

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

LUCAS OST OLEINSKI

HISTÓRIA(S) DE GUERRA:
DISSONÂNCIA E RESSONÂNCIA HISTÓRICA EM *BATTLEFIELD V*

Porto Alegre

2023

Lucas Ost Oleinski

**HISTÓRIA(S) DE GUERRA:
DISSONÂNCIA E RESSONÂNCIA HISTÓRICA EM *BATTLEFIELD V***

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação
apresentado ao Departamento de História do
Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul,
como requisito parcial à obtenção do título de
Licenciado em História

Orientador: Prof. Dr. Pedro Telles da Silveira

Porto Alegre

2023

CIP - Catalogação na Publicação

Ost Oleinski, Lucas
História(s) de guerra: dissonância e ressonância
histórica em Battlefield V / Lucas Ost Oleinski. --
2023.
50 f.
Orientador: Pedro Telles da Silveira.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Filosofia e Ciências Humanas, Licenciatura em
História, Porto Alegre, BR-RS, 2023.

1. game studies. 2. Segunda Guerra Mundial. 3.
Ressonância histórica. I. Telles da Silveira, Pedro,
orient. II. Título.

Lucas Ost Oleinski

**HISTÓRIA(S) DE GUERRA:
DISSONÂNCIA E RESSONÂNCIA HISTÓRICA EM *BATTLEFIELD V***

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação
apresentado ao Departamento de História do
Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul,
como requisito parcial à obtenção do título de
Licenciado em História

Orientador: Prof. Dr. Pedro Telles da Silveira

Porto Alegre, 13 de setembro de 2023

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Pedro Telles da Silveira

IFCH - UFRGS

Prof.^a Dr.^a Cássia Daiane Macedo da Silveira

IFCH - UFRGS

Prof. Dr. Everton Garcia da Costa

IFCH - UFRGS

AGRADECIMENTOS

Agradeço a meu pai, Romeu, minha mãe, Susana, e minha irmã Vanessa pelo apoio em todos esses anos de graduação, seu suporte foi fundamental para a conclusão dessa etapa.

Agradeço a meus amigos: Adriano, Cassio, Rafael, Matheus e Eduardo pelos dias de *gameplay* de *League of Legends* e *FIFA*, conversas furadas e sofrimento com nosso time, o Grêmio Foot-ball Porto Alegrense, foi graça a vocês que pude seguir em frente nos momentos de maior desânimo.

Agradeço também ao Sensei Pedro e ao Mestre Ednilson, seus ensinamentos e incentivos me permitiram retomar o rumo após um período conturbado pós pandemia.

Agradeço a minha psicóloga, Juliana, cuja ajuda permitiu concluir esta etapa.

Por último, e não menos importante, agradeço ao professor Pedro, do qual a paciência e orientação foi fundamental para chegar ao resultado final deste trabalho.

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso analisa os elementos que constroem ressonância histórica e quais criam dissonância em *Battlefield V*. Utilizamos como fontes o jogo *Battlefield V*, cujo foco foi em dois capítulos da sua campanha: *Nordlys* e *The Last Tiger*; além de entrevistas com desenvolvedores e resenhas de portais especializados. Através dos conceitos de ressonância histórica de Adam Chapman (2016) e autenticidade seletiva de Andrew Salvatti e Jonathan Bullinger (2013) procuramos definir quais elementos são característicos da construção de representações da Segunda Guerra mundial nos jogos, que foi chamada de *Brand WWII*. Procuramos situar *Battlefield V* dentro destas representações, identificando os pontos de permanência e de divergência e analisando sua recepção junto ao público consumidor. Desta forma buscamos analisar o jogo como um produtor de circulação de memória sobre o conflito e como suas divergências ao mesmo tempo que trazem à tona debates sobre autenticidade, abrem espaço para uma maior representação de atores vagamente lembrados.

Palavras-chave: Game Studies, Segunda Guerra Mundial, *Brand WWII*, Ressonância histórica

ABSTRACT

This work analyzes the elements that build historical resonance and which create dissonance in *Battlefield V*. We used as sources the game *Battlefield V*, whose focus was on two chapters of its campaign: *Nordlys* and *The Last Tiger*; in addition to interviews with developers and reviews from specialized portals. Through the concepts of historical resonance by Adam Chapman (2016) and selective authenticity by Andrew Salvatti and Jonathan Bullinger (2013) we seek to define which elements are characteristic to the construction of representations of the Second World War in games, which was called *Brand WWII*. We tried to place *Battlefield V* within these representations, identifying points of permanence and divergence and analyzing its reception by the public consumer. In this way, we seek to analyze the game as a producer of memory circulation about the conflict and how their divergences, while bringing up debates about authenticity, open space for a greater representation of vaguely remembered actors.

Keywords: Game Studies, Second World War, *Brand WWII*, *historical resonance*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Medal of Honor (1999)	21
Figura 2 - Call of Duty (2003)	22
Figura 3 - Battlefield 1942 (2002)	24
Figura 4 - Battlefield 1942 (2002)	26
Figura 5 - Medal of Honor (1999)	26
Figura 6 - Call of Duty (2003)	27
Figura 7 - Battlefield V (2018)	27
Figura 8 - Battlefield V: Nordlys	37
Figura 9 - Battlefield V: Nordlys	38
Figura 10 - Battlefield V: The Last Tiger	41
Figura 11 - Battlefield V: The Last Tiger	42

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 <i>WAR STORY: A BRAND WWII NOS FPS SOBRE A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.....</i>	18
2.1.....	20
2.2.....	23
3 <i>WAR STORIES: AUTENTICIDADE SELETIVA E DISSONÂNCIA HISTÓRICA EM BATTLEFIELD V</i>	32
3.1.....	32
3.2.....	36
3.2.1.....	36
3.2.2.....	40
3.3.....	43
4 CONCLUSÃO.....	45
REFERÊNCIAS.....	47

1. INTRODUÇÃO

Os videogames fazem parte da cultura pop há mais de 40 anos. Suas diversas formas e evoluções, desde os Fliperamas nos 1970 até os jogos mobiles nos anos 2010 tornaram esse fenômeno cada vez mais popular e com público cada vez mais diversificado, indo daquele público cativo, que se desenvolveu com essa nova mídia quanto novas gerações, estando presente não só nas casas, mas também dos aparelhos celulares (CARREIRO, 2013). Os jogos entram no que Jerome De Groot (2009) chamou de *enfranchisement* (emancipação), cuja definição do conceito é um modo de teorizar o acesso ao passado que, de alguma forma, tenta dar um alcance democrático ao cidadão comum às instituições e discursos da sua história. Mesmo que, segundo Adam Chapman (2016), devemos rever a ideia de acesso democrático devido aos interesses comerciais, os jogos continuam oferecendo o *enfranchisement*, pois ainda mantém o acesso às práticas históricas e uma construção narrativa estruturada.

Com o desenvolvimento tecnológico da indústria, possibilitando a construção de narrativas aos jogos, não ficou de fora a apropriação do passado, criando simulações que permitem ao jogador explorar, vivenciar e conhecer períodos históricos de uma maneira interativa e não linear (TELLES, 2016). Espen Aarseth (*Apud* CHAPMAN, 2016) define os jogos como *cibertextos*, nos quais, ao contrário de outras mídias, a audiência é um agente ativo da construção da narrativa, resultado da interação dos elementos definidos por Janet Murray (*Apud* CHAPMAN, 2016) como *reading*, que se refere ao consumo de representações, próximo ao que acontece com livros e filmes, e *doing*, que é a interação do jogador com as regras do jogo, o envolvimento ativo com a narrativa. A interatividade dos jogos traz uma relação diferente tanto com a narrativa quanto com a história (ALLISON, 2010). Desta forma, mesmo que os jogos sejam comprados pelo *gameplay* e não seu conteúdo histórico, o jogador é exposto à história e suas representações (CHAPMAN, 2016).

Podemos dividir os jogos que tratam temas históricos em estratégia, *FPS* e ação/aventura. Os jogos de estratégia podem ser divididos em duas categorias: estratégia em tempo real (*RTS ou Real Time Strategy*) ou estratégia por turnos (*TBS ou Turn Based Strategy*). Estes jogos têm como característica apresentarem a forma de um tabuleiro onde o jogador dispõe suas tropas, construções e coleta recursos de acordo com sua estratégia. Nos jogos em tempo real todos os jogadores tomam suas ações simultaneamente, permitindo atacar seus adversários enquanto estes ainda tomam suas decisões e montam seus exércitos. Nos jogos de estratégia por turno o formato é parecido, tendo como diferencial que cada jogador toma suas decisões numa ordem definida pelo próprio jogo e cada vez que todos

jogam será considerado um turno, avançando no tempo; aqui vale ressaltar que a obtenção de recursos, a construção de edifícios, treinamento de tropas ou pesquisar novas tecnologias se dão por base de turnos, onde cada elemento leva um número X de turnos para ser completo. Apresentam um ritmo de jogo mais lento em que o jogador não corre riscos de ser atacado no momento em que toma decisões, dispondo do tempo que achar necessário.

Nos jogos de ação/aventura, o jogador controla um personagem visto em terceira pessoa (é visto o personagem inteiro, como se uma câmera o seguisse) onde os elementos variam, o personagem pode escalar, pular, correr, usar armas de corpo-a-corpo ou de fogo. A principal característica é dar um rosto ao personagem, seja ele pré-definido ou criado pelo próprio jogador.

Por último existem os *FPS (First Person Shooter)*, caracterizados por colocar a linha de visão como extensão do olhar do jogador: a tela é a visão do jogador a partir dos olhos de um avatar (REISNER, 2013), que, a partir de gráficos 3D, simula o ponto de vista do personagem principal movendo-se pelo espaço, geralmente só com a mão/arma aparecendo na parte inferior central da tela (ALISSON, 2010), criando uma maior imersão. Nos jogos mais recentes, ao movimentar o ponto de visão, é possível ver os pés e o corpo do personagem, ressaltando a ideia de presença do jogador em sua experiência.

O início dos jogos que abordam temas históricos ocorre em 1984 com o lançamento de *Beyond Castle Wolfenstein* pela *Muse Software* para *Apple II*, *Atari 8-bits*, *Commodore 64* e *MS-DOS* misturando *FPS* com furtividade. Apesar de ser o segundo título da franquia, é o primeiro com uma narrativa fictícia baseada em eventos históricos. Neste caso, o jogo se passa no *bunker* de Adolf Hitler, onde tem reuniões com seus altos funcionários. O objetivo do jogador é recuperar uma bomba dentro do local e colocá-la na sala de reuniões.

Em 1991 foi lançado *Sid Meier's Civilization*, criado por Sid Meier e disponível para as principais plataformas da época, como *Windows*, *MS-DOS*, *Macintosh*, *SNES* e posteriormente para *Playstation* e *Sega Saturn*. O jogo consistia em um *TBS* onde o jogador poderia escolher dentre um número de nações comandadas por personalidades históricas e desenvolver sua própria narrativa da idade da pedra até os dias contemporâneos ao seu lançamento. Seu sucesso lhe rendeu até o momento mais seis títulos com maior número de civilizações e maior número de elementos sobre o controle do jogador. O jogo compreende, além dos já citados, uma série de outros elementos históricos como monumentos, personagens que surgem ao longo do jogo, entre outros. Entretanto, como típico dos jogos de estratégia, o jogo permite que o jogador crie sua própria história com os elementos disponíveis como, por exemplo, os russos podem construir as pirâmides ou, brasileiros, a Muralha da China na

África do Sul, ou então um *bug*¹ presente na sua primeira edição e que virou *easter egg*² das demais que se trata do “Gandhi nuclear”, no qual uma falha no código faz com que o líder indiano, conhecido como pacifista e que tem o menor índice de agressividade no jogo, se torne o mais agressivo a partir de um certo momento ao ponto de atacar o jogador com armas nucleares caso vire seu inimigo.

Nos jogos de ação/aventura, a série *Assassin's Creed* é uma das mais famosas da atualidade. Lançado em 2007 pela *Ubisoft* e disponível inicialmente para *Playstation 3*, *Xbox 360* e *Windows*, o enredo do jogo versa inicialmente sobre Desmond Miles, que através de uma máquina chamada *Animus* revive memórias genéticas de seus ancestrais, inseridos sempre numa disputa entre as facções dos assassinos e dos templários. A partir deste elemento a franquia já teve como cenário diversos períodos e eventos na história como, por exemplo, a terceira cruzada, a guerra de independência dos Estados Unidos, a Revolução russa entre outros. A fama da franquia é tão grande que já foi adaptada para livros, HQ's e filmes.

