

VALIANT HEARTS – THE GREAT WAR JOGO E ARQUIVO UMA COMBINAÇÃO INUSITADA

VALIANT HEARTS - THE GREAT WAR GAME AND FILE AN UNUSED COMBINATION

Mauricio de Jesus Pereira¹

Resumo: Há cem anos, iniciava-se a Primeira Grande Guerra Mundial. Sobre esse momento histórico a produtora e desenvolvedora *Ubisoft* lança o jogo *ValiantHearts*, que tem como tema o conflito ocorrido no período de 1914 a 1918. *ValiantHearts* é um jogo sobre a guerra, e não de guerra. Desta forma, ele foge dos estereótipos dos games dessa categoria e busca emocionar o jogador durante sua jornada pelas trincheiras europeias. Os desenvolvedores de *ValiantHearts* usaram como fonte de informação documentos como: cartas, fotos trocadas pelos soldados e seus familiares, entre outros utensílios que serviam meio de comunicação. Tendo como base *ValiantHearts – The Great War* produzido pela *Ubisoft* também aborda o tema da I Guerra Mundial, e tem como característica principal o uso de documentos como subsídio para desenvolvimento do enredo desse jogo. O presente trabalho tem como objetivo analisar o jogo e sua relação com os arquivos usados na sua construção, compreender como as atribuições de um profissional de arquivo podem contribuir na sua criação e reconhecer a importância dos arquivos como fonte de informação. A metodologia abordada nesse trabalho tem características de uma pesquisa exploratória, como o próprio nome indica, visa proporcionar uma maior proximidade do problema, aprimorar ideias ou descobrir intuições. Os assuntos das pesquisas exploratórias, geralmente, são pouco conhecidos, por isto, este tipo de pesquisa costuma envolver além do levantamento bibliográfico, entrevistas com pessoas que tenham domínio do assunto estudado, trabalho de campo e a análise de outros exemplos que estimulem a sua compreensão. Através de uma tabela, proponho uma relação entre as funções arquivísticas e o desenvolvimento do jogo, mostrando como seriam usadas essas funções para contribuir com o mesmo.

Palavras-Chave: Jogo; Funções arquivísticas; Guerra; Documentos.

Abstract: One hundred years ago, it began in the First World War. The man launches the *ValiantHearts* game, which has traffic theme as it happened in the year 1914 to 1918. *ValiantHearts* is a game about war, not war. In this way, games of strategists of the games can be classified as games of search and discussion during their journey through the European trenches. *ValiantHears'* developers used documents such as letters, pictures exchanged by soldiers and their families, and other tools that served as a means of communication. *ValiantHearts - The Great War* was also approached by the theme of World War, and has as main characteristic the use of subsidies for the development of the plot of that game. The present work aims to analyze the game and its interface with the files used in its construction, as the attributions of a data file can help in its creation and recognize the importance of the files as source of information. The methodology addressed the work with the characteristics of an exploratory research, as its name indicates, aims at a greater proximity to the problem, the ideas of destiny and the discovery of intuitions. The research questions are explored, in general, they are little known, so they have the same type of research studied, besides being bibliographical, they have been examined, they have been investigated and they have been analyzed together. Through a table, I propose one between the archival functions and the development of the game, while the rules are executed for the same.

¹(Graduado em Arquivologia pela UFBA), e-mail: orfeuex@hotmail.com

Keywords: Game; Archive functions; War; Documents.

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, vivenciamos um momento em que as informações estão sendo geradas de diversas formas, em grande quantidade, e cada vez mais rápido. A partir desse pensamento, podemos incluir os jogos digitais nesse agregado de informações que estão ganhando cada vez mais notoriedade, seja através de produções independentes com baixo orçamento até produções com grandes orçamentos envolvidos na sua criação. Temos como exemplo, a explosão do “eSport” e adaptações de jogos para o cinema, como: *Street Fighter*, *Resident Evil*, e os mais recentes *Assassin's Creed* e *World Warcraft*, assim o arquivista pode enxergar uma oportunidade de desenvolver o seu trabalho.

