SEMINA
Revista dos Pós-Graduandos em História - UPF

UPF UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO
IHCEC Instituto de Humanidades, Ciências, Educação e Criatividade
PPGH Programa de Pós-Graduação Em História

# O SURGIMENTO, CONSTRUÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS COMO MÍDIAS E REPRESENTAÇÕES HISTÓRICAS EM JOGOS *FIRST PERSON SHOOTER*

# EL SURGIMIENTO, CONSTRUCCIÓN Y DESARROLLO DE LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS COMO MEDIA Y REPRESENTACIONES HISTÓRICAS EN LOS JUEGOS *FIRST PERSON SHOOTER*

# THE EMERGENCE, CONSTRUCTION AND DEVELOPMENT OF ELECTRONIC GAMES AS MEDIA AND HISTORICAL REPRESENTATIONS IN FIRST PERSON SHOOTER GAMES

**Alexandre Durante**[i]

**Resumo:** Este artigo busca discutir como as pesquisas e as abordagens históricas em jogos eletrônicos acabam se tornando cada vez mais frequentes no mundo em que vivemos, considerando que grande parte destas produções se ambientam na Segunda Guerra Mundial ou em períodos de conflitos mundiais ou regionais. O objetivo se detém em compreender quais são os ideários a partir de jogos que possuem contextos históricos, seja de herói, ou de valorização de determinada nação ou cultura em jogos de tiro em primeira pessoa. Partindo desta premissa, o artigo analisa e busca compreender o surgimento das mídias e sua diversidade nos mais diversos campos tecnológicos, a importância dos *videogames*, a construção e a narrativa dos jogos embasados em vários autores e como os jogos de tiro em primeira pessoa

[i]Possui graduação em História-Licenciatura pela Universidade de Passo Fundo. Mestrando na linha de Pesquisa de Política e Relações de Poder do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Passo Fundo, Instituto de Humanidades, Ciências, Educação e Criatividade. Bolsista PROSUC/CAPES II.

representam eventos históricos e quais sãos suas intencionalidades, compreendendo sua construção e abordagem.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos. Representações históricas. Tecnologia.

**Resumen:** Este artículo busca discutir cómo las investigaciones y aproximaciones históricas a los juegos electrónicos terminan siendo cada vez más frecuentes en el mundo en que vivimos, considerando que la mayoría de estas producciones se ambientan durante la Segunda Guerra Mundial o en períodos de conflictos globales o regionales. El objetivo es comprender en qué se basan las ideas de juegos que tienen contextos históricos, ya sean héroes o la apreciación de una determinada nación o cultura en los juegos de disparos en primera persona. A partir de esta premisa, el artículo analiza y busca comprender el surgimiento de los medios y su diversidad en los más diversos campos tecnológicos, la importancia de los videojuegos, la construcción y narrativa de los juegos a partir del trabajo de autores y cómo los videojuegos de disparos en primera persona representan hechos históricos y cuáles son sus intenciones, entendiendo su construcción y planteamiento.

**Palabras clave:** Juegos electrónicos; Representaciones históricas; Tecnología.

**Abstract:** This article seeks to discuss how research and historical approaches to electronic games end up becoming increasingly frequent in the world we live in, considering that most of these productions are set during the Second World War or in periods of global or regional conflicts. The objective is to understand what the ideas are based on games that have historical contexts, be it heroes, or the appreciation of a certain nation or culture in first-person shooter games. Based on this premise, the article analyzes and seeks to understand the emergence of media and its diversity in the most diverse technological fields, the importance of video games, the construction and narrative of games based on the works of authors and how video games First-person shooters represent historical events and what their intentions are, understanding their construction and approach.

**Keywords:** Electronic games; Historical representations; Tecnology.

## INTRODUÇÃO

As últimas décadas do século XX foram marcadas pelas importantes mudanças no mundo da tecnologia, e os *videogames* tiveram um papel fundamental neste período, considerando seu surgimento até os dias atuais. Desta forma, as mídias passaram a ter uma participação constante no cotidiano das pessoas, seja na busca pelo entretenimento, o lazer ou distrações para suas cargas horárias de trabalho.

Partindo dessa premissa e da crescente indústria digital e cinematográfica, a proposta deste trabalho se dá pela compreensão do surgimento das mídias e dos *videogames* e como estes representam o passado, já que a indústria dos jogos eletrônicos atrai um grande público ao abordar contextos históricos, ou mais especificamente, períodos de conflitos históricos. Com isto, buscaremos compreender qual o propósito dos jogos de tiro em primeira pessoa e seu principal ideário em colocar o jogador em contextos históricos.

Para analisar e compreender seu surgimento como mídias e jogos, a consolidação e as principais características das representações e da história cultural, teremos como referências teórico-conceituais como Jeannie Novak (2017), Sandra Pesavento (1995 e 2006), Robson Bello e José Antonio Vasconcellos (2017) com o objetivo de conceituar e nos fornecer as bases para analisar mídias e o gênero de jogos eletrônicos de tiro em primeira pessoa. Com o intuito de facilitar a compreensão, o trabalho está divido em três partes, em **As formas de transmissão de mídias e as primeiras visões sobre os jogos eletrônicos,** abordaremos como as mídias possuem grande importância em cativar os espectadores e jogadores. Já em: **Surgem os consoles e a construção dos jogos eletrônicos**, veremos o início e a criação dos primeiros consoles, assim como a consolidação dos jogos com o passar dos anos e a sua importância. Por fim, **O gênero tiro em primeira pessoa e as formas de representação da história em videogames**, compreenderemos como funciona este gênero e também como estes podem representar a história no mundo digital dos videogames.

