

# INOVAÇÃO EM JOGOS DIGITAIS: ANÁLISE DE *THIS WAR OF MINE*

## INNOVATION IN DIGITAL GAMES: ANALYSIS OF *THIS WAR OF MINE*

Jeferson Batista Scholz <sup>1</sup>

Juracy Assmann Saraiva <sup>2</sup>

**Resumo:** O artigo analisa aspectos estruturais da narrativa do jogo digital *This War of Mine* (2014) e demonstra que a proposta do game é inovadora na abordagem da temática da guerra, ao conferir o protagonismo a personagens que representam cidadãos comuns, em detrimento de soldados e de militares, e em seus aspectos gráficos e suas mecânicas de jogabilidade. Inspirado no cerco à cidade de Sarajevo, que ocorreu na guerra da Bósnia (1992-1996), a narrativa focaliza os esforços de pessoas tentando sobreviver em meio a um conflito armado. O artigo fundamenta-se em pesquisa bibliográfica, relativa aos games, e traz o conceito de ludema, oriundo da teoria da narrativa, elemento principal para desenvolver histórias na forma de jogos digitais. Em sua conclusão, o artigo relaciona a narrativa ficcional de *This War of Mine* com a invasão da Ucrânia pelos russos e demonstra que o jogo sensibiliza os espectadores, motivando-os a assumir posicionamentos éticos.

**Palavras-chave:** *This War of Mine*. Guerra. Jogos digitais. Ludema. Narrativa.

**Abstract:** This article aims to analyze some aspects of the narrative's structure of the digital game *This War of Mine* (2014). It shows that the proposition of the game is innovative in the way it approaches the war theme, by choosing regular citizens to be the protagonists over soldiers and military personnel, and in its graphical aspects and gameplay mechanics. Inspired by the siege of the city of Sarajevo during the Bosnian War (1992-1996), the narrative of the game focuses on the efforts of people trying to survive amid an armed conflict. The article was based on bibliographical research about games, and presents the concept of ludology, that stems from the theory of narratology, which is the main element to develop stories in a digital format. In its conclusion, the article connects the fictional narrative of *This War of Mine* to the invasion of Ukraine by Russia, thus showing that the game moves the spectators, motivating them to assume ethical positions.

**Keywords:** *This War of Mine*. War. Digital games. Ludology. Narratives.

- <sup>1</sup> Graduado em Jornalismo pela Universidade de Caxias do Sul (UCS). Pós-graduado em Cinema e Linguagem Audiovisual pela Universidade Estácio de Sá (UNESA). Mestre em Processos e Manifestações Culturais pela Universidade Feevale. Atua na área de marketing digital, como responsável pela agência online Larihoo Conteúdos. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3515876945024306>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9838-680X>. E-mail: [jota.scholz@gmail.com](mailto:jota.scholz@gmail.com)
- <sup>2</sup> Pós-Doutora em Teoria Literária pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Doutora em Teoria Literária pela Pontifícia Universidade Católica (PUCRS), mestre em Literatura Brasileira pela Universidade Federal do Rio Grande do SUL (UFRGS), graduada em Letras pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Bolsista em Produtividade do CNPq. É professora e pesquisadora do Programa de Pós-graduação em Processos e Manifestações Culturais da Universidade Feevale e professora colaboradora do Programa de Pós-graduação em Letras, da Universidade Federal do Rio Grande do SUL (UFRGS). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9592907834868372>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1783-2850>. E-mail: [juracy@feevale.br](mailto:juracy@feevale.br)

## Introdução

Ao analisar as particularidades do jogo eletrônico *This War of Mine* (2014), produzido pela indústria independente, o presente artigo fundamenta-se na concepção de cultura, em sua inter-relação com o imaginário e em aspectos estruturais do modo narrativo, a que os games se vinculam. A partir da explicitação de elementos da linguagem dos jogos eletrônicos, de sua correlação com o *ludus*, da contextualização da narrativa *gamificada* e de sua interpretação, o artigo expõe o sentido moral e ético que anima essa produção, atribuindo-lhe a função de criticar atrocidades cometidas pela sociedade humana.

