

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

PABLO OLIVEIRA SOUZA

ENTRE FICÇÃO E REALIDADE: O DESENVOLVIMENTO DAS  
PERSONAGENS NO JOGO DE VIDEOGAME *VALIANT HEARTS – THE GREAT WAR*

UBERLÂNDIA

2022

PABLO OLIVEIRA SOUZA

ENTRE FICÇÃO E REALIDADE: O DESENVOLVIMENTO DAS  
PERSONAGENS NO JOGO DE VIDEOGAME *VALIANT HEARTS – THE GREAT WAR*

Artigo apresentado ao Instituto de Letras e  
Linguística (ILEEL), da Universidade Federal  
de Uberlândia (UFU), como Trabalho de  
Conclusão de Curso.

Orientador: Prof. Dr. Leonardo Francisco  
Soares

Área: Literatura

UBERLÂNDIA

2022

# ENTRE FICÇÃO E REALIDADE: O DESENVOLVIMENTO DAS PERSONAGENS NO JOGO DE VIDEOGAME *VALIANT HEARTS – THE GREAT WAR*

## **Resumo:**

Este artigo analisa a construção e de que maneira as personagens do jogo de videogame *Valiant Hearts: The Great War* contribuem para a fruição de sua narrativa, evidenciando a importância delas para o desenvolvimento do jogo. Além disso, são abordadas as problemáticas referentes à utilização do tema para criação dessas personagens. Para tanto, faz-se uma breve contextualização da Primeira Guerra Mundial utilizando os estudos de Gilbert (2017) e Eksteins (1990). Para análise da mídia, o suporte teórico é baseado nos trabalhos de Anjos (2021) e Juul (2019). Os estudos acerca das personagens apoiam-se em Eco (2013), Woods (2017) e Brait (2017).

**Palavras-chave:** *Valiant Hearts: The Great War*; Literatura e Videogame; Personagem

*De todas as formas culturais que projetam mundos ficcionais, o vídeo-game é uma forma especial na qual os jogadores podem se envolver significativamente com o jogo mesmo que se recusem a imaginar o mundo que o jogo projeta – as regras de um jogo são muitas vezes suficientes para manter o interesse do jogador.*

(Jesper Juul)

## **1. INTRODUÇÃO**

Nos últimos anos, os estudos dos jogos de videogame têm sido mais frequentes. Para além do lado tecnológico, as potencialidades que as narrativas desse tipo de arte podem gerar no imaginário estão sendo mais abordadas. Por se tratar de uma mídia audiovisual interativa, o diálogo com outras manifestações artísticas pode ser apresentado sob várias perspectivas. O presente artigo fará esse paralelo por meio da concepção das personagens.

Algumas personagens ficcionais escapam dos limites impostos pelas obras que pertencem devido a sua notoriedade. Como afirma Umberto Eco (2013), “nesse sentido,

devemos supor que algumas personagens de ficção adquirem um tipo de existência independente de suas partituras originais (p. 87)”. Por exemplo, é difícil encontrar uma pessoa que não conheça Mario, o carismático encanador desenvolvido pela empresa japonesa Nintendo. O sucesso é tamanho que grande parte das pessoas esperavam, por exemplo, a participação de Mario nas cerimônias de encerramento ou abertura dos Jogos Olímpicos de Tóquio, em 2021.

Mas por que nos sentimos tão atraídos por seres que não são reais? E será que podemos dizer, de fato, que não são reais? Essas e outras perguntas guiaram a pesquisa desenvolvida e nortearam a escrita do artigo. Para tanto, o objeto da pesquisa foi o jogo *Valiant Hearts: The Great War*, desenvolvido pela Ubisoft Montpellier em 2014, ano marcado pelo centenário da Primeira Guerra Mundial.

## 2. VIDEOGAME E REPRESENTAÇÃO

Antes de fazer a análise das personagens, será necessária uma contextualização nas questões referentes ao confronto e do próprio enredo do jogo. Também buscarei verificar características dos videogames para fundamentar a análise do jogo de maneira crítica. Por fim, farei um percurso nas teorias a respeito das personagens, aproximando os jogos de videogame de outras mídias. A análise consistirá em identificar como a narrativa é construída sob a perspectiva das cinco personagens jogáveis<sup>1</sup>, pois a partir delas o jogador tem a possibilidade de, ao mesmo tempo, conhecer, experienciar e desenvolver o jogo.

É inegável o impacto gerado pela Primeira Guerra Mundial. O traumático conflito que se estendeu por muitos anos afetou a sociedade de maneira muito forte e, ainda hoje, é possível observar suas marcas. De uma perspectiva cultural, várias obras, sejam elas livros, filmes ou jogos, buscam homenagear aqueles que se envolveram nas batalhas, como é o caso do objeto de estudo desse trabalho. Embora as personagens e a narrativa da obra sejam ficcionais, o enredo segue os acontecimentos da Grande Guerra e sempre fornece um conteúdo trazido pelo museu Memorial Centenário 14-18. Portanto, seja por meio das *cut-scenes*<sup>2</sup>, seja por meio do cenário ou dos objetos coletáveis, mesmo aqueles jogadores totalmente alheios ao contexto do conflito são imersos pelo conteúdo histórico.

---

<sup>1</sup> As personagens jogáveis são todos aqueles que o jogador pode assumir o controle de alguma forma. Em contraposição, existem as personagens não jogáveis (NPCs, do inglês *non-playable character*), que são todos aqueles que não é possível controlar.

<sup>2</sup> As *cut-scenes* são, segundo Juul, “sequências não interativas de um jogo que tipicamente fornece a história progressiva ou informa o jogador sobre a tarefa a ser executada” (2019, p.128).

Por conta dessa característica do jogo, algumas críticas chegam a chamá-lo de uma verdadeira aula de história<sup>3</sup>. Entretanto, considero essa leitura perigosa, pois apresenta indícios de que o enredo traz as verdades dos acontecimentos da guerra. Apesar de o jogo basear-se em documentos e fatos históricos, são introduzidos vários elementos ficcionais. Por ser uma representação, mesmo o comportamento pacifista das personagens traz uma versão enviesada pelos propósitos dos desenvolvedores. O que diz Barthes, em *Aula* (1980), sobre a literatura também pode se aplicar a esse contexto:

Entretanto, e nisso verdadeiramente enciclopédica, a literatura faz girar os saberes, não fixa, não fetichiza nenhum deles; ela lhes dá um lugar indireto, e esse indireto é precioso. [...] Por outro lado, o saber que ela mobiliza nunca é inteiro nem derradeiro; a literatura não diz que sabe alguma coisa, mas que sabe de alguma coisa; ou melhor; que ela sabe algo das coisas — que sabe muito sobre os homens. (BARTHES, 1980, p. 17)

De maneira análoga, um fator que reforça o objetivo dos desenvolvedores é a opção por um projeto estético em que, mesmo em meio a Grande Guerra, opta-se por mitigar a aparição de sangue. A escolha de traços mais cartunescos também faz o trabalho fluir melhor nessa direção e reforça a marca audiovisual da mídia, uma vez que o roteiro se alinha com as imagens exibidas ao jogador.

