

# Narrativas em games de guerra: single player, on-line e realidade, encontros e desencontros

Helton Costa<sup>1</sup>

## Resumo

Nesta pesquisa, descrevemos e analisamos de que maneira as narrativas dos jogos de guerra, tendo como exemplo o game “Call of Duty 2” versão para computador, se aproximam da realidade histórica dos acontecimentos que descreve e de que maneira o mesmo jogo quando jogado em rede pode ter uma narrativa diferente da realidade dos acontecimentos em que está inserido. A partir de análise de algumas fases do jogo na versão single player (homem versus computador) será feita uma comparação com a versão “on-line” (jogada em rede na Internet, homem versus homem) e com as duas versões, um comparativo com os fatos históricos que compõem a narrativa do jogo. Em princípio acredita-se que na versão single player a narrativa do jogo segue uma cronologia idêntica à da realidade e que esta realidade é quebrada quando jogada na versão on-line de Call of Duty.

**Palavras-chave:** Narrativa, realidade, game, Call of Duty 2.

---

<sup>1</sup> Helton Costa é Bacharel em Comunicação Social/Jornalismo e pós-graduado em Estudos da Linguagem pelo Centro Universitário da Grande Dourados – Unigran e mestre pela Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho” – UNESP, professor de ciberjornalismo da Unigran, e-mail [h\\_costa@hotmail.com](mailto:h_costa@hotmail.com).

## Introdução

Este artigo busca analisar de que maneira o mesmo jogo quando jogado em plataformas diferentes pode apresentar narrativas tão diversas, ao ponto de uma delas seguir a realidade e da outra destruir a linearidade desta mesma realidade, no caso em questão, a da II Guerra Mundial.

O tema foi escolhido porque o jogo Call of Duty II ainda é muito popular entre fãs de jogos temáticos que muitas vezes o jogam e não se dão conta de que os eventos transmediados de fatos históricos para o computador estão seguindo uma seqüência histórica pré-definida no momento da programação do game, além de que, não havia até antes desse trabalho uma análise específica de Call of Duty 2 e a realidade que ele reproduz, realidade essa só quebrada quando praticada na sua versão on-line.

Na primeira parte do trabalho será feita uma contextualização do que é realidade, um breve histórico dos games, de Call Of Duty II e suas diferentes maneiras de jogabilidade e do que foi a II Guerra Mundial, para depois ser feita a comparação entre as formas de jogar single player e on-line frente à realidade.

### 1.1 Realidade

O conceito de realidade que optamos por utilizar neste trabalho é a mesma apresentada pelo Dicionário Aurélio, na parte onde diz que realidade é algo que tem “existência efetiva”, “coisa real”. Porém, a realidade na qual nos basearemos para análise dos fatos relatados nos games, são também fatos construídos a partir da visão dos vencedores da II Guerra Mundial, sendo, portanto, “história escrita pelos vencedores”, representando assim um recorte dessa realidade, uma parte da verdade sobre os acontecimentos que se desenrolaram entre 1939 e 1945.

Servirá de base para comparações entre Call of Duty 2/single player e os fatos históricos a coleção “70º Aniversário da II Guerra Mundial 1939-1945” da Editora Abril, que também será utilizada para comparar a desconstrução da realidade em Call of Duty 2/on-line. A coleção foi escolhida por ser a mais atual no Brasil (é de 2009/2010), referente à II Guerra Mundial.

### 1.2 Breve histórico dos games

Segundo Reis (2005) os primeiros jogos de vídeo game são do ano de 1958 e resultaram de pesquisas militares norte-americanas no contexto da Guerra Fria. Saído do campo militar, os jogos foram sendo aperfeiçoados ao longo dos anos, ganhando atualizações e se tornando populares entre os usuários que tinham a possibilidade de acoplar os controles à uma TV e jogar os games.

Em quase 30 anos de games, Reis (2005) observa que o mercado foi ficando “inflado” de produtos que eram muito semelhantes entre si, o que causou uma baixa no mercado de games, ocasionando a perda de qualidade dos

produtos e desestimulando os consumidores à fazer novas aquisições, já que não havia novidades, apenas repetições.