A cultura abrange comportamentos, normas sociais, crenças, ritos, áreas do conhecimento, estendendo-se ao fazer artístico em suas inúmeras formas de expressão. Segundo Alfredo Bosi (1992), a cultura é algo em desenvolvimento e a ser desenvolvido que gera uma relação identitária do indivíduo com gerações contemporâneas e gerações passadas. O antropólogo Clifford Geertz também elucida o conceito, afirmando que a palavra cultura está diretamente ligada a um processo de interpretação, à busca de significados que tragam sentido para o propósito e para a própria existência do ser humano. Nesse sentido, Geertz afirma que

[...] o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado. É justamente uma explicação que eu procuro, ao construir expressões sociais enigmáticas na sua superfície (GEERTZ, 1973, p.15).

Toda manifestação humana revela-se, pois, imbuída de significados provenientes da cultura, e as narrativas audiovisuais dela são parte, alimentando-se do imaginário coletivo. Na medida em que são idealizados por pessoas e grupos e são consumidos por um determinado público, os jogos dialogam com o imaginário de produtores e de receptores, ativam sentimentos, fantasias e reflexões, atendendo a um objetivo, a uma intencionalidade.

Adorno e Horkheimer (2002) chamam a atenção para o fato de que há uma condensação padronizada de conteúdos no que é veiculado pelo rádio, pelo cinema, pela televisão, pelos meios que propagam mensagens justamente para atrair e condensar interesses de uma massa consumidora. Conforme esses teóricos, um dos aspectos mais importantes da cultura introduzida por esses meios é o da prioridade conferida ao divertimento, sem a preocupação em despertar emoções ou reflexões mais profundas. Entretanto, apesar de sua orientação para o consumo, o jogo digital *This War of Mine* provoca atitudes reflexivas devido à complexidade de sua composição narrativa, baseada na interação com o receptor, e devido ao fato de ser reflexo de uma realidade que encerra indivíduos reais em conflitos marcados pelo sofrimento e pelo abandono em um mundo desumanizado.

## Aspectos teóricos

A linguagem dos jogos digitais adota uma estrutura híbrida, que incorpora elementos de narrativas diversas, como das audiovisuais, traduzidas pelo cinema, pelos quadrinhos, pelas novelas televisivas, e da própria literatura, para desenvolver suas histórias. Essa multiplicidade de modelos narrativos conferiu aos *games* eletrônicos níveis de alta complexidade de representação gráfica, de tramas e de jogabilidade, contribuindo para incrementar a indústria e o mercado dos jogos digitais.

A narrativa literária, cujos aspectos composicionais se estendem para as narrativas dos jogos eletrônicos, possui uma importância e um caráter formador indiscutível na sociedade atual. As possibilidades praticamente infinitas de tramas que essas obras trazem aos leitores influenciam-nos e contribuem para que encontrem novas formas de ver o mundo e refletir sobre ele.

Muitas das características audiovisuais dos jogos eletrônicos compartilham as mesmas bases da linguagem cinematográfica. Graças ao atual estágio de desenvolvimento da indústria dos jogos digitais, tanto independente quanto comercial, a produção das obras conta com profissionais advindos do cinema, como roteiristas, diretores de fotografia, editores e técnicos de sonoplastia, entre outros.

Para chegar a esse estágio, os jogos digitais percorreram um longo caminho e seu marco zero foi o ano de 1966, quando o engenheiro de televisão Ralph Baer criou aquele que é tido como o primeiro jogo digital da história. Utilizando seus conhecimentos de engenharia eletrônica, ele desenvolveu, junto com sua equipe, um aparelho interativo de TV, que usava controles para mover dois pontos. Com seu movimento, os pontos tinham o objetivo de perseguir e de pegar um ao outro. A criação foi batizada de *Chase* e deu o impulso inicial para a consolidação da indústria dos videogames que ocorreu nas décadas seguintes e foi capaz de estabelecer uma estrutura e uma identidade próprias.

Por se tratar de uma experiência audiovisual interativa que evolui de forma constante, é preciso entender seu principal conceito teórico e estrutural: o de ludologia. O termo deriva do latim *ludus*, que significa jogo, e faz parte dos chamados *Games Studies*. Trata-se de uma corrente que tem como um de seus principais responsáveis o pesquisador de jogos digitais Gonzalo Frasca. Assim, considerando a aplicação deste termo aos jogos digitais, o teórico afirma:

O conceito de *ludus* pode ser útil para entender a relação entre esse tipo particular de entretenimento e a narrativa. O *ludus* define uma série de regras. Elas podem ser transcritas e facilmente transmitidas entre os jogadores. [...]. Seu começo é um passo anterior, onde as regras são definidas e aceitas pelos jogadores. O resultado é o passo final, onde, de acordo com as regras, um vencedor e/ou perdedor são designados (FRASCA, 1999, s.p., tradução nossa)<sup>1</sup>.