Uma outra característica muito importante dos videogames que os diferencia de outras formas artísticas e, portanto, deve nortear a metodologia de pesquisa são as inúmeras possibilidades de se atingir diferentes objetivos. Para cada jogador, a experiência é diferente. O fim pode variar de acordo com as escolhas, um jogador que não se preocupa em coletar todos os itens possíveis pode não ter acesso a todo o conteúdo ou um jogador que realiza cálculos matemáticos para saber qual a melhor opção a ser tomada pode encarar isso de um modo diferente. De acordo com Ricardo Maciel dos Anjos,

Ao se considerar toda a gama de interações e opções possíveis em um jogo como o texto de fato, ao invés de se observar apenas uma leitura/experiência singular e momentânea, é possível posicionar o foco do estudo sobre o jogo, ao invés de sobre a experiência do jogador. Obter um final específico, resgatar este ou aquele personagem, tornar-se amigo ou inimigo de alguém, utilizar um ou outro avatar, tudo isso se torna apenas parte do jogo, não o jogo inteiro. (2021, p. 108-109)

---

<sup>3</sup> O artigo escrito por Bruno Capelas na coluna *Que Mário?*, faz a comparação do jogo a uma aula de História devido à preocupação dos desenvolvedores em realizar uma pesquisa aprofundada para fundamentar as personagens e o enredo seguindo a cronologia da Primeira Guerra Mundial. (CAPELAS, 2014)

Ainda sobre a mídia em questão, é possível depreender a partir da leitura de *Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais* (2019), de Jesper Juul, que as regras são um pilar fundamental nos jogos. Todo e qualquer resultado transposto ao jogador só pode ser obtido porque elas existem. O dinamarquês ainda deixa claro que a experiência que o jogador adquire enquanto joga faz com que ele possa compreender melhor com o que deve interagir e o que é cenário: “As regras de relevância são um lugar onde regras e ficção se encontram, no sentido de que aprender a jogar um jogo também significa aprender a ignorar os aspectos puramente decorativos dele”. (p. 68)

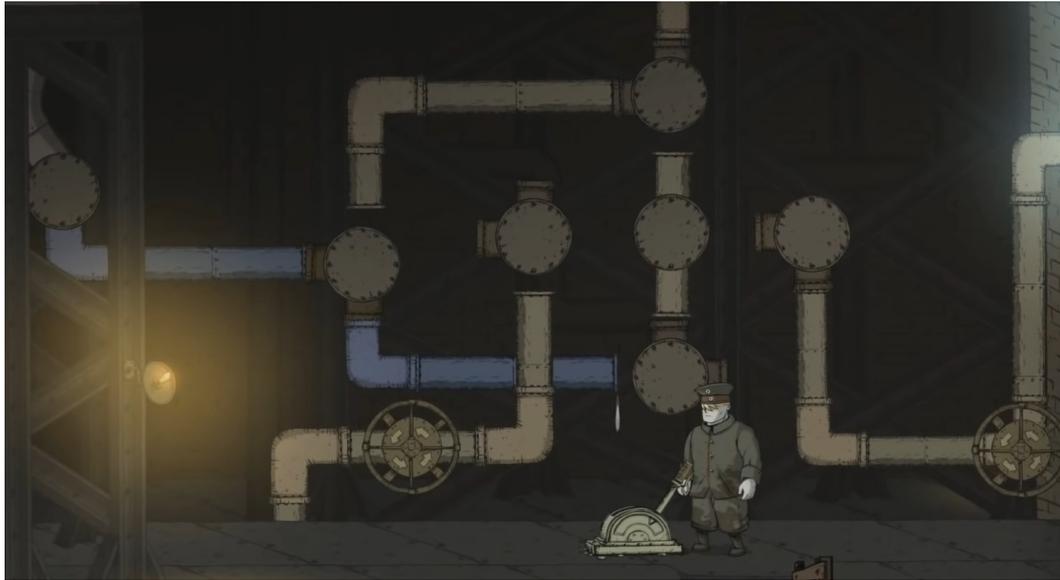
Mas o que seriam essas regras e como elas constituem o jogo? Para os jogos funcionarem da maneira correta, é necessário que ele tenha suas limitações. E as regras servem para impor o que é permitido ou não dentro do universo criado. Para além disso,

As regras de um jogo também *configuram ações potenciais*, ações que são significativas dentro do jogo mas sem sentido fora dele. São as regras do xadrez que permitem ao jogador executar um xeque-mate – sem as regras, não há xeque-mate, somente o mover sem sentido de peças no tabuleiro. (JUUL, 2019, p. 63)

Por essa perspectiva, podemos afirmar que são essas regras que atribuem significado ao jogo, pois sem elas não existe a mídia, sobretudo nos jogos digitais – haja vista a impossibilidade de se negociar as regras estabelecidas por meio da programação, diferente do que acontece com os jogados pelas crianças nas ruas ou mesmo com os jogos de tabuleiros.

Em *Valiant Hearts*, esse mecanismo de regras possibilita três mecânicas principais. Na maior parte do tempo, o jogador assume o controle de alguma das personagens e percorre o cenário resolvendo os quebra-cabeças para prosseguir (ver Figura 1). Nessas situações, pode ser necessário também passar comandos ao cão para que ele auxilie.

Figura 1 – Quebra-cabeça a ser resolvido



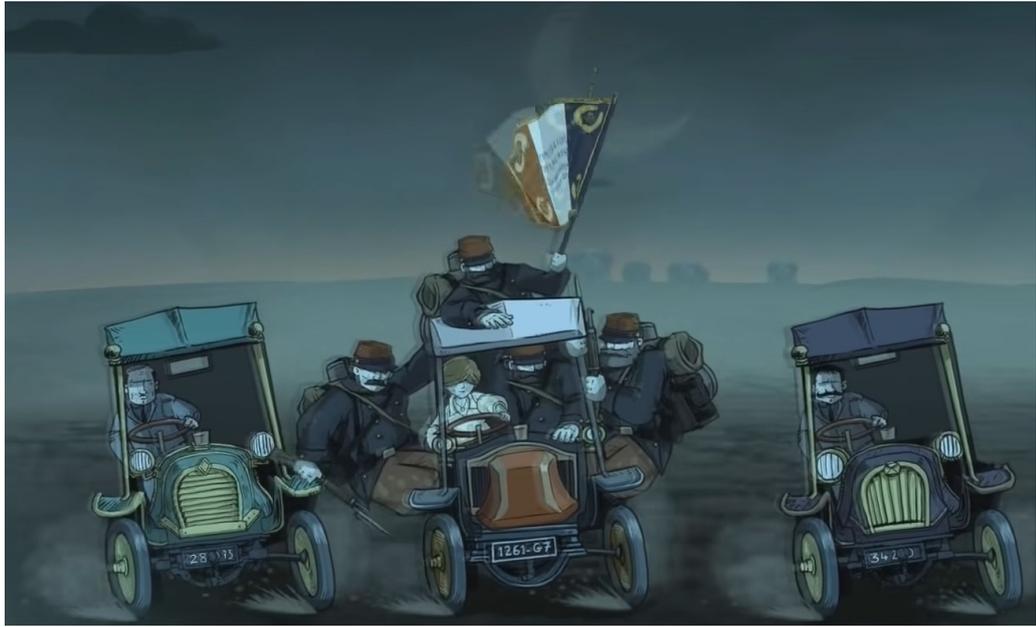
Fonte: *Valiant Hearts – The Great War* (2014), Capítulo 3

