



A NOTÍCIA EM JOGO: Análise da possibilidade de jornalismo em *Valiant Hearts*

*Nota do Autor*⁵³

*Henrique Inácio WEIZENMANN*⁵⁴

RESUMO: O presente trabalho aborda jogos digitais como possível plataforma jornalística levantando os aspectos teóricos do jornalismo com base em Alsina (2009) e Bahia (1990). A seguir, aborda os aspectos teóricos de jogos com ajuda de Rouse III (2005) e Salen e Zimmerman (2003), trazendo presente elementos *newsgames* apresentados por Bogost, Ferrari e Schweizer (2007). O objetivo é realizado a partir da análise jornalística de *Valiant Hearts*, jogo comercial produzido pela Ubisoft e lançado em 2014. Esta análise é dividida em 2 partes: descrição do objeto e análise segundo o Serious Game Design Assessment Framework, desenvolvido por Alvarado e Mitgutsch, e considerações com base na pesquisa bibliográfica levantada.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; Jornalismo; *Newsgame*; *Valiant Hearts*.

ABSTRACT : The present work deals with digital games as a possible journalistic platform raising the theoretical aspects of journalism based on Alsina (2009) and Bahia (1990). Then, discusses the theoretical aspects of games with the help of Rouse III (2005) and Salen and Zimmerman (2003), bringing elements from newsgames presented by Bogost, Ferrari and Schweizer (2007). The objective is to analyze *Valiant Hearts*, a commercial game produced by Ubisoft and launched in 2014. This analysis is divided into 2 parts: description of the object and analysis according to the Serious Game Design Assessment Framework developed by Alvarado and Mitgutsch, and considerations based on the bibliographical research raised.

KEYWORDS: Games; Journalism; *Newsgame*; *Valiant Hearts*.

⁵³Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

⁵⁴Mestrando do 1º ano do PPGCOM da PUCRS na linha de pesquisa Práticas culturais nas mídias, comportamentos e imaginários da sociedade da comunicação. E-mail: henrique.weizenmann@gmail.com

1. Carregando, por favor aguarde

O presente trabalho tem inspiração na ideia expressa por Mark Warshaw no começo de Cultura da Convergência (JENKINS, 2009): “pense em sua relação com a mídia”. Pois “a força desta ou de qualquer outra relação é determinada pelo modo como as partes envolvidas lidam com as mudanças. E, neste exato momento, há uma multiplicidade de mudanças em curso” (JENKINS, 2009).

A mudança mais específica a ser abordada aqui se relaciona com o fato de jogos servirem de conteúdo informativo sobre a realidade para além de conteúdos de entretenimento. E por isso, o presente trabalho propõe-se a avaliar sobre a possibilidade de haver propriedades jornalísticas no jogo *Valiant Hearts*. O estudo também faz sentido na medida em que se concorda com a afirmação de Bogost (2007) sobre jogos serem uma plataforma, e portanto, poderem possuir conteúdo jornalístico. Daí que ele desenvolve o seu conceito de *newsgame* (BOGOST, 2007).

Para Gentile (2011), “videogames não são bons nem maus”, mas “são motivadores, proveem retorno imediato, podem se adaptar ao nível daquele que aprende, proveem repetição ao nível da automaticidade, encorajam aprendizagem distribuída, podem ensinar por transferência e usam excelentes técnicas de ensino”. Deste modo, por mais a noção de que um jogo, um entretenimento, contenha conteúdo informativo seja aceita, o presente estudo quer entender como o objeto pode informar ao jogador sobre o seu conteúdo.

Jogos, enquanto mídia, possuem características próprias. Neste sentido, é prudente deduzir que seu potencial de informação também apresenta características diferenciadas.

Assim, primeiramente, é importante tecer definições sobre jornalismo. Em seguida, traz-se definições sobre jogo e jogo digital. A etapa seguinte oferece perspectivas sobre a questão de *newsgame* para presente na discussão, sem haver intenção de enquadrar o objeto como representante dela. Por fim, o objeto será analisado conforme o modelo Serious Game Design Assessment Framework⁵⁵.

⁵⁵A tradução seria estrutura de avaliação para jogos sérios ou estrutura de avaliação para Serious Games, contudo, no presente estudo optou-se por manter o nome em inglês para facilitar a compreensão. As categorias do método serão traduzidas.