## AS FORMAS DE TRANSMISSÃO DE MÍDIAS E AS PRIMEIRAS VISÕES SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos eletrônicos são imagens tecnológicas, o que nos permite ter um panorama mais abrangente para abordar esta temática. A partir do que Santaella (2000) menciona, Caim (2006)

vai nos dar uma visão de como os equipamentos tecnológicos são máquinas de linguagem que surgem acompanhadas de dispositivos que captam, armazenam e reproduzem essas imagens. Desta forma, essas mídias possuem transformações quando são transmitidas, sendo também de quem a recebe. O autor pontua também sobre a importante relação das mídias existentes em nosso cenário, suas produções e também as culturas dominantes, tais quais: de massa, midiática e digital. Segundo Caim (2006, p.30) "As mídias oferecem regimes sociais. Dessa maneira, as imagens tecnológicas não podem ser pensadas isoladamente, mas apenas em relação ao seu contexto, ou seja, como signos só podem ser compreendidos por meio de outros signos".

A partir disso, podemos analisar como estas mídias, sejam elas de massa, midiáticas ou digitais, necessitam de uma análise abrangente e não somente como um fator isolado. Neste contexto citado pelo autor, vemos como são produzidas a partir das formas de pensar da sociedade, do ideário que deseja ser construído a partir delas e como estas mídias serão vistas, já que estão inseridas em uma determinada cultura, o que permite compreender o objetivo destas produções. Outro ponto que precisamos analisar é o conjunto de culturas que nos permeiam:

> Para compreender essas passagens de uma cultura à outra, que considero sutis, tenho utilizado uma divisão das eras culturais em seis tipos de formações: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital. Antes de tudo, deve ser de clara do que essas divisões estão pautadas na convicção de que os meios de comunicação, desde o aparelho fonador até as redes digitais atuais, não passam de meros canais para a transmissão de informação. Por isso mesmo, não devemos cair no equívoco de julgar que as transformações culturais são devidas apenas ao advento de novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura. São, isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais (SANTAELLA, 2000, p. 24).

A partir deste trecho da autora, temos importantes pontos a considerar. Principalmente a questão de que as transformações culturais não são somente devido a tecnologias, mas sim vários signos, sendo denominado pela mesma como uma forma de abrir novos campos de ambientes socioculturais. Assim, podemos ver como os *videogames* são produtos culturais e que graças a essas abrangências, temos um campo imenso no qual pode ser explorado e analisado. Para Santaella (2005), as definições e as classificações necessárias para realizar uma análise de linguagem, signos, sinais e códigos estão presentes na tríade formada por Peirce: representação, objetivação e a interpretação, vide imagem a seguir:

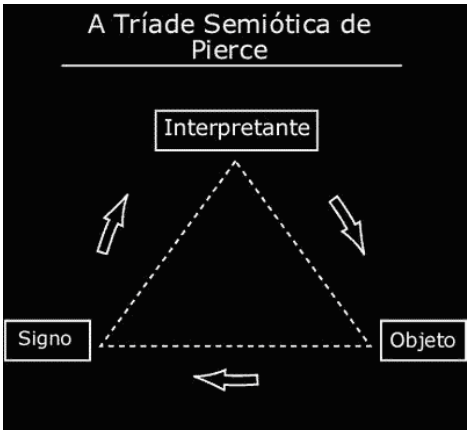


**Figura 1:** Tríade Semiótica de Peirce. Disponível em: http://www.avaad.ufsc.br/moodle/mod/hiperbook/view.php?id=3401&target_navigation_chapter=7825&.

A semiótica tem a capacidade de permitir uma análise de diversos aspectos, não só captando os vetores de referências em contextos mais recentes, mas também daqueles deixados pela história, pelas forças produtivas econômicas, pela técnica e pelos sujeitos que as produzem. Desta forma, os signos possuem classificações e definições complexas, servindo-nos com princípios-guias para uma análise que eles tentam transmitir (SANTAELLA, 2005). Agora utilizaremos um exemplo para demonstrar a tríade: O representante é a parte perceptível em um signo, como por exemplo – a imagem da capa de um jogo aonde há soldados e há uma bandeira, ou seja, essa bandeira é a representação de algo. O objeto é aquilo propriamente dito, no caso a bandeira, pois foi utilizada para incorporar a imagem daquilo que a representa. Quanto ao interpretante, é aquilo que é criado na mente de quem vê o signo, sendo a lembrança que é criada em nossa mente a partir daquilo que vemos na imagem.

Voltando a temática das mídias, Santaella (2000) vai mencionar como a partir dos anos 80 houve uma grande multiplicação nas mídias, já que utilizavam tanto as linguagens como os meios. Com o passar do tempo, vemos como aos poucos as mídias e a cultura têm seu poder de transformação, o que em um ano já era considerado uma novidade, no ano seguinte, aquilo já havia sido ultrapassado. Entretanto, as mídias como no caso dos jogos eletrônicos, passaram por grandes mudanças no decorrer de sua história, pois desde as décadas de 70 e 80 os jogos eram considerados por algumas pessoas como influenciadores de violência, até mesmo como algo prejudicial às crianças, segundo Protásio (2012), o período em que vivemos se torna importante para os jogos, pois é o processo de consolidação dessas obras como mídias. Outro fator é de que uma parte da sociedade encara como algo vazio para as crianças e adolescentes,

assim também como causador de estímulos à violência, enquanto a outra compreende que há benefícios desde a expressão artística como em áreas da saúde e segurança.

