XXX Encontro Anual de Iniciação Científica
VII Encontro Anual de Iniciação Científica Júnior
eaic 2021

SEGUNDA GUERRA MUNDIAL: NARRATIVAS, CENÁRIOS E JOGABILIDADE NOS VIDEOGAMES MEDAL OF HONOR – EUROPEAN ASSAULT, CALL OF DUTY – WORLD WAR II, E BATTLEFIELD V

Lorenna Tamires Leite Arving (CNPq/FA/UEPG), Marco Antonio Stancik (Orientador), marcostancik@hotmail.com
Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), Departamento de História.

História / Teoria e Filosofia da História

Palavras-Chave: Videogames, Segunda Guerra Mundial (1939-1945), Fontes Históricas.

Resumo

O objetivo do presente estudo é refletir sobre as representações presentes em jogos eletrônicos que abordam o recorte histórico da Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Para tanto, e tendo em vista sua representatividade em meio a um número crescente de jogos que abordam o tema, foram selecionados: "*Medal of Honor – European Assault*" (2005), "*Call of Duty – World War II*" (2017) e "*Battlefield V*" (2018). A partir da reflexão desenvolvida em torno dos mesmos, acredita-se ser possível percebê-los e analisá-los de forma que deixam de ser tomados apenas como objetos de lazer, tendo-se em vista o fato de divulgarem determinados valores sociais que tendem a se tornar significativos, constituindo-se assim em legítimos objetos de reflexão histórica.

Introdução

Tendo em vista a relevância assumida pelos *videogames*, sejam eles quaisquer plataformas – consoles, computadores, eletrônicos capazes de reproduzir mídias de jogos –, constata-se que estes se tornaram, para além de um meio de entretenimento, verdadeiros veículos de circulação de conhecimento, inclusive de caráter histórico. Entre outros temas, o das guerras, em particular a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), se faz presente com grande frequência.

Assim, cabe questionar quais os procedimentos e metodologias podem ser úteis diante do desafio de leitura dos enredos dos jogos eletrônicos. Afinal, os *videogames* com temáticas históricas são recebidos diretamente pelos jovens, que experienciam e tiram suas próprias conclusões. Para tanto, e tendo em vista sua representatividade em meio a um número crescente de jogos que abordam o tema, foram selecionados: "*Medal of Honor – European Assault*" (2005), "*Call of Duty – World War II*" (2017) e "*Battlefield V*" (2018).

A reflexão desenvolvida se ampara na análise das representações (CHARTIER, 1990) veiculadas por tais jogos, de forma a perceber como a figura de personagens, tais como os combatentes, cenários e temáticas, como é o caso do nazismo, tenderam a ser apresentadas.

Material e Métodos

A reflexão proposta se deu sob o amparo de trabalhos acadêmicos, bem como discussões presentes em fóruns online com jogadores (avaliações nas plataformas *Steam* e *Metacritic*), além de artigos de blogs sobre *videogames*.

A partir de tal bibliografia, tornou-se possível analisar os jogos, buscando explorar melhor o roteiro destes, de forma a analisar as representações presentes na forma como foram construídos personagens, cenários e temáticas presentes nos *videogames* analisados.

Resultados e Discussão

Constata-se que, embora originalmente destinados ao entretenimento, os *videogames* revelam-se, não menos, como fontes de veiculação de representações sobre diferentes e significativos elementos associados aos mais diferentes temas históricos. Assim, tomá-los como objetos de reflexão pode nos informar sobre aspectos relativos às representações que não apenas são reproduzidas, mas que, mais que isso, são por eles produzidas. E, assim sendo, podem se refletir sobre as formas como tais temáticas tendem a ser compreendidas por aqueles que com elas se relacionam.

Conclusões

O trabalho com representações veiculadas por *videogames* pode nos colocar em contato com fontes até o momento pouco exploradas pelos historiadores. Empreendimento este que pode nos permitir captar sutilezas das mensagens por eles veiculadas. Analisá-los, portanto, pode ser uma forma de captar aspectos ainda não aprofundados relativos à Segunda Guerra Mundial, em particular naquilo que se refere às representações em torno dos seus mais variados aspectos.

Agradecimentos

Ao meu orientador, ao Cássio Remus de Paula, à UEPG e à Fundação Araucária.

BURKE, P. **Testemunha Ocular**. Bauru: Educs, 2004.
CHARTIER, R. **A História Cultural**. Lisboa: Difel, 1990.
CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Design**. 1984.
JUNIOR, M. A. Videogames e Consciência histórica: a experiência narrativa das ficções históricas em Bioshock. Florianópolis – SC, **XXVIII Simpósio Nacional de História**, 2015.
PAULA, C. R. de. **O ofício do historiador como pesquisador dos videogames**: teorias e métodos, 2017.
SANTOS, B. C. dos. **Game-Linguagem**: Um estudo sobre sintaxe e novas mídias, 2014.