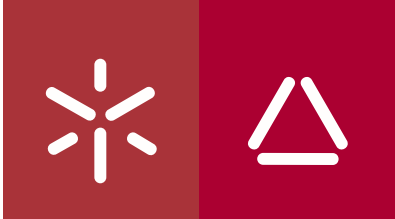


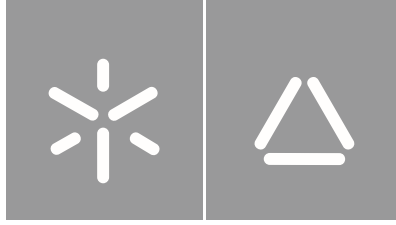


José Júlio Schulz Melo

O videojogo como simulação da História.
Uma proposta de análise metodológica a
partir do This War of Mine

Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais





Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

José Júlio Schulz Melo

**O videojogo como simulação da História.
Uma proposta de análise metodológica a
partir do This War of Mine**

Dissertação de Mestrado
Mestrado em História

Trabalho efetuado sob a orientação do(a)
Professora Doutora Joana Isabel Ribeiro Sequeira
Professor Doutor Francisco Manuel Ferreira de
Azevedo Mendes

Despacho RT - 31 /2019 - Anexo 3

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada.

Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



**Atribuição
CC BY**

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Agradeço aos meus pais por acreditarem neste projeto.

À Jani, amiga, que sempre olhou por mim quando precisei. Não vou esquecer o quadro, nem as costuras, nem o Dingo, Ari e Jojo.

João, amigo, obrigado por te preocupares comigo, por jogares comigo, por falares comigo, por dares aquilo que tens.

À minha orientadora, Doutora Joana Sequeira, por procurar compreender e acompanhar este novo tema. Refiro-me à abertura e desafio sobre a ideia de simular e experienciar o passado; que não são de toda normalidades da historiografia. De facto, procurar compreender, mas de forma exigente. Criticar a lógica, o porquê das coisas e os resultados. Agradeço também pelo desafio e ajuda na *LAN-Party* Historiográfica ou como trazer o jogo à investigação académica. Espero que haja uma próxima.

Ao meu orientador, Professor Doutor Francisco Mendes, por ter sugerido Huizinga e outras linhas teóricas. Por ter também aberto várias portas para eu poder explorar o tema com maior liberdade dentro do Instituto de Ciências Sociais. Tal como o voto de confiança para executar a experiência *LAN-Party* historiográfica e criar laços conceptuais entre investigações, como, por exemplo, as «texturas». E ainda a revisão do índice para padronizar o estudo de videojogo à historiografia.

Ao Departamento de História pelos desafios. Em concreto, o questionar da validação e do rigor dos videojogos tal como a sua aplicabilidade.

Aos meus cães e ao pássaro por me macacarem ou não me deixarem esquecer que há uma vida para além da tese.

Despacho RT - 31 /2019 - Anexo 4

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

O VIDEOJOGO COMO SIMULAÇÃO DA HISTÓRIA. UMA PROPOSTA DE ANÁLISE METODOLÓGICA A PARTIR DO *THIS WAR OF MINE*.

RESUMO

Nos últimos anos, os videojogos têm suscitado um interesse crescente junto da comunidade académica. Cada vez mais os autores problematizam o videojogo enquanto potencializador da investigação.

É verdade que existe um distanciamento entre o conhecimento histórico e a as ciências dos videojogos (ciências de construção de jogos, ciências da computação e outras engenharias). No entanto, cada vez mais as ciências sociais e as engenharias se relacionam.

Neste sentido, propõe-se nesta dissertação pensar o videojogo enquanto simulação e também como um objeto do tempo (fonte) e que representa determinado tempo (documento).

Perante a ausência de metodologias de análise e formas de citar videojogos suficientemente completas, elaborou-se aqui uma proposta de análise metodológica, bem como uma nova proposta de formato de citação.

Esta dissertação também incorpora na sua análise as teorias de jogo, a ciência de construção de jogos, as ciências da computação e a teoria da história, para garantir o rigor da análise e a sua profundidade.

O estudo de caso apresentando centra-se no videojogo *This War of Mine*, construído pela *11 bit studios* (2014), que retrata a sobrevivência de civis numa guerra contemporânea. Mais concretamente, o Cerco de Sarajevo (1992–1996). Foi feita uma análise dos sistemas do jogo, do respetivo código, das fontes e dos documentos usados pelos autores. Explorou-se também a forma como *This War of Mine* trabalhou o contexto histórico que representa. Esta análise termina com uma simulação do dito contexto usando o próprio *This War of Mine* como simulador.

Esta dissertação inclui ainda uma experiência que consistiu em apresentar o *This War of Mine* ao público académico com vista a testar a metodologia proposta. A experiência foi intitulada de *LAN-Party Historiográfica*, na qual os participantes, com o acesso ao jogo *This War of Mine* e ao seu contexto histórico, tiveram liberdade de explorar o jogo, segundo um guião baseado na referida proposta metodológica.

Por fim, este trabalho termina com algumas reflexões gerais e particulares relativas ao *This War of Mine*, ao Cerco de Sarajevo, à importância da imersão e aos resultados que o videojogo produz e que podem ser úteis à expansão do conhecimento historiográfico.

Palavras-chave: *Cerco de Sarajevo*, História, Simulação, *This War of Mine*, Videojogos.

THE VIDEO GAME AS A HISTORY SIMULATION. A PROPOSAL FOR METHODOLOGICAL ANALYSIS BASED ON THIS WAR OF MINE

ABSTRACT

In recent years, video games have aroused growing interest in the academic community. More and more authors are problematizing videogames as an enabler of research.

It is true that there is a gap between history and video game sciences (game design, computer sciences and other engineering disciplines). However, social sciences and engineering are increasingly linked.

In this regard, this dissertation proposes to think of the video game as a simulation and also as an object of time (source) that represents a certain time (document).

Given the lack of sufficiently complete methodologies for analyzing and citing videogames, a proposal for methodological analysis has been drawn up here, as well as a new proposal for a citation format.

This dissertation also incorporates game theories, game construction science, computer science and historical theory into its analysis, in order to guarantee the rigor of the analysis and its depth.

The case study presented focuses on the video game *This War of Mine*, made by *11 bit studios* (2014), which portrays the survival of civilians in a contemporary war. More specifically, the Siege of Sarajevo (1992 - 1996). An analysis was made of the game's systems, its code, the sources and documents used by the authors. The way in which *This War of Mine* worked with the historical context it represents was also explored. This analysis ends with a simulation of said context using *This War of Mine* itself as a simulator.

This dissertation also includes an experiment that consisted of presenting *This War of Mine* to the academic public in order to test the proposed methodology. The experiment was called the Historiographic *LAN-Party*, in which the participants, with access to the game *This War of Mine* and its historical context, were free to explore the game, according to a script based on the aforementioned methodological proposal.

Finally, this work concludes with some general and specific reflections on *This War of Mine*, the Siege of Sarajevo, the importance of immersion and the results that the video game produces and that can be useful for expanding historiographical knowledge.

Keywords: History, Siege of Sarajevo, Simulation, This War of Mine, Video games.

ÍNDICE

Agradecimentos	iii
Resumo	v
Abstract	vi
Índice de Imagens	ix
Introdução	1
Capítulo 1. História e Videojogos	10
1.1. O documento e a crítica histórica	10
1.2. O jogo e a rede conceptual	13
1.2.1. Simulação	13
1.2.2. Sistema	15
1.2.3. Estruturas condicionais	16
1.2.4. Espaço-digital	16
1.2.5. Motor de jogo	16
1.2.6. Videojogo	18
1.3. A distância entre história e videojogos	18
1.3.1. O estudo de jogos	18
1.3.2. Jogos sérios (educativos) ou Ludologia?	19
1.3.3. Narratologia ou Ludologia?	20
1.3.4. <i>Gamic mode</i> ou representação histórica?	21
1.3.5. Simulação ou modelo?	21
1.3.6. Convergência dos opostos	21
1.4. Uma simulação vista por dentro	22
Capítulo 2. <i>This War of Mine</i> como fonte e documento	26
2.1. O videojogo como fonte	26
2.1.1. Criação e intenção	26
2.1.2. Software utilizado	28
2.1.3. Fontes históricas utilizadas	33
2.2. O videojogo como documento	45
2.2.1. Tempo e espaço do jogo	45
2.2.2. Narrativas históricas representadas	46
2.2.3. Personagens	49
2.2.4. Potencialidades e limitações	52
2.3. A discussão científica sobre o videojogo	56
Capítulo 3. <i>This War of Mine</i> como experiência de interação e receção	59
3.1. A <i>LAN-Party</i> historiográfica: programa, participantes e recursos	59
3.1.1. Programa	59
3.1.2. Participantes	63
3.1.3. Recursos	64
3.2. A <i>LAN-Party</i> historiográfica: análise dos resultados	66
3.2.1. Sessão	66
3.2.2. Entrevistas	67
3.2.3. Inquéritos	74
3.3. A reflexão pragmática sobre o videojogo	84

Conclusão	86
Referências	90
Anexos	101
Anexo 1 - Vídeo de apresentação de um sobrevivente do Cerco de Sarajevo construído pelos developers de <i>This War of Mine</i>	101
Apêndices:	102
Apêndice 1 - Inquéritos distribuídos após a sessão	102
Apêndice 2 - Guião de informações do jogo para os participantes durante a sessão	103
Apêndice 3 - Powerpoint da apresentação da <i>LAN-party</i>	104
Apêndice 4 - Guia das entrevistas	110
Apêndice 5 - Entrevistas	111
Apêndice 6 - Inquéritos pós-sessão	126

ÍNDICE DE IMAGENS

Imagem 1 – Esquema e enquadramento das ideias fundamentais para a teoria de Modelagem e Simulação no livro <i>Theory of modeling and simulation: discrete event and iterative system computational foundations</i> (Zeigler et al., 2019, p. 28).	14
Imagem 2 – Exemplo de um scene graph que representa o comportamento de um sistema solar com sistemas de rotação e oscilação sobre dois planetas e as suas possíveis luas. FONTE: https://gamedev.net/tutorials/programming/graphics/understanding-and-implementing-scene-graphs-r2028	17
Imagem 3 – Janela inicial das ferramentas de modificação do jogo <i>This War of Mine</i> (11 bit studios, 2014a) chamadas de Storyteller. Consultado em 12 de janeiro de 2023.	31
Imagem 4 - Fotografia de um dos prédios na rua <i>Zmaja od Bosne</i> , na cidade de Sarajevo, 'vítimas' dos atiradores furtivos durante o Cerco de Sarajevo. FONTE: https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g294450-d10502033-Reviews-Sniper_Alley-Sarajevo_Sarajevo_Canton_Federation_of_Bosnia_and_Herzegovina.html	35
Imagem 5 –A área <i>Sniper Junction</i> dentro do <i>This War of Mine</i> . Uma digitalização do <i>Snipers Alley</i> da rua <i>Zmaja od Bosne</i> (11 bit studios, 2014a).	35
Imagem 6 – Interior de um dos abrigos dos personagens jogáveis dentro do <i>This War of Mine</i> (11 bit studios, 2014a).	36
Imagem 7 - Interior de um dos edifícios dentro do mapa <i>Shelled School</i> dentro do <i>This War of Mine</i> (11 bit studios, 2014a).	37
Imagem 8 – Interior de um dos edifícios dentro do mapa <i>Sniper Junction (Snipers Alley)</i> dentro do <i>This War of Mine</i> (11 bit studios, 2014a).	37
Imagem 9 - Mapa do centro de Sarajevo com alguns dos locais principais do Cerco de Sarajevo marcados a risco preto , usando a base de dados do Google Maps (2024).	39
Imagem 10 - Mapa do videojogo <i>This War of Mine</i> com representações de locais do cerco do jogo equivalentes aos locais do Cerco de Sarajevo marcados a risco branco (11 bit studios, 2014).	39
Imagem 11 - Um dos textos introdutórios apresentados no começo do jogo <i>This War of Mines</i> sobre o contexto segundo a perspetiva dos civis (11 bit studios, 2014).	47
Imagem 12 – Ficheiros dos retratos dos personagens jogáveis e não jogáveis do <i>This War of Mine</i> FONTE: C:\Program Files\Steam\steamapps\common\This War of Mine\Mods\7dd25c1371fc48dd9cd383261044c4a9\textures\ui\characters	50
Imagem 13 - Imagem oficial do evento <i>Lan-Party</i> Historiográfica, realizada a 17 de maio de 2022. Concebida por António João Monteiro, Design Gráfico.	62

Imagem 14 - Residentes de Sarajevo a recolher lenha, inverno de 1992-1993. Foto de Christian Maréchal (01/01/1993). Disponível online: https://en.wikipedia.org/wiki/Siege_of_Sarajevo#/media/File:Sarajevo_Siege_Collecting_Firewood_2.jpg.
g. 81

INTRODUÇÃO

1. Objeto de estudo

A presente dissertação tem como objeto de estudo a utilização do videojogo enquanto simulação para melhor compreender a realidade histórica. Ou seja, usar o videojogo enquanto *software* que reproduz parte da realidade através de argumentos lógicos creíveis (programação) e da interação do jogador com essas lógicas (devCamp, 2024; Foster, 2003; Gazaway, 2021, Capítulo 7 Distilling Life into Systems; GeeksforGeeks, 2023b; Huizinga, 1938; Novak, 2012, p. 332; Salen & Zimmerman, 2004, pp. 30–38; Zeigler et al., 2019, pp. 27–34).

Para tal, é preciso compreender o videojogo enquanto algo que é de determinado tempo (fonte) e algo que fala de um determinado tempo (documento).

O que aqui se apresenta é uma proposta para pensar o videojogo enquanto um documento que reproduz parte das lógicas e contextos da realidade através da programação e do próprio jogo que se desenrola. No fundo, uma simulação vista de dentro.

Para testar esta hipótese, escolheu-se o videojogo *This War Mine* da *11 bit studios*, lançado em 2014. A escolha resultou de um longo processo de planeamento e seleção que começou antes da preparação da dissertação. Inicialmente ponderei que tipo de videojogos seriam mais interessantes de analisar, baseando-me, por exemplo, no facto de se encontrarem bem construídos, se trabalhavam bem as fontes, se permitiam múltiplas abordagens como uma simulação.

Aquando da apresentação da proposta de dissertação, após debater com os meus orientadores e também com base no *feedback* de trabalhos académicos realizados no âmbito do mestrado, decidi que era importante, para uma abordagem inicial, que o jogo fosse próximo das temáticas mais comuns da historiografia, como por exemplo: a economia, a política, a sociedade, a cultura material. Isto por três razões importantes. Primeiro, porque seria mais fácil para os outros historiadores perceberem o que eu queria dizer, visto que há um distanciamento entre as lógicas e conceitos das ciências que constroem os videojogos e a historiografia. Segundo, porque havia uma forte probabilidade de que a análise seria mais eficiente, pois já estava preparado para lidar com temas historiográficos em virtude da minha formação em História (licenciatura e mestrado). Terceiro, porque já se falava numa possível experiência de introduzir o Videojogo ao público

académico (*LAN-party* historiográfica). Convinha então que o jogo fosse facilmente executável em computadores antigos, como aqueles que estavam disponíveis na Universidade, e fácil de jogar.

Desta forma, fiz uma lista inicial de vinte e cinco possíveis videojogos organizados pelas seguintes categorias: nome, preço (da licença), tipologia (se era um *roleplaying game*, estratégia), perspectiva (a câmara de visão em primeira ou em terceira pessoa), contexto, tempo estimado de jogo, *mods*, demo gratuita, requisitos de capacidade de RAM, de processador, de gráficos, a plataforma e se tinha documentos anexados (como *trailers* ou documentários). Dentro do conjunto de vinte e cinco escolhi o *This War of Mine* porque o jogo estava bem construído, havia proximidade com temas comuns da historiografia, era um jogo com requisitos baixos para executar e não é mecanicamente difícil de jogar.

O *This War of Mine* é um jogo feito e financiado por uma pequena equipa (um *indie game*), de sobrevivência e gestão de recursos em terceira pessoa que decorre durante um cerco a uma cidade contemporânea. O objetivo dos criadores do jogo foi retratar como era realmente a experiência de civis numa guerra.

Este jogo foi construído no motor de jogo *Liquid* que está pensado para que os seus produtos (os videojogos construídos) possam ser executados em várias plataformas como o *Windows*, a *Android*, a *Playstation*. De tal forma que os sistemas do jogo (as suas regras) não são muito complexos, nem as suas mecânicas (formas de interação), ou o próprio código.

O jogador tem de controlar até quatro civis (adultos e crianças) e tentar sobreviver da melhor forma possível. Este jogo baseia-se no Cerco de Sarajevo (Bósnia Herzegovina) de 1992 a 1996 e foi construído passados cerca de vinte anos sobre esse acontecimento histórico (2014).

De facto, o jogo é um retrato do Cerco de Sarajevo. A maioria das fontes usadas e referenciadas são relativas a esse acontecimento histórico. Mas não deixa, ao mesmo tempo, de ser também uma representação genérica das experiências dos civis numa guerra contemporânea.

2. Questões de partida

Este trabalho pretende discutir e explorar as seguintes questões.

A análise do videojogo como fonte (ou fonte primária). O jogo no seu contexto de construção:

1. Por quem, onde e quando? Além disso, a versão jogável é modificada?
2. Qual a intenção do autor?
3. Que tipo de software foi usado?
4. A que fontes se refere?

A análise como documento (ou fonte secundária). Aquilo de que o jogo ‘fala’:

5. Onde e quando o videojogo acontece?
6. Que grandes narrativas históricas estão presentes?
7. Quem é o personagem/instituição controlável?
8. O que permite simular e produzir para o conhecimento historiográfico e que limitações tem?

3. Motivação

A motivação para a escolha do tema da dissertação que aqui se apresenta foi encontrada antes mesmo de eu ingressar no mestrado em História. Quando pensava naquilo que gostaria de fazer, lembrei-me do jogo *Banished* (Shining Rock Software LLC, 2014) que é uma simulação de gestão de aldeias ‘medievais’/‘modernas’ (gestão dos recursos, das pessoas, as infraestruturas, as acessibilidades, instituições e trocas). E perguntei-me: e se eu usasse este *software* para pensar a História? Recordei-me também que já tinha de certo modo experimentado isso há quinze anos, durante a fase explosiva dos *MMORPGs* (*MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE ROLEPLAYING GAME*). Nessa altura, já os jogadores e criadores de videojogos perspetivavam certos jogos como cultura histórica. Dentro de um espaço digital definido - o jogo - havia uma cultura e uma História; os jogadores viam, experienciavam, interagiam e construíam essa mesma história. Eles pensavam sobre ela e criticavam-na, dentro dos limites dos seus conhecimentos, naturalmente.

O resto da motivação gerou-se ao longo do percurso nas diferentes unidades curriculares do mestrado e consolidou-se com a primeira experiência prática (a realização de uma *LAN-PARTY* Historiográfica).

A minha experiência com videojogos é vasta e já decorre desde os meus 5-6 anos. É um tema que gosto em todas as suas dimensões (a dimensão tecnológica, a cultural, a social e a individual). O que ajudou a ter uma relação mais próxima com as fontes e os documentos, pois aprendi sobre teoria de jogo, ciência da construção de jogo, ciências da computação e história a jogar.

Apresento agora uma lista de videojogos que foram para mim memoráveis e me ajudaram na construção pessoal antes de entrar na universidade. Esta lista foi uma reconstrução feita através da minha memória, registos de compra e segundo os anos escolares.

Lista de videojogos que mudaram a minha perceção da História e da tecnologia de 1999 a 2014. Uma reconstrução da cronologia¹ de alguns videojogos que me foram memoráveis até entrar na universidade²:

1. *Crash Bandicoot 2* (Naughty Dog, 1997) e o *Disney's Hercules* (Eurocom, 1997), ambos por volta de 1999-2000, plataforma Playstation 1, 5-6 anos, 1º ano de escola.
2. *SimCity 4* (Maxis, 2003), por volta de 2003-2004, plataforma Windows 98, 8-9 anos, 4º ano de escola.
3. *Runescape* (Jagex, 2001), por volta de 2004-2005, plataforma Windows XP, 10-11 anos, 5º e 6º ano de escola.
4. *Hitman: Blood Money* (Eidos Interactive, 2006), em julho de 2006, plataforma Windows XP, 12 anos, 6º e 7º ano de escola.
5. *9 Dragons* (Acclaim, 2006) em 2006-2007, plataforma Windows XP, 12-13 anos, 7º e 8º ano de escola.
6. *2 moons* (Acclaim, 2007) em 2007-2008, plataforma Windows XP, 13-14 anos, 8º e 9º ano de escola.
7. *Counter-Strike: Source* (Valve, 2004), em outubro de 2007, versão física para a plataforma *Steam*, 13-14 anos, 8º e 9º ano de escola.
8. *Dark Messiah: Might and Magic* (Arkane Studios, 2006), em 2008 fevereiro, versão física para a plataforma *Steam*, 13-14 anos, 8º e 9º ano de escola.
9. *Dragonica EU* (gPotato, 2009), em 2009-2010, plataforma Windows XP, 15-16 anos, 10º ano de escola (1ª área, ciências e tecnologias).
10. *Killing Floor* (Tripwire, 2010), em 2010 setembro, versão digital para a plataforma *Steam*, 16 anos, 10º ano de escola (área de ciências socioeconómicas).

¹ O meu aniversário é em 17 julho. Por isso, tinha sempre uma idade menor do que o meu ano de escolaridade

² Entrei em 2014.

11. *Braid* (Number None, 2011), em 2011 março, versão digital para a plataforma *Steam*, 16 anos, 10º ano de escola (área de ciências socioeconómicas).
12. *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2011), em 2011 abril, versão digital para a plataforma *Steam*, 16 anos, 10º ano de escola (área de ciências socioeconómicas).
13. *Shira Oka: Second Chances* (Okashi Studios, 2010), provavelmente entre março a maio de 2011, versão digital para Windows XP, 17 anos, 11º ano de escola (área de ciências socioeconómicas).
14. *Bastion* (Warner Bros. Interactive Entertainment, 2011), em agosto de 2011, versão digital para a plataforma *Steam*, 17 anos, 11º ano de escola (área de ciências socioeconómicas).
15. *The Binding of Isaac* (Edmund McMillen, 2011), em novembro de 2011, versão digital para a plataforma *Steam*, 17 anos, 10º ano de escola, troca de área (área de línguas e humanidades).
16. *Before the Echo* (Iridium Studios, 2011) em dezembro de 2011, versão digital para a plataforma *Steam*, 17 anos, 10º ano de escola (área de línguas e humanidades).
17. *Receiver* (Wolfire Games, 2012), provavelmente em junho de 2012, versão *tech-demo* para Windows 7, 17 anos, 11º ano de escola (área de línguas e humanidades).
18. *Path of Exile* (Grinding Gear Games, 2013) em setembro de 2014, versão digital para a plataforma *Steam*, 20 anos, 12º ano de escola (área de línguas e humanidades) e 1º ano de universidade.

4. Metodologia

No que concerne à metodologia, parti dos conceitos de «Fonte» e «Documento» tal como definidos pelo historiador Jacques Le Goff (1996). Em termos gerais, fonte é aquilo que pertence a determinado tempo e documento é aquilo que fala de determinado tempo. É no fundo semelhante à estrutura de fonte primária e secundária, mas com maior liberdade lógica e maior necessidade de organização. Quero com isto dizer que, enquanto o sistema fonte primária e secundária é muito organizado, mas limitado nas abordagens, o sistema fonte e documento é o contrário. Este permite uma maior liberdade lógica mas sob o risco de uma maior desorganização.

Procurei perceber as várias teorias existentes em análise de videojogos: *Narratology* (Frasca, 2001, pp. 17–21), *Ludology* (Frasca, 2003a), *Serious-games* (S. Chen & Michael, 2005; Djaouti et al., 2011), *Game Studies*, (Carvalho, 2017; Chapman, 2012; Houghton, 2018); mas nenhuma me satisfaz. A principal razão é que não apresentam formas de analisar de facto o videojogo na sua totalidade enquanto jogo e *software*.

Desta forma, propus-me ao longo deste mestrado criar uma metodologia que fosse prática, rigorosa, com possibilidade de expansão teórica e respeitasse o videogame como jogo e produto das ciências da computação. Construí um guião de perguntas que assim o permitisse. As perguntas foram inspiradas no método histórico (tempo, espaço, objeto de estudo, fontes e documentos), que foi sofrendo alterações e melhorias ao longo de três anos com o aprofundar dos trabalhos.