*“O famoso crash do videogame em 1984 ocorreu devido à enorme quantidade de jogos ruins lançados no mercado, trazidos principalmente pela Atari, afastando o consumidor norte-americano das lojas, levando à quebra de quase todas as empresas do ramo”. (REIS, 2005, p.62)*

Foi nesse momento que o jovem Bill Gates, anunciou a criação de um microcomputador para substituir os imensos aparelhos até então utilizados. O ano era 1983 e com a invenção de Gates, vieram também os primeiros estudos de games para computadores. Pela primeira vez a TV deixava de ser a única plataforma para que jogadores de todo o mundo “embarcassem” em uma realidade virtual e pudessem jogar seus games.

*“Buscando a tendência do mercado na época, um jovem executivo chamado Bill Gates (fig.39), com sua empresa Microsoft, anunciava um acordo com a japonesa Ascii para criação do padrão aberto MSX, que seria um computador rápido, flexível e barato para concorrer de frente com o IBM PC, que dominava o mercado. O MSX era conhecido pelo seu alto desempenho, muito à frente da concorrência; sua placa de vídeo permitia mostrar até 16 cores simultâneas, sendo que os PCs utilizavam monitores de fósforo verde ou preto e branco, com a variação de no máximo 4 tonalidades”. (REIS, 2005, p.61)*

Para a época, a idéia de Gates foi uma revolução e mais uma vez, assim como acontecera antes, no final da década de 50, teve início uma nova corrida tecnológica para não ficar para trás no mercado de criação de games, desta vez para computadores. É então que entra em cena aquela que ainda hoje é a gigante do mundo dos games para computadores, a Microsoft, justamente a empresa do então jovem na década de 80, Bill Gates.

*O primeiro console da Microsoft chamado de Xbox foi lançado em 15 de novembro de 2001 nos Estados Unidos. A gigante dos PCs, resolveu entrar para valer no mercado de videogame. Não era a primeira vez que uma empresa americana tentava levar uma fatia deste valiosíssimo mercado dominado pelas gigantes japonesas. A chegada do Xbox muda definitivamente uma série de paradigmas, pois se pensava que o videogame seria absorvido pelo computador, mas o que se verificou foi o contrário. O videogame parece ter conquistado seu lugar dentro de nossa cultura, já que virou um bem tecnológico muito sofisticado e relativamente caro. (REIS, 2005, p.94)*

O ano de 2001 marcaria um novo momento na história dos games. Agora sabendo que o mercado se dividiria entre aqueles que preferem o jogo nos consoles tradicionais de games, com o uso da TV e aqueles que prefeririam utilizar o computador, as empresas e principalmente as apoiadas pela Microsoft, produziriam as duas plataformas, situação que vigora até os dias atuais, com lançamentos simultâneos dos dois tipos de produtos.

*“É impossível prever o futuro que cerca o mundo do entretenimento eletrônico, pois, dia após dia, surgem diferenciais para revolucionar o mercado. Máquinas mais potentes, jogos revolucionários com enredos marcantes e uma qualidade gráfica impressionante tendem a aparecer sempre para motivar uma indústria que cresce a cada ano que passa. Não estamos falando de um passado muito distante, há exatamente 47 anos tudo começou, de*

*uma maneira simples, mas que foi conquistando seu espaço no cenário mundial. Em todos esses anos, houve uma mudança bastante significativa nesse universo, os antigos joguinhos como Pong, Pacman, entre outros, deram espaço a verdadeiras produções cinematográficas, com enredos, histórias envolventes. Existe uma grande preocupação com as empresas cinematográficas em desenvolver os games baseados em filmes, e filmes baseados em games, utilizando atores renomados que cedem suas imagens. (...) Os jogos eletrônicos estão cada vez mais alcançando seu espaço, e a tendência é aumentar o número de adeptos, fazendo desta arte, única". (REIS, 2005, p.100-01)*

### 1.3 Call of Duty 2

Call of Duty 2, ou na tradução livre do nome do game do inglês para o português, "Chamado para o dever" é a transmediação de um primeiro título homônimo sobre II Guerra para vídeos games comuns (com uso de TV) para computadores. O game foi desenvolvido pela Infinity Ward e editado pela Activision em 2005. (ACTIVISION, 2012<sup>2</sup>)

