

**Videogames e imersão: considerações da interação em
Valiant Hearts: The Great War**

*Videogames and immersion: considerations
on the interaction in Valiant Hearts: The Great War*

Caio Túlio Olímpio Pereira da COSTA¹
Eduardo Duarte Gomes da SILVA²

Resumo

O artigo observa a imersão em jogos de videogame, elencando o jogo *Valiant Hearts: The Great War* como universo composto de ficção e realidade que facilita o transporte do jogador para instâncias primorosamente simuladas da Primeira Guerra Mundial. Agindo como interface comunicacional, os aparatos tecnológicos substancializam uma conexão humano-maquínica, concatenada em formas de concretizações imersivas sensoriais, sistêmicas e ficcionais a partir da interação. O trabalho adentra na imersão ponderando aspectos audiovisuais, projeção-identificação e apresentação do contexto da Grande Guerra. É levado em evidência a potencialidade imersiva, capaz de conduzir o jogador ao palco do contexto histórico abordado pela narrativa do jogo.

Palavras-chave: Valiant Hearts. Imersão. Videogame.

Abstract

The article aims on the immersion in videogames, carrying out *Valiant Hearts: The Great War* as a universe of fiction and reality in which allows the transport of the player to simulated instances of the First Great War. Acting as communicational interface, videogame devices embody machine-human connections, consequently forming sensorial, systemic, and fictional immersion levels based on interaction. The work explores immersion considering audiovisual aspects, projection-identification, and the presentation of the Great War context. Understanding the immersive potentiality, capable of conducting the player to the historic stage approached by the narrative of the game, is intended.

Keywords: Valiant Hearts. Immersion. Videogame.

¹ Mestrando em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).
E-mail: caiotulio costa3@gmail.com

² Doutor em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Professor Associado do Dept. de Comunicação Social da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).
E-mail: edwartte@gmail.com

Introdução

Jogar faz parte da cultura de um povo. O historiador holandês Johan Huizinga, em seu *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura* (2014), determina que os jogos são concebidos pelos indivíduos como uma instância à parte da realidade, onde é possível vivenciar novas experiências que não são comuns no cotidiano regular. Essa ambiência, abstrata, é chamada de círculo mágico, e pode se estabelecer em diversos contextos de jogos, sejam analógicos ou digitais. A prática de jogar, no sentido mais simples e sem abstrações da palavra, é “fato mais antigo que a cultura” (HUIZINGA, 2014, p. 3) e desenvolvendo o raciocínio, é sabido que participar de um jogo, no dia a dia dos indivíduos, pode resultar num tipo de transporte para “mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial” (HUIZINGA, 2014, p. 13).

É o que acredita Gadamer (GADAMER, 1997), quando traz para a experiência estética da arte, a necessidade do jogo. O jogo surge em Gadamer como uma necessidade antropológica que se expressa mesmo na relação de um público com a obra de arte, esse último reposiciona a obra independente do momento que tenha sido concebida. Toda obra de arte mobiliza no espectador uma participação, uma complementação, uma forma de habitar o que se apresenta. Essa participação constrói uma intimidade vivencial, conectando o momento, o contexto e o sentido da obra de arte com sua atualização vivencial mobilizada pelo espectador. Nesse sentido, o leitor, ouvinte, espectador de forma geral recria o sentido, recria um pertencimento à obra que sobrevive nele. Essa noção antropológica do jogo é ainda mais contundente quando o jogador está em interação com mais pessoas participantes. A noção do jogo em Gadamer se assemelharia à ideia de brincante que utilizamos no contexto dos folguedos populares no Brasil. O espectador não assiste, não contempla como alguém de fora, alheio, mas ele se torna um participante afetivo do que ocorre e atualiza os sentidos despertados pela obra.

Os jogos, em entendimento amplo, fazem parte de todas as sociedades. Assim como *homo sapiens*, somos também *homo ludens*, pois o lúdico está intrínseco ao agir natural de nossa espécie. Nesse sentido, é possível compreender o jogo como um tipo de

atividade que é mais do que um fenômeno fisiológico ou reflexo psicológico, pois emprega uma prática que dá sentido às ações do cotidiano (HUIZINGA, 2014). Consequentemente, se os jogos possuem uma espécie de objetivo, esse consiste em um senso de propósito que o jogador acolhe para si.