No presente trabalho, pretendemos fazer uma análise do jogo *Valiant Hearts – The Great War*, um jogo desenvolvido pela empresa Ubisoft. O jogo é baseado no período de 1914 a 1918, quando ocorreu a primeira guerra mundial. Entre os horrores iniciados ali estão a guerra química, bombardeios e o uso de tanques de guerra, entre outros "avanços" tecnológicos. Apesar de ter uma temática de guerra, não se trata de um jogo de guerra, mas sim a respeito da guerra, e como ela afeta as pessoas e os laços afetivos que tem como peculiaridade o uso de documentos reais como: fotos, cartas e depoimentos, documentos esses que são apresentados durante o jogo para que o jogador tenha uma melhor compreensão do tema abordado. Essa combinação entre documentos e um jogo foi à inspiração para esse trabalho que tenta expandir o leque de opções de uma profissional arquivista, que pode fazer uso atribuições para contribuir até mesmo com o desenvolvimento de um jogo, mudando assim um pouco do cenário em que normalmente atua.

2. OBJETIVO:

Analisar o jogo *Valiant Hearts – The Great War* produzido pela Ubisoft no qual aborda o tema da I Guerra Mundial, e tem como característica principal o uso de documentos como subsídio para desenvolvimento do enredo desse jogo.

2.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Identificar a contribuição dos arquivos no desenvolvimento de um jogo.
Compreender como as atribuições de um profissional de arquivos podem contribuir na construção de um jogo.
Reconhecer a importância dos arquivos como fonte de informação.

2.2. METODOLOGIA

Esse trabalho tem características de uma pesquisa exploratória, como o próprio nome indica a pesquisa exploratória, visa a proporcionar uma maior proximidade do problema, procura aprimorar idéias ou descobrir intuições.

A pesquisa exploratória visa a prover o pesquisador de um maior conhecimento sobre o tema ou problema de pesquisa em perspectiva. Por isso, é apropriada para os primeiros estágios da investigação quando a familiaridade, o conhecimento e a compreensão do fenômeno por parte do pesquisador são, geralmente, insuficientes ou inexistentes. (MATTAR, 2005, p. 85).

Possuir um planejamento flexível e permite uma maior familiaridade entre o pesquisador e o tema pesquisado. Os assuntos das pesquisas exploratórias, geralmente, são pouco conhecidos e, por isto, este tipo de pesquisa costuma envolver além do levantamento bibliográfico, entrevistas com pessoas que tenham domínio do assunto estudado, pesquisas de campo e análise de outros exemplos que estimulem a compreensão do tema são muito utilizadas nas pesquisas exploratórias, que contam muito com a intuição do pesquisador, dependendo bastante de seu trabalho. Através de uma tabela, proponho uma relação entre as funções arquivísticas e o desenvolvimento do jogo, mostrando como seriam usadas essas funções para contribuir com o jogo.

2.3. TÉCNICA

A técnica de pesquisa utilizada será a coleta de dados através da observação do próprio jogo, pesquisa documental feita com ajuda de materiais retirados de sites, fotos e outras mídias e pesquisa bibliográfica que conta com material já publicado constituído de livros, artigos para aprofundar os conceitos que permeiam os arquivos e documentos, e pesquisa documental para conhecer as mecânicas e estrutura de desenvolvimento do jogo e os acontecimentos nele retratados.

A pesquisa documental trilha os mesmos caminhos da pesquisa bibliográfica, não sendo fácil por vezes distingui-las. A pesquisa bibliográfica utiliza fontes constituídas por material já elaborado, constituído basicamente por livros e artigos científicos localizados em bibliotecas. A pesquisa documental recorre a fontes mais diversificadas e dispersas, sem tratamento analítico, tais como: tabelas estatísticas, jornais, revistas, relatórios, documentos oficiais, cartas, filmes, fotografias, pinturas, tapeçarias, relatórios de empresas, vídeos de programas de televisão, etc. (FONSECA, 2002, p. 32).

A técnica de observação, que consiste em ver, ouvir e examinar os fatos que se pretende investigar, tal técnica desempenhar um importante papel no contexto da descoberta, proporciona ao pesquisador um contato mais próximo com o objeto de estudo. Ao jogar *ValiantHearts – The Great Wardo* início ao fim com a observação das informações disponíveis no jogo através da narrativa e dos objetos recolhidos no decorrer do jogo, ajudou a perceber o processo de relação dos arquivos com o enredo do jogo, através dessa observação indicar algumas funções e competências arquivísticas que podem ser usadas.