Seguindo a premissa, os jogos eletrônicos possuem grandes semelhanças com o cinema em geral, pois estes podem se apropriar de vários aspectos históricos ou eventos, partindo deles para desenvolver uma nova narrativa, sendo ela histórica ou não. Mas apesar disto, como visto acima, os mesmos nem sempre foram recebidos como mídias de grande importância, o que na atualidade já é algo totalmente diferente. Partindo do que os autores Costa, Santos e Xavier (2015) comentam sobre os benefícios dos jogos eletrônicos e a sua visão positiva, apontando como a tomada de decisões, o entendimento de regras, a resolução de problemas, o raciocínio rápido e também a estratégia, são alguns dos pontos citados. Sendo assim, vemos como as crianças e adultos podem utilizar-se de jogos adequados para sua respectiva idade, podendo obter diversos benefícios para a vida pessoal.

## SURGEM OS CONSOLES E A CONSTRUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Para compreendermos como funciona um jogo eletrônico, precisamos voltar às origens e como se deu seu surgimento. Entretanto, os primeiros jogos eletrônicos não foram utilizados primeiramente em casas de fliperama ou até mesmo em computadores como muitos os conhecem. Sua origem se deu principalmente de outra função, mas que os objetivos de fato viriam a ser os mesmos segundo a autora Jeannie Novak (2017), que realizou um grande trabalho sobre o desenvolvimento de games, assim temos importante dados de sua origem:

> Em vez disso, os primeiros passos do setor foram dados em departamentos de pesquisa de universidades, laboratórios, instalações militares e por fornecedores de produtos de defesa. Nas bases militares, games eletromecânicos eram fornecidos aos recrutas para distraí-los dos rigores do treinamento básico. Enquanto isso, alguns estudantes, programadores, professores e pesquisadores de instituições acadêmicas e governamentais, insones e com excesso de trabalho, transformavam seus computadores mainframe em máquinas de jogos como uma maneira de relaxar de suas tarefas tradicionais de pesquisa, como a execução de cálculos matemáticos complexos para pesquisas. Trabalhando de madrugada, esses pioneiros deram início ao que se tornaria uma das formas de entretenimento mais irresistíveis da História (NOVAK, 2017, p. 4).

O propósito dos *videogames* como mencionado pela autora, se dava como algo em setores de defesa nacional, com o intuito de "distração" de exaustivas cargas de trabalho, buscando assim dar um momento de relaxamento em meio ao tempo livre. A partir disso temos relações com muitos fatores semelhantes aos jogos atuais, já que muitas pessoas compravam e seguem tal costume de adquirir *consoles*[ii] por diversão ou por terem um momento de jogatina após o seu dia de trabalho.

Um segmento que viria a criar uma das maiores empresas e influenciadoras destes jogos, seria a SEGA (SErvice GAmes), que são jogos de serviço. Surgiu em 1951, criada por Marty Bromley que cuidava das salas de jogos em bases militares no Havaí, onde adquiriu cada vez mais máquinas eletrônicas e realizou o lançamento das mesmas. Este setor desenvolveu as máquinas de jogos que eram operadas principalmente por moedas, ou seja, para jogar era necessário inserir uma moeda de determinado valor para iniciar o jogo, tais quais tiveram um grande crescimento e popularização na década de 70. Assim, as versões eletrônicas dos jogos de fliperama impulsionaram as transformações iniciais do que conhecemos atualmente na indústria de consoles. O outro segmento que deu origem aos jogos eletrônicos veio das universidades, com computadores de grande porte que os utilizavam também com o intuito de entretenimento em meio ao trabalho ou em estudos. O jogo *Spacewar!* foi um dos primeiros jogos a serem disponibilizados nas máquinas de fliperama, dais quais já possuíam vídeo. Este que era um jogo de computador de grande porte, tal qual impulsionou a indústria de games para computadores, crescendo ainda mais com o passar do tempo. Este jogo foi desenvolvido por alunos do Massachusetts Institute of Technology (*MIT*[iii]) mais especificamente por Steve Russel (NOVAK, 2017).

[ii]Usado geralmente para designar aparelhos de videogame. Um console de videogame é o aparelho em si.
[iii](Instituto de Tecnologia de Massachusetts).

**Figura 2**: Spacewar! (Guerra Espacial) no Museu da História do Computador, em 2007. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Spacewar!.

Nolan Bushnell, que viria a ser o fundador da Atari, se interessou pelo jogo e decidiu adaptá-lo a uma máquina de fliperama, denominada *Computer Space*, a qual foi vendida para a *Nutting Associates* no ano de 1971. Este jogo tinha como princípio disparar contra uma nave espacial, o que acabou não tendo uma atração considerável, já que *pinball* estava fazendo um sucesso maior que este. Bushnell abandonou a empresa *Nutting Associates* para fundar com Ted Dabney a "Atari", sendo considerada uma das empresas de maiores sucessos no mundo dos jogos (NOVAK, 2017) Em uma citação da autora vemos claramente como diversas mudanças ocorreram a partir desta empresa:

> Depois de sobreviver a uma disputa judicial com a Magnavox relativa aos direitos sobre o primeiro videogame bem-sucedido (Pong), a Atari tornou-se a presença mais prolífica no negócio de videogames, colocando no mercado games como Asteroids, que se tornou o primeiro videogame a gozar de enorme sucesso no mercado, e associou definitivamente o nome "Atari" à indústria de games eletrônicos. Depois que Bushnell deixou a empresa para iniciar vários novos empreendimentos, a Atari foi comprada pela Warner Communications em 1976 e começou a investir mais energia em questões comerciais e em marketing do que no projeto e desenvolvimento de jogos. Atenta ao crescimento dos segmentos domésticos, a Atari também começou a mudar o foco do setor de fliperamas para os sistemas de console (como o VCS/2600) e computadores pessoais (NOVAK, p. 7, 2017).