Os jogos que abordam a Segunda Guerra Mundial estão presentes em todos os gêneros citados anteriormente, porém se concentram nos jogos de estratégia e, principalmente, nos *FPS*. Nos jogos de estratégia, as principais características são o gerenciamento de tropas e recursos buscando a melhor maneira de conquistar os objetivos, como é o caso das franquias *Company of Heroes*, lançado inicialmente em 2006 e *Panzer Corps*, lançado em 2011, no qual o jogador comanda tropas estadunidenses ou alemãs por entre as batalhas mais conhecidas do conflito.

O gênero *FPS* é o que apresenta mais títulos com temática na Segunda Guerra Mundial. Apesar de *Beyond Castle Wolfenstein* ser o pioneiro no gênero, é com *Medal Of Honor*, lançado em 1999, criado por Steven Spielberg, que se dá o início da associação *FPS* com a Segunda Guerra Mundial. Como características gerais, estes jogos colocam o jogador na pele de um soldado comum que participa das batalhas ou tem como objetivo realizar missões de infiltração e sabotagem em territórios ocupados. A grande maioria dos protagonistas são estadunidenses que, apesar de serem soldados comuns, são colocados em cenários repleto de inimigos nos quais, sozinho, deve eliminá-los com uma variedade de armamentos. A franquia *Call of Duty* foge dessa lógica em alguns títulos em que os protagonistas são diversos e de diversas nacionalidades e o combate se dá em grupo procurando uma maior semelhança com a realidade. A estrutura narrativa destes jogos é linear; salvo pequenas exceções, o jogador só precisa andar em linha reta eliminando e

¹ Erro ou falha no design que faz com que o software produza um resultado incorreto ou inesperado.

² Surpresa, geralmente de caráter humorístico, escondida em qualquer tipo de sistema virtual.

evitando ser eliminado pelos inimigos seguindo o fluxo narrativo da história e cumprindo os objetivos determinados.

O jogo do qual trataremos neste trabalho se insere na tradição dos jogos sobre a Segunda Guerra Mundial, mas também apresenta diferenças significativas. O referido jogo é *Battlefield V*, um jogo do gênero *FPS*. O jogo se desenvolve em capítulos, que são chamados de “*war stories*”. Cada capítulo é composto de dois a três subcapítulos. Em cada história de guerra, o jogador controla um personagem diferente – um britânico, uma norueguesa, um senegalês e um alemão – em locais e momentos diferentes do conflito. Os cenários têm objetivos definidos que são acrescentados cada vez que o anterior é completado; os palcos dos capítulos contam com uma grande extensão na qual o jogador pode optar pela rota que melhor convém para completar os objetivos, assim como em alguns casos quando há dois ou mais objetivos simultâneos o jogador pode escolher a ordem em que deseja completá-los. *Battlefield V* se diferencia dos demais por seguir uma tendência iniciada pelo seu antecessor, *Battlefield 1*, procurando humanizar os protagonistas, dar-lhes rosto e sentimentos numa tentativa de tornar a experiência mais imersiva e próxima da realidade. Os demais jogos sobre o conflito costumam apresentar protagonistas que não sentem medo, e o conflito como se fosse algo banal; já *Battlefield V* tenta recriar uma atmosfera de caos e de sofrimento mesmo seguindo a estrutura dos demais com um combatente sozinho eliminando pelotões inteiros e se infiltrando em território inimigo. Outro ponto de diferença é a escolha dos personagens. Além do britânico, geralmente a nacionalidade mais presente depois do estadunidense, temos também uma norueguesa, vale aqui ressaltar que mulheres como protagonistas são pouco comuns; um soldado colonial francês, inexistente em outros títulos que mesmo apresentando alguns personagens negros nenhum deles é oriundo do mundo colonial; e, por último, um alemão. Quanto a este último, existem outros jogos onde há a possibilidade, ou até mesmo o foco, são os alemães, mas nenhum onde o personagem refletisse sobre o conflito e sua ideologia no desenrolar da história. Por último a escolha dos cenários onde há a opção de locais pouco explorados como a Noruega ou a campanha de libertação da França nos quais, apesar de presente em muitos títulos, o jogo escolhe a parte final da campanha, fugindo do Dia D, o mais comum quando tal evento é representado. Considerando estas características, *Battlefield V* fornece um bom estudo de caso para testar a relação entre representação histórica e os jogos de videogame.

1.2.

Desde o fim da década de 1990, os autores passaram a se debruçar sobre as questões envolvendo os jogos digitais. Apesar das análises destes primeiros trabalhos estarem focadas em estudos de caso, principalmente no âmbito educacional, Lynn Alves (2010) aponta que, entre o fim dos anos 1990 e início dos anos 2000, duas correntes opostas se formam na tentativa de analisar esta mídia. De um lado, autores como Janet Murray e Marie-Laure Ryan enfatizam questões relacionadas à importância narrativa presente nestes jogos, devido a sua forma peculiar de contar uma história; do outro, nomes como Gonzalo Frasca, Espen Aarseth e Jesper Jull defendem que as pesquisas sobre jogos digitais deveriam constituir uma disciplina autônoma, chamada de “ludologia”, se distanciando das discussões que enfatizem questões relacionadas a narrativa. É apenas a partir da metade dos anos 2000 que essa divisão é superada, principalmente através dos já citados Frasca e Jull, que compreendem que os dois pontos de vista se completam e estão presentes no universo dos games de sétima geração (ALVES, 2010)³.

Assim sendo, considerar os jogos como uma fonte para entender os usos do passado e seus reflexos no presente se torna fundamental. Desta forma, um novo campo surge para tentar suprir essas demandas: os estudos de jogos históricos. Adam Chapman, Anna Foka e Jonathan Westin (2016) definem o campo como “estudo dos jogos que de alguma forma representam ou discutem o passado”⁴. Apesar de existirem trabalhos anteriores, os autores consideram o artigo “*Simulation, history and computer games*” de William Uricchio (*Apud* CHAPMAN et. alii, 2017) como basilar para os estudos do campo. Essa importância vem do seu modo de análise, que vai além do seu conteúdo ou em relação a outros domínios, como o da educação, para analisá-los nos seus próprios termos levando em conta suas variações e padrões, características e convenções culturais que os envolvem e os discursos históricos que os permeiam. Desde a publicação do trabalho de Uricchio, os *historical game studies* vêm caminhando para se tornarem um campo separado dos *game studies* no geral, com teoria, conteúdo e objetivos próprios.

Segundo o proposto por Uricchio, o objetivo não é necessariamente analisar o objeto a partir de sua concordância com o discurso histórico acadêmico, mas na forma como reinterpreta o passado através de seus elementos narrativos, visuais e sua estrutura de interação (BELLO, 2021). Assim, a questão não deve ser onde e quando o produto, neste caso o jogo, se desvia da história, mas porque se desvia e quais os efeitos desse desvio (ELLIOT &

³ Em relação aos consoles a sétima geração é representada principalmente pelo Sony Playstation 3 e Microsoft Xbox 360.

⁴ Tradução nossa.

KAPELL, 2013). Chapman (2016) ainda acrescenta que não devemos analisá-los de maneira isolada, já que são parte, ou baseados, numa teia de metadiscursos históricos populares disponíveis e práticas que a audiência possa se interessar e investir. A análise não se prender ao que é correto ou não no ponto de vista da história acadêmica se faz fundamental, pois estes jogos, ao tomarem para si narrativas famosas e enraizadas dentro da cultura popular, já são considerados como jogos históricos pelos seus consumidores e utilizados como fontes para entender o passado, mesmo que o objetivo do jogador seja o entretenimento e o gameplay ao qual ele está exposto a representação histórica (CHAPMAN, 2016). Devemos entender os games como produtos de discursos e imagens sobre o passado, com elementos estéticos e culturais tal qual coleções museológicas, além de abrir espaço para pensá-los como dispositivos de apreensão e divulgação histórica, já que seu alcance é muito maior que qualquer outro modelo de divulgação científica tradicional. (BEZERRA & MONTEIRO, 2015). Da mesma forma, levando em consideração o entretenimento, alterações ou supressões são necessárias de forma a balancear o jogo e facilitar a experiência e compreensão do jogador (CHAPMAN, 2016). Andrew Elliot e Matthew Kapell (2013) argumentam como sendo pedantismo analisarmos os jogos apenas pelo certo ou errado, já que o objetivo desta mídia nunca foi criar uma representação precisa do passado. Argumento endossado por Andrew Salvati e Jonathan Bullinger (2013) que acrescentam que, com a linha entre história como conhecimento e história como entretenimento, é importante analisarmos como produtos que situam factualmente o passado, assim como certas descrições do historicamente “real” ressoam culturalmente.

Apesar de todas os apontamentos feitos anteriormente e o crescimento exponencial dos trabalhos, tanto em quantidade como em qualidade, o amplo debate cultural sobre jogos ainda é negligenciado e contestado, muito por conta do "jogar" estar associado a atitudes infantis (CHAPMAN *et alii*, 2016). Ao levantar os trabalhos sobre o campo para o desenvolvimento dessa pesquisa, foi possível notar essa negligência, com o aumento progressivo das publicações a partir da segunda década dos anos 2000, principalmente em língua inglesa; trabalhos publicados no Brasil, no geral, são todos recentes.

Em termos teóricos e métodos de análise, Marcelo Carreiro (2013) fala das resistências da academia ao utilizar fontes alternativas como filmes, quadrinhos e videogames com o argumento de que, por convergirem diversos signos nestas mídias, ainda falta uma ferramenta de análise própria que dê conta de sua complexidade. Essa resistência também tem muito a ver com quem pode ou não fazer e o que é ou não história, já que ela é produzida por agentes não convencionais (CHAPMAN, 2016). Chapman propõe uma metodologia de

análise para suprir esta lacuna e que leva em conta cinco categorias que considera presente em todos os jogos digitais e devem ser consideradas: estilo de simulação e epistemologia, tempo, espaço, narrativa e recursos. Outra questão importante é que, segundo Wulf Kansteiner (apud FOGU, 2009), a consciência histórica na era digital diferencia-se completamente; os indivíduos, num ambiente interativo, não precisam mais de um ambiente centralizador para desenvolver suas memórias coletivas e também têm a possibilidade de transitarem pelos textos da forma que desejarem através da ferramenta do hipertexto. Ao colocarmos esse pressuposto aos jogos, vemos que o jogador tem a liberdade de explorar o que lhe é mais interessante, inclusive podendo criar narrativas contrafactuais, formular hipóteses e testá-las, além da possibilidade de recriar a identidade cultural e histórica do jogador⁵ (CHAPMAN, 2016). O próprio aspecto lúdico dos jogos permite que o jogador vá além das datas, fatos ou nomes importantes, mas sim compreender a complexidade das condições e circunstâncias dos processos históricos (CHAPMAN, 2016 *apud* Kappel & Elliot, 2013). Entretanto, este ambiente interativo não é ilimitado; ele é definido por barreiras espaciais e temporais de acordo com a intenção de quem Chapman (2016) chama de desenvolvedor-historiador. Ele é quem, levando em conta a ideia do jogo e também a exigência do público consumidor define o espaço, tempo e seus limites, selecionando eventos e informação que crê mais importantes, condensando e metaforizando outros, de uma forma que o jogo seja fluido e interessante para quem o joga.

A partir destas considerações, o presente trabalho procura analisar a maneira como os desenvolvedores-historiadores se utilizam de elementos tradicionais de jogos sobre a Segunda Guerra Mundial para criar ressonância histórica, conceito definido por Chapman (2016), ao mesmo tempo em que insere elementos que contrariam as narrativas consagradas de tais jogos. Com o auxílio da bibliografia existente é possível delimitarmos os pontos em comum na trajetória de desenvolvimento e destacarmos o que nosso objeto apresenta de novidade em relação a seus antecessores. A partir desta comparação podemos pensar a forma como circula a memória sobre o conflito e a forma como a inserção de narrativas não relacionadas a esta memória é recebida pelo público consumidor de jogos.