No caso dos jogos digitais, ao contrário dos filmes, as narrativas possuem uma estrutura ancorada principalmente no fato de que o papel do jogador é mais ativo do que o do espectador de um filme. Neste sentido, é importante trazer o estudo de Johan Huizinga (2000) a respeito do jogo como atividade lúdica. Ele destaca que, embora a narrativa de um jogo também compartilhe características estruturais de um filme, com personagens desenvolvendo ações em sequência que impulsionam a história do início ao fim, um jogo eletrônico faz com que o receptor da mensagem narrativa seja um participante ativo. Isso se torna evidente tanto em jogos onde a trama se desenrola linearmente, conforme o jogador avança nas fases, quanto em títulos em que a escolha das ações, feita por quem está jogando, afeta o final do *game* em si. Assim, conforme Huizinga (2000), o ato de jogar conjuga uma série de elementos teóricos e subjetivos, em um nível de interação que envolve diferentes processos de luta e representação simbólica<sup>2</sup>.

No que diz respeito à forma como se constituem, os *games*, assim como os filmes, estão divididos em gêneros e contam com fatores como tempo, espaço e narrativa. No entanto, esses aspectos da constituição formal, bem como sua estrutura ficcional contam com elementos que não estão presentes na narrativa fílmica. Segundo Mark Wolf, os jogos eletrônicos se diferenciam na medida em que “elementos de navegação e interação dão grande importância para seu espaço diagético que é diferente de qualquer outra mídia” (2005, p. 51).

Para compreender esse aspecto teórico da ludologia, torna-se necessário abordar o conceito de ludema, que provém dos estudos teóricos da narrativa. Este termo diz respeito à unidade mínima de sentido que faz parte de um jogo digital, assim como um morfema faz parte de uma frase ou um

1 No original: “The concept of *ludus* can be helpful to understand the relationship between this particular kind of entertainment and narrative. The Beginning is a previous step, where the rules are defined and accepted by the players. The Result is the final step, where, according to the rules, a winner and/or loser are designated”.

2 Este ato ganha ainda mais força nos games independentes, na medida em que suas narrativas fora do padrão ampliam o nível de experiência do jogador, transcendendo as mecânicas básicas de jogabilidade e oferecendo uma intensa vivência de roteiros e histórias que o envolvem pelos mais diversos meios.

mitema de um mito. Portanto, o ludema constitui um dos elementos estruturais mais importantes em qualquer *game*, seja ele independente ou comercial. Trata-se das unidades conceituais básicas que dão sentido a um jogo eletrônico. Assim sendo, torna-se necessário abordar as considerações de Marsal Branco e Cristiano Max Pinheiro sobre o assunto. Os autores afirmam que:

Os ludemas ocorrem quando dentre todas as possibilidades o gamer, por um ato de vontade, atua sobre algum dispositivo técnico qualquer (joystick, reconhecimento de imagem ou qualquer tipo de input que o hardware puder reconhecer) e isso afeta o andamento do jogo. Ou seja, o ludema é a resposta do gamer ao reconhecimento de uma situação/desafio específico contida no sistema de regras. É a unidade mínima do jogo, ponte entre a ação do interator e o resgate das regras do sistema de regras. É a potência ofertada pelo sistema de regras performatizado em ato pelo gamer (BRANCO; PINHEIRO, 2011, s.p.).

Em um jogo, ludemas podem ter caráter exploratório, de ação, de estesia ou social, entre outros. De acordo com os estudos de Marsal Branco e Cristiano Max Pinheiro (2011), a aplicação deste conceito é indispensável para a condução da narrativa, pois estabelece parâmetros comunicacionais e de interação com o jogador. Assim,

os ludemas representam um dos dois raciocínios que compõem a dimensão lógica dos jogos. A dimensão lógica diz respeito ao trabalho de natureza lógico-computacional-interativa que formata o *game*. É dividida em duas partes: um jogo de 'permissões' e 'proibições' que estipulam arbitrariamente o que é ou não possível de se fazer no jogo – o 'tradicional' sistema de regras – e também pela dinâmica de respostas dadas pelos jogadores aos discursos propostos pelo jogo, os ludemas. Os ludemas acontecem quando o jogador reconhece no discurso do jogo a possibilidade de desafio/atuação que o leva a interferir diretamente em seu conteúdo. Esse *approach* permite uma aproximação entre as regras e a existência de um sujeito para o qual o jogo é feito, enfatizando do *game* sua natureza comunicacional (BRANCO; PINHEIRO, 2011, s.p.).