A partir disto vemos como a Atari teve um crescimento gigantesco e foi também fundamental para a indústria de consoles e computadores pessoais, os quais tiveram um grande sucesso devido à época na qual estavam inseridos, principalmente pelo período da Guerra Fria.

O motivo é que o videogame possuía um *joystick*[iv], o qual era usado para poder controlar os jogos que estão sendo representados em vídeo. Assim, devido as tensões coletivas presentes na sociedade norte-americana na década de 60 e 70, a referência se dá ao medo de um "botão vermelho" que faz alusão aos armamentos nucleares presentes no período, já que o jogador passaria também da posição de "alvo" para a posição de ação, ou seja, quem dispara (SANTOS, 2014). Na imagem abaixo podemos observar como o controle era feito para passar justamente a sensação de estar disparando contra um "inimigo" em potencial, já que o joystick possuía o formato e o botão vermelho mencionado anteriormente.

**Figura 3**: Atari 2600. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Atari_2600.

Entretanto, um jogo memorável e de muito sucesso que foi lançado em 1958 é *Tennis for Two*, criado por Willy Higinbotham, que demonstrava uma partida de tênis de mesa. Apesar das controvérsias, alguns consideram-no o primeiro jogo digital a ser lançado, mas é inegável a sua influência e importância para os jogos. Com o passar do tempo, Ralph Baer que fazia parte da Sanders Associates, começou a pesquisar ideias para um jogo de tênis de mesa equipado a um sistema de televisão interativo, assim a Magnavox adquiriu a licença em 1970, a qual havia sido patenteada por ele mesmo em 1968 e por fim lançado em 1972. Mas o primeiro jogo da Atari, nomeado *Pong*, foi projetado por Al Alcorn, lançado no mesmo ano, com o objetivo de usar uma raquete para acertar bola e assim pontuar. Com isto, *Pong* se tornou um

[iv]O joystick é usado frequentemente para controlar os jogos de vídeo, e têm geralmente um ou mais botões de pressão cujo estado pode também ser lido pelo computador. O termo joystick transformou-se em um sinônimo para controladores de jogo que podem ser conectados ao computador desde que o computador defina a entrada como uma "porta de jogos".

grande sucesso nas maquinas de fliperama. A Magnavox acabou processando a Atari, por considerar que Bushnell roubou a ideia (NOVAK, 2017).

**Figura 4**: Um gabinete de Pong em exposição no Neville Public Museum of Brown County. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Pong.

**Figura 5**: Tennis for Two. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two.

**Figura 6**: Controles do jogo Tennis for Two. Disponível em: https://gamehall.com.br/tennis-for-two-o-primeiro-game-da-historia-completa-55-anos/.

Após estes jogos obterem grande sucesso, tanto com a Atari e a Magnavox impulsionando este mercado, novos nomes foram surgindo com o passar do tempo, mas

precisamos compreender a elevação no comércio de consoles e como se deu sua consolidação. Para Novak (2017), somente ao final da década de 1970, é que os consoles domésticos passaram a ganhar notoriedade, já que o período anterior estava marcado pela venda de fliperamas para empresas, o que se tornou mais visível quando a venda de consoles domésticos estava restrita a classe mais alta. Logo a indústria viu a possibilidade de expansão de venda direta aos consumidores destes consoles, fazendo assim com que ocorresse a migração dos videogames comerciais para as residências de forma mais acessível.

Segundo a autora, observamos como nas gerações inicias de *videogames*, o fliperama ou *arcade* como Clua e Bittencourt (2005) os denominam, passaram a ter uma grande expansão. A partir de agora veremos as gerações de consoles que marcaram épocas, entretanto a tabela a seguir mostrará a duração em média de cada geração, iniciada em 1972 e que segue em processo de inovação, importante mencionar que pela grande variedade de consoles, alguns deles acabaram não sendo inseridos na mesma.

**Tabela 1:** Gerações de consoles de videogames com anos de lançamento e fabricantes.

| **Geração:** | **Console/Fabricante/Ano de lançamento** |
|---|---|
| **1ª Geração:**<br>1972 - 1977 | - Magnavox Odyssey, fabricado pela Magnavox em 1972.<br>- Pong, fabricado pela Atari em 1975.<br>- Coleco Teslstar, fabricado pela Coleco em 1976.<br>- Fairchild Channel F, fabricado pela Fairchild em 1976 |
| **2ª Geração:**<br>1977 - 1983 | - Atari 2600, fabricado pela Atari em 1977.<br>- Magnavox Odyssey 2, fabricado pela Magnavox/Phillips em 1978.<br>- Game & Watch, fabricado pela Nintendo em 1980.<br>- Atari 5200, fabricado pela Atari em 1982.<br>- ColecoVision, fabricado pela Coleco em 1982.<br>- Sega SG-1000, fabricado pela Sega em 1983 |
| **3ª Geração:**<br>1983 – 1990 | - NES/Famicom, fabricado pela Nintendo em 1983.<br>- Atari 7800, fabricado pela Atari em 1986.<br>- Master System, fabricado pela SEGA em 1987.<br>- Dynavision, fabricado pela Dynacom em 1989.<br>- Game Boy, fabricado pela Nintendo em 1989.<br>- Game Gear, fabricado pela SEGA em 1990. |
| **4ª Geração:**<br>1987 - 1996 | - Mega Drive/Genesis, fabricado pela SEGA em 1988.<br>- Atari Lynx, fabricado pela Atari em 1989.<br>- Super Nintendo/Super Famicom, fabricado pela Nintendo em 1990. |
| **5ª Geração:**<br>1993 - 1999 | - Sega Saturn, fabricado pela SEGA em 1994.<br>- PlayStation, fabricado pela Sony em 1994.<br>- Nintendo 64, fabricado pela Nintendo em 1996. |
| **6ª Geração:**<br>1998 - 2004 | - Dreamcast, fabricado pela SEGA em 1999.<br>- PlayStation 2, fabricado pela Sony em 2000.<br>- Xbox, fabricado pela Microsoft em 2001. |

