

Potencialidades para o aprendizado sobre a Primeira Guerra a partir da interação com Valiant Hearts – The Great War

Andersen Caribé de Oliveira¹Jesse Nery Filho¹Lynn Alves¹

¹Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Departamento de Educação - Campus I. Programa em Pós Graduação em Gestão e Tecnologia Aplicadas à Educação (GESTEC)

Resumo

Entre os mais recentes games que abordam conflitos e guerras, Valiant Hearts – The Great War destaca-se por trazer no seu contexto o episódio da Primeira Guerra Mundial no ano que completamos 100 anos de início da mesma. Com uma interface amigável e um visual de jogo indie, o game se diferencia dos demais games de guerra. Atualmente identificamos como um dos problemas para a interação com os jogos digitais que tem como temática os conflitos mundiais, a classificação etária, pois apesar de série como Call of Duty e Medal of Honor serem campeões de vendas, eles somente deveriam estar disponíveis para jovens a partir dos 17 anos. Com este artigo buscamos avaliar a possibilidade da interação com o jogo Valiant Heart, para a aprendizagem de História direcionada para estudantes de Ensino Fundamental, porque a sua classificação etária de 12 anos e a proposta de não apresentar a violência de forma explícita motivam a desconstrução uma imagem negativa sobre os jogos de guerra. Para realizarmos o estudo, jogamos, analisamos o jogo e assistimos aos vídeos disponíveis no youtube. Como resultados iniciais observamos que a interação com o jogo, nos permite traçar um paralelo entre os elementos históricos apresentados no game e os eventos históricos relacionados com a Primeira Guerra Mundial, que são disponibilizados nos livros didáticos, filmes, livros acadêmicos e sites da internet, como por exemplo, trechos de cartas de ex-combatentes, mapas do conflito e situações cotidianos dos combatentes, logo estabelecem uma nova possibilidade que vai além das disputas entre exércitos nos jogos de tiro em primeira pessoa.

Palavras-chave: jogos digitais, ensino de história

Contatos:

{andersen.caribe,neryjesse,
lynnalves}@gmail.com

1. Introdução

Vivemos um momento de elevado desenvolvimento tecnológico no mundo contemporâneo. A Geração C, domina o espaço das escolas e, a sua interação, com a

internet, games e dispositivos móveis, constituem um desafio para escolas e professores, pois uma aula baseada nos moldes do quadro e giz, não conquista a atenção de um jovem, acostumado ao uso massivo dos dispositivos tecnológicos, em constante produção e modificação autoral dos ambientes que interagem. Segundo [Alves, 2007], estes jovens

... interagem com a tecnologia de forma diferenciada, já que abrem várias janelas ao mesmo tempo, isto é, escutam música, vêm televisão, estudam, usam o computador, batem papo nos chats, fazem tudo ao mesmo tempo, e exigem, portanto, interatividade..
[Alves, 2007, p.2]

Neste contexto, a interação com os jogos digitais para o ensino, estabelecem uma proposta diferenciada e inovadora, como artefato cultural presente no cotidiano destes jovens. Ao serem introduzidos no ambiente escolar, podem estabelecer uma aproximação entre o discurso escolar e a linguagem adolescente, bem como ampliar as possibilidades de interações com os componentes curriculares.

História por exemplo, seria um destes componentes contemplados com este implemento, jogos cuja narrativa se baseiam em eventos históricos são uma boa parcela dos títulos lançados, entre eles podemos destacar Assassin's Creed [Ubisoft, 2007], God of War [Sony, 2005], Call of Duty [Activision, 2003], Medal of Honor [Electronic Arts, 1999]. A interação com jogos digitais com narrativa histórica, permite que os jogadores vivenciem ambientes, eventos e situações históricas outrora inalcançáveis pelos estudantes, aproximando-os de um passado distante, um passado que agora pode ser controlado e vivenciado através da interação com o jogo. Sobre isso nos reportamos a [Arruda, 2011] quando este afirma que,

O jogo propicia uma imersão e a construção de outra perspectiva (histórica), no entanto o jogador tem plena certeza de que se trata de uma brincadeira imaginativa, que pode, inclusive, surgir, pela necessidade de simular e analisar, no conforto do teclado do computador, possibilidades históricas por

meio de experimentos realizados pelo jogador. [Arruda 2011, p. 167]

Contudo, um dos desafios para inserção destes jogos no espaço escolar, é sua classificação etária, todos os jogos destacados anteriormente têm uma classificação etária mínima para jovens de 17 anos ou mais, o que inviabiliza por exemplo a interação ou mesmo indicação deles para turmas do Ensino Fundamental.