A ideia de círculo mágico é concebida através da conceituação de um mundo provisório que se desencadeia no mundo regular. Essa característica da configuração e função do terreno de jogo, com ordenações específicas e absolutas, consegue, por muitas vezes, trazer invalidez à leis e costumes da vida cotidiana. É graças a essa propriedade mágica do círculo que a imaginação e criatividade podem representar, na concepção de um jogador, ressignificações de objetos concretos, como uma peça de madeira tornando-se rainha em tabuleiros de xadrez. O próprio Huizinga (2014, p. 10) afirma que “todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador”. E, quando o indivíduo adentra essa arena, tende a imergir dentro dessa instância, em uma espécie de vínculo com o imaterial, que torna fidedigno o desenlace e transformação dentro do círculo.

Todavia, em sua qualidade de distensão regularmente verificada, ele [o jogo] se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida toma-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural (HUIZINGA, 2014. p. 10-11).

Janet Murray (2003), em seu *Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*, contextualiza essa correlação entre ambiência e indivíduo com as conceituações acerca de imersão. É dito que:

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. “Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial (MURRAY, 2003. p. 102).

No âmbito dos jogos digitais, essa potencialidade não poderia ser diferente. Por

essa razão, Jens Brockmeier e Rom Harré (2003), na obra *Narrativa: Problemas e Promessas de um Paradigma Alternativo*, compartilham pensamentos que afirmam que a narrativa, muitas vezes força-motriz desse transporte, é, na verdade, um gerador de possibilidades de interações, pois de forma aceitável e clara, funciona como modelo de intermediação entre a vida de cada um de nós e a interpretação do mundo a nossa volta.

Baseando-se nos conceitos trazidos e explorados, é intento do artigo identificar os processos imersivos e possibilidades de transporte para realidades simuladas presentes no jogo de videogame *Valiant Hearts: The Great War*, que homenageia as vidas entrelaçadas de indivíduos que vivenciaram a Primeira Guerra Mundial. Utilizando-se da metodologia de estudo de caso, o artigo se propõe a explorar as nuances dessa relação humano-maquínica, exemplificando caminhos imersivos possíveis na obra, não esgotando o espectro de interações que podem acarretar nessa trajetória, mas sim agregando à discussão da temática em epígrafe. Através da análise do jogo, seu contexto e sua produção temos a seguinte questão que norteia esse artigo: Como pode ocorrer a imersão no jogo de videogame *Valiant Hearts: The Great War* a partir da interação?

Imersão em videogames

A pesquisadora Alison McMahan (2003) contextualiza em sua obra, *Immersion, Engagement, and Presence*³ aspectos que podem facilitar o processo de imersão em videogames, trazendo à tona considerações acerca do jogo eletrônico *Wolfenstein 3D*, lançado por *id Software* para a plataforma *MS-DOS*, em 1992.

Wolfenstein trouxe outra inovação que foi adotada pelo gênero [tiro em primeira pessoa], que foi incluir uma representação das mãos (mãos do jogador) segurando uma pistola, na parte inferior da tela. A pistola não era usada para pontaria, mas fazia o jogador se sentir como se tivesse sido incorporado ao espaço. Estas convenções foram continuadas e desenvolvidas em outros first-person shooters [tiro em primeira pessoa], como *Doom* (1993), *Hexen* (1994) e *Unreal* (1998) (McMAHAN, 2003 p. 71).

Elementos como as mãos do personagem principal seguindo os controles do jogador (ver figura 1), se projetando através de uma câmera de visão em primeira

³ Imersão, Envolvimento e Presença (Tradução nossa).

pessoa, podem contribuir para que o processo de imersão ocorra. A incorporação ao espaço, ou seja, uma transformação devido ao círculo mágico, pode se tornar mais fidedigna.

A imersão acontece, por vezes, resultada de habituais pormenores que compõem a narrativa de um jogo eletrônico, por outras, através de labirínticos, no qual o enredo se harmoniza integralmente. A título de exemplo, na ocasião em que desenvolvedores de jogos incumbidos do design de som produzem fragmento da individualidade do jogo eletrônico, as especificidades sonoras são primordiais para a possibilidade de imersão.