No game o jogador pode interpretar quatro personagens diferentes, sempre contra os nazistas e tropas alemãs. O jogador pode usar o avatar do soldado Vasili Koslov (Rússia), que é baseado no atirador Vasily Zaitsev, que realmente existiu e se consagrou como o maior atirador de elite da antiga União soviética com fontes variando entre 400 e mil mortes no currículo, principalmente durante a Batalha de Stalingrado. (MIRHAN, 2006, disponível em [http://www.vermelho.org.br/coluna.php?id\\_coluna\\_texto=154&id\\_coluna=25](http://www.vermelho.org.br/coluna.php?id_coluna_texto=154&id_coluna=25) , acesso em 08/10/2012 às 20h)

Outra personagem é o sargento John Davis (Inglaterra), que luta na África, contra as tropas de Erwin Romell. Outro avatar inglês é o comandante de tanques David Welsh. Os norte-americanos são representados pelo Cabo Bill Taylor.

Em Call of Duty 2 são 10 capítulos e 27 missões. Por se tratar de uma game extenso, o que não caberia em apenas um artigo científico, optamos por comparar as quatro primeiras fases de cada um das personagens acima citadas. Logo será feito o comparativo com as histórias reais das campanhas de "Stalingrado", "A Batalha de El Alamen", que é válida para as personagens inglesa e por último a tomada da praia da Normandia, no setor "Pointe Du Hoc", próximo à cidade francesa de Caen. Antes, porém, é preciso descrever de maneira breve o que foi a II Guerra Mundial, para depois avançar na jogabilidade do jogo e nas possíveis comparações a serem desenvolvidas.

## 2. A Segunda Guerra Mundial, um episódio sem precedentes

A Segunda Guerra Mundial é um dos assuntos que ainda hoje causam controvérsias, revisionismos, influenciam obras cinematográficas, e estudos acadêmicos periódicos sobre um dos períodos considerados por muitos um dos mais conturbados da humanidade, que de 1939 a 1945 ceifaram da face da Terra, mais de 60 milhões

<sup>2</sup> [http://store.activision.com/store/atvi/en\\_US/pd/productID.222778400?resid=UHOPWAoHArEAADpCSD0AAA-Ae&rest=134975061450](http://store.activision.com/store/atvi/en_US/pd/productID.222778400?resid=UHOPWAoHArEAADpCSD0AAA-Ae&rest=134975061450)

de vidas humanas entre civis e militares (LOPES, 2005, p.03).

A política Mundial que vivemos hoje também foi afetada pela forma como o mundo foi “dividido durante a Segunda Guerra Mundial”, pois foi ela quem definiu algumas das fronteiras hoje existentes no mundo. (Revista Grandes Guerras, Grandes Conflitos, 2003, p.16).

Para tentar entender como teve início o conflito é preciso retornar ao período da 1ª Guerra Mundial (1914-1919), quando devido a uma disputa local entre o Império Austro-Húngaro e a Sérvia o confronto tomou proporções mundiais após o assassinato do herdeiro do trono Austro-Húngaro, Francisco Ferdinando, por sérvios. (Revista Grandes Guerras, Grandes Conflitos, 2003, p. 05).

Depois de vários anos de conflito, os impérios centrais sucumbiram estagnados por vários anos de guerra. As conseqüências do conflito se estenderiam por muito tempo, e levariam anos mais tarde, a eclosão de uma nova guerra, a Segunda Guerra Mundial, devido a forma como o continente ficou reorganizado após seu desfecho, e também devido às condições humilhantes que a Alemanha foi exposta no final do conflito, com a assinatura do Tratado de Versalhes. (Revista Grandes Guerras, Grandes Conflitos, 2003, p. 06).

Foi mesmo o Tratado de Versalhes que faria o “caldeirão europeu” ferver mais uma vez. Ele previa além da desmilitarização da Alemanha, o pagamento de indenizações aos países vencedores, mas deixava brechas neste processo.

*“As potências vencedoras permitiram que deixassem de ser cumpridos certos itens estabelecidos dos tratados, o que provocaria o ressurgimento do militarismo e de um agressivo nacionalismo na Alemanha.” (Revista Grandes Guerras, Grandes Conflitos, 2003, p. 15).*

Desemprego, crises econômicas, revanchismo, uma combinação perfeita para um “salvador da pátria”. Surge aí a figura de Adolf Hitler (1889-1945, Áustria-Alemanha), ex-combatente da Primeira Guerra Mundial, bom orador, membro do partido Nacional Socialista, que através da junção dos dois nomes, tornou-se mais conhecido como Nazista. Ela falava em público com destreza, e foi assim que conseguiu reerguer o partido, que na década de 20 ia de mal a pior. (KENSKI, 2003, p. 66).