O presente trabalho será dividido em dois capítulos: no primeiro trataremos mais a fundo os *FPS* sobre a Segunda Guerra Mundial explorando o motivo pela predominância do tema. Abordaremos também a ideia de “*Brand WWII*”, que, através de um grande número de produtos culturais, como livros, filmes, séries televisivas e videogames, consolidou uma

⁵ Como exemplo estão as histórias de heroísmo, que mesmo pouco comuns, são glorificadas e generalizadas na cultura popular.

narrativa e um modo de representar o conflito. Para compreendermos a construção da *Brand WWII* nos jogos discutiremos sobre a trajetória das três principais franquias do gênero: *Medal of Honor*, *Call of Duty* e *Battlefield*. Através da origem do estúdio que desenvolveu cada uma dessas franquias buscaremos refletir sobre a relação que esta tem com as formas que cada um aborda o conflito. Será, também, brevemente exposto as diferenças e permanências de *Battlefield V* em relação aos demais, assim como pensar a relação entre a atuação dos desenvolvedores dos jogos e as escolhas de representação do conflito.

No segundo capítulo definiremos o conceito de *ressonância histórica*, cunhado por Adam Chapman (2016) e de autenticidade seletiva, de Andrew J. Salvati e Jonathan M. Bullinger (2013), assim como a relação entre ambos, cujo fim é criar um produto entendido como histórico pelo consumidor. Neste capítulo abordaremos duas *war stories*: *Nordlys* e *The Last Tiger*. Em *Nordlys* analisaremos a presença de um personagem feminino como protagonista e como esta dissonância no discurso amplo do conflito foi recebida pelos jogadores. Em *The Last Tiger* discutiremos como *Battlefield V*, ao colocar o jogador no papel de antagonista, que reflete e questiona seus atos durante a guerra, questiona a construção genérica dos inimigos presente em jogos do gênero. Também discutiremos, entretanto, os limites dessa desconstrução devido à característica lúdica dos jogos, posicionando *The Last Tiger* no limite das memórias dolorosas e memórias indolores de Alberto Venegas Ramos (2020). Apresentaremos como os finais de cada narrativa podem gerar frustração ao jogador ao direcioná-los a um fim de morte e sacrifício e não de sobrevivência e heroísmo como é constante nos demais jogos. Por último, debateremos a relação entre ressonância histórica, autenticidade seletiva e *Brand WWII* e a maneira como estes elementos posicionam *Battlefield V* dentro de um circuito global da memória da Segunda Guerra Mundial.

2. **WAR STORY: A BRAND WWII NOS FPS SOBRE A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL**

Os jogos que abordaremos neste capítulo são aqueles que Chapman (2016) chama de “simulação realista”, ou seja, que buscam a maior fidelidade possível com o passado referente à estética, com atenção a detalhes como armas, vestimentas, veículos e cenários, assim como apresentam uma estrutura narrativa determinista, ou seja, linear. Desta forma a composição audiovisual procura representar a experiência humana tomando de empréstimo recursos de filmes e programas de TV.

Rolfe Peterson, Andrew Miller e Sean Fedorko (2013) consideram que nem todos os jogos que têm como enredo um contexto histórico ensinam sobre história. Para os autores, incluir pessoas, lugares e conflitos históricos podem servir apenas para contextualização temática, em cima da qual os desenvolvedores-historiadores criam sua ficção. Entretanto, assim como Chapman (2016) concordamos que, em primeiro lugar, nem sempre estes jogos são comprados pelo contexto histórico, mas pelo *gameplay*. Porém, mesmo assim, os jogadores são expostos ao discurso histórico representado no jogo; em segundo, os jogos são produtos de entretenimento e não têm como necessidade educar, entretanto isso não os exclui como produto de disseminação da história e cujo conteúdo é tomado como autêntico pelos consumidores.

Quando pensamos qual o tema mais utilizado em *FPS* históricos, Debra Ramsay (2015) nos apresenta o estudo de Hannes Breuer, Ruth Festl e Thorsten Quandt que constata que, dos *FPS* lançados entre 1992 e 2011, 62% tem como tema a Segunda Guerra Mundial; a guerra do Vietnã, segundo colocado na pesquisa, representa apenas 16% dos títulos lançados. Segundo a autora, o motivo desta escolha seria pela relativa ausência de ambiguidade moral e controvérsias sobre o conflito, tornando-o comercialmente atrativo e passando a fazer da circulação da memória global da Segunda Guerra Mundial. Levando em consideração o amplo uso do tema tanto em jogos como em filmes e séries de TV, Salvati & Bullinger (2013) definem o que chamam de *Brand WWII*:

Implantando uma estética comum e uma estrutura narrativa, *Brand WWII* é um conjunto estável de representações empregado por múltiplos produtores culturais que informam, e são informados por ideologias dominantes. Desde os anos 1990, memórias díspares, mitos, convenções de gênero, discursos e produtos se estabilizaram de forma a constituir uma metanarrativa conforme as mesmas regras

de qualquer marca reconhecida. (SALVATI & BULLINGER, 2013, p. 158, tradução nossa)⁶

Deste modo Salvati & Bullinger (2013) dão o nome de “*Brand WWII*” a tudo que se refere à Segunda Guerra Mundial, principalmente filmes e jogos. Suas características são uma representação multicultural estética e narrativa que informa e é informada por ideologias dominantes. É com o lançamento de *Saving Private Ryan* em 1998, que a marca se afirma, que o mito da citada “boa guerra” ou “guerra justa” se mostra lucrativo com as relações e interesses da audiência pelo período.

A partir da *Brand WWII*, os jogos sobre a Segunda Guerra Mundial se estabeleceram como uma maneira importante de como a memória cultural do conflito se tornou ativa para um grande segmento da população, principalmente quando levamos em conta que são o contato primário com a história da guerra para diversos grupos, como adolescentes e jovens adultos (ALLISON, 2010). Segundo Tanine Allison (apud CHAPMAN, 2016), nos *FPS* que abordam a Segunda Guerra Mundial, a vitória dos aliados é assegurada repetidamente, o que reflete uma cultura de celebração da vitória, muito presente nos Estados Unidos. Esta ideia se insere no conceito de história monumental de Friedrich Nietzsche (apud BEZERRA & MONTEIRO, 2015) que nada mais é que a celebração dos grandes feitos do passado como exemplo para o presente. Rose Nardone (apud PEREZ & GONZALES, 2020) argumenta que os jogos cujo tema central são conflitos bélicos contribuem para modificar a percepção de guerra pelos jogadores, por privilegiar o lúdico sobre o realista minimizando a repercussão da violência sofrida pelas vítimas. Importante ressaltar que mesmo com o avanço da capacidade gráfica de computadores e consoles o aumento da representação da violência, como ferimentos ou amputações, ainda estão restritos aos combatentes, os quais não são construídos como vítimas para o jogador. Da mesma forma, como apresentam os conflitos como algo que pode ser dominado e masterizado, sem os danos sofridos pelos próprios combatentes, como estresse pós-traumático, por exemplo (ALLISON, 2010). Apesar de Allison tecer este comentário acerca da realidade estadunidense, é possível afirmar a expansão destes fenômenos através do mundo levando em conta o domínio cultural do país com a exportação de filmes e jogos, e é justamente a partir da relação dessas duas mídias que a marca se consolida e é definido o modelo de representação do conflito nos videogames desde então.

⁶ “Deploying a common aesthetic and narrative structure, Brand WW2 is a stabilized set of representations employed by multiple cultural producers that inform, and are informed by, dominant ideologies. Since the 1990s, disparate memories, myths, genre conventions, discourses, and products have stabilized so as to constitute a metanarrative that must conform to the same rules followed by any recognized brand” (tradução nossa).

Neste capítulo faremos uma breve análise das três principais franquias de *FPS* sobre a Segunda Guerra Mundial, aquelas responsáveis por consolidar o gênero e elaborar os consensos para os demais jogos. Essas franquias são: *Medal of Honor*, *Call of Duty* e *Battlefield*. Em um segundo momento procuraremos discutir quais permanências e diferenças de *Battlefield V* em relação aos demais, permitindo percebermos as variações na *Brand WWII*, levando em conta seus desenvolvedores, o público consumidor e sua narrativa.

2.1

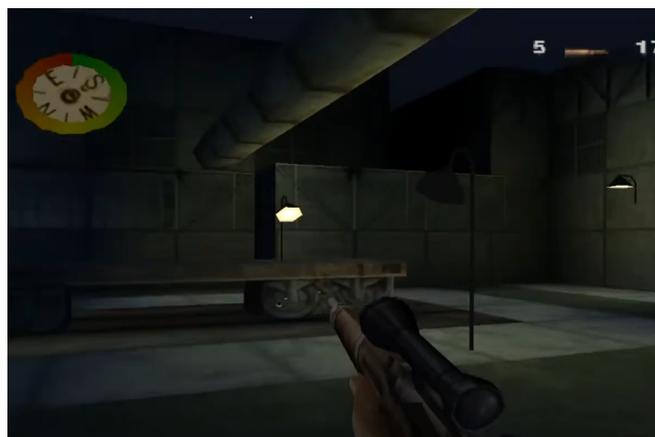
Medal of Honor foi idealizada por Steven Spielberg durante as gravações de *Saving Private Ryan* e pode ser considerada a pedra basilar dos *FPS* ambientados na Segunda Guerra Mundial. Foi desenvolvido pela Dreamworks e publicado pela Electronic Arts em 11 de Novembro de 1999. Os jogos seguintes tiveram participação no desenvolvimento, além da já citada Dreamworks, também *Rebellion Development Ltd.* e *2015, inc.* A citação destas desenvolvedoras nos possibilita refletir sobre a relação entre desenvolvedor e produto. Nos títulos desenvolvidos pela *Dreamworks* e *2015, inc.*, ambas sediadas nos Estados Unidos, a narrativa gira em torno de um personagem estadunidense; já o título desenvolvido em parceria com a *Rebellion Development Ltd.*, *Medal of Honor: Underground*, empresa sediada em Oxford, Inglaterra, tem como personagem principal uma francesa membro da resistência local.

Medal of Honor não foi o primeiro *FPS* baseado na Segunda Guerra Mundial⁷, mas o tomamos como ponto de partida pois, com o seu lançamento, se definiu as bases de como deveriam ser os jogos sobre período e os popularizou até os dias de hoje. Sua *gameplay* é caracterizada pelo jogador enfrentando sozinho hordas de inimigos; dependendo do contexto, é possível evitá-los, mas eventualmente o jogador é forçado ao confronto. Raras são as exceções em que o jogador conta com aliados, principalmente nos primeiros títulos da franquia. Salve exceções os personagens são soldados estadunidenses⁸, sejam de companhias regulares, sejam agentes especiais atuando atrás das linhas inimigas.

⁷ O primeiro *FPS* baseado na Segunda Guerra Mundial é *Beyond Castle Wolfenstein* (1984).

⁸ Não foram considerados *Medal of Honor (2010)* e *Medal of Honor: Warfighter (2012)*, pois não abordam a Segunda Guerra Mundial.

Figura 1: medal of honor (1999)



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Stephen E. Ambrose, cuja carreira como historiador foi construída majoritariamente na universidade de Nova Orleans, ganhou notoriedade ao escrever sobre a Segunda Guerra Mundial, seus trabalhos tiveram papel fundamental na construção do soldado cidadão estadunidense; nesse sentido, Ambrose

constrói uma narrativa histórica que vê soldados americanos como produto da condição de grandeza que os EUA estavam prontos para ocupar no cenário mundial. O globalismo dos EUA teria começado justamente no período da Segunda Guerra Mundial. Para Ambrose não se trata de afirmar que os jovens que iriam para a Guerra já estavam preparados para a vida militar, mas o ambiente de democracia contribuiu para a formação de um indivíduo voltado a luta de sua liberdade e esta valorização pela sociedade democrática os mantinha em condições de superioridade (Bezerra e Monteiro, 2019, p 132)

Ambrose foi convidado para trabalhar como consultor histórico do filme *O Resgate do Soldado Ryan*, de Steven Spielberg, e como produtor executivo da série televisiva, baseada no seu livro homônimo, *Band of Brothers*, lançado pela HBO em 2001, consolidando o estereótipo do soldado estadunidense que serviria de base para as produções audiovisuais e jogos posteriores.