Em alguns momentos, o carro deve ser guiado para desviar de obstáculos, bombas ou projéteis. Os táxis do Marne<sup>4</sup>, por exemplo, é um dos acontecimentos em que o jogador deve fazer concluir a viagem com sucesso (ver Figura 2).

---

<sup>4</sup> Entre os dias 6 e 7 de setembro de 1914, foi requisitado a táxis parisienses que transportassem as tropas para Marne. Mesmo com um baixo percentual tendo sido transportado, essa viagem teve grande impacto no público e fortaleceu o sentimento de solidariedade da nação (MACHADO, 2018).

Figura 2 – Táxis do Marne



Fonte: *Valiant Hearts – The Great War* (2014), Capítulo 2

Existem também situações em que o trabalho de enfermeira está sendo feito e é necessário apertar os botões apresentados no momento correto para concluir a tarefa com sucesso (ver Figura 3). Os primeiros procedimentos são bem simples, lentos e com intervalo longo entre um botão e outro. À medida que o jogo progride, todas essas variáveis são alteradas para aumentar a dificuldade.

Figura 3 – Karl sendo resgatado por Anna



Fonte: *Valiant Hearts – The Great War* (2014), Capítulo 4

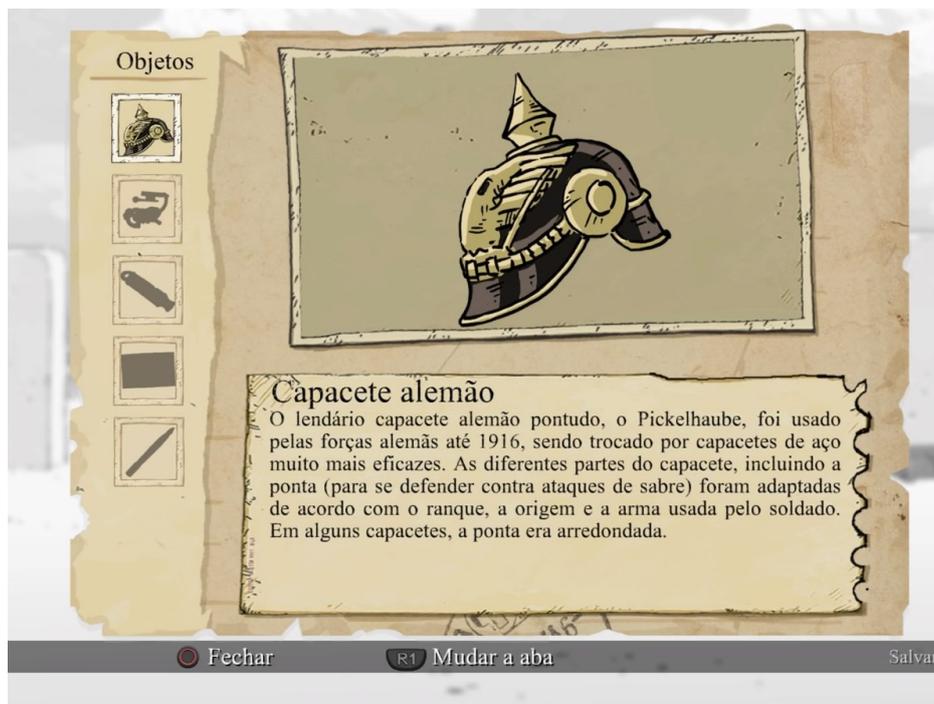
Existem, também, outras três maneiras opcionais de consumir o conteúdo do jogo: é possível coletar objetos históricos, ler os fatos históricos de cada trecho e ler a entrada no diário das personagens. Conforme as figuras 4, 5 e 6:

Figura 4 – Fato disponível no jogo



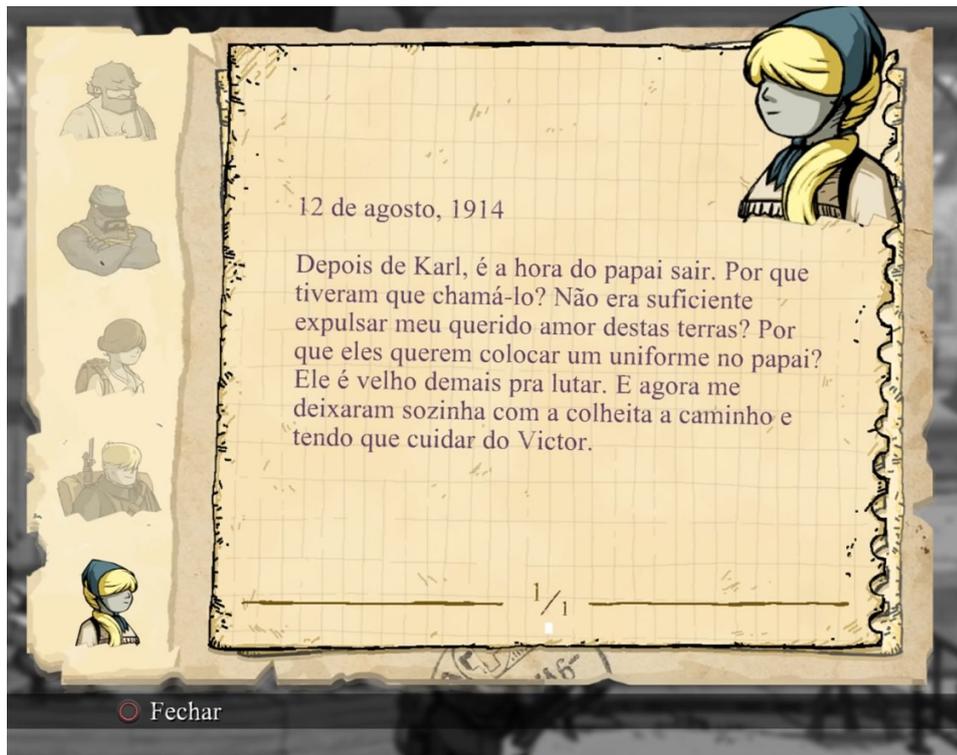
Fonte: *Valiant Hearts – The Great War* (2014), Capítulo 1

Figura 5 – Objeto coletável



Fonte: *Valiant Hearts – The Great War* (2014), Capítulo 1

Figura 6 – Entrada no diário



Fonte: Valiant Hearts – The Great War (2014), Capítulo 1

Como mencionado anteriormente, a experiência do jogador que realizar as leituras complementares ou coletar os objetos será diferente daquela vivenciada por um jogador que seguir linearmente o enredo. Há, ainda, algumas diferenças entre regiões. No projeto de tradução e localização brasileiro, por exemplo, o jogo traz em alguns dos fatos disponíveis conteúdos a respeito da realidade do país no conflito (Figura 7).