Figura 1 – Captura de tela do jogo eletrônico *Wolfenstein 3D* e sua interface.



Fonte: <https://www.vg247.com/2014/05/21/wolfenstein-the-new-order-easter-egg-lets-you-play-classic-wolfenstein/>⁴

Em contexto de cena ou clímax, na narrativa do jogo, a sonoridade pode ser competente para permitir que uma ingênua solução afete o jogador como instante de revelação pujante. Lúcia Santaella (2004, online), em sua obra *Games e Comunidades Virtuais* afirma:

O game é um mundo possível porque, nele, jogador e jogo são inseparáveis, um exercendo o controle sobre o outro. Nele, o jogador aprende as regras implícitas do jogo na medida em que interage com ele, tomando como base um mapa mental da navegação que vai se formando a partir de previsões baseadas na experiência em progresso do próprio jogo.

Murray complementa a ideia acima:

Alguns criadores de jogos fazem bom uso de técnicas cinematográficas para intensificar a força dramática de seus produtos. Por exemplo, o jogo em CD-ROM *Myst* (1993) deve muito de seu

⁴ Acesso em: 17 mar. 2019

poder de imersão a seu sofisticado projeto de som. Cada uma das áreas do jogo é caracterizada por um som ambiente distinto, como o assobio do vento por entre as árvores ou o rebentar das ondas no litoral, reforçando a realidade dos mundos imaginários, que são, na verdade, apenas uma sucessão de imagens estáticas. Objetos individuais também são representados de um modo mais concreto quando pingam, batem e chamam apropriadamente ao serem manipulados. Perambulando por uma sinistra fortaleza escondida, ouço um tema musical que se torna, a cada passo, mais sombrio e agourento, atingindo um ápice tensional quando descubro uma cabeça decapitada. A trilha sonora faz parte da técnica do jogo: ela fornece pistas de que estou clicando com o mouse na direção certa, como as dicas de frio e quente nas brincadeiras de caça ao tesouro. Mas o seu tom não é o de uma brincadeira. Pelo contrário, a solenidade da música reforça minha sensação de estar em contato direto com um terrível ato de perversidade (MURRAY, 2003, p. 63).

Utilizando-se de elementos audiovisuais para evidenciar as possíveis realidades, o processo imersivo pode dialogar com um conjunto de regras naturais de navegação (assim como no círculo mágico) no ambiente do jogo, onde em função de si mesmo pode dispor de gatilhos que geram conexões. Dentre eles, há em evidência a simultaneidade corpórea apontada por Gregersen e Grodal (2009), em que o jogador idealiza sua réplica - em forma de imagem corporal - inserida no mundo primorosamente simulado de um videogame, há uma conversão dessa experiência que resulta na amplificação virtual do corpo de origem, através de uma **projeção e identificação** (GREGERSEN; GRODAL, 2009).

Esses conceitos foram idealizados inicialmente por Edgar Morin (MORIN, 1980) para descrever a identificação do espectador com os dramas dos filmes que leva, no dizer de Edgar Morin, a uma simbiose das vidas imaginárias, um mergulho do espectador no fluxo de vida imaginária do filme, simultaneamente com o mergulho do filme nas emoções do espectador (MORIN, 1980, p. 80). A **projeção** pode ser vista como um vetor que parte do espectador em direção ao filme. Ele projeta suas emoções na vida dos personagens, participa do drama, porque do filme parte um outro vetor em direção a ele trazendo os elementos de **identificação**. É nesse cruzamento que se dá a alquimia das substâncias imaginárias, permitindo a libertação das fadas e dos dragões, num novo tempo e num novo espaço.

O jogo também imita processamentos básicos do pensamento feitos através de imagens. Naturalmente que cada pensamento tem sua elaboração narrativa própria ao contar uma história, ao lembrar fatos, ao planejar o dia, ao sonhar, mas essas

elaborações se utilizam constantemente de imagens. Sendo o jogo, assim como o cinema, a invenção de uma linguagem que se utiliza de imagens, ele tem a princípio um grande poder sugestivo de elaborações narrativas para o pensamento, que aos poucos se utiliza dos movimentos e efeitos cinematográficos para a construção de ideias.