| | |
|---|---|
| **7ª Geração:** 2004 - 2009 | - Xbox 360, fabricado pela Microsoft em 2005.<br>- PlayStation 3, fabricado pela Sony em 2006.<br>- Wii, fabricado pela Nintendo em 2006. |
| **8ª Geração:** 2011 - 2019 | - Nintendo Wii U, fabricado pela Nintendo em 2012.<br>- PlayStation 4, fabricado pela Sony em 2013.<br>- Xbox One, fabricado pela Microsoft em 2013. |
| **9ª Geração:** 2019 – (????) | - Xbox Series X/S, fabricado pela Microsoft em 2020.<br>- PlayStation 5, fabricado pela Sony em 2020 |

**Fonte:** MOREIRA, Ruggiero (2020) e Wikipédia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_consoles_de_jogos_eletr%C3%B4nicos.

Esta tabela serve para nos mostrar a diversidade de consoles produzidos no decorrer dos anos 70 até o momento da produção deste artigo. Entretanto, apesar desse número crescente e de ter se consolidado, houve um período em que a crise se instaurou no comércio de *videogames*.

Após esta disputa o mundo dos *videogames* cresceu de forma acirrada, como vimos na tabela acima, diversos consoles surgiram no decorrer dos anos seguintes, os quais se consolidaram em suas respectivas épocas. Outro ponto a se considerar é como a evolução em bits[v] foi importante, no console NES de 1983 no Japão e 1985 nos Estados Unidos da América (EUA), já haviam 8 bits presentes no console, posteriormente surgiu o SNES com 16 bits. A geração dos 32 bits abarca o PlayStation 1 da Sony (1994), seguido do Nintendo 64 com seus 64 bits (1996). Posteriormente o console Playstation 2 (2000) da Sony já possuía 128 bits adotando os DVD's e logo após surge também quem viria a ser seu concorrente fiel dos próximos anos, o Xbox (2001) da Microsoft, tendo também 128 bits, o qual possuía DirectX, o que facilitava a adaptação de sucessos do PC para o console. O computador ou comumente conhecido como Personal Computer[vi] (PC), nos anos 80 tiveram suas produções em jogos focados no gênero *Adventures* ou de *Computer Role-Playing Game* (CRPG's) que representavam um universo próprio e que possuía maior forma de atributos a seu personagem,

[v]Bit, que significa dígito binário em português, é a menor unidade de informação que pode ser armazenada ou transmitida na comunicação de dados, e um bit pode assumir somente 2 valores, como 0 ou 1. Os computadores possuem comandos que testam e manipulam bits, essas instruções são múltiplos de bits, que por sua vez são chamados de bytes.
[vi]Personal Computer (tradução: Computador pessoal).

diferente dos *Role-Playing Game's*[vii] (RPG) convencionais que são pré-estabelecidos. Estes também tiveram imensos avanços tecnológicos nos anos seguintes (CLUA; BITTENCOURT, 2005).

Vemos assim como os consoles passaram a dominar o cenário mundial de *videogames* e ajudaram a impulsionar ainda mais o seu comércio ao redor do globo, tal como os computadores. Os arcades surgiram como detentores de grandes qualidades atrativas para todos os públicos, apesar disso, com o tempo e com os avanços tecnológicos que foram fundamentais para o crescimento desta área, foi sendo ultrapassado pelos consoles. Mesmo tendo sofrido uma crise nos anos 80, a diversidade de jogos disponíveis e a facilidade disponibilizada pelos mesmos graças a opção de jogar no conforto de casa, compactuou para seu sucesso. Apesar disso, a disputa entre as empresas que fabricavam os consoles foram o fator crucial, justamente por terem buscado superar seus concorrentes no mercado, o que possibilitou também o surgimento de novas marcas no mercado consumidor e que permanecem na atualidade.

## O GÊNERO DE *TIRO EM PRIMEIRA PESSOA* E AS FORMAS DE REPRESENTAÇÕES DA HISTÓRIA EM VIDEOGAMES

Os jogos FPS[viii] como bem conhecidos *first person*, na tradução literal "tiro em primeira pessoa", aonde jogos como *Medal of Honor* permitem ao jogador assumir o ponto de vista do personagem virtual em seu ambiente. Tendo na visão de tela e assumindo os braços e as armas que o personagem interage no cenário que lhe é apresentado no decorrer do jogo. Este recurso tem grande importância para o que conhecemos como catarse, a qual o principal objetivo é encaixar o jogador no ambiente, dando a sensação de estar dentro daquele jogo ou mesmo sendo o personagem (BEZERRA, MONTEIRO, 2019).

Apesar do gênero ter se popularizado com grande impacto, precisamos compreender como se deu seu surgimento como gênero no mundo dos videogames. Nos anos 80 como mencionamos anteriormente, tivemos o surgimento dos fliperamas e arcades, assim como de consoles e PC's que reproduziam diversos jogos, que com o passar do tempo passaram a

[vii]RPG é a sigla em inglês para role-playing game, um gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício. Os jogos de RPG podem ser jogados de diversas formas. As mais comuns são através de atuação literal, na qual os jogadores agem, falam e se vestem como seus personagens, e o RPG de mesa, a forma mais famosa (e a primeira inventada) de RPG.