Enquanto produzia e testava o guião também construí uma nova forma de explorar e citar o Videogame e fi-lo por duas razões.

Em primeiro lugar, o sistema de citação APA, que é usado nesta dissertação, não permite citar videogames de forma rigorosa e precisa, mas somente enquanto produtos estéticos ou culturais. Atualmente, segundo a APA, no corpo do texto apenas é possível citar a autoria do jogo (nome do jogo, data e o autor) e não o que o constitui (o seu código e os seus sistemas³). Ou seja, refere-se apenas a apresentação estética do jogo e não o jogo em si. O mesmo problema acontece na lista de referências finais. Há uma omissão da sua componente de *software* e das várias 'regras' (os sistemas) enquanto jogo que o constroem. Refiro-me ao *engine*⁴, aos sistemas, às mecânicas de jogo, ao código, entre outros. Desta forma, não é possível citar partes do jogo dentro do corpo do texto, nem perceber exatamente em que consiste através da lista de referências, ou se foi alterado (modificado). Seria, portanto, o equivalente a não perceber, através da lista de referências, se o objeto se trata de um manuscrito, de um livro, de um artigo, ou outro.

A segunda razão é que os vários grupos de autores de ciências sociais que estudam o Videogame apenas o fazem numa visão estética. Na sua grande maioria não referem o jogo em si, mas a experiência que tiveram nele. Esta abordagem carece de rigor e motivou-me a procurar qual seria a forma mais correta de citar videogames, que se apresenta no capítulo 2. Tendo em conta que os próprios autores não citam, com precisão, o jogo, acredito que muito provavelmente ainda não existem sistemas de citação para videogames suficientemente rigorosos e, por isso mesmo, apresento uma proposta nesse sentido.

Na análise do videogame (o objeto de estudo), procuro estudar as motivações dos autores do jogo, as fontes em que se basearam, e a estrutura (ou sistemas e código) que utilizaram.

³ Ver «Sistemas» no capítulo dos Conceitos.

⁴ Ver «Motor de jogo ou *Game Engine*» no capítulo dos Conceitos.

A bibliografia que utilizei divide-se em sete interesses temáticos: teoria e metodologia da história, estudos culturais/educativos de videojogos (*game studies, et. All.*), teoria de simulação, teoria de jogos (*game theory*), desenvolvimento de videojogos (*game design*), fontes e documentos sobre o *This War of Mine*, e fontes e documentos sobre o Cerco de Sarajevo.

Como já tinha trabalhado de forma profunda e extensa a teoria e metodologia da história no primeiro ano de mestrado (com o objetivo de perceber o que funcionaria, o que seria lógico), optei por seguir as propostas de Le Goff em «Memória e História» (1984), volume que reúne o essencial da participação deste consagrado medievalista no projeto enciclopédico da Editora Einaudi nos finais dos anos setenta do século XX. A análise de Le Goff é particularmente interessante, pois está colocada numa encruzilhada de revoluções qualitativas e quantitativas da prática documental em História.

Sobre os estudos culturais e educativos de videojogos (*game studies, et. All.*) fiz uma revisão geral das bases teóricas, a saber: *Serious Games* ou a ideia que há jogos com propósito maior (Becker, 2015a, 2015b; Chen & Michael, 2005; *Conferência “Playful by Design, 2023”*⁵; Djaouti et al., 2011; Institut de l’audiovisuel et des télécommunications en Europe, 2008; Plass et al., 2015), narratologia e ludologia ou o debate se o jogo é uma narrativa ou interações (Aarseth, 1997, 2007; Frasca, 2003a, 2003b), *gamic mode* (Clyde et al., 2012) e *game studies* ou o estudo de videojogos apenas pela sua questão estética (*gameplay*) (Carvalho, 2017; Chapman, 2012, 2013b, 2013a; Houghton, 2014, 2018).

Na verdade, já antes de iniciar o trabalho da dissertação, queria refletir para além da dimensão lúdica do videojogo e pensá-lo no seu todo e perceber como é construído (*game theory, game design* e teoria de simulação). Tinha o objetivo de o entender como de facto funciona. Para isso, foi necessário um corte com a teoria dos *game studies*. Mais tarde, este corte permitiu-me também perceber alguns erros mais escondidos dentro de algumas teorias, como, por exemplo, a ausência de referência às fontes e aos documentos.

Sobre teoria de simulação, procurei compreender e utilizar estudos de engenheiros da área de simulação e modelagem (P. P. Borthakur, 2023; P. Borthakur & Sarmah, 2021; Frasca, 2001; McCall, 2012; Zeigler et al., 2019).

⁵ Assisti presencialmente a este evento e foi interessante para constatar a ilha *Serious Games*.

No que diz respeito a teoria de jogos (*game theory*), trabalhei tanto a teoria matemática como o *homo Ludens* (humano que brinca) de Johan Huizinga (BOOKWARMGAMES, 2021; *Game Theory / Definition, Facts, & Examples / Britannica*, 2023; Huizinga, 1938; Leyton-Brown & Shoham, 2008). Unindo assim teoria de jogo influenciada pela matemática com a teoria de jogo influenciada pelo meio social.

Sobre desenvolvimento de videogogos (*game design*), procurei perceber os conceitos essenciais. Para tal, recorri a bibliografia que fosse usada como manual nos cursos de construção de videogogos e/ou pela indústria. Por exemplo, o manual de Katie Salen & Eric Zimmerman (2004) e o manual de Jeannie Novak (2012), tal como outros manuais (Brazie, 2023; Gamefromscratch, 2015; Koster, 2014; Sweden Game Arena, 2016; Swink, 2014; Zagalo, 2010, 2013).

Sobre fontes e documentos acerca do jogo *This War of Mine*, recorri àquilo que os autores diziam e dizem sobre o jogo, a investigação histórica que fizeram para construir o jogo, informações sobre o *engine*, as ferramentas de trabalho dos autores, guias sobre as mesmas, e relacionei o jogo com fontes do Cerco de Sarajevo (11 bit studios, 2014a, 2014b, 2014c, 2014d, 2015c, 2016, 2022, n.d.).

Sobre fontes e documentos acerca do Cerco de Sarajevo, utilizei documentos e fontes gerais do contexto histórico, entrevistas a sobreviventes, relatos de jornalistas, fontes espaciais e fotografias (Andreas, 2008; Ap, 1996; Bell, 1992; Coffey, 1999; Demick, 2012a, 2012b; Mark Milstein, 2010; Morrison, 2016; Shami, 2016; Tripadvisor, 2024).

Foi difícil encontrar bibliografia bósnia, croata e sérvia sobre a Jugoslávia e Sarajevo e fiquei com a ideia que deverá existir algum distanciamento entre a historiografia da Europa ocidental, incluindo os Estados Unidos, e a Europa do Leste.

Pareceu-me também importante testar o uso da minha proposta metodológica e, portanto, organizei um evento aberto à comunidade. Esta experiência chamou-se LAN-Party Historiográfica e consistiu numa *LAN party* (reunião de jogadores com computadores interligados numa rede local, ou LAN, num mesmo espaço físico) com o objetivo de explorar historicamente um jogo enquanto fonte e documento.

Recolhi as experiências de jogo dos participantes em formato de entrevista em relato oral e inquérito escrito e observei as pessoas no evento para a análise dos dados. Tendo em vista adotar as melhores práticas de recolha e utilização de dados, colocaram-se todos os registos no género

masculino e fizeram-se pequenas alterações nos excertos citados para garantir a perfeita anonimização.

Como esta dissertação utiliza uma maioria de fontes e documentos em línguas estrangeiras, foi necessário traduzi-las para português e, para tal, recorreu-se à ajuda de uma ferramenta de tradução por Inteligência Artificial: o *DeepL* (Kutylowski, 2017). Isto porque, para garantir que a dissertação era passível de ser produzida e concluída, houve a necessidade de otimizar tempo. Não obstante, todas as traduções foram revistas, alteradas e corrigidas pelo autor desta dissertação quando necessário.

5. Estrutura da dissertação

A dissertação estrutura-se em três capítulos.

O primeiro começa por se reportar a distância existente entre a História e videojogos, procurando estabelecer o Estado da Arte, perceber as várias teorias que se criaram e uma introdução à proposta da dissertação.

O segundo capítulo consiste em análise do objeto de estudo enquanto fonte e documento. Após a análise, o mesmo é perspectivado como simulador do contexto histórico representado.

No terceiro capítulo apresenta-se a experiência LAN-party historiográfica e analisa-se os seus resultados.

A dissertação termina com algumas reflexões finais.

CAPÍTULO 1.

HISTÓRIA E VIDEOJOGOS

1.1. O documento e a crítica histórica

De forma breve, o documento é o registo e a crítica de fontes, de factos e dados históricos. Portanto, é algo que fala de determinado tempo. Este conceito foi amplamente explorado por Jacques Le Goff (1984) numa entrada para o primeiro volume da Enciclopédia Einaudi, projeto em vários volumes que na década de setenta do século XX foi pensado como uma demonstração do conhecimento universal da humanidade. Nessa aventura enciclopédica, entre outras entradas, o autor trabalhou as várias 'faces' da noção de documento histórico ao longo do tempo. Ao fazê-lo, destacou e operou uma viragem crítica na análise das fontes históricas, ao fixar no binómio «documento/monumento, título da entrada enciclopédica, a problematização da documentação histórica. Este binómio, transportado para o plano dos videojogos, será vital no desenvolvimento inicial desta dissertação.

Em jogo, para Le Goff, nessa longínqua década de 1970, estava o papel da memória na operacionalização da realidade documental no estudo do passado. Como refere: os «materiais da memória podem apresentar-se sob duas formas principais: os *monumentos*, herança do passado, e os *documentos*, escolha do historiador» (Le Goff, 1984, p. 95). Na rotação da primazia entre estas duas formas, Le Goff projetou todo um «filme», com uma periodização, em que a partir da modernidade o *documento* supera o *monumento* na afirmação científica da história enquanto conhecimento crítico.

Inicialmente o 'documento' significava *docere* ou ensinar, mas evoluiu para o significado de 'prova' (Le Goff, 1984, p. 95). Foi no século XVII que o documento, primeiro na linguagem jurídica francesa, se apresentou neste sentido moderno de 'prova' ou 'papel justificativo'. Esta transformação decorreu até ao início do século XIX, circunscrevendo-se ao documento 'escrito' (Le Goff, 1984, p. 96-97). Portanto, colocou-se o documento escrito à frente da memória enquanto prova do passado. O que permitiu a construção da historiografia escrita. No final do século XIX, o documento começa a ganhar uma estrutura científica. Esta cientificidade corresponde à necessidade de o historiador se basear em documentos e fontes, à expansão do tipo de fontes e de documentos usados, à contextualização dos mesmos na sua criação, à utilização e

melhoramento das metodologias e à inserção do trabalho científico na memória (Le Goff, 1984, p. 97-100).

Com esta evolução, o documento transforma-se para além do significado de 'prova' de algo. Transforma-se numa memória que não só recorda, mas mais importante, pensa e critica o passado. Contando também com o próprio contexto e motivações do seu autor.

Baseando-se na citação cirúrgica de vários autores que o ajudam a compor uma genealogia crítica, Le Goff assinala a necessidade de não reduzir os documentos à matéria textual:

«Não há notícia histórica sem documentos»; e precisava: «Pois se dos factos históricos não foram registados documentos, ou gravados ou escritos, aqueles fatos perderam-se» [George Lefebvre]. Todavia, se a concepção de documento não se modificava, o seu conteúdo enriquecia-se e ampliava-se. Em princípio, o documento era sobretudo um texto. No entanto, o próprio Fustel de Coulanges sentia o limite desta definição. (...) «Onde faltam os monumentos escritos, deve a história demandar às línguas mortas os seus segredos.... Deve escutar as fábulas, os mitos, os sonhos da imaginação...» (Le Goff, 1984, p. 98, adaptado).

«Há que tomar a palavra 'documento' no sentido mais amplo, documento escrito, ilustrado, transmitido pelo som, a imagem, ou de qualquer outra maneira» [Charles Samaran] (Le Goff, 1984, p. 98, adaptado).

Com esta ampliação, Le Goff foca desenvolvimento da crítica ao documento:

(...) a crítica do documento tradicional foi essencialmente uma procura da autenticidade. Ela persegue os falsos e, por consequência, atribui uma importância fundamental à datação (Le Goff, 1984, p. 100).

Mas os fundadores dos «Annales» davam início a uma crítica em profundidade da noção de documento. «Os historiadores ficam passivos, demasiado frequentemente, perante os documentos, e o axioma de Fustel (a história faz-se com textos) acaba por se revestir para eles de um sentido deletério», afirmava Lucien Febvre (Le Goff, 1984, p. 101).

Assim:

«Não obstante o que por vezes parecem pensar os principiantes, os documentos não aparecem, aqui ou ali, pelo efeito de um qualquer imperscrutável desígnio dos deuses. A sua presença ou a sua ausência nos fundos dos arquivos, numa biblioteca, num terreno, dependem de causas humanas que não escapam de forma alguma à análise» [Marc Bloch] (Le Goff, 1984, p. 101).

E especificamente sofre a memória-história e o poder: «O documento não é qualquer coisa que fica por conta do passado, é um produto da sociedade que o fabricou segundo as relações de forças que aí detinham o poder» (Le Goff, 1984, p. 102).

Percebe-se por estas duas grandes linhas de pensamento que o 'documento' é tanto preservar como criticar o passado num formato legível. Quer seja formato escrito, desenhado, musical... (ou, numa leitura atual, interativo e digital). Assumindo-se, claro, o rigor.

Retomando a análise de Le Goff, ao mesmo tempo que o documento se cientificava e expandia, aconteceu outro fenómeno: a introdução dos dados seriais ou quantitativos com a estatística e, depois, também os computadores a partir da segunda metade do séc. XX. Esta revolução trouxe à historiografia uma relação mais próxima entre documentos e também a próprias fontes:

(...) a história quantitativa altera o estatuto do *documento*. «O documento, o dado já não existem por si próprios, mas em relação com a série que os precede e os segue, é o seu valor relativo que se toma objetivo e não a sua relação com uma inapreensível substância real» [François Furet] (Le Goff, 1984, 99).

Neste contexto, com importância para este trabalho, ocorre a construção da relação direta entre historiografia e tecnologias de informação, devido à utilização do facto histórico transformado em dado e colocado numa base de dados informática.

Com esta nova expansão, o 'documento' ganha outro sentido. O de pertencer a um conjunto ou série produzida. Não estando isolado, ganha um valor horizontal dentro da preservação e da crítica ao passado. Porque agora permite comunicar as lógicas do passado dentro do conjunto a que pertence de documentos, fontes e dados. Dependendo da força do seu conjunto, da qualidade na reconstrução, a percepção e a crítica serão mais fortes. Ou como Jacques Le Goff referiu:

O novo documento, alargado para além dos textos tradicionais, transformado – sempre que a história quantitativa é possível e pertinente – em dado, deve ser tratado como um documento/monumento. De onde a urgência de elaborar uma nova erudição capaz de transferir este documento/monumento do campo da memória para o da ciência histórica (Le Goff, 1984, p. 104).

Nesta desconstrução da noção de documento, perante as revoluções qualitativas e quantitativas do conhecimento histórico, o autor insiste que nenhuma mudança deve impedir «o historiador do seu dever principal: a crítica do documento – qualquer que ele seja – enquanto monumento» (Le Goff, 1984, p. 102). Isto é, no «filme» que preparou, Le Goff redescobre a importância da memória, do monumento. A crítica científica é em larga medida a integração e não superação da memória monumental do documento: «O documento não é qualquer coisa que fica por conta do passado, é um produto da sociedade que o fabricou segundo as relações de forças que aí detinham o poder» (Le Goff, 1984, p. 102).

Numa obra dedicada à evidência visual e material na prática histórica, Ludmilla Jordanova reposiciona, de certa maneira, este binómio, recuperando de forma mais clara a palavra fonte e introduzindo na referida erudição uma relação mais explícita entre descrição e interpretação:

Prova é um termo relativo, uma fonte é a prova de um palpite, de uma hipótese, de um argumento ou de uma afirmação. As descrições atuam como pontes entre as fontes e as interpretações das mesmas. Os relatos detalhados têm o potencial de fornecer provas aos historiadores, não só porque contêm informações e (por vezes) registos simples de fenómenos relevantes, mas porque a linguagem em que são expressos já está a processar as respostas e ideias do autor (Jordanova, 2012, p. 19).

Partindo do binómio documento/monumento, face às revoluções qualitativas e quantitativas do conhecimento histórico da realidade, assinalada esta atualização entre as descrições e a interpretação histórica, em que aquelas, pelos seus detalhes, transformam as fontes numa rede mais ampla, sumario de seguida um conjunto de conceitos e proponho algumas questões que me permitiram, nesta fase, perspetivar os videojogos como um novo campo de possibilidades na crítica histórica.

1.2. O jogo e a rede conceptual

1.2.1. Simulação

Simulação refere-se ao ato de reproduzir parte da realidade ao longo do tempo através de um conjunto de sistemas (Borthakur, 2023, par. Introdução; Borthakur & Sarmah, 2021, par. Introdução; Frasca, 2001, pp. 21–23; Zeigler et al., 2019, pp. 27–28, 36–37). Esta reprodução é conseguida através da ‘modelagem’ dos sistemas complexos da realidade e a previsão dos seus comportamentos (P. P. Borthakur, 2023), ou seja, compreender as lógicas abstratas e reproduzi-las num formato legível em que se abrangem as várias hipóteses.

Como se pode ver na Imagem 1, que sintetiza as várias partes da teoria de modelagem e simulação, a simulação inicia-se com a construção do contexto e modelagem da realidade que queremos reproduzir considerando os seus comportamentos ou lógicas.

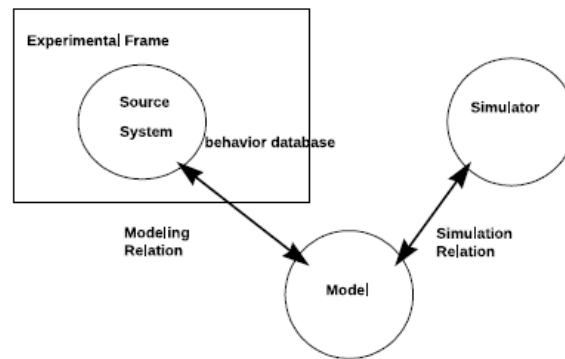


FIGURE 2.1

The Basic Entities in M&S and Their Relationships.



Table 2.1 Defining the Basic Entities in M&S and their usual Levels of Specification

Basic Entity	Definition	Related System Specification Levels
source system	real or artificial source of data	known at level 0
behavior database	collection of gathered data	observed at level 1
experimental frame	specifies the conditions under which system is observed or experimented with	constructed at levels 3 and 4
model	instructions for generating data	constructed at levels 3 and 4
simulator	computational device for generating behavior of the model	constructed at level 4

Imagem 1 – Esquema e enquadramento das ideias fundamentais para a teoria de Modelagem e Simulação no livro *Theory of modeling and simulation: discrete event and iterative system computational foundations* (Zeigler et al., 2019, p. 28).

Através da delimitação do contexto (*Experimental Frame*), define-se as fontes a reproduzir (*Source System*) e os respetivos comportamentos ou lógicas (*Behaviour Database*), para depois serem modelados (*Modeling Relation*) em objetos compreensíveis ou Modelos (*Model*). Após o processo de modelagem, parte-se para o processo de simulação. Sendo que os dois estão interligados e em correlação (Imagem 1).

O processo seguinte, a Simulação, implica usar os vários modelos num Simulador (*Simulator*), ou um computador capaz de executar os modelos, segundo a realidade reproduzida (*Experimental Frame*) e gerar dados. Estes dados servem tanto para validar o que já se conhece, construir novos modelos e conclusões anteriormente desconhecidas nesse contexto e ainda projetar possíveis novos modelos e conclusões num contexto alterado. Portanto, simular não é apenas copiar o real mas sim compreendê-lo e reproduzi-lo com o intuito de gerar dados legíveis⁶, modelos, conclusões,

⁶ A junção destes dados, num plano abstrato, torna-os em modelos.

perceber também as lógicas da realidade e por fim projetar para um outro contexto (P. P. Borthakur, 2023; Gazaway, 2021, Capítulo 7 Distilling Life into Systems; Zeigler et al., 2019, p. 4,6, 27–36).

Esta correlação contínua entre modelagem e simulação incentiva ao aumento do rigor da análise em curso e expansão da mesma (Imagem 1).

Percebe-se também que modelagem e simulação oscilam-se e misturam-se enquanto conceitos, pois fazem parte da mesma metodologia de análise (Imagem 1) (P. P. Borthakur, 2023; Zeigler et al., 2019, p. 27). De forma simples, modelagem é o ato abstrato de reproduzir a realidade para um formato legível e simulação é o ato abstrato do uso de contextos e modelos para reproduzir parte da realidade.

1.2.2. Sistema

Sistema em simulação significa um acontecimento ou processo da realidade (P. Borthakur & Sarmah, 2021, par. Introdução; Sellers, 2018, p. 50). Quer seja esse acontecimento do espaço físico, abstrato, ou digital etc.; (Borthakur, 2023, par. Understanding Simulation Theory; Borthakur & Sarmah, 2021, par. Introdução; Zeigler et al., 2019, pp. 28–29). Procurando-se reproduzir e perceber as suas lógicas. Por exemplo, o pôr-do-sol. Como é que acontece? O que produz?

Sistema em ciência de desenvolvimento de videogames divide-se em subsistemas e mecânicas (ou mecanismos) (Filimowicz, 2024; Gazaway, 2021, Capítulos 9-Attributes: Creating and Quantifying Life; Sellers, 2018, p. 50). Sendo estes escritos em algoritmos e estruturas condicionais (condicionantes) (Gazaway, 2021, Capítulos 6-Spreadsheet Functions, Capítulo 9-Attributes: Creating and Quantifying Life; Sellers, 2018, pp. 51–56).

Já na ciência de construção de jogo o conceito ganha uma nova originalidade. Os autores Salen e Zimmerman afirmam que a construção de um jogo implica enquadramento abstrato dividido em três esquemas (*game design schemas*): regras (rules), jogar (play) e cultura (culture) (Salen & Zimmerman, 2004, p. 6). Sendo regras, elas são as ideias lógicas e as estruturas matemáticas essenciais ao jogo. O jogar é aquilo que é relacionado com a participação, a experiência, a representação, dos jogadores. A cultura refere-se ao contexto geral no sistema (Salen & Zimmerman, 2004, p. 6).

Os autores afirmam que este enquadramento abstrato, estas ideias, formam um sistema de blocos que constroem o jogo (Salen & Zimmerman, 2004, p. 7). Portanto, é uma planificação de um

sistema abstrato que pode ser compreendido como o conjunto de sistemas mais concretos e mecânicas (Filimowicz, 2024; Salen & Zimmerman, 2004, p. 226; Sellers, 2018, pp. 50, 84). A minha proposta metodológica guia-se por este enquadramento.

Para esta dissertação os sistemas identificados receberam um processo de abstração para chegarem à ideia de regra abstrata, ou regra, de Salen & Zimmerman (2004).

1.2.3. Estruturas condicionais

Estruturas condicionais são recursos usados na lógica de programação para verificar os dados e criar as condições em que são trabalhados (devCamp, 2024; Gazaway, 2021, Capítulos 6-Spreadsheet Functions; Kriger, 2023; Sellers, 2018, pp. 53–88; Terra, 2021). O que permite também a alteração do fluxo do nosso argumento ou algoritmo (Terra, 2021). Por exemplo, normalmente um algoritmo inicia-se com ‘IF’ (ou ‘SE’ em português) para verificar se determinado dado é verdadeiro ou falso: SE X for Y, então execute Z (Gazaway, 2021, par. IF in Capítulo 6-Spreadsheet Functions). Já o algoritmo é um conjunto de regras para como resolver um problema em ciências de computação (CMU School of Computer Science, 2024). A escolha do uso do conceito «estruturas condicionais» partiu da necessidade de referir de forma eficiente quais as várias possibilidades presentes dentro do jogo.

1.2.4. Espaço-digital

Um espaço mantido e regido por Tecnologias da Informação ou TI. Portanto, um espaço suportado e executado por computadores e outras tecnologias digitais.