A franquia *Call of Duty*⁹ teve seu primeiro título lançado em 2003, foi desenvolvida pela *Infinity Ward*, que surgiu de um racha da equipe da *2015, inc*, e teve sua publicação pela Activision. Ao contrário de *Medal Of Honor*, *Call of Duty* introduziu no gênero o combate em grupos de aliados, além da presença de outras nacionalidades jogáveis, com a intenção de dar maior dimensão ao conflito, lembrando que as guerras não são lutadas sozinho, mas por um

⁹ Novamente não foram considerados os jogos cujo tema abordado não era a Segunda Guerra Mundial.

conjunto de forças, sejam soldados formando uma divisão, sejam de países aliados. Ao contrário de *Medal Of Honor*, só foi possível confirmar a presença de um consultor histórico nos dois últimos títulos sobre a Segunda Guerra Mundial: *WWII* (2017) e *Vanguard* (2021). Nos jogos anteriores, foram encontrados registros apenas da presença de consultores militares para auxiliarem na criação dos armamentos. Entretanto, mesmo com a presença de um consultor há a indicação de que a pesquisa é feita pela própria equipe de desenvolvimento.

Figura 2: Call of Duty (2003)



Fonte: elaborada pelo autor (2023)

Retornando o apontamento feito anteriormente sobre a relação desenvolvedor e produto, vale frisar que a desenvolvedora da série *Call of Duty*, apesar de sediada nos Estados Unidos, adotou uma visão ampla do conflito, colocando o jogador no controle de soldados de diversas nacionalidades, exemplificando a dimensão global da guerra. A própria franquia colaborou com a reintrodução da batalha de Stalingrado como ponto central da guerra (RAMSAY, 2015), que vinha sendo diminuída desde 1950 pela narrativa cultural dos Estados Unidos sobre o conflito. Mesmo assim, os soldados estadunidenses sempre estiveram presentes nos títulos, inclusive com jogos cujo foco era totalmente nos mesmos.

Ao selecionarem fatos com maior visibilidade, podemos dizer que os jogos acabam por reconstruir o passado que está presente e, desta forma, reproduzir e legitimar a visão de passado dos vencedores (RAMOS, 2020), cuja hegemonia na produção cultural popularizou eventos e narrativas, principalmente por meio do cinema, fonte do qual os desenvolvedores de jogos digitais tomam como inspiração em muitos de seus produtos. Um exemplo é, ao analisarmos alguns dos jogos, percebermos uma grande maioria de protagonistas homens, brancos e provenientes do mundo ocidental (Estados Unidos e Europa Ocidental

predominantemente), que colaboram para reforçar a ideia de um passado teleológico, com o caminho até o presente como o único possível e que os vencedores estavam destinados a tal (CHAPMAN, 2016). Quando entramos em jogos com o tema Segunda Guerra Mundial, esta questão é explícita já que o imaginário compartilhado pelos jogos é de que os soldados estadunidenses derrotaram o fascismo e libertaram o continente europeu. Assim, os soldados lutavam apenas pelo bem do próximo contra um inimigo terrível (BEZERRA & MONTEIRO, 2015).

2.2

Em 2002, é lançado *Battlefield 1942*, o primeiro título da franquia, produzido pela desenvolvedora sueca EA DICE e publicado pela Electronic Arts. O jogo não possuía campanha e era baseado em mapas, voltados ao multiplayer, que representavam batalhas nas quais os jogadores jogavam com forças opostas. A diferença deste para *Call Of Duty* e *Medal of Honor* era a possibilidade de jogar com as forças do eixo.

Assim como as outras franquias, *Battlefield* também intercala entre períodos, com o foco alternando entre a Segunda Guerra Mundial e conflitos modernos. A novidade, no entanto, é a presença de um título que se passa na Primeira Guerra Mundial e que marca uma mudança de perspectiva, apelando para uma maior humanização dos conflitos.

Porém, mesmo aqueles que procuram humanizar a guerra são pautados pelo confronto incessante durante a *gameplay*. O motivo é simples: um jogo em que o jogador passa boa parte do tempo esperando ou cavando trincheiras seria imensamente desinteressante para o jogador, assim, os momentos de aprofundamento dos personagens estão relegados às *cutscenes*¹⁰ presentes durante o jogo que permitem contextualizar o momento, os objetivos seguintes, avanços temporais e outros temas de difícil inclusão em uma *gameplay*, principalmente aquela pautada pela ação constante (CHAPMAN, 2016).

¹⁰ *Cutscene* é uma sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens inimigos, e providenciar informações de fundo, atmosfera, diálogo, ou pistas. As *cutscenes* podem ser animadas ou por ato real.

Figura 3: *Battlefield 1942* (2002)



Fonte: elaborada pelo autor (2023)

A desenvolvedora Digital Illusions CE AB (DICE) foi fundada em 1992 em Estocolmo, na Suécia. Em 2000 a empresa adquiriu a Refraction Games, também sueca. Nesta transação a DICE herdou *Battlefield 1942* que, naquele momento, se encontrava em desenvolvimento. Após uma série de fusões, a DICE foi adquirida em 2006 pela Electronic Arts, da qual é subsidiária até os dias de hoje. Apesar de outros lançamentos de sucesso, podemos afirmar que *Battlefield* se tornou o carro chefe da desenvolvedora, uma vez que cada novo título é carregado de expectativa pelos consumidores, principalmente levando em conta seu modo multiplayer conhecido por grandes mapas que comportam grande número de jogadores, possibilitando o uso de veículos, como tanques, aeronaves entre outros.

Battlefield V apresenta o que Chapman (2016) chama de *dissonância ludonarrativa* (*ludonarrative dissonance*), que designa um descompasso entre enredo e gameplay. Neste caso temos um enredo que busca criar uma narrativa repleta de tensões entre heroísmo, violência e ideologia: desde a introdução do jogo nos deparamos com a natureza brutal do conflito e o mesmo acontece em cada *War Story*, nas quais, mesmo com ênfase na coragem, se busca refletir sobre os atos e consequências dos protagonistas. Em contrapartida, durante a *gameplay*, o jogador enfrenta uma série de inimigos genéricos e o único dilema do jogador é qual a forma mais eficiente de matá-los. Apesar dos inimigos superficiais serem uma permanência, a qual nos aprofundaremos ao abordá-las, a dissonância em si entre narrativa e

gameplay é um elemento novo, característica de uma nova abordagem dos desenvolvedores sobre os conflitos passados. Segundo Chapman (2016):

Tensões em jogos históricos podem ser encontradas na percepção de confrontos entre conteúdo sério e emotivo que é geralmente parte da história e a natureza dos jogos e como uma forma de representação. Jogos parecem muitas vezes gerar controvérsia ao incluir temas considerados inapropriados para jogar [...] Preocupação também parece estar em torno da questão das posições jogáveis, por exemplo se um jogo coloca ao menos alguns dos jogadores no papel de alguém percebido geralmente como um antagonista histórico e permitir reencenar os episódios históricos de exploração, crueldade e abuso através das suas ações no jogo. (CHAPMAN, 2016, p. 48)¹¹

Entretanto, *Battlefield V* procura uma forma de abordar os antagonistas e evitar estas controvérsias, ao permitir que o jogador jogue com um jogador do Eixo. Mantendo o apagamento dos símbolos nazistas, o foco é mais em uma reflexão sobre as atitudes do protagonista do que em recriar suas crueldades. A própria reflexão tem seus limites, uma vez que a análise do personagem é muito mais sobre o sentido da guerra do que necessariamente sobre a ideologia, de modo que temas sensíveis, como o Holocausto, estão ausentes. Entretanto, a diferença está justamente na proposta de colocar o antagonista como um indivíduo capaz de refletir sobre seus atos, em oposição aos inimigos genéricos que encontramos durante a *gameplay*. Estas reflexões só são possíveis graças as *cutscenes*, já que as mesmas, segundo Chapman (2016) são os recursos utilizados pelos desenvolvedores para humanizar os personagens, expressar angústias, medos e demais emoções que são ignoradas pelo *gameplay*.

Allison (2009) levanta o ponto de que em *FPS* não existe a possibilidade de derrota, ao seguirmos uma rota pré-planejada pelos desenvolvedores-historiadores a vitória é assegurada repetidamente. Porém, em *Battlefield V*, ao jogarmos com um soldado do eixo a conclusão da narrativa é a derrota. Mesmo que não exista a possibilidade de um fim prematuro da campanha, ao cumprirmos todos os objetivos, ainda assim terminamos derrotados, o que gera uma tensão entre a *gameplay*, a narrativa e a expectativa do jogador, tópico que será explorado no capítulo seguinte. Mesmo assim, *Battlefield V* se utiliza muito

¹¹ “Tensions in historical games can also often be found in the perception of clashes between the serious emotive content that is often a part of history and the perceived nature of games as a form of representation. Games often seem to generate controversy by including themes perceived to be inappropriate for play [...] concerns also seem to surround the issue of playable positions, i.e. if a game “casts at least some of the players in the role of the generally perceived historical antagonist and thus allows the players to re-enact historical episodes of exploitation, cruelty and abuse through their in-game actions” (tradução nossa).

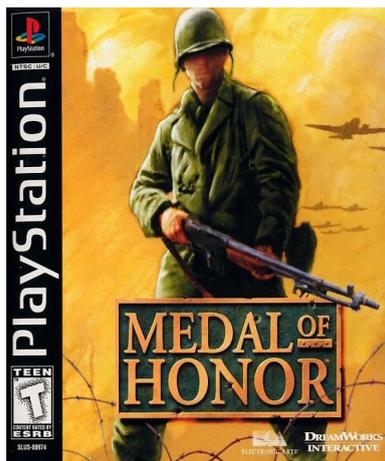
da relação de enquadramento de objetivos¹² e ludonarrativa¹³ pois, mesmo com a obrigação de cumprir os objetivos fixos para seguir na campanha, em vários momentos é possível decidir a ordem e como cumprir tais objetivos. Ao contrário dos demais *FPS*, nos quais o mapa apresenta um caminho pré-determinado com poucas opções de manobra, os mapas de *Battlefield V* apresentam grandes proporções dando um grande número de possibilidades ao jogador de acordo com sua estratégia ou preferência, dando maior agência durante a *gameplay* de construir inúmeras narrativas.

figura 4: *Battlefield 1942* (2002)



Fonte: Wikipédia (2023)

figura 5: *Medal of Honor* (1999)

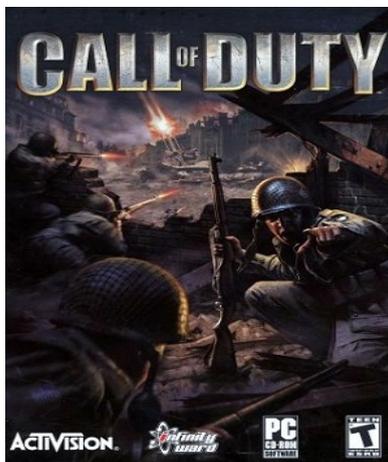


Fonte: Wikipédia (2023)

¹² *Framing goals*: em narrativas lineares indica o próximo objetivo do jogador, e que somente o completando é possível avançar na narrativa (CHAPMAN, 2016).

¹³ *Ludonarrative*: A narrativa produzida pelo jogador ao interagir com o espaço (CHAPMAN, 2016).

figura 6: Call of Duty (2003)



Fonte: Wikipédia (2023)

Figura 7: Battlefield V (2018)



Fonte: Wikipédia (2023)

Quando analisamos esta estrutura narrativa e considerarmos que os heróis e protagonistas nestes jogos são na sua grande maioria homens brancos e ocidentais, Chapman (2016) levanta a questão de como esta estrutura pode reforçar uma visão teleológica e conservadora da história, onde existe uma grande narrativa de que o triunfo ocidental é inevitável. Mesmo nos jogos contrafactuais, que nos permitem uma multiplicidade de narrativas, o fim é sempre o padrão ocidental de processo civilizatório e determinismo tecnológico (FOGU *apud* CHAPMAN, 2016). Corroborando com essa ideia, Robson Bello e

José Antônio Vasconcelos (2017) apontam que o código do jogo não é neutro e pode conter aspectos ideológicos, nos direcionando a Carlo Ginzburg (*apud* BELLO & VASCONCELOS, 2017) que argumenta que a obra não pode ser analisada sem levarmos em conta o contexto de sua criação, o que também vai ao encontro com as ideias de Uricchio e Chapman.