Figura 7 – Fato sobre o Brasil



Fonte: Valiant Hearts – The Great War (2014), Capítulo 1

### 3. AS PERSONAGENS E A GUERRA

No jogo, somos apresentados a cinco personagens principais que ingressaram na guerra por motivações diferentes. Embora a maioria dos jogos de guerra utilize os confrontos apenas como plano de fundo para os FPS<sup>5</sup>, em *Valiant Hearts* as personagens são priorizadas. Por ser um jogo de soluções de quebra-cabeças, a todo momento são utilizados recursos para os jogadores se sentirem cativados por aquelas vidas que estão tentando proteger e quase sempre as personagens agem exclusivamente para se defender.

Logo no início, antes mesmo da apresentação de qualquer personagem, ao jogador é apresentada a ocasião em que a Alemanha declarou guerra contra a Rússia após o assassinato do arquiduque Francisco Ferdinando. Embora seja comum atrelar o início do conflito ao atentado, como questiona Luciano Canfora,

A pergunta verdadeira não é se faz-se uma guerra em virtude de um atentado, mas se, ao contrário, a guerra não estaria já no ar, não estaria já decidida e aguardando a ocasião – aqui ou acolá a possível ocasião surge, mas é descartada – logo, o atentado acaba sendo uma espécie de maná caído do céu, uma dádiva da providência que ajudou a fazer aquela guerra que muitos, e quem sabe todos os chefes de governo, queriam. (2014, p. 71-72)

---

<sup>5</sup> *Frist-person shooter* é um gênero de jogos em que o centro é o conflito armado e o jogador assume a perspectiva da personagem. Geralmente jogado por turnos repetitivos, muitas vezes o enredo serve mais como uma contextualização do visual dos combatentes e ambientação do cenário. Por esse motivo, o contexto histórico de um jogo sobre a Primeira Guerra Mundial, por exemplo, pode ser apagado.

Já nesse momento, são apresentadas algumas das personagens principais: Karl, um cidadão alemão de apenas dezoito anos casado com Marie, com quem tem um filho chamado Victor. Karl é deportado para a Alemanha, onde terá que servir ao exército. Enquanto isso, seu sogro, Emile, é convocado para servir ao exército francês.

É difícil não se comover com essa situação, pois retrata a condição de uma família que tem o destino alterado significativamente. Sogro e genro, há pouco dividindo a fazenda com o restante da família, potencialmente serão enviados para o mesmo campo de batalha, em lados opostos. Essa empatia gerada, segundo James Wood, relaciona-se intrinsecamente com o processo de simulação do real empreendido pelo jogo:

Desde Platão e Aristóteles, as narrativas literária e teatral têm despertado duas grandes discussões recorrentes: uma delas se concentra na questão da mimese e do real (o que a ficção representaria?), e a outra na questão da empatia e em como a narrativa de ficção a põe em prática. Gradualmente, essas duas discussões se fundem, e descobrimos que desde, digamos, Samuel Johnson, é um lugar-comum considerar que a identificação com os personagens depende, de certa maneira, da verdadeira mimese da ficção: ver um mundo e seus habitantes fictícios realmente pode ampliar nossa capacidade de empatia no mundo real. (2017, p. 150)

O efeito é potencialmente maior quando os acontecimentos que aproximam o real do ficcional são notoriamente feridas ainda não cicatrizadas completamente para vários povos, como é o caso de *Valiant Hearts*. Também deve-se levar em consideração que, nos jogos de videogame, é papel do jogador fazer acontecer a trama; ele é responsável por fazer acontecer as ações e, assim, sente-se responsável pelo destino de todos. Como reafirma Ricardo Maciel dos Anjos:

Um elemento que muito aproxima a tragédia dos videogames é o foco de ambas as formas de expressão na ação. Se a tragédia mostra a ação dos personagens perante o desenrolar da trama, o videogame convida o jogador a agir perante a situação que lhe é colocada. Assim como o jogo apresenta um conjunto de regras para que a ação se desenvolva, a tragédia também impõe suas regras, toda a ação devendo ocorrer em unidade de tempo e espaço. Se a tragédia convida o espectador a vivenciar as agruras do protagonista, sentir pena e terror por ele, o jogo que coloca o jogador na pele de um personagem específico convida-o a ter uma experiência similar, catártica. (2021, p. 99)

Antes de adentrar na análise de construção do enredo a partir dessas relações, considero importante trazer a seguinte reflexão de Beth Brait, em *A Personagem* (2017):

Se quisermos saber alguma coisa a respeito de personagens, teremos de encarar frente a frente a construção do texto, a maneira que o autor encontrou para dar forma às suas criaturas, e aí pinçar a independência, a autonomia e a “vida” desses seres de ficção. É somente sob essa perspectiva, tentativa de deslindamento do espaço habitado pelas personagens, que poderemos, se útil e se necessário, vasculhar a existência da personagem enquanto representação de uma realidade exterior ao texto. (p. 11)

No mesmo livro, Brait faz uma análise de fotografias de modelos que tentavam passar uma ideia de realidade diferente da que acontecia no mundo no momento. É possível relacionar tal constatação com os objetivos dos produtores do jogo, no qual afastam as personagens da posse de armas de fogo, por exemplo. Mesmo ainda retratando a destruição e o grande número de mortos causados pela Grande Guerra, a violência é amenizada.