3 O JOGO E OS ARQUIVOS

ValiantHearts é inspirado de uma série de cartas e correspondências entre veteranos e familiares durante o conflito, e em várias outras fontes históricas. Embora tenha uma narrativa fictícia, o jogo é baseado em lugares e eventos históricos reais, além das cartas, os desenvolvedores contaram com a contribuição da série documental *Apocalypse da Primeira Guerra, as cartas que eram*. As cartas permaneceram o único meio real de comunicação com o mundo exterior; Rádios e telefones eram usados apenas para fins militares. 10 milhões de cartas e cartões postais foram enviados de e para o campo de batalha durante a guerra de acordo com os produtores do documentário *Apocalypse*, o uso dos documentos teve grande importância na

produção do jogo. Os desenvolvedores também fizeram com um concurso no qual o participante enviariam suas memórias pessoais ou familiares da Primeira Guerra Mundial, com a oportunidade de ter essas memórias imortalizadas no jogo. Dois vencedores foram selecionados a partir de inscrições enviadas através dos canais sociais do jogo. Os vencedores tiveram seus itens digitalizados - que podem ser documentos (cartas, cartões postais, entradas diárias), fotografias de períodos ou objetos fotografados (tags de cães, artefatos históricos) - integrados em *ValiantHearts* como um objeto colecionável.

Figura 5 Representação do uso de documentos reais inseridas no jogo



Fonte: Ubisoft

Enquanto o concurso é uma ótima maneira de dar uma organizada nos arquivos e nas memórias relembrar histórias tristes, alegres e envolver a comunidade no desenvolvimento de *ValiantHearts*, ele também se encaixa diretamente com um dos elementos centrais do jogo. A história é o corpo e os documentos são a alma desse jogo sincero sobre sobrevivência e sacrifício, amor e perda, tudo contra o pano de fundo da Grande Guerra. Então os desenvolvedores procuraram destacar esses aspectos através da interação e envolvimento da comunidade na construção da história "*ValiantHearts*".

Algumas dessas funções e competências podem estabelecer uma correlação entre um trabalho de uma arquivista e a construção do enredo do jogo mencionado nesse trabalho como pode ser visto no quadro 1 e 2, com auxílio de uma profissional de arquivo pode se adquirir uma maior confiabilidade nas informações.

Quadro 1 Funções Arquivísticas

FUNÇÃO ARQUIVISTICA	JOGO
AVALIAÇÃO	Controlar a documentação, avaliar e verificar a autenticidade e valor histórico dos documentos escolhidos para servir de fonte.

CLASSIFICAÇÃO	Função essa que pode auxiliar quanto a classificação das cartas e outros documentos, usados como fonte.
CONSERVAÇÃO	Ajuda durante todo processo para garantir a integridade e conservação de documentos pessoais tão importantes para as pessoas e instituições.
DESCRIÇÃO	Facilita na recuperação e localização de informação pertinente ao tema central do jogo em desenvolvimento.
DIFUSÃO	Aproximando usuário da informação, levar parte da memória depositada nas cartas ao público, para mostrar um lado mais humano na guerra através da fonte documental.

Esse quadro traz algumas funções arquivísticas que podem ser identificadas no jogo no qual são usadas para facilitar o trabalho de pesquisa do material documental usado no jogo, e o segundo quando ilustra algumas competências que são importantes para um profissional da informação em um trabalho tão diferenciado que trabalhar em um jogo.

Quadro 2 Competências

COMPETÊNCIAS	JOGO
Capacidade de aproveitar as novas tecnologias da informação e da comunicação (TIC).	Conhecer a interação do jogador com o jogo, para que a informação seja passada de forma simples e rápida.
Trabalhar de forma globalizada e regionalizada, ou seja, pensar globalmente, visando acompanhar as tendências mundiais.	Durante o jogo, de acordo com o país onde foi comprado pode ser notado uma informação extra, como no Brasil que é mostrado a participação brasileira no conflito.
Conhecimento profundo dos requisitos básicos sobre gestão dos documentos.	Controlar melhor a documentação usada e as técnicas de captura, digitalização entre outras tecnologias.