2. A notícia em jogo

Jenkins afirma que “não é segredo que ocorreu uma mudança de paradigma no modo como o mundo consome as mídias” (2009). Contudo, o ideal é entender ‘mudança’ no sentido de ‘mudanças’. Neste contexto, o jornalismo pode ser visto por vários ângulos e pode ser acessado em várias plataformas. No caso deste trabalho, jogos digitais.

Jogos digitais são encontrados em meios digitais e, aqui, é preciso trazer os conceitos que orientam este trabalho. Afinal, jogos possuem uma miríade de formatos e gêneros. Contudo há elementos em comum que precisam ser considerados na elaboração de qualquer jogo. E o mesmo ocorre com o jornalismo.

Juarez Bahia (1990) traz presente que “todos os meios pelos quais a notícia chega ao público são jornalismo”. Contudo, para aplicar este conceito, é preciso entender que o público de um jornal consiste numa população e não num indivíduo. O próprio sistema de *newsletter*⁵⁶, que pode ser de conteúdo jornalístico, funciona sob a premissa de que terá um público e este é composto por diversas pessoas.

Porém, outro conceito é muito importante para se poder entender o que é jornalismo: ‘notícia’.

Para Alsina (2009) “o que conforma o discurso jornalístico informativo é a proposta de um contrato fiduciário” onde uma das partes, o público, se dispõe a sustentar os jornalistas enquanto estes ficam responsáveis por passar o mapa da realidade presente. Assim, “a construção da notícia é um processo de 3 fases: a produção, a circulação e o consumo” (ALSINA, 2009, p 10).

Assim, tudo começa com um acontecimento, sendo que “não existe leitura da realidade que seja descontextualizada e que não esteja objetivada” (ALSINA, 2009). Pois, dado que “os acontecimentos são gerados através de fenômenos que são externos aos sujeitos” (ALSINA, 2009), eles “não fazem sentidos longe de sujeitos, pois são eles os que lhes conferem sentido” (ALSINA, 2009). Assim, a notícia ao mesmo tempo que traz uma leitura e informa sobre a realidade, também oferece sentido. De modo que o autor (2009) comenta que “os próprios meios de comunicação são os que se apresentam como

⁵⁶Newsletter é quando alguém assina um provedor de conteúdo para receber notícias e outras informações por e-mail.

transmissores da realidade social”, ou seja, como se fossem um espelho da verdade quando na verdade constroem uma narrativa sobre ela.

A notícia mostra que “os fenômenos externos que o sujeito percebe tornam-se acontecimentos por causa da ação deste sobre aqueles” (ALSINA, 2009). Ou seja, é a ação do jornalista que transforma um acontecimento numa notícia. E, por conseguinte: “todo fato social é um acontecimento em potencial para a mídia” (ALSINA, 2009).

Aqui não se faz uma avaliação de valor se é bom ou não que ocorra esse trabalho. Busca-se descrever o processo. Existem diversos critérios que são utilizados pelos jornalistas para transformarem um acontecimento numa notícia, como frequência, imprevisibilidade, impacto, envolvimento de pessoas iminentes, interesse de algum grupo de pessoas.

Contudo, não só características do acontecimento impactam na construção de uma notícia, mas as ferramentas de captura de informação e a acessibilidade do fato e das fontes exerce um impacto. Ninguém pode dizer que uma notícia foi parcial porque se quis caso, ao final dela, haja indicativo do jornalista que este não conseguiu acesso a informação relevante. Claro que o fato de outro jornalista conseguir o acesso à tal fonte irá render uma notícia.

No entanto, especialmente no caso das fontes, ainda é preciso cuidar a questão de que fatos podem ter intencionalidade ao serem divulgados. Ou seja, podem usar dos jornalistas para fins particulares. E além desse tipo de ruído causado por fontes, é possível que exista o ruído advindo de problemas com materiais de captação. Deste modo, o acontecimento passa pela etapa de produção da notícia quando é captado por jornalistas através das fontes e organizado numa narrativa coerente. Esta narrativa ainda é comparada com as outras que se pretende apresentar para que possa haver uma devida organização e hierarquização do conteúdo. E ainda restam as fases de circulação e consumo.

Após produzida, a circulação da notícia envolve os caminhos pelos quais ela chega ao público leitor. O consumo é a apropriação que os leitores fazem desta notícia. A circulação muitas vezes é uma etapa tão comercial quanto pode ser a venda de um chocolate. Já o consumo é uma etapa pessoal e subjetiva. Neste sentido nenhuma das duas são trabalhadas no presente trabalho para se manter no foco da proposta de avaliar o potencial jornalístico de *Valiant Hearts*.