[viii] First Person Shooter (tradução: Tiro em primeira pessoa), famoso tipo de jogo eletrônico.

produzi-los com detalhes ainda mais ricos. Segundo Moreira (2020), os *maze games* nos PC's eram ainda mais detalhados, mas o que nos interessa é que foram um dos primeiros a utilizarem a perspectiva do "eu" no jogo e que viriam a influenciar e inspirar os jogos das futuras gerações. Outro aspecto importante mencionado por Moreira é o de que o personagem controlado pelo jogador em boa parte do tempo não fale, ou caso fale, são breves momentos, o que torna a experiencia ainda mais significativa. A partir disto também temos também a questão do rosto do personagem, que não era revelada na maioria dos jogos FPS, entretanto, o *Point of View*[ix] (POV) pode ter grande influência na construção do personagem. Observamos:

> Esse POV, às vezes, pode reforçar a ligação do jogador com o personagem, porque ele entra fisicamente no personagem e não pode observar o avatar separadamente. Entretanto, como o personagem não pode ser visto na tela, esse POV também dificulta a formação de uma imagem mental do avatar pelo -jogador. Alguns desenvolvedores usam cenas de corte e sequências programadas dentro do game para lidar com esse problema, alterando a sua perspectiva para que o avatar possa ser visto no POV de terceira pessoa (NOVAK, 2017, p. 166).

A partir disto, vemos como o ponto de vista muitas vezes acaba tendo grande influência na construção deste personagem. Há jogos que podem não o representar ou há aqueles que possuem uma estratégia de marketing (com imagens do personagem antes mesmo do lançamento). Estes cujo a visualização é possível, permitem ao jogador visualizar personagem por meio de interações no cenário como no caso de espelhos que refletem o rosto ou em *cutscenes*[x] no decorrer do jogo. Jogos da franquia *Call of Duty* como conhecemos passaram por mudanças no decorrer dos anos. Utilizaremos dois exemplos para tal, no jogo lançado em 2003, o primeiro da franquia, *Call of Duty* coloca o jogador controlando personagem norte-americanos, britânicos e soviéticos. A imagem a seguir mostra o jogo *Call of Duty (2003)* na perspectiva em primeira pessoa.

[ix] (Tradução: Ponto de Vista).
[x]Uma cinemática ou cutscene é uma sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens inimigos, e providenciar informações de fundo, atmosfera, diálogo ou pistas. As cinemáticas podem ser animadas ou por ato real.

**Figura 8:** Imagem da *gameplay*[xi] de *Call of Duty (2003)*. Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/638526053406430033/.

Nesta imagem podemos observar como o ponto de vista do jogador é exatamente como o mencionado acima, entretanto o jogador possui o famoso *Heads-Up Display*[xii] (HUD) aonde lhe são apresentados na imagem a seguir como: no canto inferior direito a munição disponível ao jogador, que varia conforme a arma selecionada pelo mesmo; e logo abaixo a "vida" do personagem, caso a barra chegue ao fim o mesmo é morto. No canto inferior esquerdo o jogador possui uma bússola para guiar-se, cuja estrela dourada é o objetivo; logo ao seu lado está um triangulo para demonstrar se o jogador está de pé (como no caso da imagem) ou agachado, podendo estar deitado no decorrer dos jogos da franquia. Outro diferencial que surgiu com *Call of Duty*, é o ideário de uma equipe, diferentemente de *Medal of Honor* que segundo Bezerra e Monteiro (2019) na época trazia seus jogos com a perspectiva de herói em sua narrativa, aonde o jogador assumia um espécime de lobo solitário.

Feitas estas observações, nos atentaremos agora ao surgimento dos jogos de tiro em primeira pessoa e como a importância da narrativa e da representação se dão. Os principais jogos que impulsionaram este mercado, foram Doom, Doom II e Wolfenstein 3D nos anos 90 produzidos pela *ID Software*, possuíam histórias muito distintas. Sendo Wolfenstein 3D lançado em 1992 aonde o jogador controlava um soldado espião aliado que buscava fugir de uma prisão nazista. Já os jogos Doom lançados nos anos de 1993 e 1994 focavam principalmente em ambientes distintos, aonde um portal do inferno havia sido aberto em Marte,

[xi]Significa "jogando o jogo" ou "jogar o jogo". E é isso o que ela quer dizer: uma pessoa que está jogando alguma coisa. Gameplay também pode ser interpretado como "jogabilidade". E daí vem outro uso da palavra: muitas pessoas costumam pesquisar pelo termo, seja para assistir alguém jogando ou em busca de ajuda sobre alguma parte de um determinado jogo.

[xii]A HUD (do inglês: heads-up display - tela de alerta) é a sigla para representação dos objetos do jogo, tais como: vida (às vezes representado por life - do inglês vida, force - do inglês força), magia (às vezes representados por: mana - ou MP, Mana Points -).

e o soldado controlado pelo jogador deve controlar a situação e pôr um fim na ameaça (MOREIRA, 2020). Entretanto, Moreira (2020) ainda menciona como estes foram fundamentais para a criação do gênero FPS que viria a se consolidar com o tempo, além disso nos situa também como Wolfenstein não foi o primeiro do gênero, já que outros haviam utilizado esta perspectiva, mas sim um dos principais títulos responsáveis pelo crescimento do gênero em primeira pessoa.