Em 1923, Hitler tentou um golpe de Estado, foi preso e ficou 13 meses na cadeia, período onde escreveu seu livro “Mein Kampf” (Minha Luta). O partido nazista militou até 1929, quando uma crise econômica fez seu discurso de recuperação econômica e ódio, tão comum após o final da Primeira Guerra Mundial voltassem à tona, bastou para que o nazismo voltasse à moda novamente. Em 1930, de 12 cadeiras antes ocupadas no Parlamento Alemão, eles saltaram para 107. Hitler então decidiu concorrer às eleições em 1932, perdeu. Tentou junto ao presidente Paul von Hindenburg, o cargo de chanceler, não teve sucesso de novo. Em 1932, o chanceler escolhido pelo presidente também tentou um golpe, e dissolveu o Congresso. (KENSKI, 2003, p. 66)

Hitler empolgado tentou entrar no pleito eleitoral, perdeu de novo, mas como havia apoiado o presidente na época do golpe, foi indicado como chanceler, com o amplo apoio da classe operária e de industriais, não demorou para que os ruralistas também o apoiassem. Em 1933, ele assumiu seu cargo, com o apoio dos conservadores, que viam nele um fantoche, se enganaram. *“Como você deve imaginar, a decisão dos conservadores figura*

hoje na galeria das maiores idiotices já feitas por um grupo político". (Revista Super Interessante, 2003, p. 67).

Já idoso, o presidente alemão, Paul von Hindenburg, faleceu em 1934 e Hitler assumiu o poder pleno do Executivo. Começou a armar-se, mesmo proibido pelo Tratado de Versalhes.

Em 1936, já preparado para um conflito, Hitler ocupou a região do Reno, uma região entre a Alemanha e a França. Depois anexou, em 1938, seu país de origem, a Áustria e ainda a retomou os "sudetos", uma região alemã da Tchecoslováquia. Em 1939 foi a vez da Polônia. Começava oficialmente a Segunda Guerra Mundial. De 1939 a 1942 a Alemanha, Itália e Japão que tinham feito pactos de combaterem unidos já dominavam quase toda a Europa, o extremo oriente e algumas partes da África. (ARANHA, 2004, p.08).

Os aliados revidaram e depois disso os combatentes do Eixo foram recuando. Em 1943 a Itália foi invadida, em abril de 1945 a Alemanha se rendeu após o suicídio de Adolf Hitler e em agosto, após um bombardeio atômico à Hiroshima e Nagasaki, foi a vez dos japoneses capitularem. (ARANHA, 2004, p.08).

O Brasil também esteve na II Guerra e foi colocado para abrir caminho para o avanço aliado rumo ao norte da Itália, por meio da Força Expedicionária Brasileira - FEB. Mal treinados, e com temperaturas abaixo de 0°C, os soldados brasileiros penaram para conseguir bons resultados. Depois de avançar de agosto a outubro de 1944, de novembro a dezembro, os soldados tiveram que estacionar perto de Monte Castelo, no Vale dos Apeninos e só saíram daí em fevereiro. Depois prosseguiram o avanço até alcançar as fronteiras francesas, já em maio, o mês da Vitória Aliada na Europa (Dia V). (MAXIMIANO, 2010)

Em 239 dias de ação, a FEB fez mais de 20 mil prisioneiros alemães, mas perdeu mais de 451 soldados mortos em combate e aproximadamente 1,6 mil feridos, acidentados e desaparecidos em combate. (MAXIMIANO, 2010)

No dia 8 de maio a guerra acabou na Europa. Os brasileiros foram voltando para casa aos poucos, em frações, assim como haviam chegado. A Segunda Guerra só terminaria de vez com o ataque nuclear americano à Nagasaki e Hiroshima, isso já mês de agosto de 1945 (MAXIMIANO, 2010)

Mesmo tendo lutado na II Guerra, o Brasil não aparece em Call Of Duty 2, afinal, o front onde combatiam os brasileiros era considerado secundário, de menor importância para as operações que se desenrolavam na África, Europa e Ilhas do Pacífico. Até mesmo a Campanha do Pacífico foi deixada de lado pelos idealizadores de Call of Duty 2, e só foi explorada em Call Of Duty 5 – World at War (2009).