3. O desafio do jogo

Existem diversas formas de como considerar jogos. Podem ser ferramentas educativas, atividades de entretenimento, atividades profissionais. Para jogos digitais, as mesmas considerações são válidas. Para Rouse III (2005), jogos são arte. E é neste sentido que o autor enumera diversas questões que são essenciais para um bom jogo. Seja ele digital ou não.

Para o autor, é importante que um jogo tenha desafio, pois “quando uma pessoa encontra um desafio e o supera, aquela pessoa aprendeu alguma coisa”⁵⁷ (ROUSE III, 2005). Assim, “no melhor jogo, jogadores aprenderão lições através do jogar o jogo”⁵⁸ (ROUSE III, 2005) e estas “podem ser aplicadas a outros aspectos de suas vidas, ainda que eles não percebam isso”⁵⁹ (ROUSE III, 2005).

Na prática, isso significa que o desafio deve ser justo e mesmo jogos como *I Wanna be The Guy* e a série *Dark Souls*, que se vendem com base na dificuldade, precisam ser vencíveis. Ou seja, eles precisam desafiar o jogador, mas ele precisa ter condições de vencer de primeira. A este fenômeno, o autor chama de “desafio justo”.

Além disso, por mais que seja uma experiência para um jogador, o elemento de socialização estará presente porque jogadores irão partilhar sobre o jogo. E isso é suficiente para entender o fenômeno por trás de fóruns relacionados a jogos e mesmo as experiências com vários jogadores, seja cooperativa contra a inteligência artificial ou em combate contra outros jogadores.

Jogos primam por experiências de interação e imersão. Ou seja, o objetivo de um bom jogo é que o jogador realmente sinta que está dentro do mundo do jogo de modo que possa interagir com este mundo de forma significativa. Ou seja, de modo que sua interação faça a diferença no mundo com o qual interage.

Para tanto, é preciso que o mundo tenha o que Rouse III chama de solidez. Ou seja que as regras internas do mundo funcionem de forma harmônica. Um exemplo simples é que os elementos físicos se comportem de forma razoável. Seja como for, precisa ser um sistema sólido que permita uma interação clara e significativa onde o jogador veja que faz a diferença

⁵⁷No original: “when a person faces a challenge and them overcome it, that person has learned something”.

⁵⁸No original: “in the best games, players will learn lessons through gameplay”.

⁵⁹No original: “that can be applied to other aspects of their life, even if they do not

e entenda a relação causa e consequência.

Jogadores de jogos de RPG como as séries *The Witcher* e *Dragon Age* gostam dos mundos propostos exatamente por sua consistência e como as coisas se relacionam. Em particular no caso dessas séries, como um jogo influencia sua sequência.

Salen e Zimmerman (2004), por sua vez, integram os diversos elementos que Rouse III elenca numa concepção de jogo como sistema. Assim, os jogadores são convidados a interagir com um sistema composto por objetos que se relacionam entre si. O conceito é tanto válido para jogos mais complexos como para jogos simples.

Neste sentido, os elementos de ‘interação’ e ‘solidez/consistência’ permanecem. E são fundamentais para a construção de um jogo. Como nem todos os jogos possuem narrativas, questões de incrementar a narratividade do jogo através da interação não são elencadas por Salen e Zimmerman num primeiro momento, mais formal/estrutural. Contudo, a partir do momento em que o jogo possuir uma narrativa, esta será parte do sistema e, portanto, fundamental.

Por analisar jogos como sistema, os autores também oferece muito destaque para entender a noção de causa e consequência dentro de um jogo. Ela precisa ser clara para gerar um jogar significativo⁶⁰.

Por fim, todo sistema possui um ambiente. Este ambiente pode envolver diversos graus. Pode ser a cultura do jogador, pode ser o quarto onde ele joga, como pode ser o ambiente dentro do jogo. Cada espectro para ‘ambiente’ implica uma relação com objetos variada, ainda que as maiores abarquem as menores.

No presente trabalho, o foco se dá na relação do jogo como ambiente. No caso, um jogo digital.

Jogos digitais possuem em comum os elementos citados com outros jogos com o acréscimo de serem dependentes da tecnologia digital. Como todos os jogos, eles possuem uma alta dependência de sua plataforma: o computador. E como destacam Salen e Zimmerman (2004), “o hardware e o software do computador são meramente os materiais dos

⁶⁰A expressão original é “meaningful play”. A opção pela tradução no infinitivo do verbo se deve ao fato de os autores expressarem a noção de ação como elemento de interação e, portanto, do jogar. Jogar não é algo passivo. Assim, a tradução buscou manter o sentido os autores de ação.

quais o jogo é composto”⁶¹.