Tal integração poderia dar mais visibilidade à profissão, fruto das novas tecnologias e da integração entre diferentes áreas do conhecimento. O arquivista, frente às novas tecnologias tem buscado atuar em novas áreas, deixou de ser o profissional preso unicamente ao passado. O próprio arquivo não é mais somente visto como “armazéns da história e o arsenal da administração”. (Duchein, 2006, p.2), novas situações demandam novos perfis de profissionais adaptados a essas novas tecnologias informacionais que estão em constantes mudanças, ou novos ares ou demandas que surgem junto a ela, no quais suas habilidades se tornem necessárias. Para Belloto (2003, p.1): “Os novos suportes documentais, com os quais terá de lidar, exigem conhecimento, competência, métodos e meios de produção, utilização e conservação físicas especiais”.

O Arquivista deve investir cada vez mais na construção de uma identidade sólida e proativa que se adequa às novas realidades.

Figura 6 Felix Chazal, um soldado francês e bisavô de um dos desenvolvedores.



Fonte: Ubisoft

Essa imagem mostra uma *teg* de Felix Chazal um soldado francês, a imagem real e a de como foi retratada no jogo. À outra mostra (figura 7) o uso de animais no campo de batalha, (figura 8) mostra outro fatos interessantes, através de informações extras mostradas durante o jogo e de acordo em que país que foi comprado o jogo ele pode mostra informações diferente relacionada com o envolvimento dos países na I Guerra mundial.

Figura 7 Representação do uso de documentos reais inseridas no jogo



Fonte: Ubisoft

Figura 8 localização Brasileira



Fonte: Ubisoft

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desse trabalho, tenta-se mostrar outra possibilidade para a atuação do arquivista enquanto profissional de capacidades múltiplas e complexas, pois o seu reconhecimento ainda é demasiadamente lento quando comparado a outras áreas. Fato claramente influenciado pelo recente estabelecimento da Arquivologia enquanto curso universitário, por isso, ele deve se mostrar cada vez mais atuante e manter-se em constante aprendizado a fim de abolir estereótipos e rótulos negativos. É necessário estar devidamente capacitado para trabalhar em outras áreas, onde suas habilidades sejam requeridas, para acompanhar a realidade em sua volta que está em contínua evolução. É importante que o profissional esteja sempre receptivo às mudanças de paradigmas.

Repensar as teorias e parâmetros do objeto científico é fundamental nesse novo contexto tecnológico, não só o arquivista, mas todas as profissões são suscetíveis a mudanças. A área da Arquivologia lida com um objeto muito importante na sociedade contemporânea, a informação, logo é necessária avaliar estes elementos que fundamentam o conhecimento, e não perder de vista o que foi produzido.

Estar receptível a novas experiências é de suma importância para atuar em uma relação interdisciplinar entre áreas do conhecimento. Trabalhar no desenvolvimento de um jogo requer uma integração entre vários profissionais de ramos diversos, tais como programadores, designers, historiadores, compositores entre outros que trabalham juntos em busca de um objetivo comum. A presente pesquisa traz uma possibilidade para o arquivista e sua área de atuação que algumas vezes precisa sair da sua “zona de conforto” e abraçar novas oportunidades, novos desafios para se fazer presente perante a sociedade, como na colaboração na construção de um jogo como foi feita em *ValiantHearts* que contou a colaboração da CC & C¹, *Ideacom International*² e *Mission Centenaire 14-18*³, que são empresas e instituição voltada para a preservação **historia e documental francesa**, e por fim desejando que surjam outras iniciativas sobre novas abordagens da atuação do arquivista.

¹ A CC & C é uma empresa de produção audiovisual, especializada em programas históricos e corporativos.