Contrariando esta lógica presente nos jogos de Guerra. *Valiant Heart: The Great War* [Ubisoft, 2014], lançado em junho de 2014, que tem como tema a Primeira Guerra Mundial, propõe uma abordagem diferente da temática guerra de outros jogos como *Call of Duty* e *Medal of Honor*, pois além de não ser um jogo de tiro em primeira pessoa aposta num formato que mistura quebra-cabeças e exposição indireta da violência do conflito, fazendo com que sua classificação etária, fosse adequada para a faixa dos 12 anos de idade, o que permite uma interação para turmas de ensino fundamental na mediação do ensino de história.

2. Conhecendo Valiant Great Heart

Lançado pela Ubisoft Montpellier, o jogo retoma o conflito de extrema importância no século XX, que completa 100 anos agora em 2014, conflito este que mobilizou todas as grandes potências europeias do período e estendeu-se para a América, África e Ásia. A Primeira Guerra Mundial (1914-1918) foi um antecedente, para parte dos acontecimentos e eventos históricos que ocorreram na Europa e outros continentes nos anos que sucederam o seu fim (1919) até a eclosão da Segunda Guerra Mundial (1939) [Sondhaus, 2013].

O jogo tem o desenrolar de sua ação em torno de cinco personagens: Karl (Alemão); Emile (Francês); Anna (Belga); Fred (Americano) e um cão chamado Walt. Assumindo o controle de um ou vários destes personagens no decorrer da interação, aos jogadores são apresentados desafios, que remetem ao conflito de proporções épicas que durou de 1914 até 1918. Adaptado de point-and-click, o game pode ser classificado como um puzzle-adventure para único jogador e está disponível para as plataformas PC, PS3, PS4, X360 e XBO.



Figura 1: Personagens jogáveis.

Os puzzles, dão um tom interessante para a história, pois a medida que os mesmo vão sendo solucionados, informações históricas sobre o conflito são liberadas, estas são vistas a partir de janelas que se abrem pop-up, são colocadas em sequência e complementadas por inventários sobre os fatos, curiosidades e itens que retratam alguns momentos dos sujeitos que estavam na guerra, trazendo ainda mais informações sobre os conflitos, que podem ser vistas posteriormente retomando a memória do avanço no jogo.

Na sua narrativa o game, também apresenta, histórias paralelas. Os personagens tomam rumos diferentes na história do jogo, mas em determinado momento se reencontram, pois dependem um do outro para cumprir os objetivos, tal situação possibilita que o jogador experiencie duas histórias, dois personagens ao mesmo tempo, quebrando a linearidade de uma narrativa tradicional.

3. Jogos de Guerra e violência

Os jogos digitais são vistos as vezes como vilões para crianças e adolescentes, rotulados da viciantes, alienantes, e incentivadores da agressividade dos jogadores, são motivadores de um debate acirrado sobre a violência presente nos jogos. Neste grupo, os jogos que tem como temática guerras e conflitos se destacam, com uma abundância de cenas de tiros, bombas e muitas mortes, a categoria ainda é pouco explorado nos estudos sobre jogos e educação.

Mas como entrar nessa seara de violência é um tanto difícil o game *The Valiant Hearts* possibilita o game discutir jogos de guerra sem trazer a violência como cativador, ao invés disso ele aposta mais na arte e na narrativa para entreter o jogador. As cenas deixam de forma implícita a morte de alguns soldados como a explosão de bombas ou ainda quando um personagem precisa de passar por algum local o cachorro Walt distraí os soldados enquanto que Karl, Emile ou Fred dá uma pancada nas costas do soldado para que eles possam passar.