Plataformas são ambiente do sistema criado. Servem para expressão tanto quanto realizam uma limitação. No caso, uma das expressões mais significativas é a velocidade de *feedback* que possuem. Além disso, possuem uma grande capacidade de lidar com grandes quantidades de informações, e não à toa necessitem de poder de processamento elevado.

4. Quando jogo vira notícia

Relacionar jogos e jornalismo é mais que trazer presente notícias sobre jogos digitais e elementos relacionados ou que fazer uso de técnicas e conteúdos jornalísticos para jogos. Trata-se de relacionar como que dois universos teóricos, cada qual com suas especificidades. Para isto, um conceito muito importante é o de *newsgame*, que busca exatamente fazer esta associação.

O termo *newsgame* foi criado por Gonzalo Frasca quando este criou jogos a partir de eventos com destaque jornalístico. Inclusive, na tela de abertura de seu jogo, 12 de setembro, o autor deixa a mensagem: isto não é um jogo⁶². O termo foi trabalhado na obra *Newsgame, Journalism At Play* de Ian Bogost, Ferrari e Schweizer (2007).

Aqui dois destaques são importantes: primeiro, que *Valiant Hearts* não é um *newsgame*, mas um jogo comercial cujo objetivo do trabalho é analisar a presença ou não de elementos jornalísticos. O segundo ponto é que um *newsgame* é a junção de jogo com jornalismo sem negar uma de suas características e sendo desenvolvido com a finalidade de ser um *newsgame*, não com a finalidade de ser um jogo comercial.

A junção de jogo com jornalismo no presente trabalho não segue a uma lógica de deixar a informação divertida para ser melhor apreendida, mas uma lógica de usar jogo como plataforma jornalística, apropriando-se dos pressupostos teóricos de Bogost (2007). Contudo, o maior problema para se tratar deste amálgama, *newsgame*, reside no fato de que jogo não é uma simples plataforma como televisão ou o papel onde um jornal é impresso.

Neste sentido, o elemento chave que Bogost elenca para um *newsgame* é o que ele

⁶¹No original: “the computer hardware and software are merely the materials of which the game is composed”.

⁶²No original: “this is not a game”.

chama de retórica procedural⁶³ que o autor defini como “persuasão através de representações baseadas em regras e interações ao invés de palavras ditas, escritas, imagens ou figuras móveis”⁶⁴ (2007). Neste sentido, cada vez que o jogador executa um comando, um processo se inicia. Ou seja, é uma ação que vai contar com determinadas consequências programadas no sistema.

Bogost destaca que “todos os tipos de videogames, desde os produtos comerciais produzidos em massa até obscuros objetos de arte, possuem o poder de montar expressão igualmente significativa”⁶⁵ (BOGOST, 2007). Além disso, “videogames lançam representações mais abstratas sobre o jeito que o mundo funciona ou deveria funcionar”⁶⁶ (BOGOST, 2007), assim, o autor destaca que mais importante que fazer uma reportagem sobre um fato como seria feito para outra plataforma jornalística, um *newsgame* possui um potencial de informação diferenciado quanto ao tipo de conteúdo que se enquadra melhor para ser informado através dele.

Também é importante destacar que a retórica procedural funciona através de entimemas. Ou seja, os inimigos num jogo de tiro são os que atiram no personagem do jogador. E o fato de o jogador ter que atirar de volta não é dito, fica subentendido. Assim, parte do processo retórico, argumentativo, está implícito no jogo, não explícito. Contudo, as consequências, de modo geral, são apresentadas de modo explícito.

Jogos e jornalismo trabalham com um *timings* diferentes. Um trabalha com a atualidade e os outros trabalham com um bom desenvolvimento conforme elaborado anteriormente. Para um jogo, o adiamento do lançamento pode ser justificável para o seu sucesso. No caso do jornalismo, o mesmo pode custar sua relevância.

Assim, ao se ter jogos digitais como plataforma jornalística, é importante que o conteúdo seja adaptado de modo a fazer proveito dos recursos que jogos digitais possuem

⁶³ A expressão de Bogost é “procedural rhetoric”. Andre Pase (2015) traduziu como retórica processual, contudo, neste trabalho, preferiu-se a expressão procedural para destacar a ação do jogador. O jogador faz determinados procedimentos, através da jogabilidade, e as consequências destes procedimentos serão utilizados para convencer o jogador de algo.