Além dos ludemas, os jogos digitais possuem dois elementos constituintes de extrema importância para seu sentido: o sistema narrativo e o sistema lúdico. O primeiro envolve o conteúdo das histórias, bem como a presença das personagens e a própria narração. Já o segundo diz respeito às mecânicas de jogo que são utilizadas como ferramentas para o jogador progredir na história, vencer os desafios e inimigos trazidos por ela e chegar até o final.

As explicações referentes aos aspectos teóricos são importantes para entender o que torna o jogo digital *This War of Mine* um exemplar original dentro da proposta de games de guerra. A partir de sua narrativa, que decorre do conjunto de ludemas utilizados, a obra investe em uma experiência singular, cujo objetivo é o de despertar sentimentos e reflexões em seus jogadores, feitos que outros títulos do gênero não buscam alcançar.

### **Contextualização de *This War of Mine***

O jogo *This War of Mine* foi lançado de maneira independente em 2014, pelo estúdio polonês 11 *Bit Studio*. Trata-se de um título multiplataforma que pode ser jogado em videogames, PCs e outros dispositivos móveis. Inspirada em eventos reais de guerra, a história acontece na região fictícia de Graznavia, especificamente na cidade de Pogoren, que foi tomada por forças militares

inimigas do governo local. Muitos civis conseguem sair do local antes da invasão, mas a história do *game* se concentra nas pessoas que não puderam fazê-lo e agora dependem de seus próprios esforços para sobreviver.

A cada início de nova partida é possível assumir o papel de um pequeno grupo de pessoas que estão presas em Pogoren. Os grupos variam, sendo constituídos de dois a quatro personagens, de acordo com as opções de jogo escolhidas. Os componentes dos grupos são indivíduos comuns, e eles incluem mulheres, crianças e idosos. Além disso, a grande maioria dessas pessoas não possui habilidades para a luta armada e treinos de sobrevivência, o que intensifica muito o desafio para o jogador.

O principal objetivo do jogador é garantir que suas personagens consigam sobreviver após se abrigarem em um local parcialmente destruído, por um período aproximado de 40 a 60 dias. Para isso, precisam coletar recursos durante a noite, enfrentar mudanças de temperatura, doenças e fome, além de defender seu espaço de invasores. Articuladas e essas dificuldades, o *game* também apresenta difíceis escolhas morais para quem o joga. Elas podem incluir roubar de alguém indefeso para poder sobreviver ou compartilhar algum item como comida ou medicamento com outras pessoas e correr o risco de ficar sem o suficiente para atender suas próprias necessidades.

Entre as personagens, cinco são mulheres e sete são homens. O núcleo masculino é composto por Bruno, um jovem chefe de cozinha; Anton, um matemático idoso; Boris, antigo trabalhador de meia-idade, forte, mas lento; Marko, um jovem bombeiro; Marin, um faz-tudo; Pavle, um atleta e Roman, um guerrilheiro. Já o núcleo feminino do *game* conta com Cveta, uma diretora de escola infantil de meia-idade; Arica, uma jovem que comete pequenos furtos para viver; Katia, uma jornalista; Emilia, uma advogada e Zlata, uma musicista, recém-saída da adolescência. Todas essas pessoas possuem personalidades próprias, têm virtudes e vícios e estão sujeitas a sofrer de diferentes males físicos, mentais ou emocionais.

Considerando essas características de *This War of Mine*, torna-se importante rever as proposições de Mark Wolf em seu livro *The Medium of the Videogame* (2005). Conforme o autor, que analisa fatores como tempo, espaço e história em jogos digitais, esses elementos se tornam mais intensos na medida em que desenvolvem um grau maior de complexidade. Ele destaca como alguns títulos são capazes de oferecer uma experiência única a seus jogadores:

Ao colocar a ação do videogame em um contexto narrativo detalhado, o mundo diegético de um *game* ganha uma ilusão de profundidade maior, e é dada tanto para o jogador, quanto para o personagem principal da história, a motivação de que há mais em jogo do que apenas a ação do *game* ser um ato aleatório e sem sentido. Jogar o *game* significa fazer parte da história, lutar por uma causa, procurar por uma resposta, derrotar um inimigo, entre outros aspectos, ao invés de apenas treinar a coordenação mão olho ou resolver um determinado enigma (WOLF, 2005, p. 101, tradução nossa)<sup>3</sup>.