## **2.1 Call of Duty 2/single player: comparações**

O game pode ser jogado tanto contra o computador (single player) como contra outras pessoas através de redes da Internet (on-line ou multi-player). Quando jogado contra o computador, há uma lógica pré-estabelecida, que faz com que o jogador precise cumprir determinadas tarefas para alcançar os objetivos da partida, objetivos esses, já subordinados à ordem em que os fatos se deram segundo a historiografia oficial.

No primeiro capítulo, missão 1 do Cabo Bill Taylor (EUA), no desembarque da Normandia, setor Point Du

Hoc, por exemplo, é reproduzido além da praia francesa, o penhasco onde estavam alocados os soldados alemães que defendiam a praia e cabe ao avatar escalar o penhasco, desmontar o aparato de defesa alemão e cumprir assim a missão.

O mesmo processo é descrito no livro nº 23 da coleção “70º Aniversário da II Guerra Mundial 1939-1945” da Editora Abril, página 98. O objetivo do desembarque era neutralizar uma bateria de morteiros de seis peças de 15 cm, que poderia ser devastadora para o desembarque de tropas aliadas em solo francês. Para isso, foram escolhidos 225 soldados para acabar com essas peças que estava em cima de uma escarpa de mais de 30 metros.

*“Começou a dar errado desde o princípio. Por um erro de navegação, o grupo de assalto chegou com quase 40 minutos de atraso. O intenso bombardeio naval havia provocado enormes crateras e derrubado parte da escarpa de mais de 30 m de altura. Em cinco minutos, os primeiros rangers estavam no topo, mas, não encontraram os canhões, que haviam sido transferidos para o interior, dias antes, por causa dos intensos bombardeios aéreos”. (COLEÇÕES ABRIL, 2009, p.98)*

A história do game segue essa mesma linha, com soldados se escondendo nas crateras, subindo o monte através de cordas e depois partindo para o corpo-a-corpo com os alemães. Só depois de vencidos os alemães do litoral é que o jogador pode avançar para dentro do continente e começar a busca pelos canhões, exatamente igual à vida real. Os alemães do game também resistem e impõem duras baixas aos aliados. Porém, no final são vencidos.

*“Diante da resistência alemã, os rangers conseguiram sair da colina apenas dois dias depois. No entanto, os três canhões da bateria original que estavam intactos (155 mm e GPF franceses) foram finalmente encontrados e neutralizados” (COLEÇÕES ABRIL, 2009, nº23, p.98)*



Figura1 : Imagem da esquerda da tomada real de Pointe du Hoc e a da direita, a representação do game

Outro caso semelhante é do avatar Vasili Koslov, que começa sua luta tendo como arma um fuzil em meio à caos enorme, em uma troca de tiros em meio aos escombros da cidade de Stalingrado, arrasada pela ocupação alemã. Nesse cenário de destruição o soldado tem a missão de acabar com as tropas alemãs e destruir seus

pontos de comunicação, em um combate rua por rua, mas uma vez fidedigno ao que foi observado na vida real.

*“Combates Urbanos: a inconseqüente tentativa de conquistar Stalingrado exigiu que os soldados alemães combatessem por cada rua, cada edifício, cada fábrica. (...) As unidades de combate alemãs e soviéticas dizimavam-se em uma velocidade assustadora, ficando à beira da aniquilação. Em poucos dias, um regimento podia ter seus efetivos reduzidos ao de um batalhão e, se não se retirasse de linha, em pouco tempo não teria mais homens do que uma companhia”. (COLEÇÕES ABRIL, nº17, 2009, p. 36 e 84.)*



Figura 2: Imagem de Stalingrado real e à direita a Stalingrado de Call Of Duty 2

Mais para frente os soldados ingleses lutam contra tropas alemãs no Egito e na Argélia. São lutas corpo à corpo e batalhas de tanques. Na batalha de “El-Alamein” o jogador pode variar entre as personagens John Davis (Inglaterra) e o comandante de tanques David Welsh, também inglês. Na batalha real, a cidade só foi tomada após quatro meses. A situação é descrita em uma batalha noturna. Mais uma vez, o game imita a história.