⁶⁴ No original: “persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images or moving pictures”

⁶⁵ No original: “all kinds of videogames, from mass-market commercial products to obscure art objects, possess the power to mount equally meaningful expression”.

⁶⁶ No original: “videogames deploy more abstract representations about the way the world does or should function”

enquanto plataforma jornalística. Ou seja, que mais que uma narrativa, eles apresentem o jeito de funcionar do mundo que representam. Algo que se busca analisar na presente análise.

5. *Valiant Hearts*

Valiant Hearts é um jogo comercial desenvolvido pela *Ubisoft Montpellier* com apoio da Missão Centenário 14 – 18. A própria empresa entrou em contato com o grupo que se dedica a fazer a memória da Primeira Guerra Mundial. Para o presente trabalho, usou-se de técnicas de pesquisa bibliográfica e documental, somadas com estudo de caso e o método Serious Game Design Assessment Framework, desenvolvido por Alvarado e Mitgutsch (2012). Ainda que o método de análise proposto tenha sido elaborado para *newsgames*, ele ajuda a tratar da proposta do estudo de analisar a possibilidade jornalística dentro um jogo comercial ao se analisar sua representação da Primeira Guerra Mundial.

Como *Valiant Hearts* tem uma história de cada um de seus personagens e apresenta elementos históricos, faz-se aqui uma distinção de termos. Quando, neste estudo, fala-se em *narrativa*, trata-se da história fictícia que o jogo apresenta. Quando aqui fala-se em história, fala-se da *história* como retratada nos diversos documentos e livros historiográficos.

O jogo foi lançado a 24 de julho de 2014 e está disponível para Android, iOS, sistemas operacionais Windows, Playstation 3 e 4, Xbox 360 e One. É um jogo de aventura em plataforma onde todos os elementos de profundidade ocorrem por uma troca de tela que mantém o padrão bidimensional.

São 4 personagens jogáveis: Emile, um fazendeiro natural da França que precisa abandonar a filha e o neto quando é convocado para a guerra. Sua narrativa mostra a formação da sua amizade com Freddie através de batalhas. Ao final, ele se rebela contra os oficiais e mata acidentalmente um superior, sendo, então, condenado à morte e executado; Karl, cunhado de Emile, que é exilado da França com o início do conflito e é convocado para lutar pelo exército alemão. Ele busca reencontrar sua esposa e filho. Ao final, ele chega em casa no momento em que ela é bombardeada com gases tóxicos e quase morre ao resgatar sua família; Freddie é um soldado americano afrodescendente, o que, dado os aspectos históricos, é marcante. Busca obter vingança contra o homem responsável pela morte de sua esposa. No controle deste personagem, é possível utilizar tanques de guerra. Vinga-se e mais tarde vê Emile ser executado; por fim, o jogo traz a belga Anna, uma médica que teve o pai sequestrado pelo mesmo oficial alemão contra o qual Freddie quer se vingar. Sua narrativa

começa ainda na Bélgica e passa por mais episódios pacíficos que os demais personagens. Ela resgata seu pai e salva Karl de morrer intoxicado.

Toda a narrativa se dá em 4 capítulos, que são subdivididos em várias seções. Conforme o jogador cumpre determinados objetivos, ele avança na *narrativa* e na *história*. Além disso, existem diversos coletáveis e outras fontes de informação sobre o conflito e mesmo sobre a *narrativa*.

As cenas de maior ação são aquelas de perseguição onde o jogador assume o controle de um carro dirigido por Anna. Nestas, o jogador só pode mover o veículo para os lados, precisando desviar de diversos obstáculos ou disparos inimigos e em uma ocasião precisa lançar dinamites contra adversários.

O jogo não possui diálogos e os personagens conversam através de balões com desenhos que ilustram a fala deles. Além disso, os personagens contam com a ajuda de um cachorro, Walt, que alterna entre os 4. Ele não pode ser controlado diretamente, precisando o jogador pressionar um botão para poder dar comandos a ele.

A narrativa de *Valiant Hearts* se encerra em 1917, quando o exército americano ingressa oficialmente no conflito. E, para construí-la, a Ubisoft fez uso de cartas enviadas pelos soldados no fronte.