Apesar do sucesso destes jogos, as principais franquias a terem grande fama foram *Battlefield*, *Call of Duty* e *Medal of Honor* que consolidaram o gênero FPS no mercado. O primeiro destes a surgir no mercado foi *Medal of Honor*, que segundo Neves (2011) foi inspirado no filme *O resgate do Soldado Ryan*[xiii] (SPIELBERG, 1998) assim como o filme, a série de jogos foi produzida por Steven Spielberg, sendo convidado pela *DreamWorks Interactive* e pela *EA* (Eletronic Arts) para trabalhar como produtor do jogo. Outro aspecto que se torna importante em *Medal of Honor* vem do ideário de valorizar as ações feitas por grandes heróis, segundo Chartier (1998, apud BEZERRA; MONTEIRO, 2019, p. 123) as representações querem dizer a maneira como diferentes épocas, tempos e a realidade em que as pessoas se encontram são construídos a partir de classificações e delimitações que preenchem o presente de sentido. Nesta ideia, representar algo do passado, significa tornar aquilo presente e a representação é um dispositivo de conhecimento muito importante, já que permite visualizar o passado a partir de imagens, pessoas, lugares e objetos que são capazes de construir memorias e histórias.

A partir desta consideração sobre a representação, consideramos que todo filme pode ser um documento histórico de uma época, de acordo com a época que o produziu, acontece o mesmo como o videogame, sendo este uma representação e simulação de uma determinada realidade. Assim, os jogos eletrônicos enquanto objetos, são audiovisuais articulados a um sistema de regras programadas em um sistema computacional (BELLO; VASCONCELLOS, 2017). Agora partiremos para a ideia de "representação histórica", que é muito bem explicada a seguir:

[xiii]Sinopse: Ao desembarcar na Normandia, no dia 6 de junho de 1944, o Capitão Miller recebe a missão de comandar um grupo do Segundo Batalhão para o resgate do soldado James Ryan, o caçula de quatro irmãos, dentre os quais três morreram em combate. Por ordens do chefe George C. Marshall, eles precisam procurar o soldado e garantir o seu retorno, com vida, para casa. Vencedor de 5 Oscars: Melhor Direção, Melhor Mixagem de Som, Melhor Fotografia, Melhor Montagem e Melhor Edição de Som. Além disso teve inúmeras indicações.

> A ideia de "representação histórica" pressupõe a ideia de um olhar a um outro do passado que não mais existe. Isso pressupõe que o imaginário do presente da obra é fundamental para entender o caráter histórico de tal representação, que é moldada através de concepções também historicamente determinadas. Nesse sentido, é possível conceber um gênero de "jogos históricos", cuja matiz é a estruturação desse passado em um ambiente audiovisual e jogável. No conjunto destes "jogos históricos", é possível ver diferentes formas de apropriação e representação, a partir das suas dinâmicas de escolha. Alguns procuram reconstituir narrativamente a História "tal como foi" através de um narrador que segue personagens; outros sintetizam estruturas de espaços e processos históricos, e há ainda alguns que se apropriam de elementos da História, mas não pretendem serem "históricos". São jogos que de alguma forma representam e simulam algum tempo histórico que já não mais existe, ou que se apropria de elementos deste passado para sua composição e legitimação (BELLO; VASCONCELLOS, 2017, p. 228).

Com esta citação, podemos compreender como alguns gêneros de jogos históricos possuem o objetivo de estruturar o passado em uma forma visível e que possibilita a interação com aquela representação. Desta maneira, temos diversos jogos que tem como objetivo reconstituir o passado tal qual ele foi e alguns utilizam-se de eventos históricos para criar narrativas totalmente fictícias. O ponto importante é que de alguma forma estes jogos vão trazer momentos ao tempo presente, que já não existem mais ou que utilizam de alguns para dar credibilidade e sentido para tal jogo. Portanto, os games precisam ser analisados com produtores de discursos e imagens de tempos passados.

Segundo Pesavento (1995), que se utiliza das ideias de Bourdieu, as representações mentais possuem agentes sociais que contêm atos de apreciar-se de algo, tal qual de conhecimento e que investem, já as objetais que são expressas em atos, são produtos de interesse e manipulação. Desta forma, o que é dito, pensado e expresso nas representações, é sempre referência daquele "outro" ausente, e o imaginário como representação, é algo evocado pela imagem e discurso. A autora nos indaga que a realidade é o concreto e o que pode ser pensado, já o não-real é o que não é verdadeiro, sendo assim: "Não se está diante de um diálogo platônico, mas de uma forma de entendimento que encara a realidade não só como "o que aconteceu", mas também como "o que foi pensado" ou mesmo "o que se desejou que acontecesse" (PESAVENTO, 1995, p. 17). A partir disso vemos como muitas representações acabam por ter esse ideário de origem real, entretanto, as mesmas podem ter desejos de transformar essa realidade para algo diferente do que realmente aconteceu, sendo ela uma maneira desejada por aqueles que a representam.

Para compreendermos como a representação possui um mundo complexo ao seu redor, nos utilizamos de um trecho de Gombrich (1999), que fala justamente sobre um cavalo de pau, assim vemos:

> [...] definem imagem como "a imitação da forma exterior de um objeto", e certamente a "forma exterior" de um cavalo não é "imitada" aqui. Tanto pior, poderíamos dizer, para a "forma exterior", esse fugidio resquício da tradição filosófica grega que dominou por tanto tempo nossa linguagem estética. Felizmente o Dictionary registra uma outra palavra que talvez se revele mais apropriada: representação. Representar, lemos ali, pode ser usada no sentido de "invocar mediante descrição ou retrato ou imaginação, figurar, simular na mente ou pelos sentidos, servir de ou ser tido por aparência de, estar para, ser espécime de, ocupar o lugar de, ser substituto de". O retrato de um cavalo? Certamente que não. O substituto para um cavalo? Sim, é isso (GOMBRICH, 1999, p. 1).