*“Os pontos de resistência do Eixo suportaram muito mais do que o esperado e Montgomery [general inglês] teve de refazer seus planos originais. Foram necessárias muitas horas para um avanço de pouco mais de 3 km. (...) Depois de um novo ataque noturno em que a infantaria, após avançar 6 km, conseguiu posicionar-se adequadamente para que os tanques avançassem, estes atacaram com determinação na manhã do dia 04 de novembro”. (COLEÇÕES ABRIL, nº18, 2009, p.126 e 127)*



Figura 3: Soldados ingleses em El Alamein e em Call of Duty 2



Nesses casos apresentados é possível notar que a realidade, ou pelo menos, o recorte ao qual está vinculada, é reproduzida na íntegra no game em questão, transmediando de uma mídia imóvel, mas ainda material, que são os livros ou relatos dos fatos por algum meio, para a realidade virtual de Call Of Duty 2. É aí que começam as questões das transmediações em relação à realidade virtual, afinal, ela permite ao jogador “pausar o caos” da batalha, o que não poderia acontecer em um ambiente real.

Carvalho (ano), explica que *“a Realidade Virtual proporciona a oportunidade de vivenciar experiências, maior motivação aos participantes, desenvolver o trabalho no próprio ritmo do usuário, além de seu poder de ilustração muito maior do que em outras mídias”*. (CARVALHO, 2000, disponível em <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=936>, acesso em 08/10/2012, acesso às 20h01)

No entanto, mesmo que ele interrompa o jogo, quando ele voltar não terá sido modificada a realidade à qual o jogo está submetida e por consequência, as ações que o jogador desenvolver terão como resultado final, a confirmação daquilo que fora do jogo aconteceu durante a campanha em que ele está envolvido no game.

Por mais que ele “lute” de formas diferentes na partida, o resultado será o mesmo que o da vida real: uma repetição de eventos históricos pré-condicionados e predefinidos por um programador de jogos, que por sua vez se baseou no evento da II Guerra Mundial.

No entanto, o jogador de Call of Duty 2, deve ter uma familiaridade com os eventos históricos, de modo que aquilo que o programador do jogo tentou passar, seja algo com sentido para ele, caso contrário, não entenderá porque as personagens estão tomando determinadas ações.

Estudando sobre o assunto, Sato (2007) fez a observação do ponto de vista do jogador, que exemplifica e confirma tal teoria. Segundo ela, *“o indivíduo constrói seu personagem e a personalidade deste a partir de suas experiências, referências, repertório e desejos de seu mundo real (cotidiano), transportando estes elementos para o mundo virtual (videogame)”*. (SATO, 2007, disponível em [www.sbgames.org/papers/sbgames07/artanddesign/full/ad6.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames07/artanddesign/full/ad6.pdf), acesso em 08/10/2012 às 20h03)

Sato (2007), explica também que *“em um mundo de ficção como o do videogame, há sempre a necessidade de elementos identificáveis aos jogadores, pois sem a mínima familiaridade com o ambiente e seus elementos, o jogo não fará sentido algum para o jogador, tornando-se desinteressante”*. (SATO, 2007, disponível em [www.sbgames.org/papers/sbgames07/artanddesign/full/ad6.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames07/artanddesign/full/ad6.pdf), acesso em 08/10/2012 às 20h03)

Desse modo, quem joga Call of Duty 2, pode estar na verdade aceitando essa “prisão” aos fatos históricos, já que aparentemente sabe que na vida real, na II Guerra, os fatos se deram daquela forma e naquele contexto em que é apresentado no jogo. *“O jogo reflete os valores da sociedade na qual eles são jogados porque eles são parte da estrutura dessa sociedade”*. [SALEN e ZIMMERMAN 2006 p.75].

*Porém, é importante ressaltar que o jogador não está interpretando a si mesmo no jogo. Ele está interpretando um personagem que ele construiu a partir dos fatores por ele identificados em seu contexto sócio-cultural (cotidiano) e que sejam coerentes com as possibilidades de caracterização do personagem no ambiente do jogo. (SATO, 2007, disponível em www.sb-*

*games.org/papers/sbgames07/artanddesign/full/ad6.pdf, acesso em 08/10/2012 às 20h03)*

Seria questionável, por exemplo, perguntar à um alemão o que ele pensa dos jogos em que seu povo é representado como o vilão da narrativa. Assim, para alguém que apóia a vitória aliada é natural que os fatos se desenrolem de modo que permitam a vitória aliada no modo single player. E para quem não concorda com a vitória aliada? Para um neo-nazista, por exemplo?