6. Análise

A análise proposta para *Valiant Hearts* é baseada nas categorias de Alvarado e Mitgutsch (2012), que é elaborada para *newsgames*. Isto posto, as categorias de análise são: Propósito, categoria que se compõem do objetivo do jogo somado ao impacto que ele causa; Conteúdo/informação, que consiste nas informações trazidas pelo jogo e que podem ser informações jornalísticas ou históricas; Mecânicas, que consiste nas formas de interação que o jogo permite, algo que pode ser definido pelos ‘verbos’ que o descrevem; Ficção/narrativa, que se constitui num dado opcional, mas que gera a noção de cumprir objetivos de forma incremental; Estética/gráficos, que consiste nos elementos visuais e audiovisuais do jogo; Construção, que consiste em como os elementos são conectados entre si e apresentados aos jogadores; e Coesão/coerência que trabalha uma visão holística dos elementos do jogo. Vale ressaltar que não existe uma regra apresentada pelos autores de por onde iniciar a análise.

6.1 Propósito

Conforme Alvarado e Mitgutsch (2012) falam “todo jogo tem certos objetivos e designers seguem suas intenções explícitas ou implícitas quando desenvolvem⁶⁷”. E exatamente porque a Ubisoft contatou o Memorial Centenário 14 – 18, é possível inferir que o propósito do jogo envolve trazer em mente a Primeira Guerra Mundial tal como ela ocorreu, ainda que o objetivo seja mais fidelidade ao conflito na sua retratação que servir de documento histórico do mesmo.

Além disso, o jogo possui um impacto causado pela sua diferença em relação à maioria dos outros jogos de guerra, dado que não se trata de um jogo de ação. Contudo, seu propósito e impacto não podem ser dissociados das questões comerciais, ainda que estas não sejam únicas.

6.2 Conteúdo/Informação

Através desta categoria, pode-se analisar “informações, fatos e dados oferecidos e usados no jogo⁶⁸” (ALVARADO e MITGUTSCH, 2012). E é esta categoria com mais relevância para a pergunta deste trabalho se *Valiant Hearts* consegue ser um documentário sobre a Primeira Guerra Mundial, que no presente estudo se separa em 5 elementos: colecionáveis, fotos coloridas, gases, itens de jogo e veículos.

A respeito dos colecionáveis, refere-se aos troféus a serem coletados durante o jogo e que se encontram em locais fixos dos cenários. Parte dos itens só é possível de conseguir interagindo com alguns elementos da narrativa, ou seja, ajudando civis com Anna ou protegendo companheiros de guerra com Freddie. Cada colecionável consiste em algo que era usado na guerra ou pela sociedade da época. É o caso de “*um pano molhado com mijo*”, utensílio utilizado para combater os efeitos dos gases pelos soldados antes de as máscaras de gás serem desenvolvidas. Finalizar todas as tarefas do jogo consiste em coletar todos os itens, que, no caso, consiste também em ter acesso a toda a *história* que o jogo possibilita conhecer.

As fotos são apresentadas junto com textos descritivos, cada uma marcando um evento importante do conflito. Em geral, cada foto se relaciona com algo que o jogador está jogando ou irá jogar durante a missão. Sendo assim, elas funcionam tanto por sua função de revelar a *história*, como possuem uma função de contextualizar a *narrativa*.

⁶⁷No original: “every game has certain goals and designers follow their explicit or implicit intentions when designing it”.

⁶⁸No original: “information, facts and data offered and used in the game”.

A categoria gases é destacada porque um dos grandes destaques da Primeira Guerra Mundial foi o uso de gás como arma. E em determinados trechos do jogo, o jogador é obrigado a lidar com esta ameaça. Não só soldados foram alvejados, mas civis também sofreram pelo uso desta arma. Além de ser tóxico, o gás dificultava a visibilidade, algo que mostra fazendo o jogador cruzar diversas casas repletas de gás tóxico enquanto deixa ao redor do personagem um pequeno espaço visível.

Os itens de jogo são aqueles que envolvem alguma questão da jogabilidade. Cada um deles possui uma ou mais funcionalidades. Um exemplo prático é sobre a presença de dinamites no jogo como explosivos, que além de terem sua funcionalidade, são descritivas do contexto tecnológico da época. Além disso, outro elemento que se destaca são garrafas de vinho junto aos acampamentos no fronte, ou seja, mesmo que fosse um campo de batalha, havia momentos de descontração.