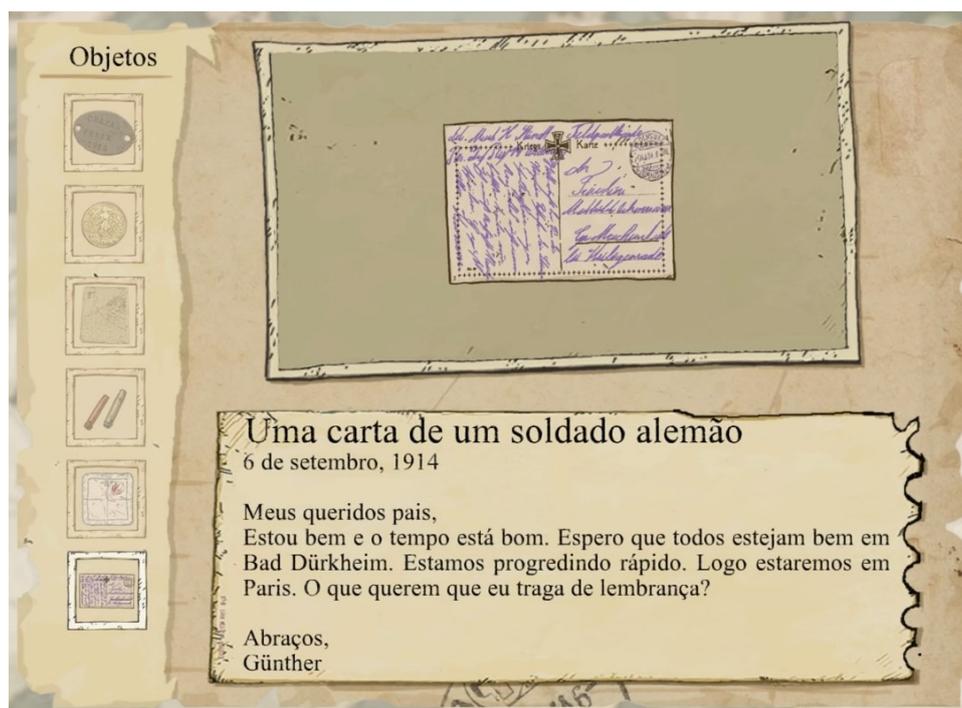
Ainda em relação à questão entre o real e o inventado:

Portanto, para essas fotos, a expressão *registro do real* começa a assumir *características* especiais. O fotógrafo não registra uma imagem. Ele cria uma imagem. Seu ponto de partida e seus instrumentos são trabalhados para criar a ilusão do real (...) e aí começa a ficar difícil separar “imagem reproduzida” de “imagem inventada”. (BRAIT, 2017, p. 16, grifos da autora)

De maneira análoga, é preciso ter em mente que o jogo não é o registro da guerra, mas uma imagem criada pelos desenvolvedores. As personagens, embora repletas de referências a pessoas que viveram ou relataram sobre sua experiência na guerra, não existiram. Pelo contrário, assim como fizeram os fotógrafos, a presença dessas características é intencional para que, ao mesmo tempo que se apresentassem verossimilhantes, a imagem da Primeira Guerra Mundial desejada fosse criada.

Além das *cut-scenes* que norteiam o andamento dos eventos, os cenários do jogo também são pensados para ocorrer uma imersão no contexto da guerra. Alguns dos itens coletáveis retratam o sentimento inicial de que a guerra seria curta, como uma carta enviada por um soldado francês indo em direção à Alsácia-Lorena dizendo que retornaria até o Natal.

Figura 8 – Uma carta de um soldado alemão



Fonte: Valiant Hearts – The Great War (2014), Capítulo 1

Tal perspectiva é recorrente em romances que tratam da Grande Guerra, assim como filmes, como adverte Leonardo Francisco Soares:

Por sua vez, uma situação recorrente, tanto em testemunhos como em romances, é a da crença dos soldados mobilizados de que a guerra teria vida curta: o soldado raso acreditava que voltaria para casa antes da colheita; outros disseram aos seus familiares que retornariam no Natal. Não só os soldados compartilhavam dessa crença: “as autoridades achavam que não havia necessidade de continuar a preparação de mais oficiais, já que se esperava uma guerra de curta duração [...] A maioria, de chefes a cidadãos comuns, presumia que o conflito seria breve” (MacMILLAN, 2014, p. 634), mas infelizmente não estavam certos. Para a França, sendo mais exato, a Guerra começa em 3 de agosto de 1914 (com a declaração de guerra da Alemanha) e termina quatro anos depois, em 11 de novembro de 1918. (SOARES, 2021, p. 65-66).

A título de exemplo, evoca-se aqui o emblemático romance *Nada de novo no front*, de Erich Maria Remarque, publicado em livro pela primeira vez em 1929, e sua adaptação cinematográfica, o filme homônimo dirigido por Lewis Milestone em 1930.

Esse sentimento não demorou a ser minado. Na primeira batalha retratada no jogo, a dizimação dos soldados é clara (ver Figuras 9 e 10). No começo da cena, Emile corre ao lado de vários soldados franceses, mas eles vão sendo abatidos continuamente por bombardeios e

metralhadoras – símbolo do progresso tecnológico feito durante esse período; o cenário vai se tornando mais escuro e destruído.

Figura 9 – Início da batalha



Fonte: Valiant Hearts – The Great War (2014), Capítulo 1

Figura 10 – Final da batalha



Fonte: Valiant Hearts – The Great War (2014), Capítulo 1

Situação bastante semelhante à narrada por Gilbert:

Enquanto dois oficiais, um britânico e um francês, olhavam para o bombardeio contínuo e para o fogo por todos os lados, tornava-se claro que “para sobreviver era necessário ir além da exaustão, caminhar quando o corpo clamava por cair e morrer, disparar quando os olhos estavam cansados demais para fazê-lo, manter-se acordado quando um homem teria dado sua esperança de salvação pela possibilidade de dormir. Percebemos também que, para levar o corpo além de seus poderes físicos e para obrigar a mente a trabalhar muito depois de ter desistido de sua capacidade de pensar, só o desespero poderia fornecer a força motivadora”. (2017, p. 85)

Como já mencionado, as primeiras batalhas fizeram com que todos os envolvidos na guerra percebessem que o conflito não teria resolução tão rápida quanto pensavam. Além das grandes baixas ocasionadas, isso frustrava a estratégia de todas as partes. Alguns outros conflitos que ficaram notórios são trazidos pelo jogo, como A Batalha do Marne, abaixo descrita:

A Batalha do Marne durou quatro dias e marcou a destruição do Plano Schlieffen e o fim de qualquer possibilidade de uma rápida vitória alemã no ocidente. Sua ferocidade foi um reflexo de determinação das forças anglo-francesas em inverter a maré de retirada, e o número de tropas envolvidas na batalha foi enorme: 1,275 milhão de alemães em ação contra 1 milhão de francês e 125 mil ingleses. (GILBERT, 2017, p. 110)

Ao final da batalha, Emile é baleado e capturado pelo exército alemão. O contexto mencionado é utilizado para introduzir o exército alemão pela perspectiva de Freddie, soldado vindo dos Estados Unidos para servir como voluntário nas forças francesas. Ainda durante a Batalha do Marne, o pelotão do qual o estadunidense faz parte ataca o acampamento utilizado pelo barão Von Dorf, antagonista apresentado no enredo. Após a derrota dos alemães, o regimento de Karl recua para Saint-Mihiel.