Essa coexistência, fundamentada a partir do período de retorno de gerenciamento do controle de videogame e interação traduzida em tela, se constitui na concepção que atesta o processo de imersão como mais orgânico. Entretanto, é verificado que o curso imersivo não se comporta exclusivamente como transferência direta do jogador para a realidade simulada. Essa, todavia, age igualmente como reverberação da presença em instância virtual, no qual é levado em consideração a contingência de identificação com a narrativa, propósitos e alternativas disponibilizadas pelo jogo eletrônico.

Há jogos digitais que empregam o conceito de agência aliado ao de imersão. De acordo com Murray essa conceituação diz respeito aos resultados e respostas oriundos de nossa interação no processo de simulação do jogador no virtual.

Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Esperamos sentir agência no computador quando damos um duplo clique sobre um arquivo e ele se abre diante de nós, ou quando inserimos números numa planilha eletrônica e observamos os totais serem reajustados (MURRAY, 2003, p. 127).

Ryan (2011), bebe da fonte proposta por Murray (2003) ao afirmar que a imersão se relaciona com o ambiente vivo de impulsos que criam a experiência vivida como uma espécie de estruturação coesa em si mesma, “habilitada a favorecer um sentimento de espacialidade para fins de exploração” (RYAN, 2011, p. 67). Essa afirmação justifica a razão de alguns jogos eletrônicos tratarem a exploração de um espaço que se expande como elemento importante dentro de sua mecânica estruturante.

Além das particularidades facilitadoras do simulacro do real no digital mencionadas anteriormente, existem outros métodos peculiares do processo imersivo e de como os jogadores podem ter experiências. Em evidência, elencamos a diversidade conceitual de imersão exposta por Dominic Arsenault (2005) em sua obra *Dark Waters: Spotlight on Immersion*⁵, em que para os videogames podem existir três tipos distintos

⁵ Águas Escuras: Holofote em Imersão (Tradução nossa).

de imersão: **Sensorial, Sistêmica e Ficcional.**

A imersão sensorial notabiliza, de forma singular, os sentidos do tato e da visão. O sentido do tato se substancializa a partir da coordenação de mecânicas que o jogador exerce para que haja reverberação no mundo digital a partir de um estímulo maquínico. É o caso da resposta do apertar de botões de um controle de videogame. Já o sentido da visão, é representado no processo imersivo a partir do que o jogador visualiza na tela durante o momento de jogo. Murray (2003) assegura que grande parte das ocorrências do processo imersivo sensorial em jogos de videogame apresentam a combinação com a quarta-parede, que aqui é representada tal qual suas origens no teatro, embora aqui referencie a área limítrofe de uma tela que discerne o mundo simulado da realidade.

Esse tipo de imersão se elucida com a aglutinação de atenções que o usuário necessita cultivar. Estas, concretizam uma sucessão de movimentos em controles de videogames que resultam no progresso do protagonista digital em face a impedimentos impostos pela narrativa do próprio jogo como desafio.

A imersão sistêmica traz o envolvimento cognitivo como base do processo que opera por meio de normas latentes presentes no jogo eletrônico. Esse conjunto de regras, através de um mapa mental de navegação, engrandece a experiência do jogador por transformar a vivência na realidade fantástica acessível através da cognição. A compreensão do ambiente digitalizado a partir de sua vivência e as interações com elementos que compõem esse cenário são indícios do processo de imersão Sistêmica. Por exemplo, o jogador após passar por um tutorial de ensino do próprio jogo e suas mecânicas básicas, utiliza as informações aprendidas na realidade fantástica e usufrue da narrativa ofertada progredindo no enredo a partir do que fora ensinado (ver figura 2).