Um ponto importante relativo aos *FPS*, principalmente relacionados à Segunda Guerra Mundial, são a ausência da sociedade civil (RAMOS, 2020) e de personagens femininos, além do discurso histórico abordado estar relacionado à visão dos criadores, que inconscientemente a legitimam, e que são, na sua maioria, visões dos vencedores (CHAPMAN et alii, 2016), invisibilizando vencidos ou aliados de menor grau. Segundo Gareth Crabtree (2013), levando em conta que os consumidores de jogos de guerra são predominantemente masculinos, o herói da Segunda Guerra Mundial é delineado com rígidas formas de e parâmetros de gênero. Justamente por esse perfil consumidor, a indústria vê como desnecessária a presença de personagens femininos. Quando levamos em consideração as capas destes jogos,¹⁴ podemos perceber a semelhança nos soldados que a estampam: todos são brancos e, pelo fardamento do exército dos Estados Unidos, estão em meio a um cenário de combate. Todavia, em *Battlefield V*, a capa oficial do jogo apresenta um personagem feminino, trajado como se estivesse em um campo de batalha entrando em tensão com a ideia do confronto como masculino.

Anteriormente, ao comentarmos sobre a relação entre os jogos e a nacionalidade dos desenvolvedores, é importante ressaltar que “[...] nos games, assim como no cinema, há uma apropriação de mitos, lendas, crenças e sentimentos nacionalmente partilhados que produzem significados” (BEZERRA & MONTEIRO, 2015). *Medal of Honor* e *Call of Duty* foram ambos, ao longo de todos seus títulos, majoritariamente produzidos por desenvolvedores estadunidenses. Retomando o ponto de Ramsay (2015) sobre como *Call of Duty* trouxe uma perspectiva multinacional para a guerra, é conveniente frisar que em nenhum momento os estadunidenses estão ausentes ou têm um papel menos importante que as demais nações nestes jogos. Em títulos como *Call of Duty 3* (2006), são eles que abrem e fecham a campanha, é o seu êxito que abre caminho para a libertação da França no início da história e a conquista dos objetivos com auxílio das demais nações é que culmina na libertação de fato, sendo seus principais promotores, enquanto os demais são auxiliares.

Ao considerarmos as desenvolvedoras e distribuidoras destes jogos, vemos a presença reiteradamente de estúdios estadunidenses, com eventuais parcerias com desenvolvedoras

¹⁴ Optamos por utilizar as capas do primeiro título de cada franquia devido a sua extensão de jogos que cada uma é formada.

inglesas ou francesas. Desta forma, a origem sueca pode ter colaborado com o deslocamento dos eventos para outros locais. Mesmo que outros estúdios já tenham empreendido uma diversidade de teatros de guerra, geralmente são repetidos, como Normandia ou Stalingrado, e condicionados à presença estadunidense no conflito. Ainda que haja a presença dos britânicos, segundo colocados em presença, *Battlefield V* desloca para outros eventos, personagens e perspectivas, combinando novos ares com elementos tradicionais em busca de ressonância histórica¹⁵.

Comentando sobre *Battlefield V*, Heather Alexandra, em sua resenha para o portal *Kotaku*, diz que “Combinadas, as histórias de guerra provêm uma perspectiva fresca sobre a guerra que videogames têm entusiasticamente explorado e recriado por anos, o time narrativa da DICE claramente se preocupou em tratar cada história com respeito.”¹⁶ O deslocamento do conflito para cenários menos conhecidos colabora em representar a dimensão real do conflito, mesmo que existam consensos e pressões da *gameplay* que reforçam perspectivas particulares do passado e dificultam o engajamento de narrativas mais críticas (CHAPMAN, 2016), mas mesmo em cenários “requeitados”, como a França, houve uma tentativa de se dar uma nova perspectiva sobre os combatentes e os significados do conflito para os mesmos.

Todavia, *Battlefield V* ainda é repleto de permanências em relação tanto ao seu discurso quanto a seu *gameplay*. Podemos apontar as permanências do discurso popular sobre a Segunda Guerra Mundial ao que Salvati & Bullinger (2013) chamaram de autenticidade seletiva¹⁷, que são uma mistura entre representações históricas, convenções genéricas e expectativa da audiência. Desta forma, por mais inovadora que seja a abordagem do jogo, é necessária a manutenção de diversos elementos que constituem o imaginário do conflito, e no caso de uma franquia consolidada como *Battlefield*, um estilo de *gameplay* que marque a identidade do jogo.

Os jogos que abordam a Segunda Guerra Mundial, principalmente os *FPS*, tendem a construir uma narrativa baseada no heroísmo individual (CHAPMAN, 2016). *Battlefield V*, não foge dessa tendência, já que as missões do jogo são baseadas em um jogador contra um exército de adversários, no qual deve optar pela melhor estratégia para alcançar os objetivos. Mesmo quando outros aliados estão presentes nas *cutscenes*, são poucas as vezes que participam e auxiliam no combate. Da mesma forma, não existe uma representação das vítimas, organizações de suporte e indústrias relegando a guerra puramente à frente de

¹⁵ Ressonância histórica é um conceito criado por Chapman e que será melhor abordado no próximo capítulo.

¹⁶ <<https://kotaku.com/battlefield-v-the-kotaku-review-1830469347>> acessado em 27/02/2023.

¹⁷ *Selective Authenticity*.

batalha. A presença de civis ocorre apenas quando são membros de grupos de resistência, ou seja, também são considerados combatentes. Ramsay (2015), ao falar de *Call of Duty: World at War*, menciona que os danos da guerra aparecem apenas no ambiente ou em soldados mortos, reduzindo o conflito apenas aos combates e seus efeitos nos soldados. Esta afirmação é válida também para *Battlefield V* e para demais jogos do gênero.

Outra permanência, explicitada durante a *gameplay*, é apontada por Chapman (2016) em relação a violência. Cada vez mais detalhada na representação da ferocidade do conflito, os inimigos são simplificados e generalizados ao extremo, tirando traços complexos e representando-os como essencialmente maus, em oposição ao jogador que é essencialmente bom. Desta forma, a justificativa para a barbárie em relação ao inimigo é criada. É interessante apontar que a violência aqui tratada é física e ocorre entre combatentes. A reprodução de amputações e dilacerações, entre outras formas de morrer, está associada somente aos soldados, principalmente aos inimigos, onde há um incentivo em alguns títulos¹⁸, a violência psicológica e a sofrida por civis no máximo é citada, nunca representada. Mesmo quando o jogador se encontra lutando em cidades, aldeias ou semelhantes, as casas são inertes, não há nenhuma outra presença além dos exércitos adversários, até quando é possível entrar nas residências elas se encontram vazias, ainda que mobiliadas e decoradas como se houvessem moradores, eles não estão presentes. Desta maneira o conflito é entendido apenas uma luta entre exércitos inimigos (PÉREZ & GONZÁLEZ, 2021)

Mesmo que explore cenários pouco comuns nos demais jogos sobre o tema, *Battlefield V* ainda mantém seu foco no teatro europeu. Segundo Allison (2010), isso se dá por dois motivos: o primeiro é a falta de variedade de terrenos e locais icônicos no Pacífico, ao contrário da guerra na Europa, em que existem locais consagrados pelo conflito, o que faz com que o entendimento do jogo como histórico seja mais facilmente alcançado pelo consumidor¹⁹; O segundo motivo é a atenção dos desenvolvedores com o racismo: o nazismo é muito mais fácil de ser desassociado da Alemanha do presente do que o Japão atual do Japão do passado.

Neste capítulo tentamos contextualizar o cenário do *FPS* sobre a Segunda Guerra Mundial buscando entender a origem do gênero e sua consolidação; depois, analisar suas convenções buscando compreender como as relações entre os desenvolvedores, memória do conflito e pressão comercial moldam o modo como um jogo do gênero deve ser construído

¹⁸ Alguns jogos apresentam *Achievements*, ou seja, conquistas, cuja conquista se dá por exemplo ao eliminar um número determinado de inimigos com armamentos específicos, como granadas, pistolas, ou corpo a corpo.

¹⁹ No capítulo 1 aprofundaremos a questão em torno dos elementos que transmitem autenticidade e que fazem com que o jogador entenda o jogo como histórico.

enquanto comentamos sobre as diferenças de nosso objeto em relação aos demais assim como suas permanências. Nos próximos capítulos iremos aprofundar as questões que se referem aos elementos que dão entendimento de *Battlefield V* como um jogo histórico perante os consumidores. Como a tensão entre estes elementos e os elementos dissonantes presentes neste título funcionam e dão sentido à narrativa e a forma como ela é recebida pelos consumidores.

3. *WAR STORIES*: AUTENTICIDADE SELETIVA E DISSONÂNCIA HISTÓRICA EM *BATTLEFIELD V*

Neste capítulo, partiremos da definição de ressonância histórica para exemplificarmos como este conceito, nos *FPS*, está intimamente ligado a aspectos audiovisuais. Com o auxílio do conceito de autenticidade seletiva analisaremos as maneiras que os desenvolvedores utilizam para manter o entendimento do jogo como histórico sem abdicar do *gameplay*. Discutiremos também os momentos de quebra desta ressonância que, ao não concordarem com discursos dominantes do conflito, geram debate sobre autenticidade entre os consumidores. Posteriormente, nos debruçaremos sobre a forma como *Battlefield V* coloca o jogador no papel de antagonista, e como a narrativa se posiciona entre os discursos de memória e mantém a postura dos demais estúdios de evitar temas sensíveis e fugir de aspectos ideológicos. Apresentaremos também como o jogo inverte a lógica da vitória expondo o jogador à frustração de cumprir os objetivos mas não ser recompensado por isso. Por último, tentaremos situar *Battlefield V* num contexto maior de circulação global da memória da Segunda Guerra Mundial.

3.1

A natureza lúdica dos jogos leva aos desenvolvedores a privilegiar elementos de jogabilidade em detrimento da precisão histórica, criando um conflito entre as regras do jogo e as regras de escrita da história, na qual as primeiras sempre terão vantagem sobre às últimas (ELLIOT & KAPPEL, 2013). Considerando os jogos como produtos comerciais, se torna impossível a representação mais fidedigna de alguns fatores, como por exemplo os horrores das guerras, que geralmente estão suavizados de alguma forma e despolitizados, descaracterizando os inimigos (CHAPMAN, 2016). O modo como os desenvolvedores conseguem, mesmo com as pressões comerciais e de jogabilidade, fazer com o jogador entenda o jogo como histórico é chamado por Chapman (2016) de *ressonância histórica*.

Para o autor, *ressonância histórica* é o estabelecimento de uma ligação entre a representação histórica na mídia, neste caso os jogos, com o discurso histórico amplo, entendido pelo jogador. É entendê-lo como suficientemente real de acordo com o conhecimento do jogador. Para criar este tipo de ressonância, os desenvolvedores não necessitam trabalhar com total fidedignidade com a historiografia. Aqui, percebe-se a relação como que Salvati & Bullinger (2013) chama de *autenticidade seletiva* (*selective authenticity*), cuja definição é a forma como os desenvolvedores trabalham em cima de um conjunto de significados recolhidos de textos, artefatos e representações populares. Para os autores:

Simulações dependem de um complexo e muitas vezes sutil arranjo de mecanismos para engendar uma experiência sensorial imersiva, nós identificamos três categorias de autenticidade seletiva através das franquias *Medal of Honor* e *Call of Duty*. A primeira prioriza a precisão na representação dos armamentos (Fetichismo tecnológico); a segunda, a utilização do formato documentário e noticiário (convenção cinematográfica); por último a representação de documentos, fotografias, mapas, e informações precisas de tecnologias do período (autoridade documentária). Juntos, estes três elementos sintetizam um realismo histórico – uma autenticidade seletiva – que situa uma *gameplay* imersiva por satisfazer a expectativa da audiência (Salvati & Bullinger, 2013, p 154, tradução nossa).²⁰

Um exemplo de autenticidade seletiva é o comentário de Mark Lamia, chefe da Treyarch Studio, responsável pelo desenvolvimento de *Call of Duty: World at War*, de que sua busca pela autenticidade é contar a história sobre um pedaço da guerra que realmente aconteceu, sem contornos políticos²¹. Porém, como continuam argumentando Salvati & Bullinger, este posicionamento explicita um aspecto chave de tensão na representação histórica: ao dar preferência a alguns eventos em detrimento de outros, com o argumento de ser apenas um jogo, explicita-se elementos uma posição ideológica sobre a narrativa. Quando se evita momentos de tensão que podem afetar as vendas do jogo, reproduz-se uma moral ambígua da narrativa da “boa guerra”²², ou seja, uma guerra justa, na qual a oposição entre bem e mal está bem estabelecida e com a união e coragem de diversas nações foi possível livrar o mundo do mal; entretanto, mesmo quando há outras nações aliadas na *gameplay*, existe uma preponderância no papel dos EUA, ressoando a ideia de salvadores do mundo (ALLISON, 2010). Ao comentar sobre a representação dos japoneses e suas táticas no jogo, Lamia segue argumentando que não houve uma tentativa de “limpar” sua imagem, colocando-os como parte da guerra e distanciando o Japão imperial do atual²³, mas logo percebemos que o mesmo tratamento não é dado aos protagonistas, principalmente os estadunidenses. A conclusão dos autores é que a base da autenticidade seletiva é o diálogo

²⁰ “Simulations rely on a complex and often subtle array of mechanisms to engineer an immersive sensory experience, we identify three categories of selective authenticity across the Medal of Honor and Call of Duty franchises. The first prioritizes the accuracy of weaponry representation (technology fetishism); second, the utilization of documentary-style and newsreel cutscenes (cinematic conventions); lastly the representation of documents, photographs, maps, and period-accurate information technologies (documentary authority). Together, these elements synthesize a historical realism—a selective authenticity—that situates immersive gameplay by satisfying audience expectations”.