Ao jogar *This War of Mine*, esses elementos se tornam bastante claros, uma vez que seu mundo diegético propicia ao jogador uma experiência intensa e imersiva. Isto também se deve aos seus elementos estruturais, que são detalhados e analisados a seguir.

## **Narrativa e estrutura do *game***

Comparado a outros *games* de guerra, *This War of Mine* traz diferenças significativas. Além de o protagonismo ser de cidadãos comuns e não de soldados armados, seus aspectos gráficos

<sup>3</sup> No original: "By placing the video game's action within a detailed narrative context, the game's diegetic world is given a greater illusion of depth, and the player, as the story's main character, is given motivation so that there is more at the stake than if the game's action were merely some random, meaningless exercise. Playing the game means participating in the story, fighting for a cause, searching for an answer, beating a foe and so on, rather than just the honing of an eye-hand coordination skill or the solving of a puzzle."

e suas mecânicas de jogabilidade proporcionam uma experiência única. Ao invés de apresentar ambientes tridimensionais interativos, em que o jogador expõe suas personagens com a perspectiva em primeira ou em terceira pessoa, sua ação ocorre de forma horizontal, em meio a gráficos 2,5D.

Outro elemento de destaque do jogo é o fato de que não há botões com comandos para que as personagens realizem determinadas ações específicas. Assim, o jogador precisa clicar em quem quer que realize uma determinada ação e selecionar o que a personagem deverá fazer. Dessa forma, ao invés de estimular reflexos e coordenação, o objetivo principal deste *game* é priorizar o pensamento analítico de quem joga, ao mesmo tempo em que faz o jogador refletir sobre seus valores e sobre sua visão de mundo.

Como elementos estruturais que dão sentido à narrativa e possibilitam a jogabilidade, *This War of Mine* conta com dois tipos de ludemas: o de exploração e o de coleta. Quando chega o período da noite, momento em que é mais seguro para os cidadãos saírem em busca de recursos, o jogador deve escolher quais entre suas personagens farão isso. Simultaneamente, precisa designar alguém para proteger o abrigo de invasões noturnas de pessoas que também estão tentando sobreviver. Por fim, é preciso considerar quem do grupo poderá dormir até o amanhecer.

Todas essas ações devem ser pensadas de forma estratégica por parte do jogador. As personagens do *game* têm diferentes idades, características, condições de saúde e níveis de tolerância com o que está acontecendo. Conseqüentemente, a experiência proporcionada pelo jogo digital exige, de quem a vivencia, sensibilidade e uma avaliação cuidadosa das escolhas que faz. Muitas vezes, mesmo tomando decisões consideradas moralmente condenáveis para garantir que suas personagens sobrevivam, não há garantia do cumprimento desse objetivo, uma vez que as personagens em *This War of Mine* podem morrer de fome, frio, doença, ou mesmo baleadas tentando invadir o espaço de alguém para roubar mantimentos.

Para compreender a complexidade que há por detrás do peso das escolhas do jogador, é válido recorrer às observações de Andrew Ervin em seu livro *Bit by bit: how videogames transformed our world* (2017). Citando como exemplo o jogo digital *The Castle Doctrine* (2014), em que o jogador assume o papel de uma família que precisa proteger seu dinheiro e sua casa de vizinhos, o autor analisa o aspecto moral nos *games*. Nesta obra, assim como em *This War of Mine*, também há a necessidade de tomar decisões difíceis, o que leva Ervin a esclarecer que

[...] o *game* não é didático; ele permite que os jogadores tirem suas próprias conclusões, ou, ao menos, levantem suas próprias questionamentos. O mais recorrente que eu tive, de novo e de novo foi: se eu pudesse fazer alguma coisa sabendo que é moralmente errado e não ser pego, eu faria? [...] videogames nos permitem tomar várias decisões moralmente suspeitas, em um ambiente controlado e ficcional, e dessa forma podem nos servir como um caminho para o autoconhecimento, por mais perturbador que esse conhecimento possa ser (ERVIN, 2017, p. 156-157, tradução nossa)<sup>4</sup>.