A imersão ficcional se diferencia das duas primeiras principalmente por poder ocorrer mesmo quando o jogador está afastado do aparato tecnológico e suas realidades simuladas. O envolvimento nessa instância se dá a partir da relação com a narrativa, suas causas e motivações. Pensar a história, as personagens e o mundo virtual que os domicilia pode fazer com que o jogador, enquanto consumidor desse tipo de mídia, torne-se imerso, de forma empática, com o que vivenciou. Mesmo desconectado, há possibilidades da subjetividade permitir a imersão. Essa conceituação é aqui representada como o conjunto das condições que torna possível que instâncias individuais e/ou coletivas estejam em posição de emergir como território existencial

auto-referencial (GUATTARI, 1992), permita a imersão. Pensamentos, sonhos e demais territórios possíveis são categorizados como ambiências dessa imersão.

Figura 2 – Tutorial inicial de ataque do jogo “*Uncharted 3*”⁶, de 2011, onde o jogador deve pressionar um botão do controle de videogame para prosseguir.



Fonte: Imagem retirada da mídia física (Blu-Ray) de *Uncharted 3* pertencente aos autores.

Massarolo e Mesquita (2014, p. 56), na obra *Imersão em Realidades Ficcionalis*, completam que “essas três formas de imersão ajudam na compreensão dos elementos envolvidos em seu processo de envolvimento do sujeito nas realidades ficcionais”.

Valiant Hearts: The Great War e processos imersivos.

No ano de 2010, os primeiros esboços para *Valiant Hearts: The Great War* tomavam forma no estúdio Ubisoft Montpellier, no sudeste da França. O diretor de arte Paul Tumelaire havia iniciado desenhos dos personagens e narrativa em conjunto de Yoan Fanise, diretor de conteúdo e áudio do jogo⁷. Entretanto, o título foi lançado apenas em 2014, em tributo ao centenário da Primeira Grande Guerra.

Categorizado como um título 2D *side-scrolling*⁸ de aventura e *puzzle*⁹, *Valiant*

⁶ Jogo desenvolvido e lançado por *Naughty Dog*, em 2011, exclusivamente para as plataformas *PlayStation 3* e *PlayStation 4*.

⁷ Conteúdo retirado do Blog Oficial de *Valiant Hearts: The Great War*. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/valiant-hearts/>. Acesso em: 19 mar. 2019.

⁸ Gênero de jogo eletrônico em que a ação é vista lateralmente e os personagens tendem a se locomover entre a esquerda e a direita.

⁹ Quebra-cabeças dinâmicos e interativos, que quando montados ou concluídos, garantem progresso na narrativa por meio de recompensas.

Hearts: The Great War é ambientado durante a Grande Guerra a qual homenageia, girando em torno de destinos cruzados, em um mundo desolado pela história, baseado em testemunhos e cartas reais, algumas das quais jamais foram enviadas na época¹⁰. Ainda, o título é apoiado pela *Mission Centenaire 14-18*¹¹, uma organização de historiadores de origem francesa, encarregada de reconhecer projetos inovadores a respeito da Primeira Grande Guerra, com missão de preservar a memória e identidade.

Os protagonistas exibidos na intriga do jogo empenham-se na sobrevivência diante do pavor da Primeira Guerra Mundial, pelos arvoredos do interior francês, nas sombrias trincheiras e pradarias ensanguentadas. Em *Valiant Hearts: The Great War*, as existências dessas personagens se conectam em condição imanente durante a narrativa do jogo. Nessa instância, afetos diversos reincidentem sobre cada um, durante o momento em que lutam para resguardar o âmago humano perante as ojerizas do evento histórico em vigor. O jogo é facilitado para as plataformas de videogame *PlayStation Vita*, *PlayStation 3*, *PlayStation 4*, *Xbox 360* e *Xbox One*. Igualmente alcançou aparatos móveis com assistência *Android* e *Apple*, e por fim, computadores pessoais.

Considerar os processos imersivos em *Valiant Hearts: The Great War* significa ponderar acerca dos cinco personagens centrais da trama, que outrora banais, são inalados para a realidade conflituosa da Primeira Guerra Mundial. A dúvida de nunca saber se cada um tornará a abraçar os entes queridos é um elemento imaginário que atravessa a narrativa do jogo e promove a imersão numa forma de fantasia real e realidade fantástica, pois os fatores de projeção e identificação mesclam as possibilidades de distinção do real aprofundando a experiência da imersão.