1.2.5. Motor de jogo

O motor de jogo (*game engine*) é um *software* com as respetivas bibliotecas (de código, *scripts*, etc..) que serve para otimizar e simplificar a construção de videojogos e sistemas em tempo real (Gazaway, 2021, Capítulos 4-System Design Tools, subcapítulo - Game Engines). De forma simplificada, o motor de jogo é uma mesa de trabalho que deve constituir todas as ferramentas para que o criador possa pensar e construir o jogo (GameFromScratch, 2015; Timothy, 2023, Parte 3:50-8:40).

Algumas ferramentas importantes que o *engine* deve conter são as bibliotecas e os *scene graphs* (um grafo hierárquico de cena e os seus nódulos abstrato da organização, com os comportamentos

e relações dos sistemas e mecânicas do jogo) (Foster, 2003; GameFromScratch, 2015; mks075, 2019; Murphy, 2024), como, por exemplo, se vê na Imagem 2.

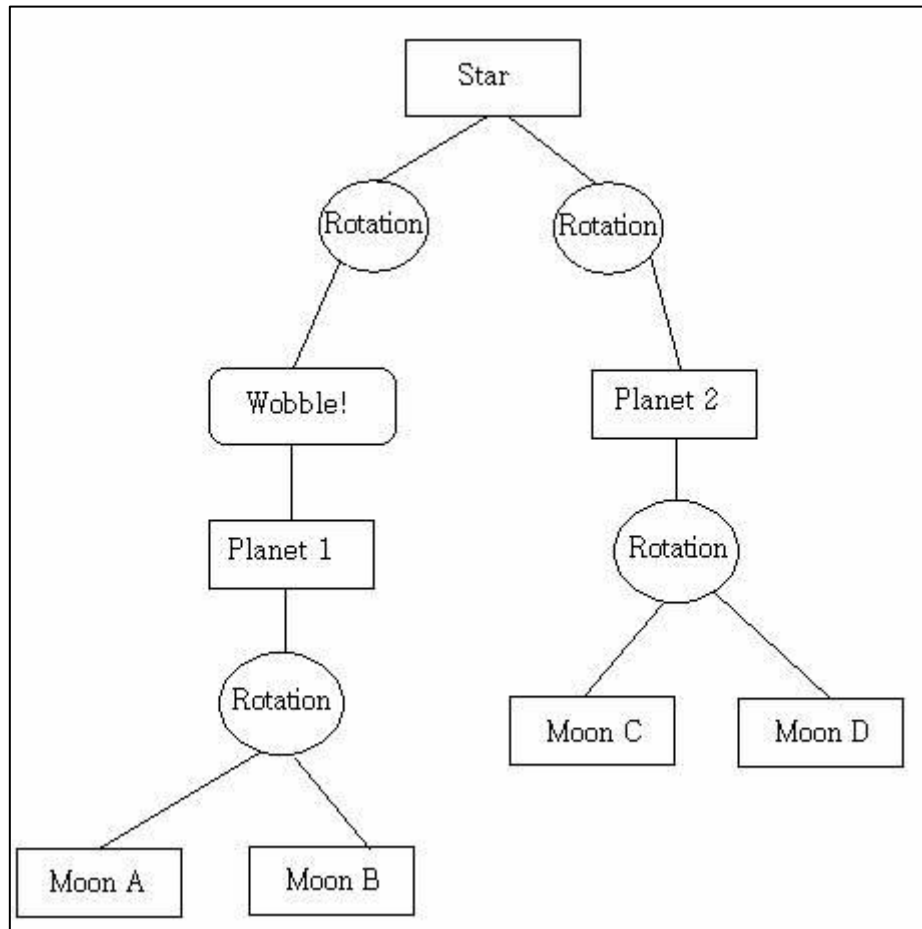


Imagem 2 – Exemplo de um *scene graph* que representa o comportamento de um sistema solar com sistemas de rotação e oscilação sobre dois planetas e as suas possíveis luas. FONTE: <https://gamedev.net/tutorials/programming/graphics/understanding-and-implementing-scene-graphs-r2028>

Além destas ferramentas, há a necessidade de um editor de mapa/mundo que otimiza a construção do mapa do jogo (Novak, 2012, pp. 334, 342–343), de um compilador (*compiler*) e/ou um interpretador (*interpreter*), entre outros. Um compilador traduz o código escrito em linguagem nativa pelos programadores para uma outra que possa ser lida e executada pelo computador de forma ótima (mks075, 2019; Novak, 2012, p. 342). Já um interpretador permite traduzir o código e modificar/personalizar partes do jogo de forma eficiente (GeeksforGeeks, 2023a; mks075, 2019; Novak, 2012, pp. 334, 342–343).

1.2.6. Videojogo

Há várias definições para videojogo. Como o objetivo deste trabalho é analisar historicamente videojogos, apenas usarei os conceitos de videojogo e jogo nas suas generalidades e totalidades para compreender melhor teoricamente os conceitos em si.

Proponho, agora, uma definição temporária que apenas servirá para contextualizar o leitor no vasto conceito que é o videojogo, sem que seja necessária uma explicação ontológica sobre o assunto. Ou seja, problematizar questões como o que é um jogo? Como é que o mesmo se forma? Quais são as suas partes ou elementos essenciais? Entre outros.

Esta proposta, baseada na seguinte definição: «um videojogo é um jogo que se participa graças a um aparelho audiovisual e que pode ser baseado numa história» (Esposito, 2005, p. 3). Acrescento o trabalho teórico de Johan Huizinga (Huizinga, 1938) e as várias ramificações de estudo de jogos (teoria de jogo, ciência de construção e desenvolvimento de jogos digitais, simulação, jogos educativos e estudo de jogos). Assim: um videojogo é um espaço definido, interativo⁷ e condicionado dentro do espaço digital. O espaço digital é sustentado por tecnologias de informação, por exemplo: computadores, telemóveis, consolas do jogo.

1.3. A distância entre história e videojogos

1.3.1 O estudo de jogos

Há uma clara distância teórica e metodológica entre História e videojogos.

Robert Houghton (2018, pp. 13–14) refere que, como os videojogos são das ciências da computação (envolvem código de programação que poucos historiadores conhecem), é normal que intimide os historiadores. Da mesma forma que os métodos e as teorias da história são aparentemente desconhecidos aos criadores de jogos. Além disto, Houghton reforça a ideia do distanciamento com o facto de que os videojogos são relativamente recentes e vistos como um entretenimento para crianças. Por outras palavras, que ainda estão pouco estudados e assume-se que não produzem conhecimento. Este problema também é descrito por Vinicius Marino Carvalho (2017, pp. 818–819).

⁷ O *play element* de Huizinga, por outras palavras, possibilidade de aprender e explorar através da interação.

A produção académica de ciências sociais sobre videojogos, ou estudo de jogos (*game studies*), procura estudar o jogo segundo a sua jogabilidade. Contudo, os seus sistemas são abordados superficialmente e o código não é referido, o que delimita a análise à experiência pessoal do jogador, aos elementos estéticos (os visuais, as texturas, os sons) e à interpretação pessoal. Desta forma, os resultados da análise podem não ser comprováveis, além de não se citar com precisão as partes do jogo como, por exemplo, os sistemas ou o código. É simplificado, ou colocado de parte, o *design*, o *software*, os sistemas, a linguagem de programação e os limites da simulação.

Apresenta-se um afastamento do videojogo face às suas ciências (construção de jogos, desenvolvimento de jogos digitais, ciências da computação e teoria de jogo). Outro problema é não se indicar como analisar o jogo no seu todo, remetendo-se novamente para o *gameplay* ou jogar o jogo. É isso que faz a proposta metodológica de Espen Aarseth (2007). Também li a metodologia de Adam Chapman (2013b), que explora as estruturas de jogo segundo a interdisciplinaridade, mas que também privilegia a jogabilidade e interpretação pessoal face a uma análise plural (Chapman, 2013b, pp. 9–10). Estas abordagens metodológicas e teóricas não me satisfizeram e propus-me a construir, ao longo do mestrado, uma proposta metodológica que fosse prática, rigorosa, que analisasse o videojogo enquanto produto do seu tempo, enquanto software, e perceber o que produz.

Existem outras abordagens que irei referir de forma breve. São abordagens não diretamente relacionadas com a análise histórica, que por vezes consideram o jogo num formato textual, mas são importantes para perceber o Estado de Arte do Estudo de Jogos.

Mas antes de explorar essas abordagens, gostaria de apresentar o trabalho de Nelson Zagalo (2013). Zagalo, mesmo não sendo historiador, fez um uma análise rigorosa do enquadramento de videojogos segundo os seus *designs*, sistemas, código e contexto histórico. Este não é um trabalho diretamente relacionado com esta dissertação, mas é uma análise e documentação rigorosa do contexto histórico dos vários videojogos.

1.3.2. Jogos sérios (educativos) ou Ludologia?

A teoria de jogos sérios (*Serious Games*) construiu-se na ideia que os jogos educativos têm um propósito maior do que entretenimento e que a generalidade dos jogos (Djaouti et al., 2011, Capítulos: Introduction & A definition of Serious Games & Differences between Serious Games and Entertainment Games). O seu conhecimento está condensado e preparado para ser apreendido e

aplicado de forma direta através da jogabilidade (Chen & Michael, 2005; Djaouti et al., 2011). Esta teoria é contrastada pela teoria de Ludologia de Espen Aarseth (Aarseth, 1997, 2007) e de Gonzalo Frasca (Frasca, 2003a, 2003b) que estuda todo o tipo de jogos segundo as ciências sociais e as ciências humanas através da jogabilidade.

Ambas as linhas de trabalho procuram perceber que tipo de conhecimento os jogos podem transmitir, mas uma singulariza-se no espaço de aula e outra nas ciências sociais e ciências humanas.

A necessidade de seriedade nos jogos educativos resulta das necessidades curriculares das escolas e de competir com outros meios de aprendizagem como os livros (Becker, 2015b; Djaouti et al., 2011). Contudo, existe uma categoria cultural dos ditos jogos de entretenimento, chamados de «hardcore», que se distinguem por terem sistemas e mecânicas complexos que exigem aprendizagem. Por exemplo, o videojogo *Dayz* (2018) da Bohemia Interactive, que tem sistemas complexos de sobrevivência, permite um espaço de experiência, aprendizagem e utilização de conhecimentos de atirador furtivo para melhor jogar e compreender o mundo (King Alex, 2024a, 2024b). Um antigo atirador furtivo profissional com a alcunha de King Alex ensina vários métodos militares que aprendeu no seu serviço (King Alex, 2024a, 2024b). Esta característica não é só de jogos «hardcore», mas é mais saliente.

Como se pode perceber, estas duas teorias poderiam completar-se. Claro que há jogos mais apropriados para a sala de aula. O seu *design* está direcionados para os conteúdos a lecionar. Por outro lado, também é importante algum rigor na Ludologia através do tipo de conhecimento existente e como é explorado.

1.3.3. Narratologia ou Ludologia?

A narratologia é uma teoria que propõe analisar os jogos segundo as suas narrativas (N. Chen & Li, 2023; Frasca, 2003b) e aplica métodos de literatura e semiótica para o fazer (Culler, 2002; Dawson & Mäkelä, 2023). Poder-se-ia analisar um jogo como se fosse um filme ou um livro. Em contrapartida, como já explicado, a ludologia explora o jogo segundo a sua jogabilidade sem que haja uma necessidade de construir narrativas (Aarseth, 2007; Frasca, 2003a). Ambas as teorias complementam-se e o debate metodológico é considerado por Gonzalo Frasca (Frasca, 2003b) como vazio. Mas ambas também exploram a análise segundo a experiência pessoal e os elementos estéticos.

1.3.4. Gamic mode ou representação histórica?

«Gamic mode» é uma teoria proposta por Jerremie Clyde, Howard Hopkins e Glenn Wilkinson (Clyde et al., 2012) em que se procura delimitar os videojogos a textos académicos e a argumentos históricos. A abordagem transforma o jogo num meio para representar textos e argumentos já pré-estabelecidos. Desta forma, a possibilidade de interação e jogabilidade é muito limitada. Por outro lado, Jerremie Clyde é dos poucos autores que refere a importância de sistemas de citação e referências no jogo e para o jogo (Clyde et al., 2012).

A contrarresposta a esta teoria foi lançada Robert Houghton (Houghton, 2018). O mesmo afirma a substituição do uso ortodoxo de narrativas pela representação histórica. Por outras palavras, a representação do passado através de contextos com a possibilidade de interagir e alterar os mesmos (Houghton, 2014, 2018). O autor segue o enquadramento de Espen (Houghton, 2018).

Ambas as teorias divergem em como um jogo deve reproduzir o passado. Ou o jogo é um reprodutor de argumentos e textos ou o jogo é um espaço contra factual (cenários E SE?) mas representativo do passado.

1.3.5. Simulação ou modelo?

Um último grupo de teorias é representado por Jeremiah McCall e o uso de jogos como simulações (McCall, 2012) ou o uso dos mesmos como modelos (Carvalho, 2017) a ser usados na academia.

Ambas as teorias são originais, considerando a revisão bibliográfica. A questão de ou simulações ou modelos pode ser compreendida na relação circular entre simular e modelar. Ou seja, a simulação tanto necessita de modelos que a sustentem como de simular estes modelos num contexto (P. P. Borthakur, 2023; Zeigler et al., 2019). Estas duas são o que permitem contruir e executar uma simulação para reproduzir parte da realidade.

Ambos os autores estão a falar da mesma teoria em partes diferentes (P. P. Borthakur, 2023; Zeigler et al., 2019). Se o investigador se foca no ato de simular (McCall, 2012) ou na modelagem inicial (Carvalho, 2017) é uma questão de abordagem.

1.3.6. Convergência dos opostos

Após esta introdução teórica, pergunto se é possível as várias teorias convergirem, em vez de divergirem. Acredito que neste momento seja mais apropriado focar nas teorias que desenvolvem e constroem videojogos como a teoria de Huizinga (Huizinga, 1938), a teoria de jogo (Leyton-Brown & Shoham, 2008; Ross, 2021), as ciências da computação (devCamp, 2024; Foster, 2003; GameFromScratch, 2015; Timothy, 2023) e a ciência de construção de jogos (Gazaway, 2021; Koster, 2014; Novak, 2012; Salen & Zimmerman, 2004; Sellers, 2018).

1.4. Uma simulação vista por dentro

O que quero fazer? Porque quero fazer? Que resultados espero ter?

Quando iniciei o mestrado pensei que não existiam metodologias de análise, devido à escassa referência às mesmas e falta de rigor. E assim, procurei criar uma metodologia rigorosa que me permitisse analisar os videojogos. A proposta teria que ser prática, rigorosa, capaz de analisar o videojogo enquanto produto do seu tempo e enquanto software. Para desta forma perceber que tipo de conhecimento os videojogos produzem.

O resultado de quatro trabalhos experimentais ao longo do primeiro ano de mestrado, em que sempre analisei historicamente um ou dois videojogos, foi um guia de perguntas muito semelhante às perguntas que o historiador faz, mas baseando-me nas várias ciências que contribuem para a construção de videojogos.

Este guia está dividido em duas partes:

A análise do videojogo como fonte (ou fonte primária). O jogo no seu contexto de construção:

1. Por quem, onde e quando? Além disso, a versão jogável é modificada?
2. Qual a intenção do autor?
3. Que tipo de software foi usado?
4. A que fontes se refere?

A análise como documento (ou fonte secundária). Aquilo de que o jogo ‘fala’:

5. Onde e quando o videojogo acontece?
6. Que grandes narrativas históricas estão presentes?
7. Quem é o personagem/instituição controlável?
8. O que permite simular e produzir para o conhecimento historiográfico e que limitações tem?

Este ‘guia de perguntas’ sofreu transformações em que algumas perguntas foram unidas, alteradas de posição, ou até reescritas para acomodar as lógicas e teorias de ciências da computação e da ciência de construção de jogos.

A forma de referenciar e citar que aqui se propõe respeita as regras fundamentais dos sistemas de referências e citação. Ou seja, inicia-se do geral para o particular, seguindo a ordem: autor, data e página/código e remete para a lista de referências.

Dentro da lista de referências, se o código do jogo estiver disponível, a entrada deve remeter ao jogo em questão, por exemplo: «11 bit studios. (2014a). *This War of Mine* (Windows) [Software]». Bem como a sua localização no computador: «C:\ProgramFiles\Steam\steamapps\common\ThisWarofMine\Mods\7dd25c1371fc48dd9cd383261044c4a9».

Juntando ambas as partes, a entrada na lista de referências apresenta-se da seguinte forma:

11 bit studios. (2014a). *This War of Mine* (Windows) [Software].
C:\ProgramFiles\Steam\steamapps\common\ThisWarofMine\Mods\7dd25c1371fc48dd9cd383261044c4a9.

É importante mencionar que este exemplo não é o código original do *This War of Mine*, mas serve como exemplo. Esta questão será desenvolvida no subcapítulo 2.1 – «O videojogo como fonte». Nos casos em que não haja acesso ao código, deve-se remeter para a ferramenta que foi usada para reconstruir e descompilar o mesmo, como por exemplo: «11 bit studios. (2015). *Storyteller* [Engine Liquid]».

A referência no corpo do texto, quando se tem acesso ao código, deve ser o número da linha do mesmo, como por exemplo: (11 bit studios, 2014a, Linhas 22–58).

Nos casos em que não se tem acesso ao código original na sua íntegra, deve-se referir todo o percurso desde o grupo geral e respetivos subgrupos até chegar à parte que se pretende referir, como por exemplo: (11 bit studios, 2015a, Linha Visits config, Visit Types, Kosovo visit type dweller join info, DailyPointGainsWithDwellers).

Com o objetivo de tornar o texto neste trabalho mais fácil de ler, adaptei a regra da APA (*American Psychological Association*) para referir o código em rodapé, como nos casos em que me refiro no Capítulo 2 sobre os vários contextos do *Hotel Holiday* representado no jogo⁸.

A citação no corpo do texto tem que seguir a ordem do respetivo grupo e subgrupos, além de referir o jogo ou a ferramenta de reconstrução, como por exemplo: «Visits config, Visit Types, Kosovo visit type dweller join info, DailyPointGainsWithDwellers (11 bit studios, 2015a)».

É de notar que, se o videojogo ou *software* tiver ferramentas de modificação, é provável que se tenha acesso ao código.

Já sobre os resultados a obter, inicialmente foi muito difícil prever que tipo de resultados iria obter. De facto, como a maioria dos autores fala da estética do jogo e não dos resultados do jogo, tive a necessidade de me afastar, pensar o jogo pelo jogo e perguntar o que é a historiografia no jogo?

Após a conclusão desta dissertação, já tenho uma ideia muito mais clara do que são este tipo de resultados sobre as relações dos conceitos simulação e videojogos. Antes de mais, já autores como Gonzalo Frasca (2001, 2003a), Espen Aarseth (2007), Jeremiah McCall (2012), Jerremie Clyde et. al. (2012), Vinicius Marino Carvalho (2017), Robert Houghton (2018), (Gazaway, 2021), Dax Gazaway (Gazaway, 2021) e Partha Borthakur & Sarmah Pranjal (P. Borthakur & Sarmah, 2021), apontaram uma relação em várias perspetivas. Eu apenas vou referir que o jogo, enquanto um espaço de interação delimitado por regras e rituais, é uma simulação vista por dentro, porque o processo de construção do mesmo implica a modelagem e simulação.

Já o personagem/instituição controlável vê o próprio jogo segundo a uma perspetiva individual. O jogo, antes de tudo, procura a interação. Mas para este fazer sentido aos jogadores e ter interações enriquecedoras, é necessário que seja bem construído. O que implica compreender parte da realidade que se deseja representar e o seu fantástico (Gazaway, 2021, Capítulo 7 Distilling Life into Systems). Esta necessidade pelo realismo leva à construção de variados sistemas (Gazaway, 2021, Capítulo 7 Distilling Life into Systems). Por outras palavras, procura-se reproduzir parte da realidade ao longo do tempo através de um conjunto de sistemas (P. P. Borthakur, 2023, par. Introdução; P. Borthakur & Sarmah, 2021, par. Introdução; Frasca, 2001, pp. 21–23; Zeigler et

⁸ Que se encontram em: «Scavenge locations config, LocationPacks, MapPack_##, Entries,

!CURRENT/012_scav_domek_hotel, LocationVersionName: Loner, Psychic e Trader (11 bit studios, 2015)».

al., 2019, pp. 27–28, 36–37). O que equivale à definição de simulação, mas vista por dentro, aos olhos do personagem ou instituição jogável.

CAPÍTULO 2.

ANÁLISE DE *THIS WAR OF MINE* COMO FONTE E DOCUMENTO

2.1. O videojogo como fonte

2.1.1. Criação e intenção

O *This War of Mine* foi desenvolvido pela *11 bit studios*, em Varsóvia, na Polónia («11 Bit Studios», 2022) e foi lançado em 2014 («11 Bit Studios», 2022). A versão jogada não foi modificada e é a versão completa do videojogo. Completa no sentido que tem todas as expansões construídas pelos autores do jogo, ou *developers*, após o lançamento inicial do mesmo.

Segundo a descrição do videojogo na loja online *Steam*, a intenção da *11 bit studios* foi retratar a perspetiva de civis numa guerra contemporânea e de forma realista. Para tal, inspiraram-se em eventos históricos (*This War of Mine on Steam*, 2023).

No website do próprio jogo, a equipa refere o seguinte:

No século XXI uma coisa é inevitável. A guerra pode rebentar em qualquer altura e em qualquer lugar. E se a tua cidade for cercada, podes ter a certeza de que não estarias preparado para isso (...)

A VERDADEIRA FACE DA GUERRA. VÊ-A DA PERSPECTIVA DOS CIVIS. Em *This War of Mine*, pela primeira vez, não jogas como um soldado de elite, mas como um grupo de civis que tenta sobreviver numa cidade sitiada, lutando contra a falta de recursos e o perigo constante (...)

ESCONDE-TE DURANTE O DIA. SAI APENAS QUANDO A NOITE TE COBRIR. Durante o dia, os atiradores furtivos no exterior impedem-te de sair do teu refúgio, por isso tens de te concentrar em manter o teu esconderijo. À noite, leva um dos teus civis numa missão para procurar objetos que te ajudem a manteres-te vivo (...)

TOMA DECISÕES DE VIDA OU DE MORTE. ENFRENTA AS CONSEQUÊNCIAS. Toma decisões de vida ou de morte guiado pela tua consciência. Tenta proteger toda a gente do teu abrigo. Durante a guerra, não existem decisões boas ou más; existe apenas a sobrevivência. Quanto mais cedo perceberes isso, melhor⁹ (11 bit studios, n.d.).

Através das anteriores descrições percebe-se que houve um cuidado e consciência em perceber a realidade da guerra na Idade Contemporânea. Descrevendo-a como imprevisível, aniquiladora e que envolve os civis, que não estão preparados para esta.

⁹ Disponível no *website* oficial do videojogo *This War of Mine*. Em <https://www.thiswarofmine.com/#description>

Há também uma valorização do papel dos civis na guerra. Estes, como descreveu o estúdio (*11 bit studios*), são tanto a face como a vítima da guerra, pois representam as formas da guerra e as suas consequências nefastas.

Esta representação do sofrimento e vivências dos civis, em contraste com a glorificação dos soldados nos *media*, é uma motivação central deste documento.

Explorando agora uma entrevista do website *VentureBeats* (2014) à *11 bit studios*, o entrevistador Dan Crawley introduz os fantasmas de cercos passados, mais concretamente, o cerco Nazi em 1939 à cidade natal do estúdio, Varsóvia (Polónia), como conexão entre o passado cultural das pessoas da *11 bit studios* e o contexto do jogo:

Embora o criador *11 bit studios* insista que *This War of Mine* se passa numa cidade inteiramente fictícia, os fantasmas de Varsóvia permanecem inevitavelmente na paisagem cinzenta e bombardeada do jogo, lançado para PC, Mac e Linux na passada sexta-feira (...)

A cidade de Varsóvia foi reduzida a escombros na "liquidação" nazi que se seguiu à revolta falhada de 1944. O movimento de resistência tentou lutar contra a força de ocupação, mas foi derrotado após 63 dias de sangrentas batalhas de rua, execuções públicas e atrocidades inacreditáveis. Após a revolta, o exército alemão arrasou a cidade e, onde outrora vivera mais de um milhão de cidadãos, não restou nada para além de pó e destruição. Cerca de 1.000 pessoas permaneceram nas ruínas da sua outrora grande capital, tentando sobreviver (...).