E é a simbiose entre os questionamentos que o jogador faz sobre suas próprias ações e as mecânicas de jogo e seus elementos que forma o ponto de vista avaliativo da narrativa. Roland Barthes, em *Análise Estrutural da Narrativa* (2011), afirma que o processo de comunicação da narrativa, seja ele qual for, ao mesmo tempo em que pode receber sentido do mundo que o cerca também cria novas maneiras de interpretá-lo, a partir das diversas camadas de significação que há em seu conteúdo para além do que mostra inicialmente:

[...] a forma última da narrativa, como narrativa, transcende

4 No original: "The game is not didactic, however; it allows players to draw their own conclusions, or, at least, pose their own questions. The big one I returned again and again was: If I could do something I knew to be morally wrong, and not get caught, would I do it? [...] video games allow us to try out various morally suspect decisions in a controlled, fictional environment, and can thus serve as an avenue to selfknowledge, however troubling that knowledge might be".

seus conteúdos e suas formas propriamente narrativas (funções e ações). Isso explica que o código narracional seja o último nível que nossa análise pode atingir, salvo sair do objeto-narrativa, isto é, salvo transgredir a regra da imanência que a fundamenta. A narração não pode com efeito receber sua significação do mundo que a usa, pois acima do nível narracional começa o mundo, isto é, outros sistemas (sociais, econômicos, ideológicos), cujos termos não são mais apenas as narrativas, mas elementos de uma outra substância (fatores históricos, determinações, comportamentos etc.) (BARTHES, 2011, p. 52).

Quando o jogador se depara com a realidade que a narrativa de *This War of Mine* constrói, tem contato com elementos presentes no mundo real que são trazidos por ela. A guerra e suas nefastas consequências de morte, violência e destruição transcendem os limites da ficção apresentados no jogo digital. Assim, sua estrutura tem a capacidade de fazer o jogador vivenciar os horrores da guerra mesmo que nunca tenha passado por esse tipo de experiência em sua vida. E, levando em consideração que os conflitos bélicos voltam a ter destaque no mundo atual, a capacidade de imersão do game é ainda mais poderosa e efetiva.

Dentro do universo narrativo de *This War of Mine*, há ainda dois outros elementos de imersão que chamam a atenção. O primeiro deles é que, durante a jornada de sobrevivência das personagens, o jogador pode fazer com que construam vários itens para ajudá-las. Mas, para tanto, precisam coletar matéria-prima como madeira e sucata. Assim, podem fazer ferramentas, armas, objetos recreativos como violões e até mesmo utensílios domésticos como poltronas, camas, fogões, aquecedores, captadores de água da chuva e um rádio, cujas transmissões trazem novidades e desdobramentos da guerra na região.

Já o segundo aspecto está ligado ao contexto comunicacional. Tanto o jogador quanto suas personagens dependem dos boletins diários dados pela estação jornalística de rádio da cidade para saber o que está acontecendo. Ela informa avanços de tropas inimigas e aliadas, bem como mudanças de clima e se há escassez de algo específico, como comida, remédio, café e cigarros, entre outros. Como ao longo de cada partida um mercador visita o abrigo oferecendo itens diversos para trocar, é importante avaliar se ele tem os mantimentos que as personagens precisam, mesmo que estejam em falta na cidade, e o quanto quer por eles. Assim sendo, mesmo vivendo essas situações em um jogo digital, o jogador tem contato com diferentes situações e dilemas trazidos pela guerra, que vão além do conflito em si e também ocorrem na realidade.

## Elementos da realidade e sentidos da narrativa

A principal fonte de inspiração para o desenvolvimento de *This War of Mine* foram os conflitos que ocorreram na Bósnia, entre os anos de 1992 e 1996, com ênfase no cerco dos militares à cidade de Sarajevo. Neste sentido, a produtora do game desconstruiu o conceito de glamourização da guerra típico dos jogos digitais desse gênero, tirando o protagonismo de soldados armados e poderosos que se engajam em batalhas épicas para defender sua pátria. Assim, o foco prioritário de sua história é mostrar as consequências do que acontece com os civis em meio à guerra.