Desta forma a Ubisoft consegue diminuir a classificação do jogo para 12 anos, permitindo que esse público possa conhecer mais sobre esse contexto histórico aprendendo de forma lúdica sobre história e até elementos da matemática como ângulos para lançamento de objetos e geografia com os mapas e localizações.

4. Onde a História e a história no Jogo convergem

Entre os métodos de análise do jogo, temos o ato jogar, através dele evitamos os possíveis erros de interpretação e podemos vivenciar sentimento e

significados, que extrapolam o que é apresentado na tela, quando observamos alguém jogar [Aarseth, 2011].

Neste estudo, interagimos com o jogo e assistimos aos vídeos do jogo no youtube. Tal ação se fez necessária para identificarmos como a narrativa do jogo conduz a interação com os momentos da Primeira Guerra Mundial, afim de que possamos relacioná-los com os eventos apresentados por exemplo, na sala de aula, durante as aulas de história. Neste sentido, acreditamos que um professor de história é uma peça importante desta investigação, pois para estabelecermos relações pertinentes entre o que nos é apresentado no jogo e o que é discutido em sala de aula a Figura de um especialista é notável valor.

Logo no início da interação identificamos o primeiro ponto de convergência entre o jogo e o componente curricular, no jogo para ambientar o conflito e inserir o jogador na história, é apresentada a declaração de guerra feita em agosto de 1914, conjuntamente com os eventos que levaram a explosão desta, assim são apresentados o assassinato do Arquiduque Francisco Ferdinando, a declaração de Guerra e a mobilização das Alianças para atender às demandas dos seus aliados. Tal situação também é um pré-requisito no estudo formal da Primeira Guerra no espaço escolar.



Figura 2: Animação no estilo cartoon sobre o assassinato do Arquiduque Francisco Ferdinando.

Outro momento bem significativo da Primeira Guerra Mundial representado no jogo, é a segunda fase, conhecida como Guerra de Trincheiras, o período foi marcado pelo imobilismo dos exércitos e a busca constante pela manutenção das posições conquistadas. Além de apresentar uma fase com o momento, o jogo no seu desenrolar apresenta uma série de informações sobre a guerra nas trincheiras através dos seus pop-ups (ver Figura 3).



Figura 3: Exemplo de pop-up com informações sobre as trincheiras.

Por apresentar no seu desenrolar um viés linear por vezes cronológico, uma das formas encontradas para situar o jogador no tempo e momento da história, foi apresentar uma linha de tempo dos eventos e acontecimentos do período como mostra a Figura 4. Essa organização dá uma ideia do tempo transcorrido do início ao fim do conflito. Esse exercício, também é realizado muitas vezes nas aulas de história para analisar o caminhar do conflito, tal ajuste além de situar cronologicamente o conflito, também estabelece uma melhor sistematização temporal para os educandos.



Figura 4: Linha do tempo indicando o acontecimento dos fatos.

Representações no jogo das batalhas de Marne, Ypres e Neuve-Chapelle, remontam as batalhas ocorridas no espaço real do campo de batalha, pois além de apresentar os personagens em combate, traz nos seus pop-ups informações marcantes destes momentos, o terrível ataque com gás, utilizado em larga escala em Ypres, bem como as máscaras artesanais feitas para conter esses gases de cloro e os periscópios que serviam para observar os inimigos sem ser visto.

Ao oferecer aos jogadores, itens como as cartas, lembranças de guerra, diários de campo de combate, o jogo estabelece uma interface com uma proposta de história, que busca mudar o foco dos debates, saindo da narrativa compreendida a partir dos grandes heróis, dos grandes líderes, das grandes batalhas, para dar voz aos que foram emudecidos no desenrolar das narrativas históricas pelas elites e pelos vitoriosos. Neste momento, os soldados, na sua maioria pessoas comuns

que foram convocadas para o combate, externam seus anseios, suas dúvidas, seus temores e até mesmo a revolta por participarem do conflito, mesmo sem necessariamente terem uma dimensão completa do que os esperava e pelo que lutavam (ver Figura 5).