Os veículos se referem aos veículos presentes na Primeira Guerra Mundial. A saber tanques, dirigíveis e aviões. Na guerra, entrou-se à cavalo e saiu-se dela com tanques de guerra, algo que é possível perceber pela presença de cavalos mortos quando Anna chega ao fronte. A presença dos veículos no jogo é marcante tanto pelas ameaças que representam como pelo seu contexto.

6.3 Mecânicas

Nas palavras de Alvarado e Mitgutsch (2012), mecânicas “envolvem o estabelecimento das regras que definem o espaço de possibilidades para operações dentro do mundo do jogo⁶⁹”. Os autores também destacam que uma forma “altamente conhecida” de entendê-las é através de “verbos”. Ou seja, pensando as ações que o jogo possibilita dentro do seu sistema.

Aqui o destaque inicial vai para as habilidades especiais de 3 dos quatro personagens: Emile possui um pá com a qual pode cavar em determinados pontos. Essa habilidade está presente também para ressaltar o caráter de trincheiras da Primeira Guerra Mundial; Freddie conta com um alicate que pode usar para cortar arames farpados e correntes; Anna, por sua vez, conta com um kit médico que usa para tratar ferimentos diversos. Walt, por sua vez,

⁶⁹No original: “involve the establishment of the rules that define the possibility space for operations in the game world”.

responde sempre a comandos, mesmo quando o personagem do jogador está inconsciente, o que pode ser uma forma de a empresa não equiparar o cachorro aos homens. Por fim, a própria ausência de habilidade especial em Karl serve de indício para que ele esteja retratado como um soldado de infantaria comum.

O jogo não conta com combate no foco primário. Algo que por si já serve de indício de que a guerra é mais uma questão de sobrevivência que de matar. Nos casos onde é preciso matar alguém, é para a sobrevivência.

6.4 Ficção/Narrativa

Além de outros elementos comuns a narrativas de jogos, para Alvarado e Mitgutsch (2012), a ficção/narrativa pode ser “uma espaço baseado em mecânicas que permite aos jogadores criarem suas próprias histórias⁷⁰”. Este conceito não se aplica a *Valiant Hearts*, mas é importante ressaltar a visão dos autores.

No caso do objeto de estudo, é interessante reparar a intersecção entre *história* e *narrativa* que se dá quando o jogador é informado sobre a invenção dos tanques durante a Primeira Guerra Mundial e, imediatamente, recebe a oportunidade de jogar com um tanque. Ambas, *história* e *narrativa*, estão conectadas e ainda que os personagens não sejam necessariamente representações de pessoas que existiram, eles servem de ilustração e exemplificação.

6.5 Estética/Gráficos

“Como a estética/gráficos apresentam o jogo ao jogador pela primeira imagem em diante, eles têm um papel fundamental na introdução do propósito do jogo e no seu impacto nos jogadores⁷¹” (ALVARADO e MITGUTSCH, 2012). Assim, o que existe para se destacar de *Valiant Hearts* é que seus gráficos são simples, mas não por isso menos impactantes.

O jogo não esconde cenas fortes e apresenta inclusive uma ênfase visual em alguns momentos. Um dos exemplos é a primeira cena de batalha, que começa colorida e, após a primeira morte, fica mais cinzenta.

⁷⁰No original: “mechanic-based space that enables players to create their own stories”

⁷¹No original: “since the aesthetics/graphics present the game to te player from the first image on, it plays a fundamental role in the introduction of the game's purpose and its impact on the player”.

6.6 Construção

Falar de construção é falar do jogo “em termos do seu grupo alvo, sua aprendizagem de jogo e do tema maior do jogo⁷²” (ALVARADO e MITGUTSCH, 2012). Assim, *Valiant Hearts* é extremamente simples, mas através de todos os seus elementos busca apresentar conteúdos maduros e não esconde as questões mais sérias da guerra. Essa construção não é possível só com um dos seus elementos, mas com a harmonia entre todos eles.

6.7 Coesão/Coerência

Para os autores, analisar a coesão e a coerência de um jogo consiste primeiramente em analisar como o propósito se faz presente nas demais categorias. Em segundo lugar, então, é preciso avaliar a relação do conteúdo com sua contextualização ficcional e suas mecânicas. Ambas etapas foram desenvolvidas em conjunto com a avaliação de cada categoria.

A terceira etapa é onde a “a coesão e a coerência entre a narrativa e as mecânicas em relação aos seus conceitos formais são avaliados⁷³” (ALVARADO e MITGUTSCH, 2012, p 5). Para os autores (2012), o objetivo deste último passo “oferece um potencial para um discurso crítico a respeito das forças e fraquezas⁷⁴” do jogo.