No desenrolar da história o jogador descobre objetos como canetas, capacetes e medalhas, que o usuário pode interagir, conhecendo seu contexto diante daquele momento histórico, no ambiente de jogo. O designer de jogos e níveis da Ubisoft Montpellier, Simon Chocquet-Bottani, diz que trabalhar em ‘*Valiant Hearts: The Great War*’ foi uma experiência diferente de tudo o que já havia feito antes, pois o ambiente de trabalho estava, literalmente, rodeado de cartas dos soldados e objetos reais da

¹⁰ Dados obtidos de entrevista realizada com o diretor de desenvolvimento do jogo, Adrian Lacey. Disponível em: <https://www.gamereactor.pt/grtv/135604/>. Acesso em: 19 mar. 2019.

¹¹ Portal oficial do projeto *Mission Centenaire 14-18* disponível em: <http://centenaire.org/en>. Acesso em: 19 mar. 2019.

Primeira Guerra Mundial (ver figura 3), assemelhando-se mais a um mini-museu (UBISOFT, 2014, online).

Figura 3 – Itens colecionáveis de Valiant Hearts: The Great War.



Fonte: <https://www.trueachievements.com/n15964/valiant-hearts-the-great-war-wants-memorabilia>.

Os objetos colecionáveis, digitalizados do real para o virtual, estão escondidos entre os estágios que serão explorados pelo jogador, na pele de um dos cinco protagonistas. Para encontrá-los, é preciso atentar para a ambiência digital. Por exemplo, ao controlar o francês Emile na comuna Neuville-Saint-Vaast, o jogador se encarrega de escapar furtivamente de uma caravana de militares adversários. Durante a fuga, é possível interagir com um periscópio. Ao ativar o botão de ação para apanhar o item, uma pausa no momento de jogo se estabelece e é possível ver em formato de “*pop-up*”, uma janela com a foto de um periscópio e um texto explanando seu real objetivo e utilidade no contexto da guerra (ver figura 4). Essas porções de veracidade, quando inseridas no jogo até o contato com o jogador, podem estreitar laços e conexões entre o real e virtual, possibilitando o processo imersivo de forma mais clara.

Figura 4 – Itens colecionáveis dentro do jogo e suas descrições.



Fonte: Imagem retirada da mídia digital de *Valiant Hearts: The Great War* pertencente aos autores.

O som substancializado em *Valiant Hearts: The Great War* pode ser do mesmo modo motor significativo da imersão. Do ruído das artilharias pesadas à infantes lacrimejando, simulando o real no virtual, a sonoridade se mescla à trilha sonora, em encargo possivelmente enternecedor. A paisagem sonora também pode trazer veracidade, visto que diversos locais que foram palco da Grande Guerra, como a cidade francesa de Verdun, tiveram seus sons ambientes gravados e inseridos no jogo, compondo a narrativa. Os gráficos também trazem vida a um espectro de imagens fidedignas representadas na ambiência digital. *Valiant Hearts: The Great War*, não é um jogo de guerra como outros títulos populares dos videogames. Entretanto, trata-se de um jogo sobre a guerra. Através dos uniformes das tropas, das planícies verdejantes de um continente europeu, do firmamento constelado de uma noite gélida, ou até mesmo do semblante de familiares afastados pelo conflito em vigência, as representações imagéticas dos gráficos do jogo podem transparecer os impulsos dos personagens.

Essas diversas possibilidades imersivas supracitadas levam o jogador a distintas nuances e viabilidades de conexões e relações humano-maquínicas quando em contato com o jogo. Levando em consideração as conceituações de como os processos imersivos podem se materializar e influenciar jogadores (ARSENAULT, 2003), é

primordial que sejam identificadas em distintas ocorrências em *Valiant Hearts: The Great War*.

Figura 5 – A personagem belga e enfermeira Anna, cuidando dos feridos nas trincheiras, em *Valiant Hearts: The Great War*.



Fonte: Imagem retirada da mídia digital de *Valiant Hearts: The Great War* pertencente aos autores.