Esta luta desesperada pela sobrevivência é o que impulsiona a jogabilidade em *This War of Mine*. Procurar comida todas as noites e tentar manter-se quente é uma sensação sombria e real. E é assim que deve ser, pois este é um jogo sobre os muitos esquecidos. Os civis presos involuntariamente no meio de uma zona de guerra (...).

Bem-vindo à 11 Bit.

O estúdio de desenvolvimento da 11 Bit fica num bloco de escritórios no boémio distrito de Praga, em Varsóvia. Fica do lado do rio que melhor sobreviveu ao nivelamento da cidade, mas se nos afastarmos apenas alguns quarteirões, ainda podemos ver os sinais do conflito de há 70 anos, tais como buracos de balas que se destacam das paredes em ruínas (Crawley, 2014).

Na mesma entrevista, a equipa de desenvolvimento (os *developers*) referiram que, naquela altura, a tendência da representação da guerra em jogos era ingénua e semelhante a uma brincadeira de crianças. Visto que apenas se expressava a glória da guerra e não as suas consequências nefastas para os soldados e, principalmente, para os civis: «Quando se joga a maioria dos jogos de guerra, parece divertido», disse Zajackowski (Crawley, 2014). Acrescentou ainda:

«Parece que são miúdos a brincar no quintal. Temos armas de plástico e disparamos e nós somos os heróis e vocês são os maus da fita. A guerra não se parece com isso. Não se parece com isso para os soldados e, mais ainda, não se parece com isso para os civis» [Zajackowski] (Crawley, 2014).

Para concretizar a visão de uma representação mais realista, o estúdio inspirou-se no evento de guerra mais recente:

Assim, a 11 Bit decidiu criar um jogo que representasse efetivamente a guerra e fê-lo pesquisando exatamente como é a vida dos civis envolvidos em conflitos e falando com sobreviventes.

«Procurámos pessoas de Sarajevo [a cidade sitiada durante 1425 dias durante a Guerra da Bósnia dos anos 90] porque é um dos conflitos mais próximos, por isso tínhamos a certeza de que iríamos encontrar algumas pessoas que realmente estiveram lá» (Crawley, 2014).

Numa outra entrevista, onde a *11 bit studios* falou com a CCN Portugal em 2022, Pawel Miechowski, programador do estúdio refere o seguinte:

Outro mecanismo que utilizaram para envolver emocionalmente o jogador foi o afastamento do escapismo. Onde outros jogos permitem que os utilizadores escapem à realidade experimentando fantasias, em "This War of Mine" procuraram o oposto. «Coloca-nos numa simulação da realidade. Uma realidade horrível como a guerra. Retira-nos sempre da nossa zona de conforto e depois começamos a jogar com muita atenção. Prestamos atenção aos detalhes dos nossos civis, a cada pedaço de comida, medicação... E quando o fazemos, envolvemo-nos muito mais como jogadores. É assim que criamos a ligação entre as personagens e o jogo» [Miechowski] (Sergio Gómez, 2022).

Após a exposição destas fontes, pode-se sumariar que a motivação do jogo foi representar a guerra contemporânea de forma realista e, principalmente, pela perspetiva de civis, considerando as realidades históricas sobre o assunto. Mais concretamente, usando a realidade mais próxima geográfica e temporalmente das suas possibilidades: o Cerco de Sarajevo.

2.1.2. Software utilizado

O videojogo *This War of Mine* usa o *engine Liquid* desenvolvido pela própria *11 bit studios* (*Engine · Liquid · Technologies*, 2023; *Liquid - Summary*, 2011). Este *engine* foi especialmente construído para suportar múltiplas plataformas como PC, Android, etc. (*Liquid - Summary*, 2011)¹⁰. É preciso referir que apenas os criadores deste *engine* têm acesso ao mesmo. Já os jogadores usufruem dos produtos do dito *engine*; neste caso, o videojogo *This War of Mine*.

O *engine*, como já referido no subcapítulo dedicado aos conceitos, tem a função de ser a mesa de trabalho para construir um videojogo de raiz ou com grande autonomia, face à necessidade de outros *softwares*. Inclui normalmente coleções de código de programação relevantes à produção e reusáveis designados de bibliotecas (ou *libraries*) (Gamefromscratch, 2015), entre outros.

Se tivermos acesso ao *engine* e subsequentemente aos sistemas e código do jogo, podemos usar os mesmos como índice e forma de citação. Isto porque, os sistemas e o código permitem-nos ver as várias partes do jogo tal como um índice e, também, referi-las de forma rigorosa.

¹⁰ Aproveito para referir o arquivo online *SteamDB* como arquivo de referência para videojogos na loja Steam; em <https://steamdb.info/>. Este arquivo contempla informação base, como nomes, datas e, mais importante, o tipo de *softwares* presentes no jogo. Ou seja, o respetivo *engine*.

Mas como não é possível ter acesso a esta ‘mesa de trabalho’, não se pode constatar diretamente os limites e possibilidades do jogo enquanto simulação. Desta forma, proponho que se faça uma reconstrução do *This War of Mine* fundamentada nas ferramentas que os criadores do jogo disponibilizaram, chamadas de *Storyteller* (11 bit studios, 2015a) e na respetiva linguagem de programação que já foi documentada (esta é semelhante à linguagem programação *HTML*), para, assim, poder ler este videojogo, entender as suas regras e lógicas, e delimitá-lo enquanto representação da realidade¹¹. Portanto, expressa-se aqui também o ato de documentar o videojogo, possibilitando a compreensão do mesmo sem o ter jogado¹².

Para cumprir estes objetivos, a reconstrução procura primeiro perceber as regras e linguagem de programação do jogo em geral para, depois, delimitar as regras mais elementares e transformá-las em conceitos¹³.

A reconstrução é sustentada por três grandes bases de informação: a *wiki*¹⁴ do jogo (Fandom, 2023) hospedada no website *Fandom*, um guia de modificação (Kierk, 2023b, 2023a) no website *Steam* e o próprio *software* de modificação do jogo: *Storyteller*. Este último é a fonte mais próxima do *engine* do jogo.

A *wiki*, como o nome indica, é uma entrada Wikipédia sobre tudo o que seja relacionado com o jogo, incluindo as regras e mecânicas do mesmo. Foi construída por uma comunidade autónoma de jogadores¹⁵ (Fandom, 2023). Esta *wiki* foi usada para ter uma noção geral das categorias e mecânicas do jogo.

O guia de modificação é uma transcrição e compilação da linguagem de programação presente no jogo que tem por base os recursos que os próprios *developers* disponibilizaram para modificações: o *Storyteller*. Este guia foi escrito por um jogador¹⁶ (Kierk, 2023b).

¹¹ O que também pressupõe compreender as suas possibilidades.

¹² Completa-se o seu processo de documentação enquanto produto de um tempo e espaço, ou objeto histórico.

¹³ Esta forma de analisar tem semelhanças com a proposta apresentada pelo *developer* Raph Koster na conferência *Game Developers Conference* (2017), sendo que o mesmo referiu que a construção de um jogo é mais produtiva se o jogo for pensado segundo as suas várias partes, ao invés do seu núcleo inicial. E o uso perspicaz de verbos pode definir o tipo de jogo que se cria. Por exemplo: *cause damage* e *do not take damage* criam um jogo de luta. Estas partilham, respetivamente, da necessidade de perceber as partes do jogo para entender o todo e o uso de verbos ou conceitos para explicar ou documentar o jogo.

¹⁴ Definição de *Wiki* no dicionário online Merriam Webster: é um website que permite aos visitantes fazer mudanças, contribuições ou correções em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/wiki>.

¹⁵ Disponível em: https://this-war-of-mine.fandom.com/wiki/This_War_of_Mine_Wiki.

¹⁶ Disponível em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1919792317>.

As respetivas notas do autor em relação a este documento podem ser encontradas no mesmo website¹⁷. O guia foi usado para auxiliar a leitura integral do *software Storyteller*.

Em geral, segundo a categorização no *software Storyteller* visível na Imagem 3, o jogo está organizado conforme os seguintes sistemas ou regras: *Items* (objetos), *Archetypes config* (estereótipos de personagens), *Broadcast radio config* (emissões de rádio), *Comfort config* (níveis e objetos de conforto), *Day / end log config* (resumos do dia), *Dilemmas config* (dilemas morais; questões e respostas), *Emotion config* (emoções, sentimentos, respetivas condicionantes e ações), *Events config* (resumos dos eventos no jogo), *Graphics config* (motor gráfico), *Heritage config* (lista do património histórico, respetivas condicionantes e ações), *Localization strings* (centro de caracteres ou *Strings*), *Loot generation config* (gerador de riqueza e saques), *Main config* (configurações gerais e principais do jogo, incluindo meta-jogo), *Radio config* (emissões de rádio, música e transmissão de notícias), *Scavenge location config* (configurações, qualificações e quantificações dos espaços externos ao refúgio), *Scavenge return config* (resumos do saque), *Scenarios config* (estereótipo dos grupos sociais e do abrigo, também como cronologias), *Sick and heat config* (temperatura e enfermidade), *Smart objects config* (lista de objetos ou entidades interativas), *Sound config* (sons de ações e música do jogo), *Sound groups config* (qualificação dos sons em grupos), *Sound table config* (lista e configuração dos sons e música ambiente), *Stimulants config* (lista e condicionantes das drogas), *Trading config* (comerciantes, comércio, respetivas condicionantes), *Trigger config* (gatilhos para desenvolver as *Histórias* do jogo), *Visits config* (lista, condicionantes e qualificação do aparecimento de novos personagens jogáveis e de personagens não-jogáveis), *Winter config*. (cronologias e condicionantes da temperatura e do Inverno).

¹⁷ Disponível em:

<https://steamcommunity.com/workshop/discussions/18446744073709551615/133258092245751129/?appid=282070>.

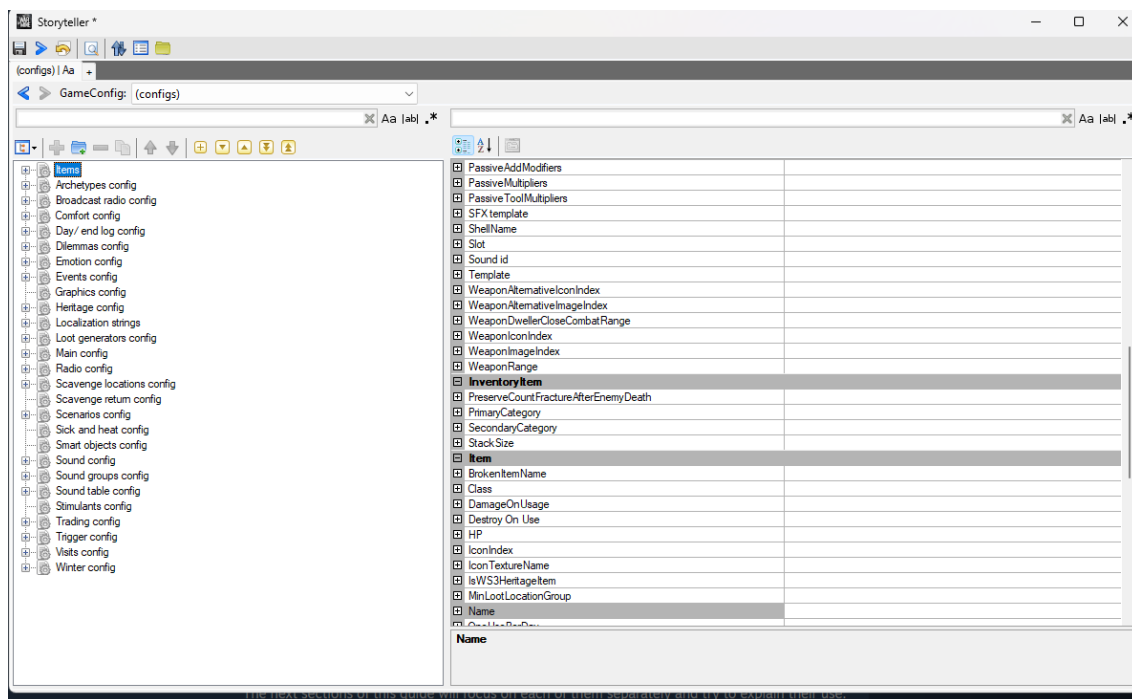


Imagem 3 – Janela inicial das ferramentas de modificação do jogo *This War of Mine* (11 bit studios, 2014a) chamadas de *Storyteller*. Consultado em 12 de janeiro de 2023.

Parte da documentação destas regras já tinha sido feita pelo autor do guia de modificações, Kierk, anteriormente citado, que pode ser lida no capítulo *Directory Tree*, num quadro apresentado pelo autor. No entanto, decidi recompilá-la porque algumas das descrições focaram-se apenas numa das subcategorias, por exemplo: na regra «Items» o autor apenas refere como «crafting recipes», excluindo as restantes subcategorias (*Diversos*, *Equipment item*, entre outras). Na verdade, esta categoria abrange todos os *items* ou objetos do jogo e não apenas os que são passíveis de serem construídos pelos personagens jogáveis.

As regras deste videojogo, tendencialmente, estão escritas da seguinte forma: Nome da regra → Categorias gerais ao grupo → Subcategorias particulares. Dentro das subcategorias particulares: Substantivo + Verbo (fazer X) + Adjetivo ou Número/Adjetivo e Número.

Após este sumário, respeitando a organização dos *developers*, podem-se destacar as seguintes regras centrais para o trabalho historiográfico:

- Para Tempo: «Scenarios config (MajorEventsDefinition, Scenarios, Timeline, Summer e Winter), Sick and heat config, Radio config (Important e Trivia)».
- Para Espaços: «Scavenge location config, Scenarios config (Scenarios, ShelterSetups, Summer e Winter), Sick and heat config».

- Para as questões de 'Quem?': «Archetypes config, Events config, Localization strings, Radio config (Important e Trivia), Scenarios config (DwellerSets)».
- As questões de 'Porquê?': Para este tipo de questões sugiro que se use, ao contrário das regras em si, a lógica da escrita das regras. Por exemplo: Nome da regra → Categorias gerais da regra → Subcategorias particulares. Dentro das subcategorias particulares: Substantivo + Verbo (fazer X) + Adjetivo ou Número/Adjetivo e Número. Isto porque, como todas as regras têm condicionantes, seria impossível referir as variações possíveis de 'porquês'.

Considerando a compilação da linguagem de programação e as regras centrais, as mesmas podem ser traduzidas nos seguintes conceitos: tempo, temperatura, saúde, qualificação e quantificação de objetos, qualificação dos espaços, moralidades e violência.

Os limites desta simulação são a linguagem de programação simples que também está pouco disponível para complexificar as condicionantes ou «estruturas condicionais». Por exemplo, usam-se proposições de: se X então execute Y. Da mesma forma, as condicionantes são quantificadas numericamente segundo um valor base com as respetivas adições e subtrações, por exemplo, se 6 corresponder a feliz, o personagem está feliz. Mas se o personagem for magoado e perder 4 pontos, fica com 2. Se 2 corresponder a muito triste, o personagem estará muito triste. Contudo, também se apresenta alguma linguagem mais complexa. Por exemplo, o conjunto inicial de personagens é pré-definido, mas há uma aleatoriedade na escolha dos restantes. O número de personagens aleatórias depende do número inicial de personagens e da quantidade de dias passados após o surgimento do último personagem, até um limite máximo de quatro personagens simultâneas.

Esta informação está compilada na «Visits config, Visit Types, Kosovo visit type dweller join info, DailyPointGainsWithDwellers» da linguagem de programação do *Storyteller*, que também já foi trabalhada no guia de modificação do jogo de Kierk em «Change the maximum number of dwellers to six» (Kierk, 2023b)¹⁸ e na *wiki* do jogo nas subcategorias *Day One* de *Game Mechanics*¹⁹ e *Playable Characters*²⁰ de *Characters* (Fandom, 2023).

¹⁸ Disponível em <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1919792317>.

¹⁹ Disponível em https://this-war-of-mine.fandom.com/wiki/Day_One.

²⁰ Disponível em https://this-war-of-mine.fandom.com/wiki/Playable_Characters.

Acredito que esta linguagem foi escrita de forma simples porque a equipa *11 bit studios* deveria ter poucos recursos e querer que o jogo funcionasse em *hardware* mais modesto. Isto porque, o *This War of Mine* é um *indie game* (um jogo feito por uma pequena empresa) e foi construído num *engine* pensado para funcionar em múltiplas plataformas (Windows, Android, etc.).

2.1.3. Fontes históricas utilizadas

Considerando que a guerra, sobretudo a guerra que envolve civis, é um tema eticamente delicado, é provável que, a fim de manter o respeito pelo outro, os *developers* não tenham documentado todas as suas fontes provindas das entrevistas e pesquisas, tal como se pode depreender da seguinte citação da entrevista já referida do website *VentureBeats*: «Mas é difícil fazer com que as pessoas falem porque querem esquecer. Perderam os seus familiares, perderam as suas casas. E seguiram em frente, e querem esquecer que estiveram lá» (Crawley, 2014).

O videojogo utilizou as seguintes fontes históricas: relatos de sobreviventes do Cerco de Sarajevo, de veteranos de guerra e várias fontes sobre os espaços da guerra. As duas primeiras fontes são confirmadas pela entrevista à *VentureBeats*:

“Procurámos pessoas de Sarajevo [a cidade sitiada durante 1425 dias durante a Guerra da Bósnia dos anos 90] porque é um dos conflitos mais próximos, por isso tínhamos a certeza de que iríamos encontrar algumas pessoas que realmente estiveram lá. Contactámos alguns museus e algumas fundações que ajudavam essas pessoas e dissemos-lhes que tipo de jogo estávamos a fazer”. “Mas é difícil de fazer as pessoas falarem porque elas querem esquecer. Elas perderam familiares, perderam as suas casas. E seguiram em frente, e querem esquecer que tiveram lá”. No entanto, os *developers* conseguiram encontrar algumas pessoas dispostas a partilhar as suas experiências e levaram-nas para a Polónia para falarem com a equipa. Esta referência constante a conflitos da vida real é contínua e um sobrevivente de Sarajevo esteve no estúdio apenas uma semana antes de eu lá estar [o entrevistador]. A 11 Bit também usou a contribuição de um antigo fuzileiro naval americano no projeto, oferecendo uma perspetiva diferente sobre as realidades sombrias da guerra. Esteve envolvido na sangrenta e controversa batalha de Fallujah, no Iraque, em 2004, e deixou o exército quando regressou aos Estados Unidos, sofrendo de stress pós-traumático: Jogar *This War of Mine* foi difícil para ele [o antigo fuzileiro], e demorou vários dias a fazê-lo, confrontando-se com memórias difíceis pelo caminho. Mas “ele está contente por alguém ter feito este tema difícil porque viu pessoas lá, andou a disparar sobre pessoas e sabe que a guerra não é como nos filmes”, disse Zajackowski. “Ele está sempre a rever todas as nossas alterações ao jogo. Estamos em contacto permanente com ele” (Crawley, 2014).

Em pormenor sobre um dos sobreviventes, na entrevista dada à CNN Portugal, a *11 bit studios* descreve o impacto que Emir Cerimovic, um dos sobreviventes do Cerco, teve na construção do jogo:

Também contaram com testemunhos de sobreviventes da guerra da Bósnia. “Conhecemos um rapaz, Emir Cerimovic, que fugiu de Sarajevo em criança com a mãe e o irmão mais velho. Foi ele que nos explicou como é a guerra (...)”. “Combinamos muitas destas histórias. Procuramos especificamente padrões de

comportamento, momentos emocionais que ficaram na mente das pessoas e tentamos recriar eventos semelhantes no jogo para criar essas experiências” (Sergio Gómez, 2022).

Ainda sobre Emir Cerimovic, o estúdio produziu um *trailer* do jogo apresentando-o e relacionando a guerra com o jogo, no qual o sobrevivente relata um pouco da sua experiência de ter vivido um ano no cerco de Sarajevo e refere o seguinte: «Os soldados sobre varandas, a inexistência, a escassez de comida, luz e água, os morteiros e as bombas nas ruas, criminosos a cercar casas e lojas, homicídio e pilhagem (...) (11 bit studios, 2014d)²¹».

Pelo nível de detalhe nos espaços dentro do jogo, percebe-se que foram usadas fontes sobre os espaços da Guerra e, particularmente, sobre Sarajevo. Contudo, baseando-me nas várias pesquisas que fiz e na documentação da equipa de desenvolvimento, pressuponho que as fontes espaciais não foram citadas ou documentadas pelos mesmos. Uma possível razão talvez seja devido ao facto de a equipa já ter um conhecimento prévio sobre a História da Europa de Leste (De Smale et al., 2017, p. 10) e não necessitar de fazer ou guardar documentos das mesmas para o seu trabalho. Por exemplo, da mesma forma que alguém que já conhece ou toma como garantida a passagem de informação sem guardar ou publicar os documentos.

Não obstante, proponho-me a analisar as fontes espaciais do contexto para perceber o grau de realismo, ou fidelidade, do jogo.

Observando as Imagens 4 e 5, é possível comparar os edifícios da vida real com os do jogo. A Imagem 4 corresponde a um dos edifícios localizado na rua dos atiradores furtivos em Sarajevo (rua *Zmaja od Bosne*) e a Imagem 5 corresponde a uma imagem retirada do jogo na qual se vê uma fachada de um dos edifícios localizados na referida rua.

²¹ Este trailer pode ser visto no Vídeo 1 (Anexo 1).



Imagem 4 - Fotografia de um dos prédios na rua Zmaja od Bosne, na cidade de Sarajevo, 'vítimas' dos atiradores furtivos durante o Cerco de Sarajevo. FONTE: https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g294450-d10502033-Reviews-Sniper_Alley-Sarajevo_Sarajevo_Canton_Federation_of_Bosnia_and_Herzegovina.html



Imagem 5 –A área Sniper Junction dentro do This War of Mine. Uma digitalização do Snipers Alley da rua Zmaja od Bosne (11 bit studios, 2014a).

Como se pode ver, os elementos arquitetônicos são os mesmos, tal como alguma da sua organização. Além disso, mesmo sendo difícil ver nestas imagens, ambos os edifícios estão localizados perto de um hotel. No entanto, também se percebe que as marcas de tiros não foram reproduzidas no jogo digital. É provável que seja uma limitação técnica visto que um bom nível de detalhe nas texturas de um videojogo pode comprometer a compatibilidade do mesmo com hardware de menores recursos.

No entanto, a degradação dos edifícios foi representada nos seus interiores²², como por exemplo: a sujidade e as paredes com humidade, como se pode ver na Imagens 6, 7 e 8 (11 bit studios, 2014a).



Imagem 6 – Interior de um dos abrigos dos personagens jogáveis dentro do This War of Mine (11 bit studios, 2014a).

²² Considerando que a interação do jogador é predominantemente dentro dos edifícios faz sentido que o maior detalhe esteja dentro e não fora.



Imagem 7 - Interior de um dos edificios dentro do mapa Shelled School dentro do This War of Mine (11 bit studios, 2014a).



Imagem 8 – Interior de um dos edificios dentro do mapa Sniper Junction (Snipers Alley) dentro do This War of Mine (11 bit studios, 2014a).

Estas marcas de tiros são uma característica importante daquele contexto. Os *snipers* disparavam regularmente e indiscriminadamente atingindo também edifícios, como relatam vários documentos sobre o incidente:

O elétrico levou-nos pela rua Zmaja od Bosne, apelidada de "Sniper's Alley" durante a guerra, porque os atiradores costumavam disparar sobre os civis que tentavam atravessar a estrada (Coffey, 1999).

Escondidos em edifícios altos, os atiradores vigiavam a linha da frente, matando vítimas desprevenidas de ambos os lados. (Bell, 1992).

De acordo com os dados recolhidos em 1995, os atiradores furtivos tinham ferido 1030 pessoas e matado 225, incluindo 60 crianças (Shami, 2016).

Apresento também uma gravação em direto deste contexto no momento de disparos pelo repórter Martin Bell da *BBC News* (Bell, 1992) que se encontra em nota de rodapé²³. É ainda possível ver várias fotografias de fachadas esburacadas nesta rua e de autores diferentes na coleção guardada no website *Tripadvisor* (Tripadvisor, 2024)²⁴.