Para tanto, é relevante ter em mente a existência de outros jogos que se passam na Primeira Guerra Mundial. No entanto, estes jogos possuem abordagens bem diversas de *Valiant Hearts*.

O grande ponto de coerência do jogo é o fato de ele deixar a narração de que a guerra prossegue para depois dos créditos. A *narrativa* em si termina com o enterro de Emile e o retorno de Karl a sua esposa. Assim, ainda que se tenha uma forte carga de informação, e emoção, o jogo encerra como um final de jogo e Karl, nas palavras de Joseph Campbell, torna-se como que “senhor de dois mundos”. E, pela noção de imersão, podemos dizer que isto também se transfere em alguma medida para o jogador, que foi “abençoado pela visão que transcende o alcance do destino humano normal” (CAMPBELL, 2007).

7. Considerações finais

⁷²No original: “in terms of the target group, their play literacy and the broader topic of the game”.

⁷³No original: “the coherence and cohesiveness between the narrative and the mechanics in relation to their formal conceptual design is questioned”.

⁷⁴No original: “offers a potential for a critical discourse about the strength and weakness of a serious game”.

Ao encerrar este trabalho, é importante retomar o questionamento inicial do trabalho sobre a possibilidade de *Valiant Hearts* conter elementos jornalísticos ou não.

Inicialmente, a resposta é afirmativa. Existem elementos jornalísticos e é possível comparar o jogo a um documentário sobre a Primeira Guerra Mundial. Ainda mais que o jogo, através de seus diversos elementos, enfatiza os vários aspectos do conflito trazendo descrição para seus acontecimentos.

A possibilidade de ser analisado pela ferramenta proposta é outra evidência.

Porém, o fato de elementos jornalísticos estarem presentes em produtos de entretenimento serve muito mais para qualificá-los que para competir com outras plataformas jornalísticas. Em geral, as pessoas não jogam videogames para aprender. Isto é um elemento secundário e qualitativo do produto. O relevante é o potencial informativo que um jogo apresenta. Mais especificamente, é importante como as ferramentas de imersão e interação constroem uma possibilidade informativa.

Ao final do jogo, *Valiant Hearts*, o jogador precisa conduzir Emile para sua própria execução. Naquele momento, o jogo não irá terminar sem o jogador mover o personagem até o ponto da execução. O jogador só precisa aceitar a condenação e pressionar o botão para mover o personagem até o canto mais à direita do cenário.

E com base no exposto neste trabalho, é possível afirmar que naquele momento, não é simplesmente o personagem que morre, mas o jogador como que morre com o próprio personagem. É definitivamente um final diferente para uma matéria jornalística e que só é possível dentro de um jogo. Não é possível entrevistar um falecido sobre sua morte num conflito, mas dentro de um jogo é possível experienciar a morte de um soldado na guerra. Existem limites para tal experiência. No entanto, o peso informativo que isto carrega é diferente de outras plataformas jornalísticas e mesmo de outros jogos. E é de se acreditar que não deve ser menosprezado.

REFERÊNCIAS

ALVARADO, Narda; MITGUTSCH, Konstantin. **Purposeful by Design? A Serious Game**

Design Assessment Framework. Disponível em https://dl.dropboxusercontent.com/u/66600754/fdg2012_submission_82-1.pdf. Acessado em 20 de maio de 2016.

ALSINA, Miquel Rodrigo. **A Construção da Notícia**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2009. 354 páginas.

BAHIA, Juarez. **Jornal, história e técnica**. SP, Ática, 1990, volume 2.

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. **Newsgames: Journalism at Play**. Cambridge: The MIT Press, 2010. 246 páginas.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 2007. 418 páginas.

DARK Souls. Série. From Software, 2011 – 2015.

DRAGON Age. Série. BioWare. 2009 – 2014.

GENTILE, Douglas A. **The Multiple Dimensions of Video Game Effects**. Child Development Perspectives, Ann Arbor, v. 5, n.2, p. 75-81, jun. 2011.

I Wanna Be the Guy. Michael "Kayin" O'Reilly, 2007. Microsoft Windows.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009. 428 páginas.

ROUSE III, Richard. **Game Design: Theory & Practice Second Edition**. EUA: Wordware Publishing Inc, 2005. 706 páginas.

THE Withcer. Série. CD Project RED. 2005 – 2016.

ZIMMERMAN, Eric; SALEN, Katie. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2003. 688 páginas.