A imersão Sensorial, que concerne os sentidos principalmente da visão e do tato, consegue ser distinguida nessa instância quando interpretada através do foco, aplicação e dedicação do jogador no que diz respeito ao que precisa ser executado para que se prospere na narrativa de *Valiant Hearts: The Great War*. Quando os protagonistas estão sob o controle do jogador e necessitam se ocultar em trincheiras, gradeados e escombros para não serem subjugados por soldados adversários, é requerido do jogador uma espécie de atenção à ambiência digital. Essa atenção pode lidar com canhões de luz inimigos, o lado da tela do jogo para qual o adversário olha, o movimento das adversidades no mesmo cenário e até mesmo a rapidez com que o personagem controlado se desloca a partir do reflexo do jogador em pressionar os respectivos botões de um controle em tempo hábil para desencadear tal ação.

A figura 6 traz exemplo onde o personagem francês Emile precisa se esconder nas trincheiras enquanto inimigos em um posto de observação fazem vigília com binóculos e canhões de luz. Quando os adversários mudam o foco do olhar

momentaneamente, é a deixa para que o jogador controle Emile até a próxima zona segura, no caso, um posto médico como indicado pelas placas no caminho.

Figura 6 – O personagem francês Emile fugindo de adversários nas trincheiras, em *Valiant Hearts: The Great War*.



Fonte: Imagem retirada da mídia digital de *Valiant Hearts: The Great War* pertencente aos autores.

Considerando o segundo tipo de imersão proposto por Arsenault (2005), a Sistêmica, têm-se em evidência a esquematização cognitiva que se forma na consciência do jogador através de uma espécie de literacia da cultura de jogos que se firma em tutoriais programados nos mesmos. Além disso, o conhecimento das regras subentendidas de um título a partir da experimentação pode garantir a imersão Sistêmica. Saber que ser atingido por projéteis no jogo garante seu fim, faz com que o jogador compreenda que deve manter distância de certos objetos hostis. Assim como uma área de arame farpado requer um alicate para ser atravessada.

Valiant Hearts: The Great War exemplifica essa possibilidade imersiva quando apresenta ao jogador pela primeira vez o passo a passo em forma de tutorial para jogar uma granada (ver figura 7). O momento, com o personagem Emile outra vez, ocorre durante o treinamento de seu batalhão em Saint-Mihiel, após a convocação na guerra que o deixou longe de sua filha e neto. Nessa instância, é informado que a linha

pontilhada que apenas o jogador vê, consiste na trajetória do projétil. Enquanto um botão de ação representa a liberação do mesmo. Essa instância pode se categorizar como uma das primeiras chances de avolumar uma abrangência cognitiva no jogo.

O jogo não apresenta esse passo a passo outra vez se não apenas nesse tutorial. É inferido que assim como o personagem Emile aprende pela primeira vez como fazê-lo, o jogador também o faz. Além de estimular a projeção-identificação com o personagem, a prática de tutorial espera que o jogador lembre desse comando, pois usará o mesmo, dessa vez sem as instruções básicas, ao longo do jogo.

Figura 7 – Tutorial de lançamento de granadas, em *Valiant Hearts: The Great War*, para a plataforma *PlayStation 4*.



Fonte: Imagem retirada da mídia digital de *Valiant Hearts: The Great War* pertencente aos autores.

Por último, é necessário considerar a imersão Ficcional, que remete à assimilação da narrativa e demais elementos que compõem o jogo pelo jogador. Esse quadro, conforme informado anteriormente, é o único que pode ocorrer longe do contato com o aparato tecnológico e o jogo em si. Aqui, vem à tona as instâncias onde se pensa o jogo fora do círculo mágico. Por exemplo, quando o consumidor da mídia especula acerca do final do jogo enquanto ainda está na metade da trama; ou quando territórios de pensamentos ou campo dos sonhos com algum elemento que lembram o jogo, como personagens ou trama da Primeira Guerra Mundial, emergem.

É oportuno mencionar a existência de participações de sociabilidade nesse processo, em fóruns e comunidades virtuais que tenham o jogo como temática de

discussão¹². Ao mesmo tempo, conversas informais entre indivíduos, que tomem o jogo em pauta, podem ser consideradas exemplos de imersão Ficcional, em diferentes níveis de interação.