Compreendemos que uma vassoura ou até mesmo um pedaço de pau possa vir a representar um cavalo, este viria a ganhar sentido a partir do momento em que uma criança montasse nele para que a imaginação transformasse aquilo em um cavalo. Se ficasse somente encostado em uma parede e não tivesse contato com o mesmo, era somente um cabo de vassoura (GOMBRICH, p.7, 1999, apud MAKOWIECKY, p. 16, 2003). A partir disso, Makowiecky (2003) mostra que o cavalo de pau não era uma imagem, mas sim uma madeira que ganhava a qualificação de cavalo pela função, já que pode ser montada, sendo o fator comum a função e não a forma em si. Sendo assim, todo objeto que pode ser cavalgável tal qual um cavalo, serve de cavalo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir deste trabalho, podemos ver como o processo e surgimento das mídias e dos jogos eletrônicos estão atrelados a história cultural, já que estas produções culturais e midiáticas, representam eventos históricos e também nosso mundo a partir de inúmeros signos, considerando que para algo ser representado, o mesmo buscará embasar-se em algo que parte ou faz parte do real, sendo uma representação fiel ou não com a historiografia.

Com o surgimento dos videogames, observamos como o processo evolutivo se deu de forma gradual e constante. Compreendemos também como os jogos eletrônicos são produtos que possuem intencionalidades de acordo com quem os produz, que como mencionado anteriormente, o fator cultural influência na sua elaboração. Outro fator é de como os consoles

e jogos eletrônicos se tornaram produtos que desde as décadas de 60 e 70, obtiveram êxito e impulsionaram ainda mais este mercado consumidor.

Por fim, vimos que há diversas formas de representações nas mídias, sejam elas filmes, jogos ou imagens. Os jogos em si possuem o objetivo de estruturar-se em determinado passado e em um ambiente audiovisual que se torna jogável. Este artigo também valida a importância de trabalharmos com o conceito de representação, já que este sempre parte de algo do real, aonde o imaginário se apresenta em imagens audiovisuais. É importante também não deixar de lado que estas ideias-imagens e expressões da realidade, não devem ser necessariamente literais com o real, podendo assim divergir do mesmo. Sendo assim, o passado não pode ser vivido novamente, sendo possivelmente somente representa-lo a partir de algo que se torna palpável.

## REFERÊNCIAS

BELLO, Robson Scarassati; VASCONCELLOS, José Antonio. *O videogame como mídia de representação histórica*. Revista Observatório, Palmas, v. 3, n. 5, p. 216-250, agosto, 2017.

BEZERRA, Rafael Zamorano.; MONTEIRO, Christiano Brito. *Medal of Honor: a história monumental em narrativas lúdicas.* Museologia & amp; Interdisciplinaridade, [S. l.], v. 8, n. 15, p. 122–137, 2019. DOI: 10.26512/museologia.v8i15.24671. Disponível em: https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/24671 . Acesso em: 13 fev. 2024.

CAIM, Fábio. *Imagens da mídia: uma abordagem semiótica da sua produção.* Cenários da Comunicação, São Paulo, v. 5, p. 27-47, 2006.

CLUA, Esteban Walter Gonzalez, BITTENCOURT, João Ricardo. *Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação.* Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, pp. 1313-1356, São Leopoldo, Brasil, 2005.

COSTA, Marcella Albaine Farias da.; SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos.; XAVIER, Guilherme de Almeida. *Os games como possibilidade: Que história é essa?.* EBR – Educação Básica Revista, vol.1, n.1, 2015.

GOMBRICH, Ernst H. *Meditações sobre um cavalinho de pau.* São Paulo: Edusp, 1999.

MAKOWIECHY, Sandra. *Representação: a palavra, a idéia, a coisa.* Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas, v. 4, n. 57, p. 2-25, 2003.

MOREIRA, Ruggiero. *A guerra e a construção dos inimigos do ocidente nas franquias de jogos digitais [recurso eletrônico]: Battlefield, Call of Duty e Medal of Honor (2007 - 2012).* Dissertação (Mestrado em História) – Universidade de Passo Fundo, 2020.

NOVAK, Jeannie. *Desenvolvimento de games / Jeannie Novak*; tradução: Pedro Cesar de Conti; revisão técnica Paulo Marcos Figueiredo de Andrade. -- São Paulo: Cengage Learning, 2017.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. *Em busca de uma Outra História: Imaginando o imaginário.* Revista Brasileira de História. São Paulo: ANPUH/ Contexto, vol.15, nº 29, 1995.

PROTASIO, Arthur. *Games: Uma Mídia de Expressão.* Revista CTS Game Studies – Centro de Tecnologia e Sociedade - FGV, Rio de Janeiro, ano I, n. 3, 2012. Disponível em: https://ctsgamestudies.files.wordpress.com/2011/12/games-midia-expressao.pdf. Acesso em 25 de fev. 2024.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 2000.

SANTAELLA, Lucia. *Semiótica Aplicada.* São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2005.

SANTOS, Christiano B. M. dos. *Medal of Honor e Call of Duty: uma comparação entre missões do videogame e eventos históricos*. Tese (Doutorado em História). Programa de Pós-Graduação em História Comparada, Instituto de História, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), 2014.