² Ideacom International empresa de produção especializada em series e mini seriem históricas

³ Mission Centenaire é um grupo de interesse publico para implementar o programa comemorativo do centenário da Primeira Guerra Mundial.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Jobson Louis Santos de; SILVA, Helane Cibeyl Albuquerque da; FREIRE, Gustavo Henrique de Araújo. **Marketing arquivístico: uma análise curricular do curso de graduação em arquivologia da Universidade Federal da Paraíba**. RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Campinas, SP, v. 7, n. 2, p. 233-246, mar. 2010. ISSN 1678-765X. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/1966>>. Acesso em: 10 ago. 2017.
- ANDRADE, Andresa Leia de; ALMEIDA, Daniela Pereira dos Reis de. **Capacitação em serviço de arquivo: o arquivista frente aos desafios das novas tecnologias de informação e comunicação**. Revista EDICIC, p. 52-58, 2011. Disponível em: <<http://www.edicic.org/revista/>>. Acesso em: 10 ago. 2017.
- BELLOTO, H.L. **Arquivos permanentes: tratamento documental**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2004.
- BELLOTTO, Heloísa Liberalli. **Como fazer análise diplomática e análise tipológica de arquivo**. São Paulo: Arquivo do Estado; Imprensa Oficial, 2002. (Projeto Como Fazer, 8)
- BELLOTTO, Heloísa Liberalli. **Arquivo: estudos e reflexões**. Belo Horizonte, MG: Ed. UFMG, 2014. 477 p.
- BELLOTTO, Heloísa Liberalli. **Arquivos permanentes: tratamento documental**. São Paulo, SP: T. A. Queiroz, 1991. xi, 198 p.
- BOTTINO, Mariza. **O legado dos congressos brasileiros de arquivologia (1972-2000): uma contribuição para o estudo do cenário arquivístico nacional**. Rio de Janeiro, RJ: FGV, 2014. 303 p.
- DOS SANTOS, Henrique Machado; FLORES, Daniel. **O Documento Digital No Contexto Das Funções Arquivísticas**. Páginas a&b, p. 165-177, 2016.
- FREITAS, Erzenildo de Oliveira. **Gestão da produção documental no Poder Judiciário do Estado do Amazonas**. Florianópolis, v. 21, n. 42, p. 71-94, set. 2011. ISSN 0103-3557. Disponível em: <<https://engres.emnuvens.com.br/ra/article/view/265>>. Acesso em: 09 ago. 2017.
- HOBBS, Catherine. **Vislumbrando o pessoal: reconstruindo traços de vida individual**. In: Terry Eastwood e Heather MacNeil (organizadores). *Correntes atuais do pensamento arquivístico*. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2016. (Cap. 10)
- RONDINELLI, Rosely Curi. **Gerenciamento arquivístico de documentos eletrônicos: uma abordagem teórica da diplomática arquivística contemporânea**. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2002. 158 p.
- SANTOS, Vanderlei Batista dos; INNARELLI, Humberto Celeste; SOUSA, Renato Tarciso Barbosa de. **Arquivística: temas contemporâneos : classificação, preservação digital, gestão do conhecimento**. 2. ed. Distrito Federal: SENAC, 2007. 224 p.
- SCHELLENBERG, Theodore Roosevelt. **Arquivos modernos: princípios e técnicas**. Rio de Janeiro, RJ: Fundação Getúlio Vargas, 1973. 386 p.
- SOUTO, Leonardo Fernandes. **O profissional da informação em tempo de mudanças**. Campinas, SP: Alínea, 2005. 102 p.
- SOUZA, Katia Isabelli Melo de. **Arquivista, visibilidade profissional: formação associativismo e mercado de trabalho**. Brasília: Starprint, 2011. (Cap. 02)
- UBISOFT, 2014. *The Valiant Hearts: The Great War*.
UBISOFT: UbisoftEntertainmentS.A. Disponível em:
<https://www.ubisoft.com/en-gb/game/valiant-hearts/> . Acesso em: 22 jul. 2017.
- VALENTIM, Marta Lígia Pomim; DANTE, Gloria Ponjuan. **O profissional da informação: formação, perfil e atuação profissional**. São Paulo: Polis, 2000. 156 p
- VALENTIM, Marta Lígia Pomin (Ed.). **Estudos avançados em Arquivologia**. Oficina Universitária, 2012. (Cap. 15)
- YOUTUBE. (06 de setembro 2016). **Primeira Guerra Mundial - Nostalgia História** [arquivo de vídeo]. Encontrado em: <https://www.youtube.com/watch?v=HNw027hhbbw> Acesso em: 22 jul. 2017