Ao emular em suas personagens sentimentos de medo, angústia e esperança, o que faz com que sigam em frente em sua luta pela sobrevivência, *This War of Mine* traz mais elementos de realidade do que a grande maioria dos games de guerra. Wolfgang Iser, em seu ensaio *O jogo do texto* (2002), propõe que, ao interagir com qualquer forma de narrativa, como é o caso de um game, o receptor participa de uma espécie de jogo, ajudando a constituir-lo em nível estrutural, funcional e interpretativo. Assim, ele destaca a importância do caráter extratextual, ligado muitas vezes ao mundo real do receptor, que o inspira e o ajuda a dar sentido ao mundo ficcional da narrativa:

O mundo repetido no texto é obviamente diferente daquele a que se refere, quando nada porque, como repetição, deve diferir de sua existência extratextual – o que vale para todos os tipos de discurso, textual ou não – porquanto nenhuma descrição pode ser aquilo que descreve. Há, por conseguinte, vários níveis de diferença que ocorrem simultaneamente no texto [...]. Os níveis de diferença são bastante distintos, mas todos eles constituem o espaço vazio do texto, que põe o jogo em movimento (ISER, 2002, p. 107-108).

Devido a este forte apelo ao real, mesmo sendo um jogo digital feito por um estúdio independente, sem o apoio de grandes produtoras para sua criação, divulgação e plano de vendas, *This War of Mine* virou um verdadeiro fenômeno, inclusive dando origem a um jogo de tabuleiro com sua história em 2017. A obra conquistou milhões de jogadores em todo o mundo, de forma que, em 2018, a *11 Bit Studio* lançou uma atualização gratuita para ele, inserindo novos ambientes e personagens com diferentes histórias, além de ampliar a exploração de outros locais em busca de recursos e mecânicas de interação e negociação com soldados e sobreviventes.

Com a eclosão da guerra causada pela ofensiva da Rússia contra a Ucrânia, que iniciou em 24 de fevereiro de 2022, o jogo *This War of Mine* voltou a se tornar relevante, embora nunca tivesse deixado de ser atual. No início do conflito, a *11 Bit Studio* divulgou um comunicado oficial repudiando a guerra e ressaltando a mensagem antibélica de sua obra, que visa mostrar as atrocidades que acontecem neste tipo de confronto e quantas vidas são afetadas e destruídas por ele. O estúdio realizou uma campanha de arrecadação de fundos para a Cruz Vermelha da Ucrânia durante sete dias, destinando todo o dinheiro das vendas do *game* a ela. Ao finalizar o prazo, um total de 850 mil dólares foi levantado e enviado para a entidade.

Este conjunto de ações e intenções tornou-se relevante por dois motivos: em primeiro lugar, mostra a relação de reciprocidade entre a realidade e a ficção; em segundo, sugere que, se pode impactar seus receptores, uma obra de ficção também pode trazer mudanças concretas para o mundo real. Além disso, as ações da *11 Bit Studio* mostram ainda o papel social de *This War of Mine*, que denuncia os horrores da guerra, estimulando a promoção de medidas concretas para tentar minimizar os efeitos destrutivos causados por ela.

Janet Murray, em seu livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no cyberspaço* (2001), afirma que participar de um jogo eletrônico controlando as suas personagens é emergir em uma experiência de ativa participação em um mundo ficcional. Ao mesmo tempo, o jogador continua vivenciando o presente no mundo real, que adquire uma simbiose com um *game*, de forma que:

Ambientes eletrônicos baseados na tela de um monitor também podem proporcionar a estrutura de uma visita de imersão. Aqui, a própria tela é a tranquilizadora quarta parede, e o controlador (*mouse*, *joystick* ou *dataglove* – uma luva controladora capaz de enviar comandos para o computador através dos movimentos da mão do usuário) é o objeto liminar que lhe permite entrar e sair da experiência. Quando o controlador está estreitamente ligado a um objeto do mundo ficcional, como um cursor na tela que se transforma numa mão, os movimentos reais do participante transformam-se em movimentos pelo mundo virtual. Essa correspondência entre a movimentação no espaço verdadeiro e aquela no ambiente de fantasia é uma parte importante da fascinação exercida por simples *videogames* controlados pelo joystick (MURRAY, 2001, p. 109-110).

No caso de *This War of Mine*, pode-se dizer que, mesmo sendo uma obra de ficção, o *game* funciona como um reflexo de uma realidade que já assolou e continua assolando muitas pessoas

ao redor do mundo. Isso faz com que seu nível de imersão, bem como as ações humanitárias promovidas por seus criadores para ajudar pessoas que sofrem devido a conflitos armados se tornem ainda mais expressivas e profundas.