Após esta análise inicial, em geral, verifica-se que há rigor na correspondência dos elementos arquitetónicos. Falta agora perceber a fidelidade ao tipo de edifícios e ruas, na sua importância dentro do contexto e na sua disposição geográfica.

Na Imagem 9, apresenta-se um mapa de Sarajevo e na Imagem 10 o mapa do jogo.

Estão sublinhados três locais históricos do Cerco e os correspondentes no jogo.

²³ Gravação em direto da *BBC News*: <https://www.bbc.com/news/av/uk-17390057>.

²⁴ Por exemplo:

https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g294450-d10502033-Reviews-Sniper_Alley-Sarajevo_Sarajevo_Canton_Federation_of_Bosnia_and_Herzegovina.html (Tripadvisor, 2024).

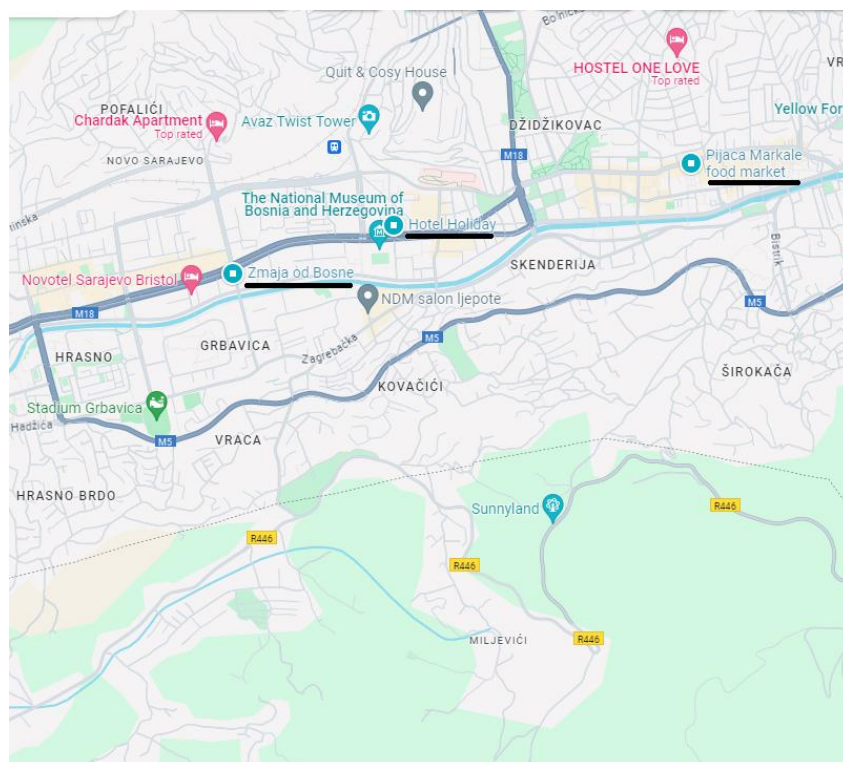


Imagem 9 - Mapa do centro de Sarajevo com alguns dos locais principais do Cerco de Sarajevo **marcados a risco preto**, usando a base de dados do Google Maps (2024).

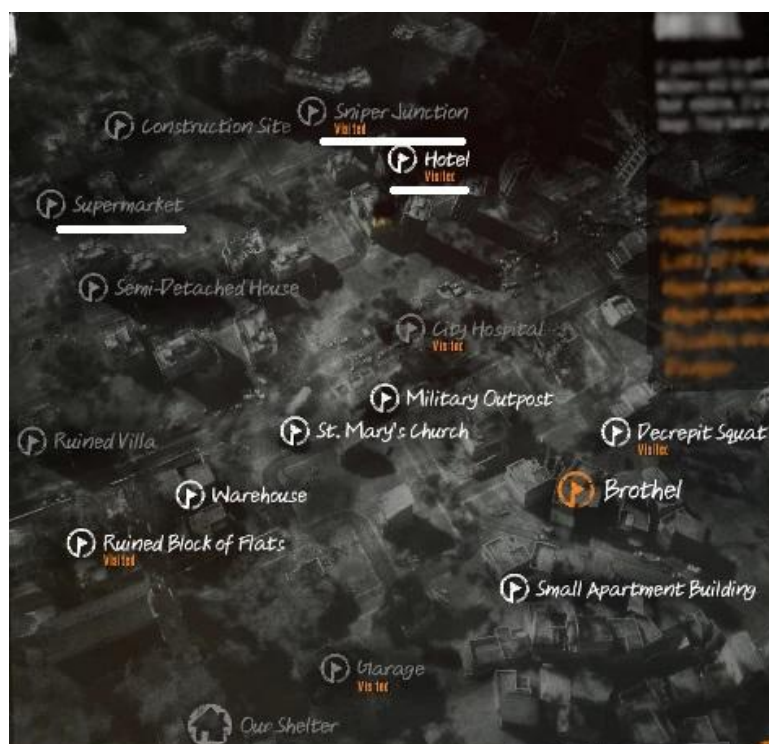


Imagem 10 - Mapa do videojogo This War of Mine com representações de locais do cerco do jogo equivalentes aos locais do Cerco de Sarajevo **marcados a risco branco** (11 bit studios, 2014).

Estes locais históricos são: o *Hotel Holiday* (anteriormente conhecido como Holiday Inn) (Morrison, 2013) que corresponde ao Hotel no jogo, o *Pijaka Markale* (mercado) de Sarajevo que corresponde, no jogo, ao *Supermarket*, e a rua Zmaja od Bosne, representada pela zona *Sniper Junction*.

Vejamos, agora, a importância destes locais no contexto histórico do Cerco de Sarajevo.

O Holiday Inn foi inicialmente a sede do chefe do Partido Democrático Sérvio (SDS), de Radovan Karadžić (Morrison, 2016, p. vii). Radovan Karadžić foi o líder político responsável pelo ataque a 1 de março de 1992 das tropas sérvias e sérvias-bósnias à Bósnia-Herzegovina, após a derrota eleitoral no ano anterior. Este aplicou uma limpeza étnica sobre a população muçulmana, entre outros crimes de guerra (Britannica, 2023; Gilbert, 2016, pp. 19,21). Portanto, o autor político do cerco (Britannica, 2023; Gilbert, 2016, pp. 19,21-22).

Em Abril de 1992, o Holiday Inn recebeu disparos, mas Radovan Karadžić conseguiu escapar (Morrison, 2016, p. 203).

Este hotel foi também o único a funcionar durante o cerco, hospedando vários jornalistas internacionais (Coffey, 1999). Mesmo estando numa zona perigosa (na rua Zmaja od Bosne), o edifício manteve-se relativamente preservado (Morrison, 2013, 2016, p. vii).

Numa entrevista realizada pelo historiador Kenneth Morrison²⁵ a um funcionário do Holiday Inn, em junho de 2015, relata que o estado preservado do edifício poderá dever-se à presença de jornalistas internacionais e aos respetivos poderes políticos:

‘Felizmente, fomos poupados ao pior dos bombardeamentos - e penso que isso se deveu ao facto de o hotel estar cheio de jornalistas. Os perpetradores dos bombardeamentos em Sarajevo não queriam chamar mais a atenção para os seus ataques à cidade, ao atingir o local onde os jornalistas estavam alojados’ (Morrison, 2016, p. 193).

Outra explicação, referida por Peter Maas, enviado do Washinton Post no local, foi a inconveniência/benefício mútuo da guerra para ambos os lados. Durante um conflito, quando determinada ação é mutuamente pejorativa/benéfica, comprometendo a rentabilidade do conflito,

²⁵ Morrison é professor universitário de História na Universidade de Montfort. Trabalhou e documentou de forma extensiva sobre crises políticas na Europa do Leste. Mais informações em: <https://www.dmu.ac.uk/about-dmu/academic-staff/art-design-humanities/kenneth-morrison/kenneth-morrison.aspx>

não é incomum que ambos os lados se comprometam a fazer acordos. Como se poder ler na citação seguinte:

Era surpreendente que os sérvios não tivessem bombardeado o hotel até ao chão, mas havia uma razão para a sua omissão. A guerra causa inconvenientes para ambos os lados, mas alguns destes podem ser ultrapassados com consequências mutuamente benéficas. Desta forma: os sérvios têm um edifício que querem preservar, talvez uma igreja antiga, e os bósnios têm um edifício que querem preservar, talvez o Holiday Inn. Os dois lados fazem um acordo por rádio de ondas curtas em que os sérvios concordam em não destruir o Holiday Inn e os bósnios concordam em não destruir a igreja. Pode até ser mais simples: os bósnios pagam simplesmente aos sérvios para não bombardearem o Holiday Inn. Marca-se uma hora para o encontro numa zona calma na terra de ninguém e passa-se um saco de marcos alemães de um bósnio para um sérvio. Isso, e a presença da imprensa estrangeira, ajuda a explicar a sobrevivência do hotel (Maass, 1997, p. 122; Morrison, 2016, p. 194).

Pelas referências apresentadas, pode-se resumir que Holiday Inn foi um espaço de neutralidade de alçada internacional (Maass, 1997, p. 122; Morrison, 2016, pp. 193–194), um abrigo para os trabalhadores civis do mesmo (Morrison, 2016, pp. 167, 193). Mas também foi um local de trocas e relações com o mercado-negro (Morrison, 2016, pp. 33, 167–168).

Em resumo, o hotel foi sede de Radovan Karadžić, político bósnio-sérvio e foi um espaço de neutralidade internacional em que conviveram jornalistas e os trabalhadores locais durante o Cerco. Foi simultaneamente um ponto estratégico militar e um abrigo civil (dos trabalhadores) e de comércio.

As referências dentro do jogo ao Holiday Inn são as seguintes: é o único hotel a funcionar no mapa, está perto do Sniper Junction (equivalente à rua Zmaja od Bosne) (Imagem 10) e pode ter ou militares ou comerciantes (11 bit studios, 2015a).

Em detalhe, na linguagem de programação do jogo, há três contextos para o hotel e apenas um é concretizado durante o jogo. Pode ser um espaço com um civil sozinho, ou um espaço de bandidos (Karadžić) ou ainda de trocas e relações com o mercado negro²⁶:

Dentro do jogo, cada contexto é descrito da seguinte forma:

1. Contexto de civil sozinho:

Anteriormente propriedade da agência de viagem de Pogoren²⁷, este pequeno mas luxuoso hotel já há muito que foi abandonado. Os saqueadores já levaram quase tudo de valor. Mas talvez lhes possa ter escapado

²⁶ Que se encontram em: «Scavenge locations config, LocationPacks, MapPack_##, Entries, !CURRENT/012_scav_domek_hotel, LocationVersionName: Loner, Psychic e Trader» (11 bit studios, 2015).

²⁷ Nome da cidade fictícia dentro do jogo. Referente a Sarajevo.

alguma coisa. Um louco mas inofensivo [civil] está a viver lá, de momento. (11 bit studios, 2014a; Fandom, 2024).

2. Contexto dos bandidos:

Um hotel pequeno mas luxuoso, anteriormente propriedade da agência de viagem de Pogoren. No presente está ocupado por alguns bandidos armados. Por vezes, ouvem-se gritos vindos do interior do edifício. É melhor manter-se afastado. (11 bit studios, 2014a; Fandom, 2024).

3. Contexto de trocas:

A agência de viagem de Pogoren costumava ser a proprietária deste pequeno mas luxuoso hotel. Os donos fugiram da cidade mesmo antes do cerco, juntamente com os jornalistas internacionais que estavam hospedados. Alguém se mudou para lá recentemente, e espalhou a notícia de que está disposto a negociar. Talvez ele tenha algo útil para nós? (11 bit studios, 2014a; Fandom, 2024).

Percebe-se assim que o contexto dos bandidos corresponde ao contexto de Karadžić mesmo no início do Cerco. O de trocas, em parte, corresponde ao contexto do próprio Holiday Inn durante o cerco após Karadžić fugir. No entanto, no contexto do jogo, diz-se que os donos do hotel e os jornalistas fugiram. No jogo, limita-se o terceiro cenário apenas à ideia do Holiday Inn enquanto espaço de difícil acesso, mas de alguma neutralidade e de realização de trocas.

Já o contexto do civil sozinho não tem relação com o contexto histórico e representa apenas um espaço neutro com convivência entre civis.

A limitação no contexto de trocas é um reflexo do tipo predominante de fontes usadas (relatos de civis ou sobreviventes) e da distinção de tratamento entre jornalistas internacionais e civis. Como os jornalistas estavam, em parte, protegidos da guerra dentro do hotel e como o mesmo se encontrava numa zona perigosa, os civis dificilmente teriam contacto com os mesmos. O jornalista Kenneth Morrison partilha o relato do seu colega John Simpson²⁸, no qual se demonstra que, dentro do hotel, ainda era possível abstrair-se a guerra:

"É muito fácil", disse ele , "começar a viver no meio jornalístico e esquecer qual é a realidade da vida - a realidade da vida [em Sarajevo] não é o facto de haver luz e uma certa quantidade de comida limitada e aborrecida. A realidade da vida é que as pessoas estão a cortar árvores para se manterem quentes". E a comida, por mais limitada ou aborrecida que fosse, estava sempre disponível no Holiday Inn, embora a qualidade e a quantidade variassem significativamente. Mas estava disponível, e numa altura em que a grande maioria dos habitantes da cidade sobrevivia com magras rações de ajuda humanitária (Morrison, 2016, p. 167).

Regista-se a valorização de uma determinada visão sobre o conflito, centrada na experiência e no conhecimento dos civis. Ou seja, há uma limitação das fontes e na representação no jogo que

²⁸ Correspondente da BBC News.

deve ser tida em conta na análise do mesmo enquanto documento. Não obstante, o Hotel, ou Holiday Inn, não deixa de ser tanto um espaço de conflito (perigoso) como de negócio e convívio (neutro). Portanto, é verdadeiro no campo abstrato do contexto histórico, mas insuficiente no campo concreto do contexto. Ou seja, apesar de factualmente inexato, acaba por estar correto do ponto de vista conceptual.

O *Pijaca Markale* (mercado) de Sarajevo foi palco de dois massacres com o uso de morteiros sobre civis. O primeiro ocorreu em 5 fevereiro de 1994 e o segundo em 28 agosto de 1995 (Gilbert, 2016, p. 39,49). Vejamos em detalhe:

No dia 5 de fevereiro de 1994, morreram 68 pessoas, vítimas da explosão de um morteiro no mercado de Sarajevo. Quatro dias depois, a OTAN emitiu um ultimato aos sérvios para que retirassem as suas armas pesadas da zona circundante de Sarajevo (...) (Gilbert, 2016, p. 39).

Uma testemunha, um antigo oficial sénior da UPROFOR (Força de Proteção das Nações Unidas), afirmou que o morteiro veio da direção do Exército da República Sérvia [BPC] (*RTS :: Chronicle :: Witness: Markale was not staged*, 2013). O líder político do BPC era Radovan Karadžić.

O segundo atentado consistiu no seguinte: «no dia 28 de agosto, o fogo de morteiro dos sérvios bósnios contra Sarajevo matou 37 pessoas que estavam no mercado» (Gilbert, 2016, p. 49).

No jogo, a referência a estes episódios materializa-se através de uma transmissão de rádio com o seguinte conteúdo:

Interrompemos a nossa emissão para vos informar de um trágico incidente. Esta manhã, um morteiro explodiu no mercado, matando mais de sessenta pessoas e ferindo muitas outras (11 bit studios, 2015a)²⁹.

Pelo número de mortos, esta descrição corresponde de forma clara ao primeiro atentado em 1994. No entanto, não se pode afirmar que o jogo se reporta exclusivamente aos momentos durante e após o fevereiro de 1994. Há diferentes representações do tempo dentro do jogo chamadas *timelines* e algumas iniciam-se antes de 1994.

A rua *Zmaja od Bosne* durante o cerco tornou-se um espaço comum dos atiradores furtivos. Os seus prédios altos permitiam que se disparasse sobre uma larga área e distância. (Bell, 1992; Shami, 2016). Laura T. Coffey (antiga jornalista do The Prague Post³⁰), em conversa com um

²⁹ Que se encontra em: «Localization String, Game string group, Groups, Radio, Groups, Important, Groups, fluff, Strings, MarketplaceShelling, English (11 bit studios, 2015a)».

³⁰ Mais informações em <https://www.linkedin.com/in/laura-coffey-08087035/>.

veterano de guerra, refere a origem do nome Sniper's Alley e a relação desta rua com outros edifícios:

O elétrico levou-nos pela rua Zmaja od Bosne, apelidada de "Sniper's Alley" durante a guerra, porque os atiradores costumavam disparar sobre os civis que tentavam atravessar a estrada. (...) A guerra começou em abril de 1992, pouco depois de os atiradores sérvios do Holiday Inn terem disparado sobre manifestantes civis desarmados no exterior do hotel. (Coffey, 1999).

As referências à rua *Zmaja od Bosne* no jogo são o espaço Sniper Junction, que se encontra perto do Hotel no mapa do jogo (Imagens 9 e 10) e é descrito da seguinte forma:

O centro da cidade costumava ser bonito, com parques, praças e monumentos, rodeado de edifícios antigos. Infelizmente, os numerosos incidentes com civis baleados valeram-lhe a alcunha de 'Sniper Junction'³¹. Podemos encontrar lá coisas valiosas, mas é muito arriscado³² (11 bit studios, 2015a).

Após a análise das fontes, afirma-se assim que há uma correspondência do tipo e importância dos espaços históricos do Cerco com os espaços do jogo. Contudo, a correspondência geográfica não é totalmente coerente com a realidade.

Como se pode observar ao comparar as Imagens 9 e 10, a disposição destes edifícios e a respetiva distância não são fidedignas à realidade. Por exemplo, contrariamente ao original, o Mercado está pouco distante do Hotel e pertence à rua *Zmaja od Bosne*. Mesmo assim, como já foi explicitado, a importância do mercado no contexto e a sua relação com outros espaços é bem representada. O mesmo acontece com o hotel, aparte da questão da ausência dos jornalistas. A *Sniper Junction* também manteve fortes semelhanças em relação à rua original, veiculando a ideia de ser uma das mais perigosas da cidade.

Considerando o tipo predominante de fontes usadas pelos *developers* (as entrevistas a civis), que têm uma forte tendência para o campo das ideias e dos sentimentos, percebe-se o porquê de uma representação dos espaços do jogo estar muito marcada pelas emoções, vivências e experiências (o abstrato). Devemos ter em atenção que as representações no jogo são mais influenciadas pela

³¹ *Sniper Junction* significa um espaço habitado por *snipers* (atiradores furtivos). Por outras palavras é um ninho de *sniper's* («*snipers nest*») (Fitchett, 2024).

³² Localizado em: «Location Strings, Game string group, Groups, LocationTexts, Groups, 016_Sniper, Strings, Description, English (11 bit studios, 2015a)». Veja-se, em detalhe, um vídeo da jogabilidade: <https://www.youtube.com/watch?v=iY1vqymKoPI> (muntesacru, 2017, Parte 0:22-2:10).

tipologia e importância dos edifícios no cerco, do que propriamente pela sua disposição geográfica³³.

A limitação das fontes reside no facto de terem sido utilizadas sobretudo entrevistas a civis, que acabam por privilegiar uma determinada visão face a outras possíveis. De todo o modo, a motivação da criação do jogo cumpre o seu objetivo: ‘experienciar’ as mentalidades e vivências dos civis no contexto de guerra.

Esta análise das fontes permite já introduzir para o capítulo seguinte a ideia da reconstrução dos documentos através da simulação. Ou, por outras palavras, a reconstrução de contexto histórico pela simulação das respetivas fontes e documentos permite identificar melhor os aspetos em falta.

2.2. O Videojogo como documento

2.2.1. Tempo e espaço do jogo

O *This War of Mine* decorre na cidade fictícia Graznavia de Pogoren, que foi sitiada. O jogo não afirma diretamente em que data exata começa, mas os personagens jogáveis dizem que a guerra já perdura há anos. Mais importante, lendo o código do jogo sobre os eventos marcantes relatados na rádio, compreende-se que cada *timeline* (ou cronologia) no jogo, é um momento diferente no cerco (11 bit studios, 2015a)³⁴.

Os grandes acontecimentos do contexto histórico que foram usados para filtrar e comparar os eventos do jogo com os do próprio Cerco foram as referências aos massacres nas minas de Kazani (abril de 1992 - outubro de 1993), o primeiro massacre no Mercado (5 de fevereiro de 1994) e a chegada do inverno nos vários anos do Cerco (se este inverno estava próximo do fim do cerco [a 21 novembro de 1995] ou se era no início/meio do conflito).

O jogo tem sete *timelines* possíveis³⁵, atribuídas em função das personagens escolhidas inicialmente pelo jogador, que constituem a cronologia do jogo e determinam a sucessão de

³³ Também é interessante constatar que mesmo sendo incoerente geograficamente e talvez também por causa disso, o videojogo simula vários momentos do cerco nos mesmos espaços. Por exemplo, o Hotel que serve tanto como base dos militares como local de civis. O mesmo espaço é adaptado ao contexto.

³⁴ Estes relatos estão em: «Radio config, Important, Timeline X, Localized text» e «Location strings, Game string group, Groups, Radio, Groups, Important, Groups, fluff, Strings». Este ‘X’ representa o nome da timeline, por exemplo: Early1 ou a Early2.

³⁵ As sete *timelines* são: *ChildWithProtector*, *Early1*, *Early2*, *Hardcore*, *HardcoreLong*, *LonerOrCouple*, *Winter1* e que estão em «Scenarios config, Timelines (11 bit studios, 2015a)».

eventos que estrutura o mesmo. A *timeline* «Early1» começa em 1992. Aqui, o massacre nas minas acontece no início do jogo ao quarto dia. As *timelines* «Winter1», «LonerOrCouple» e «ChildWithProtector» começam aproximadamente em 1993-1994. As *timelines* «Early2» e «HardcoreLong» são indefinidas pois não têm eventos de destaque. No entanto, seguem a lógica do desenvolvimento do contexto histórico, que consiste no aumento da pobreza durante o cerco, avanços e recuos num acordo de paz e a severidade do inverno (tal como a sua chegada antes do cessar-fogo em novembro de 1995). A *timeline* «Hardcore» tem uma incoerência com o contexto. Os massacres nas minas de Kazani em 1992, dentro do jogo, acontecem apenas no final do conflito entre 1995 e 1996, o que é anacrónico. Desta forma, tirando o caso *timeline* «Hardcore», o jogo respeita a cronologia do contexto do Cerco de Sarajevo.

2.2.2. Narrativas históricas representadas

Explorando o levantamento já feito na análise das fontes e do argumento anterior (que o jogo respeita a cronologia do contexto), as grandes narrativas representadas são as seguintes: a vivência dos civis na impotência perante a guerra, a transformação dos edifícios, o agravamento das condições humanas, as alterações do conceito de luxo e a severidade do inverno.

As vivências dos civis na impotência perante a guerra estão representadas na impossibilidade de os personagens poderem agir livremente sobre as suas vidas. Os refúgios onde os civis vivem são restos de edifícios que aproveitaram ao serem empurrados para lá. Também não podem sair durante o dia por causa dos *snipers* e de noite poderão ser assaltados. Além disto, as marcas de granadas de morteiro transformam a paisagem da cidade. A luz e a água foram cortadas. A comida é escassa e depende do que ainda existe ou da ajuda internacional. Todas estas descrições apresentam uma dependência de algo que está para além da influência dos personagens, mas que é fundamental para que os mesmos possam permanecer vivos. Instaura-se assim uma impotência e um certo sentido de inutilidade³⁶.

É de notar que também devido ao conflito há uma destruição dos antigos laços de amizade, ou de família, provocando um isolamento. De novo, força-se a vivência num vazio.

Toda esta grande narrativa pode ser 'lida', por exemplo, na Imagem 11 que surge no início do jogo com o seguinte texto:

³⁶ O contexto está codificado nas seguintes regras: *Comfort config*, *Emotion config*, *Loot generators config*, *Scavenge locations config*, *Scavenge return config*, *Scenario config*, *Sick and heat config*, *Smart objects config*, *Stimulants config*, *Trading config*, *Visits config* e *Winter config* (11 bit studios, 2015).

A guerra dura há inúmeros meses e a cidade sitiada foi reduzida a um mar de ruínas pelos bombardeamentos constantes. Sair à rua durante o dia é como convidar os snipers a praticar tiro ao alvo. Tudo é escasso e a pouca ajuda que chega à cidade é confiscada pelos mais impiedosos e mais bem armados.