A *cut-scene* seguinte apresenta ao jogador as trincheiras, uma das grandes marcas do conflito. Embora os conflitos que aconteciam no cenário fossem terríveis, a maior parte do tempo os soldados apenas faziam vigília. Nelas, a situação era degradante, como relata Modris Eksteins, em *A sagração da primavera* (1991):

Em suas trincheiras os soldados ficavam com água pelos joelhos e às vezes atolavam-se até o tórax na lama, tendo de ser puxados para fora por meio de cordas. Num setor perto de La Bassée, uma represa se rompeu e afogou os homens em seus abrigos de trincheira. Em dezembro os diários de guerra dos regimentos frequentemente dedicavam mais espaço à guerra contra os

elementos do que à batalha contra o inimigo humano. Notas típicas como “lama desesperadora” e “trincheiras impossíveis” apenas sugerem a escala da miséria e os problemas que os combatentes enfrentavam. (p. 139)

A todo momento é possível perceber o esforço do jogo de fazer com que o jogador fique imerso no contexto histórico. Por exemplo, Karl e Emile estavam próximos a Neuve-Chapelle quando ocorre um ataque dos britânicos ao acampamento alemão. Conflito similar, registrado na guerra de fato, é relatado no seguinte trecho do estudo historiográfico de Martin Gilbert:

Ainda em 10 de março, os britânicos tentaram penetrar nas trincheiras alemãs em Neuve Chapelle e capturar a aldeia de Aubers, menos de dois quilômetros para leste. No início da batalha, 342 canhões lançaram uma barragem com duração de 35 minutos sobre as trincheiras alemãs, sendo a artilharia dirigida em parte por 85 aviões de reconhecimento. Foram lançados mais projéteis nessa curta barragem inicial do que em toda a Guerra dos Bôeres, numa indicação da aterrorizante transformação da natureza da guerra no breve intervalo de quinze anos. (GILBERT, 2014, p. 188-189)

É, também, nesse momento que o jogador é introduzido a Walt, o cão de guerra<sup>6</sup> que passa a ser uma cativante personagem controlável. Após o ataque, Karl precisa responder o confronto em conjunto com o exército. Emile é deixado no acampamento em meio aos escombros e resgatado por Walt. Além dos elementos já mencionados, o jogo também traz as tropas indianas que ajudaram em várias batalhas, inclusive em Neuve-Chapelle, onde há um monumento em homenagem a eles. Durante essa batalha, tanto Walt quanto Emile precisam ser resgatados por Freddie, momento que salienta a união dos três.

O enredo direciona as personagens para Ypres, onde aconteceu mais um dos devastadores entraves entre os exércitos: a utilização, pela primeira vez, de ataques por gás (ver Figura 11). Como consequência, vários soldados entraram em coma ou morreram. Para se defender, a única solução encontrada pelos canadenses foi cobrir o nariz com pano molhado de urina. Enquanto tentam fugir do cloro, os três encontram a última personagem jogável: Anna, uma estudante belga vivendo em Paris e a procura do pai.

---

<sup>6</sup> Segundo notas do próprio jogo, até 1918, os alemães treinaram cerca de 30.000 cães, enquanto os aliados treinaram 20.000. Esses animais cumpriam vários papéis, como olheiros, batedores, mas também como animais de estimação.

Figura 11 – Devastação causada pelo gás em Ypres



Fonte: Valiant Hearts – The Great War (2014), Capítulo 2

Todos tinham o mesmo objetivo: o pai de Anna era um cientista capturado pelo barão Von Dorf. Sendo assim, eles se uniram em busca do alemão, que fugia em seu zepelim. A perseguição os levou a Reims. O jogo proporciona diversas ações na cidade, que estava sendo atacada, como apagar incêndios, arrastar escombros e resgatar civis feridos. Um dos elementos do cenário é a icônica Catedral de Reims (ver Figura 12), patrimônio mundial que sofreu ataques durante a Primeira Guerra e só foi reaberta após um intenso processo de recuperação, no ano de 1937. É lá, inclusive, que Freddie consegue derrubar o zepelim onde estava, além do barão, Karl e o pai de Anna.

Figura 12 – Destruição em Reims, catedral ao fundo



Fonte: Valiant Hearts – The Great War (2014), Capítulo 2

O começo do segundo capítulo nos leva novamente a setembro de 1914, dessa vez em Paris, sob a perspectiva de Anna, à época treinando para ser veterinária. Ela, então, recebe uma carta do pai, dizendo estar bem e pedindo para que ela não retornasse à Bélgica até o fim da guerra. Mesmo contra as recomendações do pai, Anna parte em busca de salvá-lo e, devido aos seus conhecimentos em primeiros socorros, ajuda várias pessoas. Por fim, ela consegue arrumar um carro e, junto a outros táxis, viaja para o Marne, onde descobre a realidade do terrível conflito. Ao ouvir que os alemães testariam sua nova arma em Ypres, Anna parte em direção à sua cidade natal. Após ajudar várias vítimas da desolada cidade, descobre que seu pai foi sequestrado por Von Dorf e acaba encontrando seus novos amigos.

Enquanto, com a ajuda de Walt, Anna se infiltra em um acampamento alemão – local em que, inclusive, salva um soldado germânico – avista Karl preso em meio às ferragens de algum equipamento destruído. Após passar por vários quebra-cabeças, a personagem chega até o alemão e trata seus ferimentos. Freddie, por sua vez, junto a Emile e Walt, avançam pelas chamas do acampamento destruído. Todos os quatro foram encontrados. Karl foi enviado para um acampamento de prisioneiros de guerra. Emile foi levado ao tribunal, mas devido à bravura em Reims, foi perdoado e liberado para voltar ao *front*.

Emile e Freddie retornaram para a guerra em Verdun. Por meio das correspondências de Marie, Emile percebeu a devastação que estava assolando o continente; faltava comida e as doenças eram muito comuns. Enquanto escrevia uma carta de resposta falando sobre o desejo de visitar Karl em Reims, o acampamento foi atacado. Freddie e seu regimento lutavam e

tentavam recuar de volta a um local seguro quando foram ajudados pelo francês. Devido a seus feitos heroicos, os dois amigos foram condecorados. Emile ficou sabendo por Anna que Karl estava se recuperando bem e voltando a caminhar. A terrível batalha também é destaque no livro de Gilbert:

Ataques e contra-ataques diários em torno de Verdun dizimavam tanto defensores como atacantes, mas os franceses estavam tão determinados a não ceder a fortaleza como os alemães estavam determinados a fazê-los sangrar. Durante um mês de luta, a linha de frente entre o forte Douaumont e o forte Vaux andou não mais de mil metros. (2014, p. 321)

Em maio de 1916, o regimento de Emile e Freddie foi enviado para recapturar o forte Douaumont<sup>7</sup>, local de muita disputa durante o conflito. O avanço foi árduo e, finalmente, Freddie conseguiu chegar até o pai de Anna, que estava sendo vigiado por um soldado alemão. Após enfrentar um tanque munido com um lança-chamas, outro aparato extremamente característico da época, o resgate foi um sucesso. Porém, ocorreu uma grande explosão e o forte parcialmente destruído continuou no poder das forças alemãs, encerrando o segundo capítulo. A maneira como é estruturado o jogo – deixando em suspense as consequências das ações do jogador – pode ser comparada à tradicional estrutura dos romances, principalmente dos romances de folhetim.