²¹ “There’s not much gameplay associated with that [dropping of the atomic bombs] and that’s something that we never tried to focus on. We are making a game, we’re not making a political statement. What we try to do as we strive for authenticity is [...]We just tried to tell a story about a part of the war that actually happened”.

²² *Good war*:

²³ “The Imperial Japanese were different from the current people who run the country, and to sanitize that situation, to actually not show that they had this honor and code that these soldiers fought with would have been a dishonor”.

entre os detalhes históricos e elementos fictícios, com o objetivo de criar experiências que deem a sensação de autenticidade, não uma fidelidade estrita.

Por mais que os autores se refiram às franquias *Medal of Honor* e *Call of Duty*, estes elementos perpassam os demais títulos do gênero. As representações nos *FPS* são majoritariamente audiovisuais e, dessa forma, a estrutura audiovisual é a responsável pela criação de ressonância e as três categorias listadas anteriormente explicitam este quesito.

Assim, podemos pensar ressonância histórica nos *FPS* como a junção de dois elementos: autenticidade seletiva e conexão com o conhecimento histórico prévio do jogador. Levando em conta os jogos como um produto global, os desenvolvedores optam por representar eventos conhecidos globalmente, como uma estratégia de criar esta ressonância com um grupo maior de jogadores (CHAPMAN, 2016). Chapman continua argumentando que a ressonância pode não vir só da representação do discurso histórico como conhecemos, mas também pela oportunidade do jogador reproduzi-lo. Deste modo, podemos afirmar que ao selecionarem fatos com maior visibilidade, podemos dizer que os jogos acabam por reconstruir o passado que está presente e, desta forma, reproduzir e legitimar a visão de passado dos vencedores (RAMOS, 2020), cuja hegemonia na produção cultural popularizou eventos e narrativas, principalmente por meio do cinema, fonte do qual os desenvolvedores de jogos digitais tomam como inspiração em muitos de seus produtos. Um exemplo é, ao analisarmos alguns dos jogos, percebermos uma grande maioria de protagonistas homens, brancos e provenientes do mundo ocidental (Estados Unidos e Europa Ocidental predominantemente), que colaboram para reforçar a ideia de um passado teleológico, com o caminho até o presente como o único possível e que os vencedores estavam destinados a tal (CHAPMAN, 2016). Quando entramos em jogos com o tema Segunda Guerra Mundial, esta questão é explícita já que o imaginário compartilhado pelos jogos é de que os soldados estadunidenses derrotaram o fascismo e libertaram o continente europeu. Assim, os soldados lutavam apenas pelo bem do próximo contra um inimigo terrível (BEZERRA & MONTEIRO, 2015).

Como outro exemplo da construção de ressonância histórica tomaremos como exemplo o relato dos desenvolvedores de *Call of Duty: WWII*:

A equipe gastou dois anos e meio pesquisando e estudando. Eles tiraram milhares de fotografias, assistiram documentários, se encontraram com veteranos da Segunda Guerra Mundial, visitaram museus, dirigiram veículos e dispararam com armas da guerra, utilizaram técnicas fotográficas para capturar os mínimos detalhes.

Marty Morgan foi o historiador que os auxiliou com a pesquisa e trabalhou com a *Sledgehammer* por dois anos. Ele os ajudou a “capturar a essência da guerra” com seu conhecimento do conflito.²⁴

Podemos perceber que mesmo com a presença de um historiador, a ênfase se encontra na parte audiovisual. Dirigir veículos, disparar com as armas e utilizar técnicas de fotografia nada mais é que o fetichismo tecnológico citado por Salvati e Bullinger (2013), um dos componentes da autenticidade seletiva. Capturar a essência da guerra nos *FPS* acaba por resumir em detalhes audiovisuais, reproduzir armas e veículos com precisão e inseri-las em um ambiente reconhecido pelo jogador, como exemplo podemos citar o Dia D ou a Batalha de Stalingrado. De acordo com Joshua Holdenried e Nicolas Trépanier (2013):

Todas as mídias têm suas virtudes e fraquezas quando se trata da habilidade de comunicar certos aspectos da realidade, e os videogames não são diferentes. Muitos apontam que esta mídia tem a tendência de simplificar demais sua representação da realidade, uma fraqueza que largamente se dá por suas limitações tecnológicas que vagarosamente, mas certamente, tem se dissipado, e de sua necessidade de conectar-se com uma audiência não especializada. Esta mídia também é responsável por apresentar mitos históricos e equívocos como fatos, mesmo quando a precisão histórica é central na apresentação do jogo e sua campanha de marketing. Entretanto é importante lembrar que nenhuma destas deficiências é singular dos videogames, que deve portanto ser comparada com outras representações populares da histórica como livros comerciais, programas de televisão e filmes (Holdenried & Trépanier, 2013, p. 116 tradução nossa)²⁵

Podemos concluir, então, que autenticidade seletiva é fundamental para criar ressonância histórica, já que os jogos não podem tampouco têm a intenção de recriar o passado com exatidão. Este sentimento é compartilhado pelo produtor executivo de *Battlefield V*, Aleksander Grøndal, que declarou que sua equipe sempre coloca a diversão à frente da autenticidade.²⁶

²⁴ “The team spent two and a half years researching and studying. They took thousands of photographs, watched documentaries, met with World War II veterans, visited museums, drove vehicles and fired weapons from the war, and used photo techniques to capture the tiniest of details.

Marty Morgan was the name of the historian that helped with their research and he worked with Sledgehammer for two years. He helped them “capture the essence of war” with his knowledge of the conflict” < [Call of Duty: WWII Devs Hired an Actual Historian to Add Authenticity](#) > acessado em 14/08/2023.

²⁵ Every medium has strengths and weaknesses when it comes to its ability to convey a given aspect of reality, and video games are no different. Many point out that this medium has a tendency to oversimplify its representation of reality, a weakness that largely derives from technological limitations that are slowly but surely fading away, and from the need to connect with a nonspecialist audience. This medium is also liable to present historical myths and misconceptions as fact, even when historical accuracy is central to the game’s presentation and marketing. However, it is important to remember that none of these shortcomings is unique to video games, which should therefore be compared to other popular representations of history such as trade books, television programs, and films.

²⁶ < <https://twitter.com/Alekssg/status/999545829475090432> > acessado em 15/08/2023.

Os videogames, junto com filmes, séries e livros de ficção, estão dentro do circuito cultural da Segunda Guerra Mundial. Ao levarmos em conta que todas estas mídias têm, antes de tudo, como função o entretenimento, elas não apresentam a necessidade de um compromisso com a veracidade. Neste ponto, a autenticidade seletiva se faz fundamental para que a ideia de ressonância histórica funcione nestas outras mídias como funciona também nos videogames. Estes conceitos, então, perpassam todos os produtos culturais junto com os videogames, que tomam a Segunda Guerra Mundial como tema.

3.2

Battlefield V mantém a fórmula de autenticidade seletiva proposta por Salvati & Bullinger (2013), porém desvia, em partes, do uso de cenários consagrados. O diretor de design de *Battlefield V*, Daniel Berlin, comentou que a opção por manter o formato de abordar o não conhecido, mudando o rumo do cenário para regiões e batalhas menos conhecidas se deu por conta do sucesso de *Battlefield 1*, cujo formato ressoou bem entre os desenvolvedores e a comunidade (GAMESLICE, 2018).

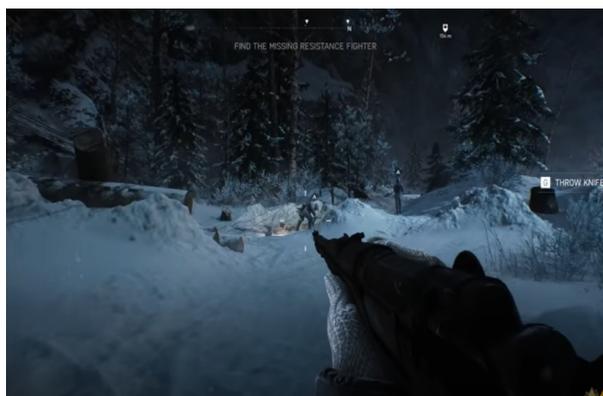
O conflito no norte da África, ponto de partida da campanha, é o elemento de ressonância histórica fundamental, devido a sua grande reprodução em jogos e filmes e que destoa do restante da história onde é abordado o não conhecido, citado por Daniel Berlin. Entretanto, os fatores de dissonância não se limitam a novos cenários, como a Noruega, mas também a novos atores, com presença secundária na narrativa hegemônica da Segunda Guerra Mundial. Neste trabalho optamos por analisar apenas duas histórias de guerra, *Nordlys* e *The Last Tiger*, onde será possível analisarmos a relação entre dissonância e ressonância presentes no jogo.

3.2.1

A primeira “história de guerra” que analisaremos apresenta dois elementos de dissonância: o cenário, na Noruega, e o personagem, Solveig, que estampa a capa de *Battlefield V*. Nosso foco será em Solveig, cuja presença causou maior dissonância, carregada de críticas dos jogadores. Um dos grandes problemas dos jogos, apontado por Chapman (2016) é a pouca presença de mulheres, que geralmente só estão presentes quando a vida doméstica ou agrícola é representada. O autor usa o exemplo de jogos de mundo aberto, mas é uma questão que vale para os demais jogos, já que raramente as mulheres estão disponíveis como personagens jogáveis, assim seu papel é relegado a sujeito *da* história, não sujeito *na* história. Ao pensarmos os jogos cujo tema é a Segunda Guerra Mundial, esta ausência estaria

associada, em primeiro lugar, ao público majoritariamente masculino que consome estes jogos, como citado no capítulo anterior, e, em segundo lugar, à limitação do papel feminino na memória dos conflitos, na qual os papéis de gênero foram construídos para manter os valores da masculinidade heroica. Desta forma, quando os desenvolvedores optaram por incluir um personagem feminino, criaram divergência com o modelo de combatente construído pelos produtos culturais sobre o conflito. Segundo Ramsay (2015) a narrativa dominante sobre a Segunda Guerra Mundial destaca a nobreza de lutar “pelo homem ao seu lado” e celebra a masculinidade e laços de irmandade forjados no campo de batalha em uma terra distante. Este ideal muitas vezes está explícito nos próprios títulos, como por exemplo a série *Band Of Brothers*, traduzida em português para “irmão de guerra”, ou a franquia de jogos *Brothers in Arms*, que podemos traduzir como “irmãos em armas”. É importante mencionar que estes jogos não só trazem a questão de “lutar pelo homem ao seu lado”, como estes homens são construídos com padrões de masculinidade rígidos e bem definidos. O motivo para a quebra desse padrão é explicado por Daniel Berlin, que justifica que a escolha por personagens femininos foi levada em conta por conceber o jogo de uma forma a dar a opção do jogador jogar como quiser (opção de classes como médico, engenheiro) e também ser quem o jogador quer ser. Montando seu personagem da maneira que lhe agrada (GAMESLICE, 2018).