## Considerações finais

*This War of Mine* constitui um verdadeiro fenômeno de recepção, ainda que tenha sido produzido por um estúdio independente, com recursos limitados, e que não tenha recebido grandes investimentos em sua divulgação. Essa popularidade se deve à criatividade e à coragem dos criadores do *game* que subverteram o padrão narrativo presente na grande maioria dos jogos de guerra, seja sob o aspecto da composição da história, seja no da exploração dos recursos tecnológicos, e propuseram uma obra orientada para a reflexão social. Por um lado, o jogo institui um forte apelo à realidade, e seus protagonistas representam cidadãos comuns e não soldados armados; por outro lado, o jogador deve seguir os episódios na forma horizontal, em meio a gráficos 2,5D, e não na dimensão tridimensional, rompendo com o padrão dos jogos convencionais. Além disso, ele escolhe não apenas os agentes do jogo, mas também as ações que devem desenvolver, sendo priorizado o pensamento analítico em detrimento dos estímulos aos reflexos, que caracterizam a maioria dos jogos. Devido a esses traços distintivos, o *game* induz o jogador e refletir sobre a natureza ética das ações resultantes de suas escolhas.

Com efeito, mais do que uma obra que questiona a forma como a guerra é retratada nos jogos digitais e que a modifica, inovando os aspectos gráficos, as mecânicas de jogabilidade, a concepção da narrativa, *This War of Mine* é uma experiência de imersão fictícia que, todavia, aproxima os jogadores da cruel realidade de um conflito armado. Assim, mesmo que nunca tenha vivenciado este tipo de horror, o jogador, a partir do *game*, imagina a violência, os dramas e dilemas morais que a guerra traz e que deixam marcas indeléveis na população. Nesse sentido, considerando guerras da história recente, como os conflitos entre árabes e israelenses e a invasão da Rússia à Ucrânia, cujos danos se expõem na diáspora da população e na destruição de um patrimônio cultural e econômico, a narrativa do *game* traz uma mensagem relevante para a sociedade atual.

Portanto, por sua capacidade de causar emoções, provocar reflexões diversas e estimular a transformação social – efeitos que obras de arte são capazes de provocar –, *This War of Mine* impõe novo ângulo avaliativo: além de ser um jogo digital com uma proposta inovadora, é também um trabalho artístico. Assim, considerando os jogos digitais e os videogames como um fenômeno cultural, *This War of Mine* faz parte da história dessas manifestações, revelando-se como um exemplar que mostra o potencial narrativo e artístico dos *games*. É uma obra capaz de entreter o jogador, de envolvê-lo, de levá-lo a questionar seus valores, de incitar sua reflexão sobre dilemas morais, de colocá-lo diante de uma realidade cruel. Enfim, pode-se concluir que a criação do estúdio 11 Bit, impregnada de crenças e da visão de seus autores, atua sobre seus usuários e, por meio deles, impacta o mundo real. Isso se comprova pelos expressivos recursos arrecadados pelo estúdio para auxiliar as vítimas da guerra da Ucrânia, os quais, por sua vez, sublinham o fato de que jogos, ativando sentimentos, fantasias e reflexões, atendem a uma intencionalidade de seus criadores.

## Referências

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2002. 364p.

BARTHES, Roland *et al.* **Análise estrutural da narrativa**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2011.

BOSI, Alfredo. Colônia, culto e cultura. In: BOSI, Alfredo. **Dialética da colonização**. São Paulo: Companhia das letras, 1992.

BRANCO, Marsal; PINHEIRO, Cristiano Max. **Ludemas: Lógicas de sedução nos games**. In: Intercom, 34ª Edição, 2011, Recife. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-3001-1.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2023.

ERVIN, Andrew. **Bit by bit**: how videogames transformed our world. New York: Basic Books, 2017.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology Meets Narratology**. Similitude and Differences between (Video)games and Narrative. Parnasso, 1999. Disponível em:  
<https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>. Acesso em: 14 jun. 2023.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: EDITORA PERSPECTIVA S.A, 2000.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: LIMA, Luiz Costa (org.). **A literatura e o leitor**: textos de estética da recepção. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Fundação Editora da Unesp (FEU), 2001.

THIS War of Mine. Polônia: 11 Bit Studio, 2014. 1 jogo eletrônico.

WOLF, Mark. **The Medium of the video game**. Texas: University of Texas Press, 2005.

Recebido em 15 de junho de 2023.  
Aceito em 18 de dezembro de 2023.