O capítulo seguinte é iniciado com Karl decidindo fugir do acampamento ao descobrir a situação de seu filho seriamente doente, porém ele e outro soldado são avistados durante a execução do plano.

Nesse momento do jogo, entra em cena uma *cut-scene* que apresenta, de maneira nebulosa, o passado de Freddie. No dia de seu casamento, a igreja onde a cerimônia era realizada foi atacada pelo exército alemão (ver Figura 13). Apesar de termos essa informação, tudo é passado por meio de flashes não muito claros. Sabemos os motivos e as intenções da personagem de entrar na guerra, mas não sabemos de maneira completa. A respeito de detalhes como esses, Wood destaca que eles “penetram num personagem, mas se recusam a explicá-lo – nos fazem tão escritores quanto leitores; somos uma espécie de coadjuvantes na criação do personagem.” (2017, p. 91). Portanto, qualquer lacuna deixada pelo jogo será explorada pela imaginação do jogador, que completará o espaço em branco a partir de sua interpretação.

---

<sup>7</sup> O forte Douaumont foi alvo de disputa durante o conflito uma vez que ambos os lados o utilizaram para propaganda. Os alemães capturaram o local em fevereiro de 1916 e os aliados retomaram o controle em outubro do mesmo ano.

Figura 13 – Casamento de Freddie



Fonte: Valiant Hearts – The Great War (2014), Capítulo 3

Apesar de Emile acreditar que seu amigo estava morto após a explosão, Freddie é resgatado por Walt nos destroços. Ele encontra o pai de Anna e, após restaurarem um tanque de guerra, conseguem retornar ao exército francês e são recebidos com festa.

Apesar de reunidos, logo os dois amigos tiveram de se separar: Freddie foi enviado a Somme e Emile a Vaquois<sup>8</sup>. Enquanto Emile é controlado pelo jogador, o cenário é uma grande escavação subterrânea onde os soldados dos exércitos que se enfrentam muitas vezes estão próximos um do outro. O francês chega a resgatar um soldado alemão, que posteriormente impede que ele seja executado. A resolução é positiva para o lado francês devido ao trabalho de Emile ao trazer os explosivos que foram utilizados para derrotar os alemães. Embora seja recebido como herói, ele recusa a condecoração devido ao que considerou um ato covarde. Após receber a notícia de Anna sobre a morte de Karl em sua tentativa de fuga, ele adocece. Porém, o jogador é levado a cinco dias atrás, quando é mostrada a fuga de Karl, que trocou suas placas de reconhecimento com as de um corpo que havia encontrado.

Freddie estava no Somme em 15 de setembro de 1916, marco considerável da sangrenta batalha, conforme salienta Gilbert:

O destino da Entente sofreu uma reviravolta que poderia ter tido consequências dramáticas quando, pela primeira vez, foram usados tanques na batalha. Quarenta e nove tanques tomaram parte no ataque, avançando numa frente alargada. Dez tanques foram atingidos pelo fogo de artilharia

---

<sup>8</sup> A cidade de Vaquois foi palco de uma terrível guerra de minas devido às suas características geológicas. Durante os quatro anos em que o conflito ocorreu, cerca de quatorze mil soldados morreram em 519 explosões de minas registradas – 199 alemãs e 320 francesas. Disponível em: <<https://butte-vauquois.fr/en/history/>>. Acesso em: 6 mar. 2022.

alemã, nove ficaram fora de serviço, com dificuldades mecânicas, e cinco não conseguiram avançar. (2014, p. 387)

Nesse cenário, a personagem assume o controle de um dos tanques e avança em meio a um ambiente repleto de lama; a destruição gerada pela Batalha do Somme é notória (ver Figura 14). Finalmente, Freddie consegue conter o barão Von Dorf, que é afastado do front após sua derrota.

Figura 14 – Freddie avança na Batalha do Somme



Fonte: Valiant Hearts – The Great War (2014), Capítulo 2

Com Emile ainda acamado, Anna parte em direção a Saint-Mihiel para dar a notícia da morte de Karl para Marie. Enquanto isso, o jovem soldado alemão, que avançou durante meses a pé pelos campos, perdia todas as forças. Por sorte, ele é encontrado por Anna e Walt na estrada. Apesar de passarem por muitos perrengues, eles chegam ao destino no final do capítulo.

Porém, o último capítulo do jogo tem seu início com mais uma desavença. Encontrados e interrogados pelo exército alemão, Karl é enviado novamente para lutar e Anna fica responsável por cuidar dos soldados feridos em batalha. Coincidentemente, ele participa de uma disputa pela cidade de Saint-Mihiel, oportunidade que decide agarrar para encontrar sua esposa e filho.

Nesse meio-tempo, Freddie participava de mais uma batalha ao lado das tropas canadenses, dessa vez em Vimy. Novamente, o jogo traz elementos que buscam aproximar bastante a realidade do enredo que foi introduzido ficcionalmente, como a *cut-scene* inicial com a presença de um avião britânico atacando. Depois de muitas tentativas, o controle foi retomado. O seguinte é descrito sobre esse dia por Gilbert:

Em 9 de abril, uma segunda-feira de Páscoa, as forças britânicas e canadenses desencadearam ofensivas simultâneas em Arras e na colina de Vimy. Na luta aérea preparatória, em que por cinco dias os pilotos britânicos tentaram limpar os ares para os trabalhos de reconhecimento, foram abatidos 75 aviões britânicos e morreram dezenove pilotos. A linha de Hindenburg foi penetrada e foram feitos 5.600 prisioneiros alemães: praticamente todo o sistema de trincheiras alemão da linha de frente foi invadido em 45 minutos e a segunda linha, em duas horas. Ao cair da noite, até mesmo parte da terceira linha estava sob controle britânico. Os canadenses também tiveram êxito nas primeiras horas, tendo feito 4 mil prisioneiros. (2014, p. 432)

O jogo, então, nos leva de volta à Saint-Mihiel, onde Karl se aproxima da fazenda de Emile para encontrar a família. Ele utiliza a máscara de proteção para evitar o contato com o gás utilizado para atacar o local. Quando finalmente os encontra, Victor, também usando uma máscara, está ao lado da mãe desacordada. Bravamente, Karl retira a máscara, coloca na esposa e a arrasta para fora do perigo, porém acaba desmaiando.

Ainda doente, Emile foi convocado a lutar pelo *Chemin des Dames*, pois o general precisava de todas as pessoas possíveis para o combate. A disputa por esse local e por Aisne foi extremamente sangrenta, chegando à baixa de cerca de 200.000 soldados em apenas cinco dias. Vendo seu comandante insistir com o avanço, sob ameaça de uma arma, mesmo com o claro insucesso, Emile o atinge fatalmente com uma pá. Vários soldados também fizeram motim e, assim como Emile, foram presos.