Poucos habitantes tiveram a sorte de fugir. Os mais desafortunados, como Zlata, Cveta, Anton e Pavle, que perderam o último transporte de refugiados, são deixados à sua sorte. Pessoas comuns, sem qualquer capacidade de sobrevivência, a viver nas ruínas, contando uns com os outros para sobreviver (11 bit studios, 2014a).

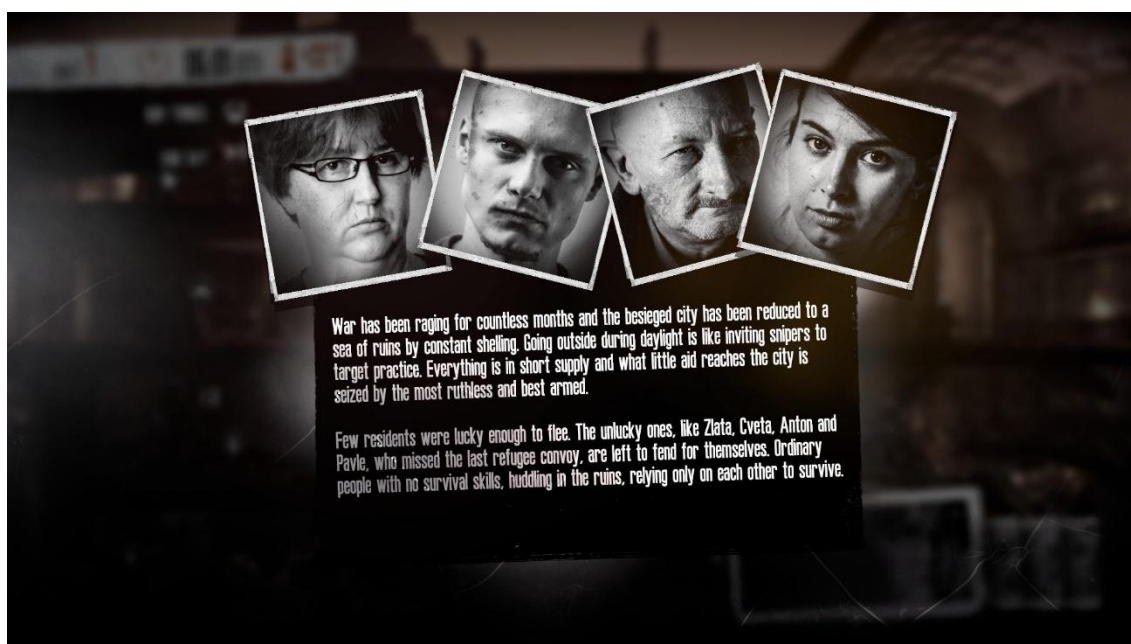


Imagem 11 - Um dos textos introdutórios apresentados no começo do jogo This War of Mines sobre o contexto segundo a perspectiva dos civis (11 bit studios, 2014).

A transformação dos edifícios caracteriza-se por uma nova paisagem urbana de escombros, na qual os edifícios intocados são cada vez mais a exceção e não a regra. Há uma readaptação dos espaços para acomodar as novas necessidades da guerra, como o abrigo, a produção de armamento e de recursos, o comércio, entre outros pontos estratégicos. No entanto, são os civis que retiram menor usufruto por não terem autonomia.

Com o decorrer do conflito, cada vez mais os edifícios perdem a sua forma e função originais. Este novo horizonte urbano configura assim a ausência de condição humana^{37, 38}.

O agravamento das condições humanas refere-se à progressiva deterioração das estruturas sociais e económicas, como consequência da ruína das instituições civis, mercados e meios de produção. Desta forma, coloca-se em risco a própria condição humana: a liberdade, a equidade e a segurança.

Durante todo o cerco, houve inúmeros episódios de atentados, respetivas resoluções/imposições da NATO e violações destes mesmos acordos (Gilbert, 2016, pp. 30–31, 39–41, 49; Sullivan, 1995), deteriorando de forma gradual as tais condições humanas e instaurando um clima de desconfiança sobre uma possível resolução³⁹.

As alterações do conceito de luxo dizem respeito a uma inversão generalizada do valor dos objetos. Antigas comodidades consideradas básicas tornam-se objetos de luxo (como a água) e os antigos objetos de luxo perdem grande parte do seu valor relativo (como os diamantes). Além disso, regista-se a valorização tanto na rentabilidade como no estatuto de objetos perigosos (armas) que se altera de negativo para positivo.

Gera-se também um comércio sobre o infortúnio dos outros, de forma intencional ou não. Visto que não há segurança na produção regular de bens, favorece-se a oportunidade de negócio e o lucro, o que reorganiza uma nova economia virada para a sobrevivência e para o armamento⁴⁰.

A severidade do inverno e viver nele expõem uma das mais duras consequências da queda da condição humana: viver sem recursos durante uma das mais adversas estações do ano. Tal

³⁷ Para uma comparação entre o original e o documento, veja-se a coletânea de fotografias do fotógrafo Mark Milstein no local (conhecido pela histórica foto «Romeo e Julieta de Sarajevo») em https://youtu.be/qF_ynv9Dc5s e uma filmagem produzida por mim na paisagem do jogo em <https://youtu.be/iidwb0NXeIY>.

³⁸ As regras que reconstroem esta narrativa são: *Comfort config*, *Graphics config*, a subcategoria *Comfort* em *Localization strings*: «Localization strings, Game String group, Groups, StateSpeeches, Comfort (11 bit studios, 2015a)», *Loot generators config*, *Scavenge locations config*, *Scenarios config*. Em detalhe sobre a regra *Scenarios config*: *Major EventsDefinitions*, *Scenarios* e *Timelines* (11 bit studios, 2015).

³⁹ As regras desta narrativa são: *Items*, *Comfort config*, *Day/end log config*, *Dilemmas config*, *Emotion config*, *Events config*, *Localization strings* (em especial, as subcategorias *CharacterBios* e *StateSpeeches*), *Loot generators config*, *Scavenge locations config*, *Scenarios config*, *Sick and heat config*, *Smart objects config*, *Stimulants config*, *Trading config*, *Visits config*, *Winter config* (11 bit studios, 2015).

⁴⁰ Esta narrativa está codificada nas seguintes regras: *Items*, *Dilemmas config*, *Events config*, *Localization configs*, *Loot generators config*, *Scavenge locations config*, *Scavenge return config*, *Scenarios config*, *Sick and heat config*, *Smart objects config*, *Stimulant config*, *Trading config*, *Visits config*, *Winter config* (11 bit studios, 2015).

acrescenta uma desvantagem ao ato de sobreviver, já que se torna imperativo aquecer, através do fogo, um abrigo completamente esburacado, sem qualquer isolamento térmico⁴¹.

2.2.3. Personagens

Como referido no parágrafo sobre os limites do código desta simulação, dentro da análise do videojogo enquanto fonte, os personagens jogados são uma combinação entre a escolha feita pelo jogador no início do jogo e uma seleção aleatória no decorrer do mesmo.

Em detalhe, o número máximo de personagens controláveis é quatro (11 bit studios, 2015a; Kierk, 2023b). O incremento de personagens até atingir quatro depende de quantos personagens se tem e de quantos dias já passaram após o aparecimento do último. A seguinte fórmula de Kierk simplifica este processo:

$$\text{DailyPointsVisitTreshold (5 pontos) / X dias entre cada personagem} \\ (10 \text{ days}) = \text{DailyPointsGainsWithDwellers (0.5 pontos/dia)}.$$

Ou seja, dá uma média de 10 dias entre cada novo personagem.

A generalidade dos personagens do jogo (jogáveis e não jogáveis) é representada como habitantes adultos (homens e mulheres), crianças, além de guerreiros, cobardes e comerciantes⁴². Os mesmos comportam-se como seres humanos. Têm sentimentos, memórias, ambições, necessidades físicas, psicológicas e até podem morrer⁴³.

Também possuem personalidades e aptidões respetivas aos seus contextos, por exemplo: o personagem Bruno tem a personalidade «egoísta e insensível», além de ser um cozinheiro⁴⁴ (11 bit studios, 2015a; Kierk, 2023b). Já o personagem Marin tem a personalidade de um

⁴¹ Sendo as respetivas regras: *Items, Comfort config, Day/ end log config, Dilemmas config, Emotion config, Events config, Localization strings* (em especial, a subcategoria *Cold* de *StateSpeeches*) *Loot generators config* (em especial, qualquer subcategoria que use o substantivo *Wood*), a sub categoria *Weather* da regra *Radio config*, *Scavenge locations config*, *Scavenge return config*, *Scenario config*, (em especial, a categoria *Winter*), *Sick and heat*, *Stimulants config*, *Trading config* e *Winter config* (11 bit studios, 2015).

⁴² Localizado em *Archetypes config* (em especial para comerciantes na subcategoria «*Archetypes config, Generic, AdditionalTags, Kosovo tag, TradeDisabled* (11 bit studios, 2015a)»).

⁴³ As respetivas regras são: *Archetypes config, Emotional config* e *Localization Strings* (nas subcategorias *CharacterBios, CharacterParameters, CharacterSkills, DailyLog* e *NPCSpeeches* de *Game string group, Groups*) (11 bit studios, 2015a).

⁴⁴ Localizados em «*Localization strings, Game string group, Groups, CharacterSkills, Strings, Cook* (11 bit studios, 2015)» e em «*Localization strings, Game string group, Groups, CharacterBios, Groups, Cook, Strings* (11 bit studios, 2015)».

«sobrevivente e insensibilidade» (11 bit studios, 2015a; Kierk, 2023b), além de ser *handy-man* (uma espécie de habilidoso) (11 bit studios, 2015a; Kierk, 2023b)⁴⁵. Isto é o que os limita, são uma representação de seres humanos.

No modo de jogo original, os personagens que podemos controlar são vinte e três (Fandom, 2023; Kierk, 2023b)⁴⁶: seis crianças e dezassete adultos. Há também uma representação da diversidade étnica deste contexto que é visível nos retratos dos personagens⁴⁷ (Imagem 12).

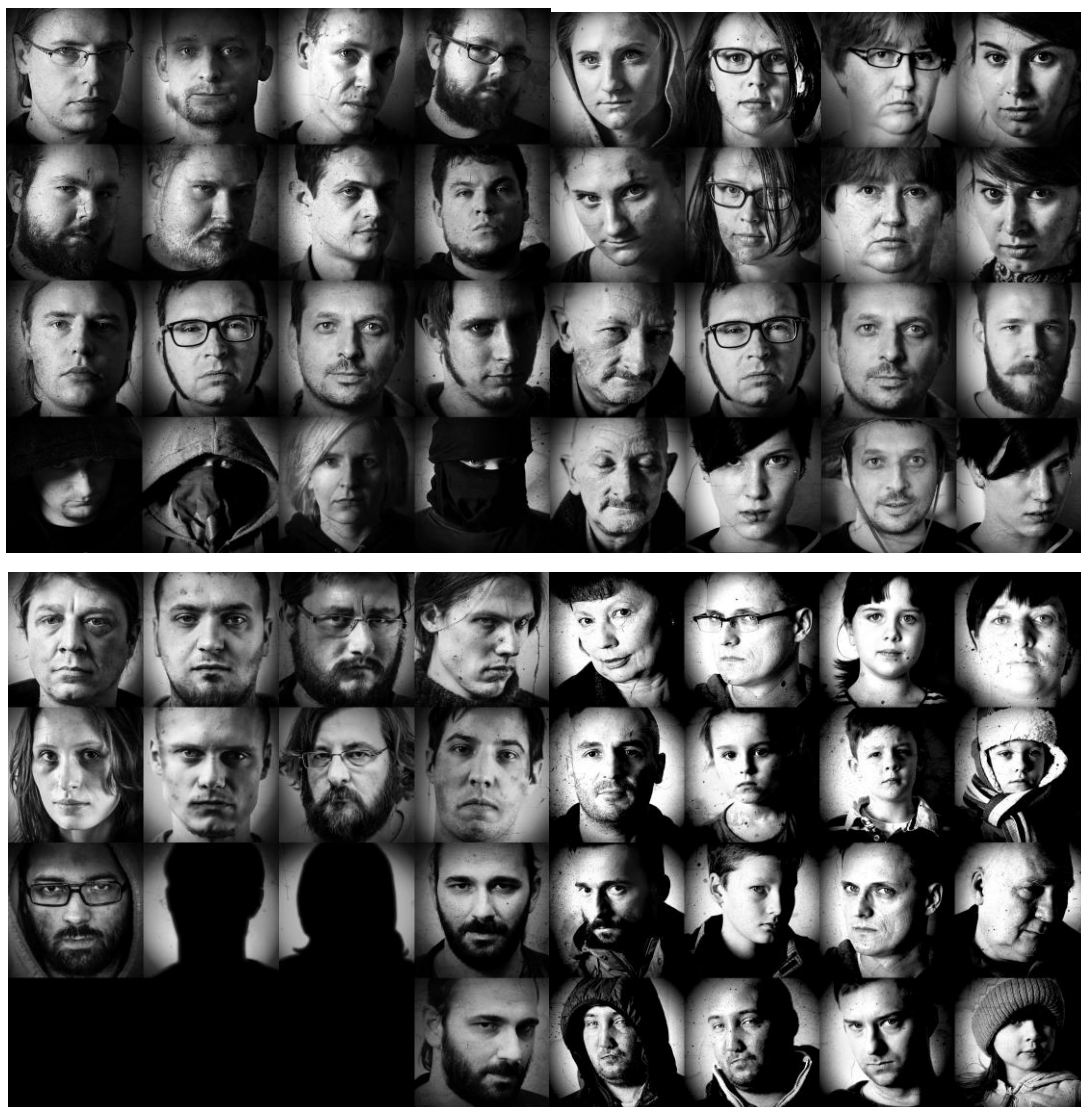


Imagem 12 – Ficheiros dos retratos dos personagens jogáveis e não jogáveis do *This War of Mine* FONTE: C:\Program Files\Steam\steamapps\common\This War of Mine\Mods\7dd25c1371fc48dd9cd383261044c4a9\textures\ui\characters

⁴⁵ Localizados em «Localization strings, Game string group, Groups, CharacterSkills, Strings, Employee (11 bit studios, 2015)» e em «Localization strings, Game string group, Groups, CharacterBios, Groups, Marin , Strings (11 bit studios, 2015)».

⁴⁶ Localizado em «Emotion config, BioLog Settings (11 bit studios, 2015a)».

⁴⁷ Localizado em «C:\Program Files\Steam\steamapps\common\This War of Mine\Mods\7dd25c1371fc48dd9cd383261044c4a9\textures\ui\characters (11 bit studios, 2015a)».

Esta questão da representatividade étnica é importante para o contexto histórico. A Bósnia Herzegovina, em que Sarajevo é capital, durante o período de domínio comunista, foi uma proposta de multietnicidade que se perdeu com os movimentos nacionalistas sérvios e as suas elites políticas (Demick, 2012a, Capítulo PREFACE).

Sarajevo antes do cerco tinha uma população étnica de 28% sérvios, 49% muçulmanos e 16% croatas e os sérvios tiveram durante o regime comunista uma presença desproporcional em altos cargos políticos (Demick, 2012a, Capítulo 5 SERBS, CROATS, AND MUSLIMS). No entanto, a maioria das pessoas convivia (Demick, 2012a, Capítulo 5 SERBS, CROATS, AND MUSLIMS). Durante o cerco, os sérvios passavam pelas mesmas dificuldades dos outros e lutavam contra a agressão das antigas elites conservadoras da Jugoslávia (Demick, 2012a, Capítulo 5 SERBS, CROATS, AND MUSLIMS). O cerco de Sarajevo foi um conflito mais complexo do que sérvios contra croatas e muçulmanos (Demick, 2012a, Capítulo 5 SERBS, CROATS, AND MUSLIMS).

Existiam tensões culturais devido ao contexto histórico da etnia sérvia. No entanto, também existia multiculturalidade e convivência. Veja-se um relato de um dos habitantes à jornalista Barbara Demick: «“Somos todos homens normais de Sarajevo a defender as nossas casas e a nossa cidade”, disse Mladen Marković, o soldado e poeta. “Na minha unidade, há pessoas de todas as religiões. É bastante normal.” (Demick, 2012a, Capítulo 5 SERBS, CROATS, AND MUSLIMS)». Veja-se outro exemplo descrito pela própria autora:

É certo que havia preconceitos e tensões não expressas. Os muçulmanos consideravam que os sérvios não eram suficientemente meticulosos no que respeita a descalçarem-se antes de entrarem em casa, como é costume entre os muçulmanos. Os ciúmes dos anos do comunismo, quando os sérvios ocupavam uma parte desproporcionada dos altos cargos governamentais, persistiam. De vez em quando, surgiam rumores de que espões sérvios na cidade estavam a informar os atiradores sobre alvos escolhidos, como linhas de água e filas de pão (Demick, 2012a, Capítulo 5 SERBS, CROATS, AND MUSLIMS).

O jogo representa bem esta multietnicidade através dos variados retratos das personagens, com traços sérvios, croatas e muçulmanos⁴⁸. A suposta naturalidade da diversidade étnica é também conseguida dentro do jogo com a coabitação dos personagens, mesmo que não haja a representação cultural destas etnias. A variedade de géneros e de idades também está representada. Contudo, o jogo não representa aspetos religiosos, além de uma igreja cristã.

⁴⁸ Localizado em «C:\Program Files\Steam\steamapps\common\This War of Mine\Mods\7dd25c1371fc48dd9cd383261044c4a9\textures\ui\characters (11 bit studios, 2015a)».

Desta forma, pode-se dizer que o jogo faz uma boa representação dos personagens e do seu contexto, mesmo que com algumas limitações.

2.2.4. Potencialidades e limitações

O *This War of Mine*, em linhas gerais, permite simular a condição humana dos civis em contexto de guerra de cerco. Esta afirmação provém da análise feita nos antecedentes subcapítulos sobre a motivação da criação do jogo, o tipo de fontes usadas, o respetivo código e as grandes narrativas presentes.

Por outras palavras, esta simulação da condição humana, ancorada nos conceitos de tempo, temperatura, saúde, qualificação e quantificação de objetos, qualificação dos espaços, moralidades e violência e correlacionada com as devidas fontes, constrói as seguintes grandes narrativas: a vivência dos civis na impotência perante a guerra, a transformação dos edifícios, o agravamento das condições humanas, as alterações do conceito de luxo e a severidade do inverno.

Partindo agora destas grandes narrativas, enunciam-se algumas das potencialidades do ato de simular:

- Perceber a relação entre a tipologia de edifícios e a sua transformação no conflito, em função dos diferentes tipos de contexto. Isto permite experienciar e compreender as várias faces dos edifícios ao longo do conflito.

Por exemplo, os locais *Central Square* e *Sniper Junction* do jogo são representações da zona urbana central da rua *Zmaja od Bosne*. É o mesmo espaço, mas referido e caracterizado de formas diferentes.

Consegue-se, de igual modo, perceber as adaptações funcionais dos edifícios e a sua variabilidade. As necessidades económicas variam de acordo com o grupo de personagens e, como tal, a perspectiva sobre os locais também se altera. Um local de trocas é desejado ou vantajoso para um grupo de sobreviventes-mercadores. Já um grupo de sobreviventes-assaltantes poderá preferir o ninho de *snipers* para roubar armamento e munição de qualidade.

Dentro destas narrativas, é ainda possível explorar outras opções, como o tipo de objetos a trocar ou saquear. Tal pode ser explorado até aos limites da própria simulação que, ao contrário da própria realidade, tem possibilidades finitas.

- Representar diferentes cronologias com os respectivos eventos e condicionantes⁴⁹.
- Identificar o tipo de objetos necessários à vivência das pessoas no contexto da guerra contemporânea e compreender os fatores que determinam a oscilação do seu valor num novo paradigma económico imposto pela guerra. Simultaneamente, é possível detetar as nuances das diferentes sociabilidades, papéis sociais e riscos inerentes a cada grupo social.
- Percecionar os estados mentais, emocionais e físicos dos civis dentro das várias condicionantes impostas pela guerra e pela sucessão de eventos
- Reconstruir os documentos pelo ato de simular. Enquanto metanarrativa, o jogo permite densificar e concretizar a informação sobre a vivência dos civis no contexto de guerra de cerco, que não estava suficientemente documentada. A informação disponível sobre a vivência dos civis estava bastante condicionada pelo olhar dos jornalistas internacionais. Ou seja, a perspetiva do jornalista acaba sempre por ser externa em relação à guerra e em relação à vivência dos civis, precisamente porque os jornalistas não experienciaram esse mesmo tipo de vivências. Com o jogo, e a respetiva aplicação das lógicas da realidade, é possível preencher esses ‘espaços vazios’, representando, de uma forma aproximada, essas mesmas vivências. Para tal, a simulação é construída com base em diversas fontes que permitem construir as regras do jogo com base na realidade.
- Compreender o impacto dos fatores imponderáveis no desenrolar dos acontecimentos. Por se tratar de um jogo em que o jogador nem sempre consegue prever os acontecimentos ou condicionantes, torna-se mais fácil perceber o papel da aleatoriedade no curso dos eventos históricos.
- Explorar a interação de vários fatores simultaneamente, ultrapassando a linearidade de um raciocínio simples de causa-efeito. A multiplicidade de fatores em jogo, sejam eles aleatórios ou intencionais, bem como a diversidade de personagens, permite uma ampliação das perspetivas, enriquecendo a compreensão dos fenómenos.

Tudo isto é possível porque a simulação, dentro das suas limitações e regras, permite perceber as várias faces dos conceitos que usa. O produto neste jogo é a documentação das ‘experiências’

⁴⁹ Veja-se as diferentes cronologias no subcapítulo “Tempos e espaço do jogo”.

dos civis, que se traduzem em múltiplos olhares sobre os mesmos conceitos como a fome, a saúde, a sobrevivência, etc. Reparte-se assim o conceito nas suas imensas possibilidades lógicas.

Relativamente às limitações da simulação, refiro de novo o uso privilegiado de um tipo de fontes (relatos de civis) que limitou a visão dos autores e também a utilização de um código de programação simples que não permite condicionantes complexas na sua generalidade.

Vejamos, agora, em casos práticos, a importância da condição humana para a sobrevivência, tal como a importância dos edifícios.

Este conflito ficou marcado por recorrentes episódios de violência, períodos de intensificação do conflito, respetivas imposições da NATO para a resolução e o quebrar das mesmas por novos episódios (Gilbert, 2016, pp. 30–31, 39–41, 49; Jović, 2008; Sullivan, 1995). Como já foi referido, o cidadão civil não tinha forma de resolver este problema, restando-lhe apenas tentar sobreviver. De facto, existiram meses sem eletricidade, luz ou água canalizada (Sullivan, 1995). Consta-se, através da leitura de relatos de civis, um sentimento generalizado de frustração. No entanto, também se regista uma esperança na melhoria da sua condição. Sendo esta condição representada como um grande denominador para a sobrevivência. Por exemplo, a disponibilidade de coisas essenciais como água, luz e gás impulsionam os civis a fazer mais e a viver mais, como se depreende do seguinte testemunho:

Há meses que Vera Kotorsan, uma avó de Sarajevo, não tomava banho. Mas ontem, enquanto o seu genro foi buscar água, a Sra. Kotorsan disse que tinha chegado a altura. A alegria de Vera Kotorsan por um prazer tão simples foi motivada pelo regresso do gás, da eletricidade e de alguma água à capital da Bósnia, depois de quase seis meses de privação (Sullivan, 1995).

Numa entrevista a uma outra cidadã (Lala Memeti), reforça-se esta importância. Em concreto, a mesma relata que o simples facto de se arranjar levava-a a encarar a realidade e a lutar por algo melhor:

Sempre que Lala Memeti ouvia o estrondo de um morteiro a explodir, pegava no batom. Depois, com as mãos a tremer, punha os brinços. "Mesmo que haja bombardeamentos, corro para o abrigo anti-bombas e maquilho-me ao mesmo tempo. Faço isso desde os dezassete anos, por isso sou muito boa nisso", disse ela, rindo. Lala estava só a brincar quando nos sentámos uma tarde a beber café no apartamento da sua irmã na Rua Logavina. (...) Com guerra ou sem guerra, os habitantes levavam muito a sério a sua aparência. Muitas mulheres viam a manutenção da sua aparência como um ato de desafio contra os sérvios da Bósnia. "Não queremos desistir", declarou Lala enfaticamente, sem qualquer vestígio de humor na sua voz. "Não queremos que eles digam que nos derrotaram" (Demick, 2012a, p. 105).

