAELLA, L. **Games e comunidades virtuais**. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>. Acesso em: 14 de jul. 2021.
- _____; FEITOZA, M. **Mapa do Jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning Edições, 2009.
- SANTOS, C. B. M. dos. **Medal of Honor e a Construção de Memória da Segunda Guerra Mundial**. 2009, 128 f. Dissertação - Programa de Pós-Graduação em História da UFF, Niterói, 2009. Disponível em: encurtador.com.br/auMY8. Acesso em: 14 de jul. 2021.
- STATISTA. Disponível em: <https://bit.ly/3DiuZPP>. Acesso em: 24 de ago. 2021.
- TELLES, H. V. Halbwachs no Holodeck: jogos eletrônicos e memória coletiva. **Revista Mídia e Cotidiano**, Niterói, v. 10, p. 29-62, dez. 2016. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9794/6924>. Acesso em: 14 de jul. 2021.
- WHITE, H. **Meta-História**: a Imaginação Histórica do Século XIX. São Paulo: Editora USP, 1992.