### 2.3 Call of Duty 2 on-line: reviravoltas

Por outro lado, quando criaram o jogo, os programadores também disponibilizaram sua versão on-line, onde o jogador pode conectar-se à Internet e fazer parte de um time para enfrentar um exército também composto por outros jogadores, que tanto podem fazer parte do exército Aliado, quanto do exército do Eixo.

É neste ponto que a versão on-line se diferencia da versão single player. Nela, os eventos não obedecem à seqüência histórica. Nela, os alemães podem vencer os aliados e a realidade virtual pode, portanto, se sobrepor à realidade cotidiana e histórica que os jogadores pressupõem. Porém, prevendo tal possibilidade, os programadores de Call of Duty 2 compuseram uma narrativa diferente da versão single player.

Na versão on-line, o jogador não tem os 10 capítulos e 27 missões ao seu dispor. Ele escolhe apenas um dos capítulos e trava dentro dele as batalhas contra o inimigo, de modo que se os alemães vencerem os aliados, isso fique restrito aquela fase específica do jogo, o que de certo modo confirma a teoria de Sato (2007), onde ela afirma que a realidade do game está vinculada ao contexto social de quem o programa, afinal, Call of Duty é norte-americano, o lado vencedor do conflito. (ACTIVISION, 2012<sup>3</sup>)

Se o jogador encara a partida apenas como uma diversão, não se importando em interpretar o papel do soldado alemão, sem o sentimento de ideologia que aparentemente rege as relações jogador versus game, ele pode vivenciar na versão on-line, “uma nova e específica personalidade construída pelo jogador, distinta da personalidade e atitudes do jogador em seu mundo ordinário”. (SATO, 2007).

*“Ao jogar por meio de uma representação de um personagem, o indivíduo busca uma caracterização de seu personagem que pode ser bem diferente da sua própria personalidade e suas características. Isto ocorre porque estes jogos propõem ao jogador um universo distinto do seu mundo cotidiano onde ele tem a possibilidade de vivenciar uma outra realidade (virtual). Nesta experiência, o indivíduo interpreta um personagem, representando por meio dele valores, atitudes, comportamentos e personalidade diferentes dos seus próprios. Por sua vez, o jogador ao interpretar um personagem, assume a identidade do personagem podendo desenvolver sua própria narrativa. Esta possibilidade torna sua participação única no contexto de um determinado jogo fazendo com que ele possa imergir na experiência singular*

<sup>3</sup> [http://store.activision.com/store/atvi/en\\_US/pd/productID.222778400?resid=UHOPWAOHAReAADpCSD0AAA-Ae&rest=1349750614505](http://store.activision.com/store/atvi/en_US/pd/productID.222778400?resid=UHOPWAOHAReAADpCSD0AAA-Ae&rest=1349750614505)

---

*oferecida pelo mundo imaginário do jogo". (SATO, 2007, p.06)*

Assim, o Call of Duty 2, na versão on-line, na interpretação do jogador pelo exército alemão, enquanto jogo pelo jogo, por diversão, é uma maneira de desprendimento entre o real histórico e uma realidade virtual contextualizada no recorte que essa realidade apresenta, porém, adaptada à vontade e às ações do jogador, que tem aí a liberdade de poder manipulá-la.

## Conclusões finais

Após a análise dos fatos vivenciados pelas personagens que compõem a trama de Call of Duty 2 na versão single player e a realidade histórica relatada na coleção “70º Aniversário da II Guerra Mundial 1939-1945” da Editora Abril, é possível dizer que o jogo é fiel às representações dos campos de batalha europeus, que reproduz paisagens geográficas e eventos históricos com lucidez e fidelidade e que quem gosta do jogo, precisa ter um repertório, ainda que superficial para poder entender as intenções dos programadores em reproduzir esses ambientes.

Quanto a narrativa da história na versão single player, foi observado que os eventos não se modificam em relação à narrativa já pré-programada do jogo, independente das atitudes do jogador durante a partida. Quem joga fica condicionado às ações que o avatar tem que tomar e o jogo acaba não permitindo inovações.