Figura 8: Battlefield V - Nordlys



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Figura 9: Battlefield V - Nordlys



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Quando um jogo apresenta anacronismos ou imprecisões, isso não significa um desconhecimento do desenvolvedor. Segundo Elliot & Kapell (2013), o objetivo dos jogos é ser atrativo para o consumidor e, deste modo, o foco está em tornar a *gameplay* mais atrativa. Porém essa dissonância não vem sem críticas dos jogadores, já que, segundo Salvati e Bullinger (2013), devemos nos atentar para como

É importante para historiadores e estudantes reconhecerem não apenas como produtos com tema históricos situam o passado factualmente, mas também como certas representações do historicamente “real” ressoam culturalmente [...] Enquanto autenticidade seletiva não sugere que qualquer ou todas interpretações da história são igualmente válidas, nós discutimos que os FPS chamam atenção em como nós socialmente produzimos conhecimento histórico e obtemos sentido do passado (Salvati & Bullinger, 2013, p. 165 tradução nossa).²⁷

Levando em conta como produtos com tema históricos constroem entendimentos sobre o passado, devemos considerar Paul Higate e John Hopton (*apud* Crabtree, 2013) que apontam para o aspecto ideológico da forma como a construção da relação os homens e o militarismo é forjada, e que ela se dá pela idealização de um coletivo de homens arriscando sua segurança para o bem maior da comunidade. A dissonância construída em *Nordlys* é justamente por serem apenas duas mulheres se arriscando pelo bem maior da comunidade²⁸.

²⁷ it is important for historians and students to recognize not only how historically themed products situate the past factually, but also how certain depictions of the historically “real” resonate culturally. [...] While selective authenticity does not suggest that any and all interpretations of history are equally valid, we argue that the FPS draws attention to how we socially produce historical knowledge and derive meaning from the past.

²⁸ Solveig e sua mãe que a acompanha por um breve período.

Outros títulos do gênero já apresentaram mulheres como combatentes, mas em raras oportunidades estes personagens eram jogáveis, assim como sempre estiveram presentes dentro de um círculo masculino, combatendo junto com outros homens. Podemos tomar dois títulos como exemplo: O primeiro, *Call of Duty 3* (2006), que nos apresenta Isabelle DuFontaine, membro da resistência francesa; e *Medal of Honor: Underground* (2000) que é o que mais se aproxima do formato presente em *Battlefield V*, no qual, porém, mesmo a protagonista sendo uma mulher, além de receber auxílio de outros personagens masculinos, não jogamos com ela durante todas as missões do jogo.

De acordo com Crabtree (2013), os personagens femininos nos jogos são representados de duas formas: como um troféu a ser conquistado, isto é, a mulher indefesa que necessita ser resgatada pelo herói, ou, então, de forma extremamente sexualizada, reproduzindo padrões de beleza anatomicamente impossíveis, mas que se encaixam com as fantasias masculinas. *Nordlys*, como mencionado anteriormente quebra estas expectativas, não há a presença de aliados masculinos, a presença de um aliado é restrita a poucos minutos de *gameplay*, que é justamente a mãe de Solveig, o resto da campanha o jogador, no papel de uma mulher, cumpre todos os objetivos sozinho.

Esta escolha foi recebida com diversas críticas da comunidade, a principal foi sobre a imprecisão histórica. Daniel Berlin, em resposta às críticas, frisou que o jogo é baseado em história, a inserção de personagens femininos tem como objetivo expandir a comunidade, e que todos se sintam representados no jogo, nas palavras do desenvolvedor “nós não somos o *History Channel*, e não queremos ser, nós nos inspiramos na Segunda Guerra Mundial e o jogo mostra nossa visão do conflito” (GAMESLICE, 2018), postura endossada pelo gerente geral da DICE, Oskar Gabrielson no Twitter: “Nosso comprometimento como estúdio é fazer tudo que pudermos para criar jogos que são inclusivos e diversos. Nós sempre nos estabelecemos a ultrapassar limites e entregar uma experiência inesperada. Mas, acima de tudo, nossos jogos devem ser divertidos”.²⁹

Megan Farokhmanesh, em sua coluna no *The Verge* sobre cultura e tecnologia, rebate o argumento da imprecisão histórica comentando que a série *Battlefield* nunca foi sobre total autenticidade e usa como exemplo publicações de usuário no *Twitter* com momentos peculiares do jogo, como por exemplo soldados dizimando inimigos com lança chamas montados em cavalos ou jogadores pulando em aviões durante o voo.³⁰ Alex Kane, no portal *Variety*, é mais duro em suas críticas à comunidade:

²⁹ <https://twitter.com/ogabrielson/status/1000042210690240512> < acessado em 16/08/2023 >.

³⁰ <https://www.theverge.com/2018/5/25/17394876/battlefield-v-creators-female-characters-dice-gaming>.

Um novo ‘*Battlefield*’ está a caminho, e um barulhento contingente de jogadores estão vacilantes pela visão de uma mulher em combate durante a Segunda Guerra Mundial no seu *trailer* e apresentação. A desenvolvedora baseada em Stockholm, DICE, apresentou ‘*Battlefield V*’, o mais novo título da franquia que é carro-chefe dos *Shooter* da EA, na quarta-feira, e uma única personagem feminina no marketing causou a ira de jogadores que preferem não ver mesmo uma modesta representação de minoria nos seus jogos.³¹

Percebemos então, como um personagem fora dos padrões estabelecidos por outros títulos e mídias cria dissonância entre o público consumidor, e como, ao criar divergências com o discurso dominante o debate sobre autenticidade vem a tona, mesmo que, de acordo com Elliot & Kappel (2013), jogos não sejam feitos para ensinar história, são feitos para vencer ou perder, o foco dos desenvolvedores é a natureza lúdica do jogo.

Podemos pensar como elemento que endossa o argumento de falta de autenticidade levantado pelos críticos é que o modo de inserção de personagens femininos é através dos grupos de resistência local, não de exércitos regulares. Somado a isso, a *gameplay* acaba tendo como foco a furtividade, e no caso de *Battlefield V*, a opção pelo combate aberto pode ser extremamente frustrante para o jogador, ao contrário de outros títulos onde a *gameplay* se baseava ou no combate aberto entre exércitos, ou quando na furtividade a opção pelo combate aberto ainda era viável.

3.2.2.

A última “história de guerra” da campanha de *Battlefield V* cria dissonância histórica colocando o jogador no papel do antagonista, e caracterizando-o de maneira diferente de outros títulos em que os inimigos são genéricos. De acordo com Chapman,

(...) a seletiva e normativa representação de guerra parece ser devidas precisamente pela possibilidade de representações mais violentas que a construção digital permite e que geralmente resulta na tendência de representações despolitizadas específicas. Isso significa que uma caracterização mais complexa dos inimigos é geralmente deixada de lado (Chapman, 2016, p 207; tradução nossa)³²

³¹ A new “Battlefield” is on the way, and a vocal contingent of players are reeling from the sight of a woman in combat during World War II in the game’s [reveal trailer](#). Stockholm-based developer [DICE](#) unveiled “[Battlefield V](#),” the latest installment in EA’s flagship shooter franchise, on Wednesday, and a single female character in the marketing has drawn the ire of players who’d rather not see even a modicum of minority representation in their games. <https://variety.com/2018/gaming/news/battlefield-v-women-1202822531/> < acessado 16/08/2023 >.

³² The selective and normative depictions of warfare also seem to be due precisely to the possibility for more violent depictions that digital construction allows and which often result in a leaning towards particular depoliticised representations. This means that more complex characterisation of enemies is generally left aside.

Chapman segue citando algumas dessas generalizações, como por exemplo, os soldados estadunidenses e britânicos como bons, os soviéticos como brutais mas corajosos, os nazistas como maus e os japoneses como uma horda homogênea de fanáticos cruéis. Neste ponto *Battlefield V*, tenta mudar estas generalizações colocando o jogador no papel de um comandante de um tanque, Peter Muller, no final da guerra. O jogador fica exposto ao conflito de sua equipe, onde de um lado há os veteranos cansados do combate e do outros os jovens recém-chegados à frente de batalha.

A narrativa parte da chegada de dois novos membros na equipe de Peter, ambos aparentam ter menos de 18 anos e com personalidades distintas, enquanto de um lado temos Hartmann, que deixa transparecer seu medo por estar na guerra, do outro temos Schröder, soldado modelo, disposto a lutar até o fim pela Alemanha e que ao longo de toda a campanha sugere a Peter abandonar os mais fracos, comemora a execução de desertores e se recusa a se render.

Figura 10: Battlefield V - The Last Tiger



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Figura 11: Battlefield V - The Last Tiger



Fonte: Elaborada pelo autor (2023)

Durante a campanha, Peter tem um tom de arrependimento e questionamento dos seus atos e do conflito como um todo. Porém este arrependimento está mais associado a fazer parte da guerra e está relacionado com presenciar a destruição e morte de seus compatriotas, de ver vidas jovens ceifadas no combate inflado por discursos como reproduzidos por Schröder de não recuar, nem se render. Entretanto sua reflexão é rasa, nunca é dito exatamente sua trajetória como comandante de Stefen³³, o grau de envolvimento de Peter com o nazismo, suas crenças em relação a ideologia e seu conhecimento ou não de campos de concentração, por exemplo. Campos de concentração, o nazismo e seus líderes não são citados na grande maioria dos jogos, e em *Battlefield V* não é diferente. A motivação de Peter em continuar seguindo ordens é por seus companheiros, retomando o argumento de Ramsay (2015) de que os jogos constroem o conflito com a ideia de lutar pelo homem ao seu lado, sem considerar aspectos político-ideológicos. O motivo destas ausências, segundo Chapman (2016) é o receio dos desenvolvedores em tratarem temas sensíveis, pensando no nosso caso, exclui-se temas como o Holocausto, símbolos nazistas ou menção aos seus líderes. Esse receio advém do medo em ludificar certos tópicos e tratá-los com menos respeito do que deveriam. A suástica, por exemplo, é substituída pela *Balkenkreuz*, inspirada na cruz de ferro e cujo uso remonta à Primeira Guerra Mundial.

Alberto Venegas Ramos (2020) define dois tipos de memória presente nos videogames. A primeira é chamada de memória dolorosa. Nesta há a tentativa de construir um passado que se conecte com nosso presente, através da reconstrução do sofrimento e experiência daqueles que sofreram, usando o passado como exemplo, ou advertência em relação ao presente. A segunda é cunhada como memória indolor, onde o sofrimento dos envolvidos é ignorado e o passado é apenas um parque de diversões para o presente.

³³ Nome do tanque *Tiger I* comandado por Peter Muller.

A história de Peter se posiciona no limite entre estes dois tipos de memória. Ao mesmo tempo que procura representar o lado destrutivo do conflito, mostrando civis em meio aos escombros de Colônia na Alemanha, o roubo da juventude através dos personagens Hartmann e Schroder, e Peter como alguém capaz de refletir sobre o mundo a sua volta e questionar tudo o que levou até ali, ainda sim faz do passado um parque de diversões, onde o jogador destrói e elimina o inimigo sem qualquer tipo de questionamento.

3.3

Pelo caráter lúdico dos jogos, sua *gameplay* se concentra em vitória ou derrota, sem levar em consideração que conflitos são mais complexos e cheios de nuances, isso fica aparente quando o jogador só morre através de um erro ou falta de habilidade, ignorando a violência randômica da guerra moderna, permitindo, através de pontos de salvamento que o jogador retorne e aprenda com seus erros. A guerra é representada como algo que pode ser masterizado e dominado (ALISSON, 2010), dessa forma a morte significa um final prematuro da narrativa, uma interrupção do andamento dos eventos históricos, a única via correta é a da vitória (Chapman 2016). Allison (2010) continua argumentando que nos *FPS* não há ameaça de derrota, joga-se sempre com os aliados que, através de uma rota planejada, tem sua vitória assegurada continuamente. Como comentado anteriormente, existe uma mudança deste paradigma ao jogarmos com um soldado do eixo, o que leva a conclusão da campanha a ser a derrota. Mas, além disso, há uma quebra da expectativa em relação ao personagem principal de cada história de guerra. Nestes jogos, assegurar a vitória é também assegurar a sobrevivência do personagem que apesar das perdas de companheiro durante os confrontos sobrevive ao conflito. Em *Battlefield V*, à exceção de *Under No Flag*, campanha onde jogamos com britânicos, existe um ponto de interrogação em relação ao futuro dos personagens. *Nordlys* se encerra com a explosão de um submarino e a personagem principal sendo jogada ao fundo do mar norueguês, *The Last Tiger* é encerrada com Peter sobre a mira de Schröder que está disposto a executar traidores e com o exército estadunidense a sua frente, e com a tela preta escutamos disparos. Temos ainda *Tirailleur*, no qual o personagem principal é um senegalês lutando na França, e que mesmo sobrevivendo ao conflito, tem seus feitos apagados em prol de soldados brancos.