Os próprios edifícios tinham um papel importante neste sentimento. Enquanto preservados eram um símbolo de resistência, pois mantinham as suas funções originais. Já os que tinham sido

tocados pela guerra, representavam o contrário, tornando-se espaços de ausência de condição humana para os civis.

Tal como relatou a jornalista internacional anteriormente citada, Barbara Demick, a mesma já sabia qual era a rua que queria usar para falar sobre as pessoas. Era uma rua que simbolizava visualmente a luta dos civis pelo retorno à normalidade. Mesmo durante o conflito não deixou de ser uma rua bonita e organizada, tal como os seus edifícios:

Já sabia qual era a rua sobre a qual queria escrever desde a primeira vez que a subi. Mesmo castigada pela guerra, era uma rua bonita, que se erguia num ângulo perpendicular perfeito em relação à rua principal, com três minaretes brancos a perfurar o céu por cima de telhados vermelhos. Passei a maior parte de dois anos na Rua Logavina, a bater às portas, a beber café de pessoas que mal o podiam pagar, a ouvir as suas tragédias. As suas histórias serviram de base a uma série de artigos e, mais tarde, a um livro⁵⁰ (Demick, 2012b).

Saliente-se que não só a rua, mas também os respetivos edifícios foram preservados na sua originalidade. Dentro do jogo, podemos trabalhar esta questão. Explorar as variações da condição humana e dos edifícios usando condicionantes, como por exemplo a temperatura⁵¹, ou as sociabilidades, os recursos, as violências, os traumas. No caso da temperatura, pode-se explorar o impacto da descida da mesma sobre a condição humana e perceber o que se altera na vida das pessoas e que realidades emergem. Isto pode ser transcrito no código do jogo: se na «timeline Early 1» o dia 28 corresponde ao início do inverno com -1 grau Celsius e o dia 33 corresponde ao fim do inverno com 6 graus Celsius⁵², com um coeficiente de 0.04 (4%) mais uma curvatura de 1.5 (150%) sobre o congelamento⁵³, significa que o efeito de congelar vai quase que duplicar com agravamento a cada dia. Ou seja, a cada dia o frio vai-se sentir de forma mais intensa relativamente ao anterior, chegando aos 5 graus negativos. Desta forma, a água potável seria cada vez mais difícil de descongelar, haveria um maior consumo de lenha e a doença estaria presente em qualquer sítio que não estivesse aquecido.

Percebe-se assim que a condição humana também está relacionada com a temperatura ou a ausência dela. É possível chegar a este resultado porque já foram fixadas as possibilidades e as

⁵⁰ Este livro, é o anteriormente citado: *Logavina Street: life and death in a Sarajevo neighborhood* (2012).

⁵¹ Este conceito é representado nas seguintes regras: *Confort config*, *Emotion config*, *Events config*, *Graphics config*, *Localization strings*, *Loot generators config*, *Radio config*, *Scavenge locations config*, *Scavenge return config*, *Scenarios config*, *Sick and heat config*, *Sound config*, *Sound groups config*, *Trading config*, *Visits config* e *Winter config* (11 bit studios, 2015).

⁵² De novo, a linguagem de programação simples do jogo não permite muitos dias. Portanto, os mesmos são apenas representações relativas e não exatas da passagem do tempo.

⁵³ Este conceito é representado nas seguintes regras: *Timelines*, *Sick and heat config* e *Winter config* (11 bit studios, 2015).

limitações da simulação com a linguagem de programação, fontes, documentos e o contexto histórico. Com a adição de fontes mais específicas para este caso, mais completa ficaria esta problematização.

2.3. A discussão científica sobre o videogame

A motivação do autor revelou-se como um elemento central para a coesão do videogame porque é esta que norteia as várias partes do jogo como o tipo de fontes e documentos usados e explorados, as regras e o código de programação. É, portanto, a questão primordial que o historiador deve colocar.

O estudo do código do jogo e respetivas regras foi fundamental para precisar o rigor do mesmo enquanto documento da História. Além disso, também permitiu perceber as suas variações ou possibilidades como documento. De igual modo, foi importante para começar a perceber que tipo de conceitos estão representados no jogo e o uso das regras como um índice de um livro.

Este estudo do código e das regras realça a distância entre História/Historiografia e o Desenvolvimento de Videogames, já referida no Capítulo 1.

A ausência intencional dos jornalistas no jogo revelou considerações importantes sobre as diferentes dinâmicas entre espaços protegidos internacionalmente e espaços civis. Estas diferenças ficam muitas vezes esquecidas devido ao estatuto privilegiado dos espaços internacionais no contexto.

As grandes narrativas sobre o cerco de Sarajevo identificadas no *This War of Mine* permitem repensar as fontes da época e os documentos à luz de conceitos e da simulação.

Os personagens estão bem representados, tal como o seu contexto. É possível sentir alguma multietnicidade e a suposta naturalidade de coabitação da mesma. Mesmo assim, o jogo não explora ativamente esta questão.

A importância da condição humana demonstrou-se central no conflito, quer pelas fontes, quer pelos documentos. Mais importante, foi possível de forma breve desdobrar o conceito de condição humana em várias partes, percebendo de forma mais clara qual é o seu impacto dentro do conflito. O mesmo se verifica em relação aos edifícios.

Como já se percebeu, simular a História é a historiografia da repartição de conceitos⁵⁴. Além disso, também é possível documentar as experiências porque não só é possível representar a realidade na sua complexidade, como também há a representação da possibilidade de escolha e autoria através de personagens jogáveis e não jogáveis.

Sobre a discussão científica em torno deste jogo, já existem vários autores que escreveram sobre a perspectiva estética do mesmo. Quer-se com isto dizer, a imagem e som e subsequentes, por exemplo, a ética representada.

Um dos artigos que me chamou a atenção foi o «The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design» de Stephanie de Smale, Martijn J. L. Kors, e Alyea M. Sandoval (De Smale et al., 2017). O mesmo refere a necessidade de explorar o contexto de produção do jogo para o entender. Ou seja, quem o produziu, em que condições de trabalho, etc. Além disso, o artigo também tem uma entrevista a quatro dos *developers* do *This war of Mine*. Esta entrevista é bastante rica e fala do processo de criação e design do jogo. A entrevista explora também algumas dinâmicas presentes no capítulo 3 desta dissertação – *THIS WAR OF MINE COMO EXPERIÊNCIA DE INTERAÇÃO E RECEÇÃO*, como por exemplo a relação do jogador com os personagens e as emoções realistas dentro do jogo e sobre o jogo (De Smale et al., 2017).

Outro artigo que acho significativo para a problemática foi o «This War of Mine: Human Survival and the Ethics of Care» de Gilles Roy (Roy, 2016). Que fala de como este videojogo representa a experiência civil numa guerra e a validade do seu uso enquanto documento histórico. O autor faz uma análise original, comparando as mecânicas e sistemas do jogo à estrutura antropológica de caçador/provisor (enquanto peça central da evolução humana) e à ética do cuidado (Gilligan, 1995; Staudt, 2024). Por outras palavras, os homens tendencialmente veem a moralidade como lógica e executam-na. Já as mulheres tendencialmente veem-na como algo a ser gerido e mantido. Eu não explorei esta questão na minha análise do jogo, mas pode ser percecionada. Mais ainda, por aqueles que jogaram o jogo e que se vão rever neste tipo de teorias.

A outra ideia que o autor explora é a validade deste videojogo enquanto documento histórico. Uma discussão mais interessante para este trabalho. O autor refere brevemente os contributos do movimento romântico, socialista, da Escola do *Annales* e dos estudos subalternos para explicar a importância do contexto, a crítica da fonte e do documento e as relações de poder (Roy, 2016).

⁵⁴ É sempre de conceitos visto que não podemos voltar ao passado. Apenas temos fragmentos deste e daí o facto de o produto mais fidedigno serem os conceitos. Tudo o resto, é uma via para o conceito.

Esta ideia corrobora o trabalho do primeiro capítulo com os conceitos, crítica teórica e construção da metodologia de análise.

Também é explorada a importância da abstração para compreender o videogame enquanto produto e produtor da História (Roy, 2016), da mesma forma que a abstração foi aplicada nesta dissertação. Mais concretamente, a ideia de pensar conceptualmente o cerco de Sarajevo e a repartição dos seus conceitos através da simulação. O autor também refere a documentação da experiência que também foi explorada nesta dissertação. Ou seja, perceber a documentação da experiência como um trabalho tradicionalmente difícil de realizar, mas que, com os videogames, se tornou viável de realizar e compreensível ao público.

CAPÍTULO 3.

***THIS WAR OF MINE* COMO EXPERIÊNCIA DE INTERAÇÃO E RECEÇÃO**

3.1. A LAN-Party historiográfica: programa, participantes e recursos

3.1.1. Programa

O presente capítulo descreve a sessão prática do projeto LAN-party que se realizou no dia 17 de maio de 2023 e analisa os respetivos resultados.

O projeto LAN-party foi uma sessão prática realizada com o objetivo de analisar, partindo de uma perspetiva historiográfica, um videojogo, seguindo a proposta metodológica que tem vindo a ser desenvolvida ao longo desta dissertação.

O videojogo escolhido para a experiência foi, após um processo seletivo, o *This War of Mine* (2014) da *11 bit studios*. Trata-se de um jogo de sobrevivência e gestão de recursos humanos e materiais, baseado na vivência civil do Cerco de Sarajevo (1992-1996).

Este capítulo inicia-se com uma breve apresentação dos recursos usados na experiência, para depois expor e trabalhar os dados obtidos. Os dados resultam da observação dos participantes durante a sessão, no momento de partilha no final da experiência e nos inquéritos respondidos após a sessão. Por fim, elaboram-se conclusões acerca da experiência, refletindo-se sobre algumas das potencialidades da proposta metodológica apresentada.

O objetivo inicial do projeto *LAN-party* era testar a proposta metodológica apresentada nesta dissertação dentro de uma sessão prática. Além disso, procurava-se perspetivar para um futuro novas iniciativas passíveis de serem replicadas⁵⁵.

O projeto iniciou-se, como referido, com uma seleção de possíveis videojogos, considerando os seguintes fatores: proximidade a temas comuns da Historiografia (economia, poder, cultura, sociedades, política e guerra, etc.), requisitos de *hardware*⁵⁶ em conformidade com as condições oferecidas pelo Laboratório de História do Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho.

⁵⁵ Consolidando e fortalecendo o uso académico de videojogos, tal como respetivas boas práticas metodologias.

⁵⁶ Este fator não deve ser visto como algo negativo. Não é por um jogo ter mais ou menos requisitos que o torna bom, mas sim a forma como trabalha as suas potencialidades e limites. Neste sentido, um videojogo com requisitos mais modestos é uma vantagem pois é mais acessível.

Procurou-se ainda que fosse um jogo intuitivo e de preço acessível ou que disponibilizasse demonstrações públicas ou *demos*.

Numa seleção de vinte e cinco videojogos⁵⁷, escolheu-se o *This War of Mine* (11 bit studios, 2014), pelo facto de ser um videojogo que foi produzido para representar um contexto histórico. Mais concretamente, a realidade de uma guerra contemporânea segundo a perspetiva civil. Por exemplo, como os criadores do jogo referiram numa entrevista ao jornal digital *VentureBeat*:

“Quando se joga a maioria dos jogos de guerra, parece divertido”, disse Zajackowski. “Parece que são miúdos a brincar no quintal. Temos armas de plástico e disparamos e nós somos os heróis e vocês são os maus da fita. A guerra não se parece com isso. Não se parece com isso para os soldados e, mais ainda, não se parece com isso para os civis”. (...) “Procurámos pessoas de Sarajevo [a cidade sitiada durante 1425 dias durante a Guerra da Bósnia dos anos 90] porque é um dos conflitos mais próximos, por isso tínhamos a certeza de que iríamos encontrar algumas pessoas que realmente estiveram lá. Contactámos alguns museus e algumas fundações que ajudavam essas pessoas e dissemos-lhes que tipo de jogo estávamos a fazer” (Crawley, 2014) .

Além desta razão, o jogo cumpre vários outros requisitos: é intuitivo, pouco exigente em termos de *hardware* e de preço acessível.

Com o jogo definido, procurou-se dar forma à sessão: seria uma sessão em grupo de quatro horas, na qual cada participante teria acesso gratuito e individual ao videojogo, disponibilizado já num computador da sala.

Projetou-se uma apresentação e contextualização do videojogo no início da sessão, seguida da experiência prática de três horas. Nesta parte, os participantes, com o auxílio de um guião de ideias-chave, poderiam explorar, assimilar e problematizar o jogo como bem entendessem. O guião, além de ter as ideias chave, era também uma simplificação da proposta metodológica.

Além disso, foram estabelecidas duas regras para esta parte prática: não fazer *meta-game* (ou o ato de revelar informação a colegas pelo facto de já se conhecer o jogo) e, caso fosse necessário trocar informação, dever-se-ia fazê-lo a partir da perspetiva da personagem do jogo e não do jogador. Neste sentido, a análise historiográfica do videojogo inseriu-se na sua contextualização e problematização como fonte e documento da história.

Após o término da parte prática, os participantes foram convidados a partilhar as suas experiências em grupo, num formato de entrevista conduzida pelo autor desta dissertação. Denotou-se alguma

⁵⁷ Quatro jogos ‘finalistas’ que tiveram também nesta seleção foram: «Banished (Shining Rock Software LLC, 2014)», «The Procession to Calvary (Joe Richardson, 2020)», «Stalker: Shadow of Chernobyl (2007 GSC Game World)» e «Patrician III (Ascaron Entertainment Ltd, 2003)».

hesitação, incomodo e emotividade quando expressaram o que pensavam. Sendo que também procuraram colocar-se numa postura mais confortável tal como a empatia nos colegas.

Os participantes também tiveram dificuldade em racionalizar e precisaram de se distanciar daquela experiência imersiva. Além disso, alguns participantes ainda referiram que consideravam o videojogo como um meio mais neutro da representação histórica, comparativamente a outros meios (livros, filmes, etc.). Por fim, distribuíram-se inquéritos para os jogadores responderem após a sessão (ver Apêndice 1).

Procurou-se que a sessão fosse rigorosa, que usasse a proposta metodológica apresentada, construísse conhecimento e fosse replicável.

Em relação às licenças do jogo, foram usadas doze com apenas o jogo base e seis com o jogo base e expansões^{58,59}. Estas últimas incluíam a representação de crianças.

A divulgação do evento foi feita através da promoção pessoal, afixação de cartazes A3 e *flyers* A5 na Universidade, website do Instituto de Ciências Sociais e ainda através do email institucional. Na Imagem 13 podemos ver os cartazes/flyers referidos.

⁵⁸ Todas estas licenças foram oferecidas aos participantes.

⁵⁹ Exemplo do contrato base e geral na loja online *Steam*, https://store.steampowered.com/subscriber_agreement. Este confere acesso a uma licença para jogar o jogo e não o jogo em si. Mais concretamente, compra-se o serviço mas não o produto em si



Imagem 13 - Imagem oficial do evento Lan-Party Historiográfica, realizada a 17 de maio de 2022. Concebida por António João Monteiro, Design Gráfico.

A *Lan-party* realizou-se no dia 17 de maio de 2023, sob a coordenação do autor desta dissertação, com o apoio de um amigo com experiência em *gaming* que eu convidei para coorientar a sessão. A mesma decorreu ainda sob a supervisão de um dos orientadores desta dissertação e compreendeu três etapas:

1. Apresentação e análise historiográfica do videojogo *This War of Mine*.

1.1 Componente teórica (Porque é que o jogo foi feito e como? E em que contextos e fontes históricas se baseia?); 12 minutos.

1.2 Componente prática (apresentação do *user interface*, dos controlos do teclado e do rato, as opções do software, etc.); 10 minutos.

2. Realização do jogo com recurso ao guião (Apêndice 2) que disponibilizava algumas informações de apoio, como por exemplo: Há personagens que podemos controlar e há personagens com os

quais interagimos. Todos eles têm necessidades e objetivos/interesses. E, assim, todos os personagens protagonizam uma narrativa, baseada nos seus contextos e nas suas escolhas.

Houve também acompanhamento personalizado a todos os participantes sem revelar soluções para o jogo; 3 horas.

3. Reflexão; 40 minutos

3.1 Entrevistas sobre a experiência.

3.2 Debate, em conjunto.

3.3 Pós-sessão, inquérito para responder.

3.1.2. Participantes

A amostra de participantes foi variada. Preencheu-se o número de vagas oferecidas (quinze) e registou-se uma grande diversidade de ocupações dos inscritos. No dia do evento, apenas compareceram nove dos inscritos (três do sexo feminino e seis do sexo masculino)⁶⁰.

Segundo os dados recolhidos, a grande maioria era estudante da Universidade do Minho. O meio mais popular de tomada de conhecimento da atividade foi o email institucional. O segundo meio foram os cartazes afixados nos Complexos Pedagógicos 1 e 2 (a informação pode ser confirmada nos Inquéritos pós-sessão em Apêndice 1).

A generalidade dos participantes já tinha tido contacto com videojogos, mas mais de metade destes não tinha jogado *This War of Mine*.

Registou-se o dobro de participantes com formação em Ciências Naturais e Engenharia (seis participantes) face aos participantes de Ciências Sociais (três participantes). Mais ainda, apenas dois tinham experiência com a Historiografia. Um participante era estrangeiro e os seus registos foram traduzidos. No entanto, não será identificado para garantir o cumprimento das regras gerais do direito ao anonimato. Este cumprimento foi aplicado a todos os participantes e o seu discurso está sempre no género masculino.

⁶⁰ Não se abriram mais vagas porque não havia mais licenças de jogo. E sem licenças não seria possível jogar de forma legal.

3.1.3. Recursos

Foram construídos quatro recursos para a sessão: a apresentação (Apêndice 3), o guião (Apêndice 2), o guia das entrevistas (Apêndice 4) e o inquérito (Apêndice 1). Esta ordenação dos recursos segue a ordem com que os mesmos foram apresentados no decorrer da LAN-Party Historiográfica.

Sabendo pelas inscrições que a maioria dos participantes teria alguma experiência com videojogos, os recursos focaram-se no contexto histórico, na sua problematização, na exposição da dinâmica da sessão, na consolidação de regras de convívio (evitar *meta-game*) e em algumas explicações das mecânicas do jogo. Isto porque a maioria dos participantes, sendo *gamers* (alguém que joga regularmente), não deveria ter problemas em interpretar as mecânicas e regras do jogo, o que libertaria os coordenadores para auxiliar os dois participantes que nunca tinham jogado um videojogo.

É de referir que a aposta na explicação histórica deu resultados durante e no final da sessão, registando-se uma tendência de os participantes valorizarem o conhecimento que adquiriram sobre o contexto histórico do videojogo, uma vez que tal lhes permitiu jogá-lo e analisá-lo.

Na apresentação em Powerpoint (Apêndice 3), começou-se por explicar a sessão, as suas várias fases, objetivos iniciais e regras, para depois se partir para a contextualização histórica da Jugoslávia e do Cerco de Sarajevo, focando os seguintes aspetos:

- A separação da Jugoslávia da URSS em 1945 (Bokovoy et al., 1997);
- A fragmentação da Jugoslávia em 1992 (Bokovoy et al., 1997, pp. 13–46), a independência da Bósnia e Herzegovina (Bokovoy et al., 1997, pp. 307–374; Gilbert, 2016, p. 19,21-22);
- A reação do governo deposto e o Cerco de Sarajevo (11 bit studios, 2014d; Coffey, 1999; Gilbert, 2016; Shami, 2016)

Após a contextualização, destacou-se as motivações da equipa de desenvolvimento do jogo: apresentar de forma realista a vivência de civis na Guerra. Apresentaram-se igualmente as fontes usadas pelos mesmos, como, por exemplo: relatos de sobreviventes, de veteranos de guerra e várias fontes sobre os espaços da guerra. No entanto, nem sempre foi fácil coligir estas fontes, como relataram os *developers* ao website *VentureBeat*:

"Mas é difícil fazer com que as pessoas falem porque querem esquecer. Perderam os seus familiares, perderam as suas casas. E seguiram em frente e querem esquecer que estiveram lá". No entanto,

conseguiram encontrar algumas pessoas dispostas a partilhar as suas experiências e levaram-nas de avião para a Polónia para falarem com a equipa. (...)11 Bit também recorreu ao contributo de um antigo fuzileiro naval americano para o projeto, que oferece uma perspetiva diferente sobre as realidades sombrias da guerra. Esteve envolvido na sangrenta e controversa batalha de Fallujah, no Iraque, em 2004, e deixou o exército quando regressou aos Estados Unidos, sofrendo de stress pós-traumático (Crawley, 2014).

Uma das fontes, anteriormente referida no Capítulo 2, o Vídeo 1, a entrevista feita a um sobrevivente de Sarajevo, pode ser vista no Anexo 1.

A apresentação foi concluída com um tutorial simplificado do videojogo.

O guião (Apêndice 2) disponibilizado aos participantes foi baseado na proposta metodológica produzida por mim ao longo dos anos de Mestrado. Esta proposta considera o videojogo como uma simulação⁶¹, ou um conjunto de sistemas complexos e condições que representam realidades, procurando desta forma analisá-lo enquanto Fonte e Documento da História. Divide-se assim a análise do videojogo em duas partes interligadas: a análise como fonte ou algo de determinado tempo, e a análise como documento ou algo que fala de determinado tempo.

A escrita do guião foi simplificada para atender às necessidades da maioria de participantes que não estava familiarizada com a Historiografia, permitindo, de uma forma mais elementar, trabalhar alguns conceitos historiográficos.

O guia para as entrevistas (Apêndice 4) procurou estimular o relato pessoal para depois facilitar o relato enquanto personagens do videojogo. Ou seja, colocar-se na pele das ‘pessoas’. E assim, problematizar essa representação da realidade.

Após o término da sessão, foi solicitado o preenchimento de um inquérito (Apêndice 1) para averiguar o perfil dos participantes e o conhecimento que adquiriram e produziram durante a sessão.

⁶¹ Ver conceito «Simulação» em Conceitos.

3.2. A LAN-Party historiográfica: análise dos resultados

3.2.1. Sessão

A sessão prática decorreu num ambiente de silêncio e de concentração. Um pouco da sessão de jogo pode ser visualizado no *teaser* da sessão disponível no seguinte vídeo⁶²:



Vídeo 1 - Teaser da experiência LAN-party Historiográfica realizada a 17 de maio. Fonte: <https://www.youtube.com/embed/a5GwTQfup9w?feature=oembed>.

Os participantes estavam focados na exploração do jogo. Tinham a opção de falar uns com os outros, mas escolheram concentrar-se durante cerca de três horas. Já no momento das entrevistas e até nos inquéritos, alguns participantes referiram que inicialmente o jogo era “aborrecido”, mas com a imersão a pessoa sentia-se dentro do jogo. Por exemplo, no inquérito do Participante 2, o mesmo refere:

Exemplificando, perguntava-me o porquê de não existir um botão que me permitisse avançar um pouco no tempo, sentindo-me aborrecido enquanto esperava pela hora de sair para procurar recursos. No entanto, acabei por me aperceber que, em contexto de guerra, esses momentos de tédio são os mais valorizados pelas vítimas (Participante 2, Inquérito).

⁶² Este vídeo só estará disponível durante a defesa da dissertação e depois será removido, por questões de ética.

3.2.2. Entrevistas

Nota: As entrevistas integrais encontram-se no Apêndice 5.

No momento de partilha e debate, os jogadores demonstraram interesse e à vontade para contar as suas experiências. Não tiveram medo de falar, independentemente da sua familiaridade com os videojogos. Tal foi demonstrado não só pela forma aberta e explicativa das exposições, como também pela gradual procura em completar e problematizar aquilo que outros colegas tinham dito.

O objetivo do guia de questões (Apêndice 4) era ajudar a criar uma relação pessoal com a experiência e com o contexto histórico do videojogo.

A numeração dos participantes foi organizada segundo a ordem de participação nas entrevistas, de um a nove. O nono participante não pôde fazer parte das entrevistas em grupo, mas entregou o inquérito pós-sessão.