Anna chega à cena em que Karl estava presente e, após um grande esforço, consegue resgatar o amigo. O jogo é encerrado com a leitura da carta abaixo, enviada por Emile à filha antes de ser executado devido a suas ações rebeldes:

Minha querida Marie,

A guerra termina para mim. Não tenho arrependimentos. Vi muitos horrores. Espero que o destino tenha sido piedoso com você. Nosso tempo na Terra é curto, e o meu foi tão repleto de alegrias que só posso ser grato por quão abençoado fui. Mais especialmente pela maravilha que você trouxe à minha vida. Essa é minha última carta. Fui declarado culpado pela corte militar pela morte de um oficial. Não era minha intenção matá-lo. A guerra torna os homens loucos. Apesar de ter falhado com o Karl, sei que meu sacrifício não foi em vão. Lutei pelo meu país e por minha liberdade. Minha honra está

garantida. Já que é a vontade divina nos separar na Terra, espero que nos encontremos novamente no céu. Me mantenha em suas preces.  
Com amor, seu papai. Sempre.

Figura 15 – Karl, Marie, Victor e Walt no túmulo de Emile



Fonte: Valiant Hearts – The Great War (2014), Capítulo 4

O desfecho do jogo é bastante emocionante para aqueles envolvidos com as personagens, principalmente com Emile (ver Figura 15). Essa conexão que nos faz chorar por entidades que não existem e que conhecemos há relativamente pouco tempo é uma característica muito forte nas narrativas, como previamente mencionado. Sobre essas lágrimas, Eco diz ser

Irrelevante se a história fala de uma pessoa que se supõe viva (digamos, de determinado detetive hoje trabalhando em Los Angeles) ou de uma pessoa que se supõe morta. É como se alguém nos contasse que *neste mundo* um de nossos parentes acabou de morrer: estaríamos emocionalmente comprometidos com uma pessoa ainda presente no mundo de nossa experiência. (2013, p. 101, grifos do autor)

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dessa forma, é possível identificar alguns aspectos marcantes do jogo em questão. Elementos como a utilização de fotos reais da Primeira Guerra Mundial, associados ao conteúdo ficcional apresentado pelos produtores do jogo, torna a narrativa envolvente e cria efeitos que auxiliam a percepção da dor sentida pelas personagens. Por mais que esteja evidente

no próprio *game*, o conhecimento do mundo externo faz com que os jogadores estejam mais propícios a identificar as problemáticas enfrentadas no período.

Entretanto, deve-se tomar muito cuidado ao analisar o enredo como a verdade. Como é característico das narrativas de guerra, todos os elementos presentes – ou a ausência deles, como é o caso das armas de fogo nas mãos das personagens controláveis – são oriundos das escolhas de representação da realidade a ser feita. O consumo para além do entretenimento deve ser feito de maneira crítica.

Ainda assim, é notável o modo como são abordados os combatentes. Durante a experiência do jogo, transparece, em grande parte, a sensação de que não há heróis ou vilões em uma guerra. A começar pelo relacionamento entre Karl e Emile, envolvidos em exércitos antagonistas, porém marcados por um grande apreço de um pelo outro. Nesse sentido, o maior objetivo de Emile era resgatar o genro com vida.

Barão Von Dorf pode ser considerado, de fato, o maior vilão do jogo. Porém não é só dele que partem atitudes desumanas e bastante questionáveis, pois também é retratado o comportamento de líderes do exército francês na trajetória de Emile. A própria condenação ocorrida no final do jogo revela que mesmo o menos violento dos soldados pode ser obrigado a tomar atitudes drásticas em contextos belicosos.

Portanto, o jogo apresenta seu conteúdo de maneira similar àquela feita pelas narrativas de guerra. Embora a leitura por parte da crítica tenha sido feita de modo ingênuo ao associar o jogo a uma aula de História, a estrutura apresentada dá destaque ao conhecimento sobre a guerra e ao desenvolvimento das personagens, o que pode não acontecer de maneira tão marcante em outros *games* do gênero – principalmente nos FPSs.

Ao jogar, somos introduzidos, gradativamente, às dores dos cinco combatentes e nos tornamos responsáveis por seu destino: talvez por esse motivo, o impacto sentido com a morte de Emile aconteça de maneira tão forte. *Valiant Hearts: The Great War* consegue abordar um tema tão pesado como a Primeira Guerra Mundial de maneira convidativa graças à incorporação das personagens controláveis e a maneira como suas trajetórias são passadas.

## REFERÊNCIAS

ANJOS, Ricardo Maciel dos. *Narrativas em confluência: literatura e videogames*. Belo Horizonte: Tlön edições, 2021.

BARTHES, Roland. *Aula*. São Paulo: Editora Cultrix, 1980.

BRAIT, Beth. *A personagem*. São Paulo: Editora Contexto, 2017.

CANFORA, Luciano. *1914*. Tradução: Aurora Fornoni Bernardini. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2014.

CAPELAS, Bruno. 'Valiant Hearts' dá aula de história e humanidade. *Que Mário?*. 08 ago. 2014. Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/blogs/que-mario/valiant-hearts-da-aula-de-historia-e-humanidade/>>. Acesso em 6 mar. 2022.

ECO, Umberto. *Confissões de um jovem romancista*. Tradução: Marcelo Pen. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

EKSTEINS, Modris. *A sagração da primavera: a grande guerra e o nascimento da era moderna*. Tradução: Rosaura Eichenberg. Rio de Janeiro: Rocco, 1991.

GILBERT, Martin. *A Primeira Guerra Mundial: os 1590 dias que transformaram o mundo*. Tradução: Francisco Paiva Boléo. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2017

HISTORY. *Butte de Vaquois*. Disponível em: <<https://butte-vauquois.fr/en/history/>>. Acesso em 6 mar. 2022.

JUUL, Jesper. *Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais*. Tradução: Alan Richard da Luz. São Paulo: Bulcher, 2019.

MACHADO, Wilson. Os táxis que salvaram Paris. *Aventuras da História*. São Paulo, 06 set. 2018. (Notícias, Primeira Guerra). Disponível em: <<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/historia-hoje/milagre-taxis-paris.phtml>>; Acesso em: 06 mar. 2022.

SOARES, Leonardo Francisco. Figurações da Grande Guerra no romance francês; *O fogo*, de Henri Barbusse. In: SOARES, Leonardo Francisco. (org.). *Na literatura: as guerras*. Uberlândia: O sexo da Palavra, 2020. p. 58-88.

VALIANT Hearts: The Great War. Montpellier: Ubisoft Montpellier, 2014. 1 jogo eletrônico.

WOOD, James. *Como funciona a ficção*. Tradução: Denise Bottman. São Paulo: SESI-SIP Editora, 2017.