No máximo, Call of Duty na versão single player leva o jogador para dentro de uma realidade virtual que recria os ambientes da II Guerra Mundial, o que o leva a vivenciar algo que já aconteceu, sem no entanto permitir que esse cenário seja modificado ou transformado, mais ou menos como se fosse um filme onde o jogador é uma personagem com papéis que às vezes são principais, às vezes são secundários, porém, sempre seguindo um script.

Já na versão on-line, há uma ruptura com o contexto histórico, onde é permitido dentro dos limites culturais de quem produziu o jogo, que, por exemplo, os alemães vençam as batalhas. Isso se dá por conta do papel que o computador passa a exercer dentro da narrativa. Se antes ele era o “ser” que interagia com o jogador, na versão on-line ele é o meio pelo qual os atores da narrativa interagem uns com os outros, já que o “confronto” se dá entre “exércitos” humanos.

Há, porém uma observação a ser feita. Ela diz respeito à forma como a versão on-line foi programada, já que ela permite apenas que as batalhas sejam ganhas e não possibilita a elaboração de uma nova narrativa virtual em que, por exemplo, a Alemanha vença a guerra. Então, essa narrativa é também engessada e possibilita apenas a interação e imersão controlada no universo irreal dos games.

Cabe, portanto, para quem se habilita a jogar Call of Duty estar ciente de que se participar da interação na versão single player será conduzido à uma volta ao passado e reviverá ações e emoções dentro de uma realidade virtual que em princípio é aceita por ele e entendida como natural, afinal, os Aliados venceram a II Guerra, interpretando uma personagem dentro da história e agindo como tal. Não há interação.

Para quem joga a versão on-line, deve ficar claro, que a realidade modificável dentro do game é apenas um recorte, dentro do recorte maior que é a realidade histórica e que ele não tem a chance de agir de modo a modificar essa realidade controlada. O que ele pode fazer é interagir com outros jogadores que têm o mesmo gosto que o dele por um dos lados escolhidos e que a interação com outros humanos possibilitará apenas lazer, entretenimento, sem de fato transpor a barreira entre o real e o imaginário do que teria acontecido se a Alemanha tivesse vencido a II Guerra.

## Referências

- ARANHA, Carla. Aventuras na História, Edição Especial. São Paulo, Editora Abril, 2004.
- CARVALHO, 2000, disponível em <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=936>, acesso em 08/10/2012, acesso às 20h01.
- Coleção 70º Aniversário sa II Guerra Mundial (1939-1945). São Paulo, Abril Coleções, 2009.
- KENSKI, Rafael. Revista Super Interessante, edição 194, São Paulo, Editora Abril, 2003.
- LOPES, Marco Antônio. Bandeira Branca. Revista Aventuras na História, Edição 6, São Paulo, Editora Abril, 2005.
- MAXIMIANO, Cesar Campani. Barbudos, sujos e fatigados: soldados brasileiros na Segunda Guerra Mundial. São Paulo: Grua, 2010.
- MIRHAN, Lejeune. Juba, o Franco atirador de Bagdá, 2006, disponível em [http://www.vermelho.org.br/coluna.php?id\\_coluna\\_texto=154&id\\_coluna=25](http://www.vermelho.org.br/coluna.php?id_coluna_texto=154&id_coluna=25) , acesso em 08/10/2012 às 20h.
- REIS, Givaldo dos. VIDEOGAME: história, gêneros e diálogo com o cinema. Marília/SP, 2005. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade de Marília, para a obtenção do título de Mestre em Comunicação. Disponível em [www.unimar.br/pos/.../4fad589f032b377ef35f6d7850966007.pdf](http://www.unimar.br/pos/.../4fad589f032b377ef35f6d7850966007.pdf) , acesso em 08/10/2012 às 20h15.
- REVISTA GRANDES GUERRAS, GRANDES CONFLITOS. nº10, SÃO Paulo: Editora Escala, 2005.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2004. Rules of Play – Game design fundamentals. Cambridge: The MIT Press.
- SATO, Adriana Kei O.O caráter Interpretativo da Representação de Personagem no Videogame. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo/SP, 2007. Disponível em [www.sbgames.org/papers/sbgames07/artanddesign/full/ad6.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames07/artanddesign/full/ad6.pdf), acesso em 08/10/2012 às 20h15.