Considerações finais

Valiant Hearts: The Great War é uma excursão pelo pretérito de nossa civilização. Suas particularidades, que possibilitam e ocasionam uma prática imersiva para o usuário, facilitam o transporte para uma realidade primorosamente simulada através de uma preservação de anseios, aspirações e compadecimento pelos indivíduos que experimentaram o período da Primeira Grande Guerra. Dos diversos tragados para essa realidade histórica, poucos gozaram do ensejo de encontrar outra vez familiares e entes queridos. Todavia, o jogador, enquanto companheiro de intrépidos sobreviventes, compreende os cotidianos despedaçados, e mesmo que a matéria, ficcional ou não, tenha regressado à poeira, o martírio ainda persiste. Afeiçoar-se de reminiscências, e não abandonar os chamados corações valentes, é possibilidade do jogo.

Nesse âmbito, é assegurado um pressuposto transporte originado dos caminhos existentes no jogo. Discorrendo o tratamento sobre *Valiant Hearts: The Great War*, o estudo de caso permitiu observância do apurado teórico, a partir da revisão bibliográfica e utilizando-se de critérios da categorização. As especificidades do jogo, elencando sua produção e contexto, foram demonstradas, ilustrado o potencial imersivo de condução do jogador ao cenário da Primeira Guerra Mundial.

Em face aos apurados das identificações dos caminhos imersivos do jogo, faz-se relevante destacar que a partir do emprego de diversos mecanismos narrativos, os objetivos da pesquisa foram atingidos. Contudo, as possibilidades destacadas não esgotam ou excluem outros procedimentos pelos quais o jogador pode estabelecer uma conexão e relação empática com a realidade digital do jogo.

Escutar o ruído dos disparos, experimentar a chuva severa nas trincheiras, cheirar a pólvora úmida e sofrer a palpitação do combate, foram estados sentidos por muitos envoltos no contexto da Guerra. Todavia, a oportunidade de assimilar o que

¹² Fórum *Outer Space*, em tópico dedicado a *Valiant Hearts: The Great War* disponível em: <https://forum.outerspace.com.br/index.php?threads/x360-x01-ps3-ps4-valiant-hearts-the-great-war-ubigod-o-o.347932/>. Acesso em: 20 mar. 2019.

certos indivíduos realmente sentiram é ofertada na imersão nesse mundo elaborado de narrativa, afetos e experiências.

Referências

ARSENAULT, D. **Dark waters: spotlight on immersion.** In: Game on North America 2005 conference proceedings, 2005, p. 50-52.

BROCKMEIER, J.; HARRÉ, R. **Narrativa: problemas e promessas de um paradigma alternativo.** Psicologia: Reflexão e Crítica, Porto Alegre, v. 16. n. 3, p. 525-535, 2003.

GADAMER, H. G. **Verdade e Método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica.** Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

GREGERSEN, A.; GRODAL, T. Embodiment and interface. In: PERRON, B.; WOLF, M. (Org.). **The video game theory reader 2.** New York: Routledge, 2009.

GUATTARI, F. Da produção da subjetividade. In: GUATTARI, F. **Caosmose: um novo paradigma estético.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

MASSAROLO, J.; MESQUITA, D. **Imersão em realidades ficcionais.** In: Revista Contracampo, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Págs: 46-64.

McMAHAN, A. Immersion, engagement, and presence: a method for analyzing 3-D video games. In: WOLF, M. J. P.; BERNARD, P. **The Video Game Theory Reader.** New York: Routledge, 2003.

MORIN, E. **O cinema ou o homem imaginário.** Lisboa: Moraes Editora, 1980.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Couzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

RYAN, M. L. **Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media.** Baltimore: Johns Hopkins, 2001.

SANTAELLA, L. **Games e comunidades virtuais.** In: Catálogo da exposição hiPer>relações eletro//digitais. Porto Alegre: Instituto Sergio Motta, Santander Cultural, 2004. Disponível em:
<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>. Acesso em: 17 mar. 2019.

UBISOFT (França). **The Valiant Hearts at Ubisoft Montpellier.** 2014. Disponível em:
<http://blog.ubi.com/en-GB/valiant-hearts-ubisoft-montpellier/>. Acesso em: 17/mar/2019.