A ambiguidade dos finais se contrapõe ao entendimento de vitória e de morte presente nos jogos. O morrer deixa de ser resultado de um erro na *gameplay*, mas sim parte da narrativa, mesmo que o jogador retome um ponto de salvamento ou modifique a sua

gameplay ainda sim se deparará com este final em suspenso, no qual a vitória é alcançada dentro dos objetivos da campanha, mas não necessariamente para o personagem jogado. Este ponto está relacionado diretamente com a ideia de memórias dolorosas de Ramos (2020) citado anteriormente, já que explicita que tanto a vitória quanto a derrota vem carregada de custos humanos e que ambas são possíveis.

Apesar dos pontos citados anteriormente, ao alternar a ideia de memória dolorosa, durante as *cutscenes*, com a memória indolor, durante a *gameplay*, cria-se em *Battlefield V* uma dissonância ludonarrativa³⁴ (Chapman, 2016), já mencionada no capítulo anterior. Enquanto as *cutscenes* tentam representar os dilemas, visões de mundo, emoções entre outras subjetividades dos personagens, a *gameplay* mescla momentos de furtividade e combate aberto, nos quais as características destes personagens pouca ou nenhuma diferença fazem.

Neste capítulo procuramos definir o conceito de ressonância histórica e autenticidade seletiva. Posteriormente procuramos compreender os pontos de concordância e discordância de *Battlefield V* dentro do discurso amplo da Segunda Guerra Mundial usando como exemplo duas “histórias de guerra”: *Nordlys e The Last Tiger*. Tentamos expor, também, como a função do “morrer” no jogo se dissocia do mero erro do jogador para se tornar um elemento da narrativa, e a forma na qual isto pode gerar frustração ao mesmo tempo que explicita o caráter de violência randômica do conflito.

³⁴ *Ludonarrative dissonance*.

4 CONCLUSÃO

De acordo com Aleida Assmann e Sebastian Conrad (2010), o digital como um acelerador fez com que as memórias se tornassem mais móveis, efêmeras e fluídas, sofrendo constantes transformações, de modo que as memórias extrapolam as fronteiras dos Estado Nação nas quais a comemoração e celebração necessitam estar situadas num contexto sincrônico e potencialmente global. Os autores usam o Holocausto como exemplo de memória, inserida nos contextos dos Estado Nação, que são enquadradas dentro de uma memória universal. Podemos situar, então, *Battlefield V*, dentro de suas limitações, como um produto de circulação da memória da Segunda Guerra Mundial, inserido na já citada *Brand WWII* (Salvati & Bullinger, 2013). Dentro desta ideia *Battlefield V*, através das escolhas dos desenvolvedores, avança em relação às representações habituais do conflito inserindo novos atores dentro do contexto global de entendimento da Segunda Guerra Mundial. Entretanto, como produto preserva características essenciais da *Brand WWII*, ao mesmo tempo que insere novos elementos, mantêm um predomínio ocidental do conflito.

Ao analisarmos *Battlefield V*, pudemos perceber a linha tênue entre as memórias dolorosas e indolores de Ramos (2020). Cada novo título da franquia vem carregado não só da expectativa dos consumidores, mas da expectativa comercial, desta forma experimentar novas abordagens sempre apresentam limites que evitem um desvio acentuado daquilo que os jogadores esperam do jogo. Assim, os desenvolvedores acabam por transitar entre estes modos de memória, o que fica explícito através das dissonâncias ludonarrativas durante a *gameplay*. Estas pressões não são enfrentadas por estúdios independentes, que os permitem desviar o foco da ação constante e darem um foco maior nos sofrimentos das vítimas durante o conflito. Ramos (2020) ao comentar sobre estes jogos nos da como exemplo *Through The Darkest of Times* (2020) onde controlamos um grupo de resistência nos primeiros anos do regime nazista na Alemanha, antes da guerra, período ausente em jogos de grandes estúdios. Um outro exemplo é *My Memory of Us* (2018) que a partir de um mundo fictício representa a perseguição aos judeus durante o nazismo, com uma estética que faz alusão ao filme *A lista de Schindler* (1993) de Steven Spielberg.

Quando consideramos o conceito de ressonância histórica e autenticidade seletiva, ambos estão relacionados a *Brand WWII*. Com o estabelecimento de representações estáveis do conflito, através de elementos estéticos e narrativos, é possível criar um ponto de referência comum com os consumidores através da circulação de seus produtos. Levando em

conta a marca como detentora das representações hegemônicas do conflito é a partir dela que os elementos da autenticidade seletiva são retirados e é com ela que o produto deve ressoar historicamente. Podemos perceber ao longo de nosso estudo como a *Brand WWII* se estabeleceu nos jogos e criou um padrão de representação do conflito, e como o desvio destes padrões pode gerar uma reação negativa dos consumidores e trazer à tona o debate sobre autenticidade por conta da comunidade.

Quando consideramos os elementos de dissonância em *Battlefield V*, vemos que são justamente aqueles que não pertencem a essa marca estabelecida. Como exemplo, tomando a *Brand WWII* como um elemento ocidentalizado e masculinizado foi possível perceber como um personagem feminino gerou mais críticas do que um cenário inédito, no caso a Noruega, na Europa Ocidental. Percebemos então como estes conceitos estão relacionados a *Brand WWII* e como interagem de acordo com ela. Foi possível constatar, também, como nosso objeto procura desviar das representações genéricas dos antagonistas, procurando dar um rosto e posicioná-los como alguém que reflete sobre seus atos. Entretanto, esta reflexão tem seus limites, uma vez que os desenvolvedores evitam tocar em temas sensíveis. *Battlefield V* também consegue trazer à tona a violência randômica do conflito, o morrer se torna parte da narrativa, em oposição a outros títulos, onde morrer é resultado de um erro do jogador, e completar o jogo é também assegurar a sobrevivência do protagonista, mesmo que este experimente perdas durante o conflito.

Desta forma, *Battlefield V*, com seus avanços e permanências, permite pensarmos como o processo de universalização da memória, citado anteriormente, de Assmann e Conrad (2010) desafia a compreensão do conflito enquanto marca, mas a amplia enquanto produto de circulação de memória e insere novos personagens no discurso universal do conflito, levando a pensar a Segunda Guerra Mundial como algo mundializado, ao contrário das demais representações que posicionam a guerra como um conflito regionalizado, seja no Pacífico, simplificando o confronto entre japoneses e estadunidense, ou na Europa, resumindo-o a um confronto de estadunidenses, britânicos e soviéticos contra alemães.

REFERÊNCIAS

Jogos citados:

- ASSASSIN 'S CREED. Ubisoft Montreal. 2007.
- BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN. Muse Software, 1984.
- BATTLEFIELD 1. DICE, 2016.
- BATTLEFIELD 1942. DICE, 2002.
- BATTLEFIELD V. DICE, 2018.
- CALL OF DUTY. Infinity Ward, 2003
- CALL OF DUTY 3. Treyarch, 2006.
- CALL OF DUTY: Vanguard. Sledgehammer Games, 2021.
- CALL OF DUTY: World at War. Treyarch, 2008.
- CALL OF DUTY: WWII. Sledgehammer Games, 2017.
- COMPANY OF HEROES. Relic Entertainment, 2006
- MEDAL OF HONOR. DreamWorks Interactive, 1999.
- MEDAL OF HONOR: Underground. DreamWorks Interactive, 2000.
- PANZER CORPS: Wehrmacht. The Lordz Games Studio e Flashback Games, 2011.
- SID MEIER'S CIVILIZATION. MicroProse, 1991.

Referências bibliográficas:

- ALEXANDRA, Header, **Battlefield V: the Kotaku review**, Kotaku, 2018. Disponível em < <https://kotaku.com/battlefield-v-the-kotaku-review-1830469347> >. acessado em 27/02/2023.
- ALLISON, Tanine. The World War II Video Game, Adaptation, and Postmodern History. **Literature/Film Quarterly**, v. 38, n. 3, p. 183–193, 2010.
- ALVES, Lynn. Games studies: mapeando as pesquisas na área de games no Brasil. In: STEFFEN, César; PONS, Mônica (Org.). **Tecnologia, pra quê?** os dispositivos tecnológicos de comunicação e seu impacto no cotidiano. 1. ed. Porto Alegre: Armazém Digital, 2011, p. 228-247
- ASSMANN, Aleida; CONRAD, Sebastian. **Memory in a global age: Discourses, Practices and trajectories**. London, Palgrave Macmillan, 2010.

BELLO, Robson Scarassati. **O videogame como representação histórica**: narrativa, espaço e jogabilidade, em *Assassin's Creed (2007-2015)*. 2016. Dissertação (Mestrado em História Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. doi:10.11606/D.8.2016.tde-19122016-103439. Acesso em: 2023-09-02.

BELLO, Robson Scarassati; VASCONCELOS, José Antonio. O VIDEOGAME COMO MÍDIA DE REPRESENTAÇÃO HISTÓRICA. **Revista Observatório**, v. 3, n. 5, p. 216, 2017.

BEZERRA, Rafael Zamorano; MONTEIRO, Christiano Britto. Medal of Honor: a história monumental em narrativas lúdicas. **Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 8, n. 15, p. 122–137, 2019.

CARREIRO, Marcelo. Jogando o Passado: Videogames como Fontes Históricas * Playing the past: video games as historical sources. **História e Cultura**, v. 2, n. 2, p. 157, 2013.

CHAPMAN, Adam. **Digital Games as History**. 0. ed. [s.l.]: Routledge, 2016. Disponível em: <<https://www.taylorfrancis.com/books/9781317553861>>. Acesso em: 10 fev. 2023.

CHAPMAN, Adam; FOKA, Anna; WESTIN, Jonathan. Introduction: what is historical game studies? **Rethinking History**, v. 21, n. 3, p. 358–371, 2017.

DE GROOT, Jerome. **Consuming history**: historians and heritage in contemporary popular culture. 1. publ. London: Routledge, 2009.

DEL-MORAL-PÉREZ, M.-Esther; RODRÍGUEZ-GONZÁLEZ, Christian. Revisión sistemática de investigaciones sobre videojuegos bélicos (2010-2020). **Revista de Humanidades**, n. 42, p. 205, 2021.

FARONKHMANESH, MEGAN. BATTLEFIELD V'S CREATORS: FEMALE CHARACTERS ARE 'HERE TO STAY', THE VERGE, 2018. DISPONÍVEL EM: <[HTTPS://WWW.THEVERGE.COM/2018/5/25/17394876/BATTLEFIELD-V-CREATORS-FEMALE-CHARACTERS-DICE-GAMING](https://www.theverge.com/2018/5/25/17394876/battlefield-v-creators-female-characters-dice-gaming)>. ACESSADO EM 12/02/2023

FOGU, Claudio. Digitalizing Historical Consciousness. **History and Theory**, v. 48, n. 2, p. 103–121, 2009.

GAMESLICE. Battlefiel V developer interview with EA DICE design director Daniel Berlin. YouTube, 2018. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=v_-Spk-hgRE >

HOPKINS, Tom. **Call of Duty: WWII Devs Hired an Actual Historian to Add Authenticity**, Twinfinite, 2017. Disponível em: - < [Call of Duty: WWII Devs Hired an Actual Historian to Add Authenticity](#) >. Acessado em 08/07/2023.

KANE, Alex. **EA DICE Exec Fires Back About Women in 'Battlefield V'**. Variety, 2018. Disponível em: < <https://variety.com/2018/gaming/news/battlefield-v-women-1202822531/> > acessado em 06/02/2023

KAPPELL, Matthew Wilhelm; ELLIOTT, Andrew B R. **Playing with the Past**: Digital Games and the simulation of history. New York: Bloomsbury, 2013.

RAMSAY, Debra. Brutal Games: Call of Duty and the Cultural Narrative of World War II. **Cinema Journal**, v. 54, n. 2, p. 94–113, 2015.

TELLES, Helyom Viana. Um Passado Jogável? Simulação Digital, Videogames e História Pública. **Revista Observatório**, v. 2, n. 2, p. 163, 2016.

TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. Narrativa, história e ficção: os history games como obras fronteiriças. **Comunicação e Sociedade**, v. 27, p. 303–317, 2015.

VENEGAS RAMOS, Alberto. La memoria indolora del videojuego de historia. **Barataria. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales**, n. 29, p. 24–35, 2020.