Figura 5: Exemplo de carta de soldados para as famílias.

Como observamos, em muitos momentos os eventos e situações apresentadas no contexto da narrativa do jogo, caminham em paralelo, ao que é problematizado e discutido nas salas de aula. Contudo, no decorrer da interação com o jogo, observamos também pontos da sua narrativa extrapolarem o que é discutido através dos componentes curriculares de história. Tal constatação, não nos surpreende, pois como produto cultural de viés comercial, o jogo em questão, como outros com narrativa histórica, são visões da história a partir do ponto de vista dos desenvolvedores e neste processo não existe o compromisso irretocável com o que poderíamos chamar de “verdade histórica”, nem com a história formal das escolas e currículos escolares.

Ainda podemos estabelecer uma perspectiva complementar à análise histórica, pois enquanto artefato cultural complexo e multidisciplinar da sua concepção e produção, Valiant Heart e outros jogos abrem espaço para um debate interdisciplinar no espaço escolar, podendo envolver também na proposta de interação, outras disciplinas como matemática, artes, geografia, sociologia, pois apresenta além dos elementos, situações que podem ser interpretadas e analisadas por estes componentes. (ver Figura 6)



Figura 6: Personagem utilizando de parábolas para lançar granadas.

4. Considerações Finais

Partindo da análise geral e da interação com Valiant Heart, percebemos que mesmo sendo uma adaptação livre dos eventos e fatos relacionados com a Primeira Grande Guerra, o jogo consegue fazer com que o jogador ao interagir acesse um conjunto de conhecimentos históricos sobre o período. Apesar disto, estes em alguns momentos aparecem de forma simplificada e trazem uma visão anacrônica da história.

A classificação etária de 12 anos, aliada a proposta de não apresentar a violência de forma explícita, possibilita que este seja compatível tanto para estudantes do ensino fundamental e médio, tal característica possibilita que ocorra a interação com o jogo em sala de aula, bem com que ele possa ser indicado para os estudantes como mais uma possibilidade de ampliação dos estudos para além da sala de aula.

Por fim, acreditamos que no espaço da escola, a mediação do professor é de vital importância para que se possa identificar e extrair todos os significados de um artefato cultural tão complexo como é o jogo digital. No contexto desta mediação, se faz necessário propor uma estratégia pedagógica que destaque os pontos de convergência entre as diversas mídias disponíveis para os educandos sobre o período da Primeira Guerra Mundial e o jogo Valiant Heart, com possibilidades que explorem de forma significativa, informações como correspondências de guerra e lembranças materiais da guerra produzidas pelos soldados, sobre o conflito, dando voz e vez aqueles que foram silenciados no contexto de construção do processo histórico.

Referências

- AARSETH, E. 2011. O jogo da investigação: Abordagens metodológicas à análise de jogos. In: *Caleidoscópio - Revista de Comunicação e Cultura*, América do Norte. Disponível em: <http://revistas.ulusofona.pt/index.php/caleidoscopio/article/view/2228>. [Acesso em 02 dez. 2013].
- ACTIVISION, 2003. Call of Duty.
- ALVES, Lynn., 2007. *Geração Digital Native, cursos on-line e planejamento: um mosaico de ideias*. In: *Desenvolvimento Sustentável e Tecnologias da Informação e Comunicação*. 1ed. Salvador : Eudfba, 2007, v.1, p. 145-160.
- ARRUDA, Eucídio P., 2011. *Aprendizagens e Jogos Digitais*. Campinas, SP: Editora Aliena.
- ELETRONIC ARTS, 1999. Medal of Honor.
- SONDHAUS, Laurence., 2013. *A Primeira Guerra Mundial: História Completa*. São Paulo: Contexto.
- SONY, 2005. God of War.
- UBISOFT , 2007. Assassin's Creed.
- UBISOFT, 2014. The Valiant Hearts: The Great War.