O Participante 1 não tinha experiência com videojogos, mas tinha contacto com a Historiografia. Começou por referir que a experiência foi angustiante e imersiva em muito devido à improbabilidade e às dificuldades daquela realidade:

Fiquei angustiadíssimo a jogar este jogo. Foi mesmo... A partir de determinado momento foi mesmo imersivo e angustiante porque vês as personagens a morrer umas atrás das outras. A dificuldade que é de arranjar recursos e de fazer os cálculos certos! (Participante 1, discurso direto durante as entrevistas).

E acrescentou que toda a gente tem uma ideia de sobrevivência, contudo aquela experiência foi mais próxima:

(...) nós todos temos aquela ideia do que é sobreviver. Mas quem não passou pelas experiências desse género fica com uma ideia melhor. Um bocadinho mais concreta do que é. Obviamente, não vi, não passei fome. Mas um certo, um certo [fica hesitante]⁶³... cria alguma empatia com as personagens (Participante 1, discurso direto durante as entrevistas).

Um outro ponto que o participante referiu foi o tipo de informação com a qual lidou:

A partir de determinado momento foi mesmo imersivo e angustiante porque vês as personagens a morrer umas atrás das outras. O imponderável sempre a acontecer, não é? A noite acaba e depois aconteceram outras coisas. A dificuldade que é de arranjar recursos e de fazer os cálculos certos. O que é preciso e certamente são muitas variáveis ao mesmo tempo (Participante 1, discurso direto durante as entrevistas).

Ou seja, o que o participante valorizou foi a presença de variáveis, ou condicionantes, e não de narrativas que encaminhassem o leitor/jogador.

O Participante 2 tem uma ampla experiência com videojogos, mas não tinha jogado o *This War of Mine*. Não tinha contacto com a Historiografia. Começou por referir que estava dessensibilizado

⁶³ Adicionei o estado emocional da pessoal para contexto.

ao género jogos de sobrevivência. Contudo, o contexto histórico, por ter sido explicado na apresentação, teve mais impacto. Inclusive, o participante indicou o próprio rigor no jogo como fator do impacto que teve sobre ele:

No entanto, após dar o contexto histórico, sinto que acaba por impactar mais (...) Claro que todos temos noção do que se passa no mundo e do que já se passou. Mas fazerem um videojogo baseado e tão à regra daquilo que aconteceu, de certa forma sim, impacta, impacta mais.

Realçou também a parte visual ou estética do jogo, a forma como era percecionada:

Então eu gostei muito do visual. Da estética. Não costumo jogar muitos jogos assim, com este tipo de câmara⁶⁴ (...). Sem dúvida que gostava de experimentar mais. Sempre tive a ideia que não dava para conectar muito com os personagens deste tipo de jogo. Porque mal os conseguimos ver, não é? E sinto que foi completamente o contrário (Participante 2, discurso direto durante as entrevistas).

Depois, referiu a importância dos diálogos para a representação daquela realidade: «Sinto também com os pequenos pedaços de diálogo que eles tinham de vez em quando, consegui perceber mais a personalidade deles (Participante 2, discurso direto durante as entrevistas)». Tal como perceber as mudanças nas vidas com a guerra: «Como é que eles eram antes. As saudades que têm de onde costumavam viver. Dos arrependimentos. Do que eles gostam. Do que é que eles não gostam. É o que eu não estava à espera, que a escrita fosse tão elaborada (Participante 2, discurso direto durante as entrevistas)».

Em relação a personagens com as quais teve maior conexão, o participante referiu que foi pouco o tempo para criar conexões. Contudo, manifestou maior interesse nas especialidades de cada personagem (como, por exemplo: o corredor profissional que faz *scavenging*, ou recolhe materiais da rua rapidamente):

Bem, eu só fiz dez dias. Sinto que talvez [com] mais uns cinco/dez já me conseguiria relacionar um pouco melhor. Mesmo assim, sinto que percebi, especialmente tentando [a] utilizar aquilo [em] que eles são bons. Especialmente a fazer Scavenge e assim. E cheguei um [com o qual] já estava a ficar tão conectado que às vezes tinha medo de fazer ações que pudessem levar... não é? À sua morte, ou assim (Participante 2, discurso direto durante as entrevistas).

Neste exemplo, o mais interessante é perceber que houve um medo em conectar-se com personagens devido às condições de incerteza e risco associados ao Cerco. Tal é revelador do profundo grau de imersão que o participante alcançou.

⁶⁴ *Este tipo de câmara* refere-se à perspetiva em terceira-pessoa sobre um plano 2D e meio (2.5D). Ou seja, uma visão panorâmica sobre um espaço em duas dimensões que aparenta ter elementos de três dimensões. Este fenómeno é possível porque este espaço 2.5D está a ser simulado num espaço 3D. Mais em: <https://en.wikipedia.org/wiki/2.5D>

O Participante 3 também tem uma ampla experiência com videogames, mas ainda não tinha jogado *This War of Mine*. Não tinha contacto com a Historiografia.

Começou por dizer que o sentimento de angústia e a escassez de recursos foram os aspetos que lhe causaram maior impacto. E acrescentou a ideia da incerteza nesta realidade:

O que mais me impactou no jogo foi a angústia e a dificuldade em arranjar os recursos. Pensar o que vou fazer, o que não vou fazer. Uma coisa que me marcou muito foi quando o meu personagem estava fora do abrigo. Sempre que voltava, sentia-me um bocadinho nervoso porque podia haver roubos, podia haver raids. (...) Podiam ter-me roubado algum recurso importante. A vida (Participante 3, discurso direto durante as entrevistas)

Ou seja, segundo o participante, na Guerra, na qualidade de civil, a incerteza e o perigo constante criavam esta angústia: «O que é que pode acontecer? Será que eu posso um dia chegar aqui e ter tudo destruído do trabalho de cinco, seis, sete, vinte dias? Tudo destruído numa noite?».

Mesmo sendo apenas um jogo, percebe-se que marcou o participante. Este descreve a probabilidade de perder tudo mesmo tendo em consideração que se tratava de uma ficção:

(...) Sim, como era no jogo, foi quadro de bombas, deve ter sido angustiante eu, sei lá, ir daqui ao fim da rua. E quando voltar, simplesmente, não ter recursos ou não ter um familiar, ou ter um familiar... é não ter nada! A casa, os familiares, os recursos. Ter tudo virado pó! Não sei, não é? Nós estamos aqui. Eu sei quando chegar a casa, a minha casa ainda vai estar lá. A minha história ainda vai estar lá (Participante 3, discurso direto durante as entrevistas).

Além disso, fez um paralelismo com uma guerra recente cuja documentação, em tempo real, está, pelo menos parcialmente disponível: «Sim. Sim. E atualmente na Ucrânia estamos a ver isso. Com pessoas que tinham as suas vidas. E num abrir e fechar de olhos fluíu tudo, desapareceu tudo (Participante 3, discurso direto durante as entrevistas)».

O participante não referiu diretamente como é que o videogame representou a realidade histórica, mas a descrição dos sentimentos e violência que os causaram, associado ao espaço físico como os destroços e casas, adequa-se a uma descrição de um cenário de guerra.

Referiu ainda a presença de crianças na guerra, bem como a sua força mental, acrescentando a presença do pai e o modo como o participante encenou o papel do personagem:

Para mim, eu, a minha personagem na criança notava-se, especialmente nos primeiros dias, que ela sentia muito a falta da escola. No entanto, conseguiu reagir bem, que acho que é uma coisa que ia acontecer na vida real. Acho que as crianças têm a capacidade de se adaptar melhor às situações. Senti muita conexão com o pai. Pelo menos ele tentou dar o máximo de conforto possível à criança. Eu, o meu personagem, primeiro ele como personagem da criança, depois eu como personagem. Uma das primeiras coisas que fiz foi a cama [construir a cama]. Que era para o personagem da criança poder dormir bem. Embora no jogo a criança seja um bocadinho inútil. Porque não consegue trabalhar em parte (...) (Participante 3, discurso direto durante as entrevistas).

Por fim, o participante usou um conceito geopolítico para referir um desenrolar possível no jogo. Este desenrolar é muito próximo de alguns relatos de civis na guerra. O que demonstra um ganho de empatia com os personagens da história:

E já para um pai, nas primeiras fases do jogo para o pai ter ido fazer o scavenging e depois voltares, sem saber como é que a filha estaria, os [recursos] estariam. Na vida real seria muito pior. (...) O que impactou ao personagem, de momento, logo nos primeiros dias vi que tinha poucos recursos. Pelo menos a nível de alimentação. Então tive de atacar uns idosos. Estava... E também, não sei, é também um bocadinho essa zona cinzenta. Da mesma forma que eu ficava preocupado quando a minha base era atacada. Também, agora, pensando eu naqueles momentos, fui um bocadinho o vilão. Fui um bocadinho a pessoa que atacou a base dos outros. Já foi esse momento que tive de recorrer à violência para um personagem. Não sei bem o tipo de vida que ele tinha antes, mas era uma pessoa comum como nós. E em cerca de cinco/seis dias ser obrigado a lutar pela sobrevivência mesmo. Deve ter deixado umas marcas, umas boas marcas a nível psicológico (Participante 3, discurso direto durante as entrevistas).

O Participante 4 conhece e joga videojogos e já tinha jogado *This War of Mine*, inclusive também a versão do jogo em tabuleiro. Mas não tinha contacto com a Historiografia. Começou por referir que a questão que mais o marcou foi a possibilidade de interagir com o contexto de Guerra, destacando que esta possibilidade de interação é algo que só um jogo ou videojogo permitem, enquanto produtos de cultura. Referiu ainda que permite imersão na realidade histórica:

O que mais me marcou no jogo, eu acho que isso é um ponto de vista que se tem de ter muito em consideração. Principalmente com este [media] de, que nos vende a interagir com media, com cultura. É mesmo o ponto em que o jogo nos coloca no meio do conflito. Porque nós vemos muitas, por exemplo, em literatura, ou noutro tipo de artes como cinema, nós vivemos dentro de um conflito ou de um momento marcante da História nós vemos a história da outra pessoa desenrolar-se. Eu acho que o facto de nos ser dada na mão a possibilidade de escolha naqueles momentos que o jogo não nos julga ou não nos censura por ela; se calhar as personagens dentro do jogo mas isso é porque elas são pessoas em si no seu contexto mas o jogo deixa-nos ser o vilão que nós quisermos ser. E então colocamos nas escolhas (...). Então o momento que nós estamos por exemplo num hospital, que ainda está a funcionar pela força de vontade de uma única pessoa, e a cada dado momento eu tenho aquela mão que simboliza roubar a olhar para mim a dizer: tu podes simplesmente tirar o que está aqui e se conseguires fugir estás bem. Mas eu estou a olhar para uma pessoa que está doente naquela cama e estou a pensar: esta é a decisão que provavelmente muita gente durante o cerco e muita gente hoje ainda está a tomar. E eu estou a tomá-la também. Eu posso estar a quilómetros de distância, posso estar completamente sem qualquer sensibilidade para o que está a acontecer, fosse num ponto de vista de leitura, fosse num ponto de vista de ver notícias. A certa altura, por exemplo, a contagem, por exemplo, dos falecimentos do Covid também a certa altura nós sentimos isso. É que são mais números (...). Quando está à nossa frente, deixa de ser, passa a ser um bocadinho diferente (Participante 4, discurso direto durante as entrevistas).

E sobre a mudança de vida nos personagens, o participante, enquanto considerava o passado das suas personagens antes do conflito, referiu as condições que as mesmas passaram durante o jogo. Problematisou também o que elas poderiam estar a pensar naqueles momentos e atribuiu razões para o comportamento de um pai naquela guerra:

Eu acho que um pai que passa a maior parte do início da guerra escondido numa cave e passa para uma zona, tenta mudar de zona para ser mais fácil dar uma melhor vida à filha, mesmo naquele contexto... Eu acho que a partir do momento em que a guerra desenrola.... Quer dizer, que não cheguei muito longe, não houve grandes ataques. Que eu sei que a certa altura... Já joguei isto. Na minha primeira experiência, sei que a certa altura o frio começa a apertar e começa a ser uma preocupação. É estranho dizer que um pai tentou encontrar uma melhor situação para a filha naquele contexto (Participante 4, discurso direto durante as entrevistas).

Depois referiu aquilo que considerou realista do ponto de vista histórico e refletiu sobre a natureza humana naquele contexto de guerra:

Mas o que é verdade é que as pessoas tentam viver a sua vida. É por isso que não saem dos sítios. Neste caso específico do cerco, as pessoas não podem sair! Não têm como. Há outras situações de guerra que as pessoas têm uma escolha, mas escolhem ficar. Eu acho que é uma boa maneira de representar todas as histórias diferentes. Principalmente porque esta foi inspirada numa específica (Participante 4, discurso direto durante as entrevistas).

O participante terminou com a problematização do jogo enquanto Fonte. Mais concretamente, referiu algumas limitações de interação que o jogo tem, mas, por outro lado, salientou algumas características bem desenvolvidas. Estas observações estão relacionadas com o que ele gostaria de explorar e também conhecer melhor sobre o contexto histórico em questão.

Em detalhe, disse que existiam poucas interações personalizadas com opções para cada personagem face às circunstâncias presentes. E que seria interessante para problematizar o seu processo mental:

É que se calhar eu gostava que fosse um pouco mais pessoal os acontecimentos dentro do jogo. Não necessariamente eu a responder a situações, mas aquela personagem a responder a situações. Porque assim, eu podia ver, mesmo sendo eu a tomar a decisão eu podia ver qual era o processo mental. Isso acontece uma vez, por acaso, mas não muitas. (...) gostava que isso fosse mais explorado. Que houvesse mais conversas sobre o passado delas, que fosse mais tempo, principalmente quando estamos fora. Porque ouvimos as histórias do casal idoso e da filha. Nós vemos-os lá de facto e conseguimos interagir com elas (Participante 4, discurso direto durante as entrevistas).

Sobre o ponto positivo das interações, especificou que as suas ações enquanto jogador tinham influência no contexto à sua volta, inclusive nas relações interpessoais. O que atribui maior imersão ou realismo. Por exemplo, ao comandar a criança que tinha em jogo para trabalhar regularmente, tanto o pai como a própria criança demonstraram preocupação:

Foi a certa altura, por exemplo, eu comecei que como eu tinha a filha e ela também não fazia muito, não é? E como nós queremos a sobrevivência daquelas pessoas, nós queremos que aconteça tudo o máximo. Eu comecei a ensinar à minha filha o que podia fazer. E a certa altura ela começa a dizer – a aparecer lá marcado na Bio que é interessante porque dá para ver o desenrolar do estado de espírito da história de cada personagem – ela começa a dizer: estás a trabalhar demasiado. E o pai também diz o mesmo. Ou

seja, eu, como jogador, estou a tomar decisões que as duas pessoas estão a ressentir-se porque elas são pessoas. Ao final do dia elas estão a viver no contexto (Participante 4, discurso direto durante as entrevistas).

O Participante 5 é um caso isolado nesta experiência. Foi um participante que apenas pôde estar presente no final da sessão, jogando 30 minutos (ou dois dias dentro do jogo). Além disso, como se compreende, não viu a apresentação do videojogo e do seu contexto, o que acabou por ditar a sua análise bastante diferente da dos outros participantes, como se verá de seguida.

Na entrevista, começou por referir que tinha a ideia *a priori* de que este jogo seria só um entretenimento: «É aquela lógica de isto é só um jogo: vamos lá jogar. E pus-me a jogar, quase como se fosse um Sims⁶⁵, mas com um cenário de guerra (Participante 5, discurso direto durante as entrevistas)». No entanto, apercebeu-se que o jogo representava uma realidade mais impiedosa do que a vivência numa cidade desenvolvida. Mais concretamente, a transformação dessa cidade, Sarajevo, num cenário de guerra:

E de repente deparei-me que eu estava a atacar uma casa que tinha pessoas. E as pessoas começaram-me a atacar. E de repente foi aquele ataque de ansiedade que é: epá, afinal tenho inimigos no jogo mas estes inimigos são outros cidadãos. São outras pessoas como eu tenho a minha base. Isso aí acho que foi o que mais me impactou no jogo. Não estava à espera dessa, desse confronto assim de repente. Tão, de ter de decidir e agora o que é que eu faço? Ataco-os? Foi... foi.... Foi o que mais me impactou. (...) (Participante 5, discurso direto durante as entrevistas).

Desta forma, o participante, que partiu descontextualizado para o jogo, referiu-se à sua experiência meramente como jogador. Referiu ainda que tentou perceber o contexto por si mesmo. Depois de se ter apercebido desse mesmo contexto, ficou chocado com a ação que teve:

E também fiquei chocado com a minha própria decisão de; eu mal vi um inimigo, eh pá, ataquei logo. O quão rápido foi de eu tomar a decisão: mas eu vou atacá-lo! De preservação. Não é? Aquele instinto de preservar. Portanto, disparou logo. Também me chocou isso (Participante 5, discurso direto durante as entrevistas).

Desta entrevista podem ser avançadas as seguintes reflexões:

- O Jogo transmite uma aproximação à realidade que outros meios não proporcionam. Este participante sabia que se tratava de um jogo de guerra, mas não estava consciente da profundidade do mesmo. No fundo, todos os participantes experienciaram um pouco esta sensação, mas neste caso específico foi ainda mais notório.

⁶⁵ A franquia *Sims*, é uma família de jogos que simula a vida de agregados familiares dentro do contexto de regiões com médio-alto *índice de desenvolvimento humano* («*The Sims 4*», 2023; United Nations, 2023). Por exemplo: uma família ou indivíduo, na sua casa, com o seu trabalho, salário e inserido numa cidade/aldeia.

- O Jogo é um meio de interação que impele o jogador a contextualizar-se para poder tomar decisões conscientes. O participante não assistiu à apresentação acerca do contexto histórico do videojogo. E, após ser confrontado com uma realidade desconhecida e as suas consequências, procurou contextualizar-se usando o próprio jogo a fim de tomar decisões mais conscientes.
- O acesso prévio à contextualização histórica de um videojogo permite explorar de forma mais eficaz a realidade representada. Esta entrevista é um exemplo da importância de contextualizar historicamente o Videojogo. Enquanto os outros participantes partiram inicialmente de uma perspetiva pessoal, para depois explorar uma perspetiva de civil na guerra, este participante partiu sobretudo da sua perspetiva pessoal para explorar os conteúdos do videojogo. Ou seja, incluiu o que sentiu e passou enquanto jogador, mas não a realidade histórica representada. Novamente, é preciso referir que este foi o participante que dispôs de menor tempo para jogar.
- A compreensão do contexto histórico e dos seus indivíduos pode permitir uma maior cooperação e empatia, o que facilita a resolução de problemas. Este participante, ao contrário de outros jogadores, quando confrontado com uma situação de conflito no jogo, optou diretamente por recorrer à violência como único meio de resolução. Como já foi referido, o participante teve acesso a pouca ou nenhuma contextualização histórica e pouco tempo de jogo. Este fator influenciou na sua desconsideração pelas condições dos personagens no jogo, conduzindo-o ao recurso à violência para sobreviver.

Como foi referido na entrevista ao Participante 7 e nos vários inquéritos escritos, os recursos humanos, como a empatia e a cooperação, foram apontados como principal fator para a resolução de conflitos e manutenção das estruturas sociais numa guerra.

O grau de realismo atribuído a um jogo depende também do nível de imersão a que o jogador se predispõe. Após explorar a entrevista do Participante 5, a experiência do mesmo foi de curta duração e segundo a perspetiva de um jogador e não de alguém que ‘vestiu a pele’ de um civil de guerra. Denota-se que as suas respostas foram as que revelaram menor grau imersivo no videojogo enquanto jogo e representação da realidade.

É de facto importante referir que os outros participantes hesitaram. Por vezes, até estavam incomodados ao responder. Não foi incomum ajustarem a postura para ficarem mais confortáveis.

Registou-se também uma certa emotividade. A forma não só como falavam, mas também como olhavam, procurando comunhão e empatia por parte quem ouvia. Estes participantes tiveram dificuldade em racionalizar e precisaram de se distanciar daquela imersão, daquela ‘realidade’, para poderem pensar. Além disto, percebe-se que, mesmo existindo um guia de perguntas que conduzia a entrevista, os participantes estavam à vontade para desenvolver as suas ideias.

Por fim, chamo a atenção para um outro aspeto que foi referido durante as entrevistas: o videojogo é, segundo alguns dos participantes, um meio mais neutro da representação histórica comparativamente a outros meios (livros, filmes, etc.), precisamente pelo facto de o jogador não ter de seguir uma narrativa demasiado condicionada e ter acesso a múltiplas opções de interação num mesmo contexto ou espaço. Por exemplo, o Participante 7 referiu:

Eu acho que o videojogo acrescenta uma coisa que não se consegue ter em mais nenhum sítio que é a moralidade cinzenta de uma Guerra. Os filmes, livros, etc. etc.; é tudo de um lado para [sic] o outro [de um lado ou do outro]. Uma neutralidade na história é um bocado difícil de se fazer porque estamos sempre a contar uma história de uma pessoa para a outra. Aqui, como temos a decisão de matar, roubar, ajudar. Isso tudo. E não somos castigados por nada disso. A única coisa que castiga é a personagem em si, como ela se sente. Eu acho que é uma coisa que não consegue ser representada de uma forma tão fácil e bem feita como é num videojogo (Participante 7, discurso direto durante as entrevistas).

3.2.3. Inquéritos

Nota: Os inquéritos escritos encontram-se no Apêndice 6.

Foram respondidos sete inquéritos. Em geral, os participantes referiram a sensação de estar numa guerra, as suas condicionantes e a natureza humana. Antes de iniciar esta análise, é preciso frisar que o seu objetivo não é trabalhar a definição de guerra, mas sim o conhecimento que os participantes conseguiram construir sobre a guerra contemporânea e, mais precisamente, sobre o Cerco de Sarajevo.

Sobre a sensação de se estar numa guerra, o Participante 2 escreveu:

(...) perguntava-me o porquê de não existir um botão que me permitisse avançar um pouco no tempo, sentindo-me aborrecido enquanto esperava pela hora de sair para procurar recursos. No entanto, acabei por me aperceber que, em contexto de guerra, esses momentos de ‘tédio’ são os mais valorizados pelas vítimas (Participante 2, Inquérito).

E o Participante 3 referiu:

(...) a realidade de civis numa situação de guerra, a sensação de urgência em fazer as coisas mesclada com cuidado e ‘sangue-frio’ que é necessário ter o constante sentimento de perigo e de impotência tornam o

jogo numa experiência bastante angustiante e que certamente me vai fazer refletir durante um tempo (Participante 3, Inquérito).

O Participante 4, por sua vez, constatou: «Como descrevem as personagens, a mudança foi criticamente avassaladora, ao ponto da mudança radical das estruturas familiares em que se inserem, dos contactos de amigos e do isolamento social (Participante 4, Inquérito)».

E o Participante 6 mencionou: «O sentimento de desespero perante a guerra, perante a destruição, sabendo que se trata de um momento da história contemporânea torna a experiência mais intensa, mais profunda (Participante 6, Inquérito)».

Segundo estas e outras respostas, tédio, urgência, isolamento e desespero poderiam ser termos usados para descrever a sensação de guerra. Sendo que se constrói a ideia de que a guerra contemporânea é um evento de anulação da liberdade e condição humana, no qual os civis, ou vítimas, têm inicialmente a sua vida profundamente alterada. Marcada por um novo quotidiano de urgências e de frustração. A sua liberdade passa a ser ditada pela ação do outro ou daqueles que provocam a guerra e a sua condição é reduzida às sensações acima referidas. Tal condição torna hábitos banais como limpar, arrumar, cozinhar, etc., em momentos raros e valiosos, pois relembram uma condição de vida que já não existe.

Como se pode perceber, há uma relação muito pessoal entre as sensações/sentimentos dos jogadores e a realidade representada. Esta característica da relação pessoal foi observada noutras respostas aos inquéritos, tal como tinha sido durante as entrevistas.

Quando me refiro ao seu suposto valor de experiência pessoal ou individual não se pode assumir como perda de valor em comparação às várias fontes e documentos sobre o assunto, considerando que o jogador não está isolado de outras fontes e documentos. Mais concretamente, um jogo simula uma realidade com várias fontes e documentos, oferecendo múltiplas perspetivas. Ou seja, não adota apenas uma narrativa.

Ou seja, através de um sistema⁶⁶ complexo de verdadeiros e falsos e respetivas condicionantes, procura-se construir vários resultados dentro desse mesmo contexto. Estes resultados, dependendo da complexidade do sistema, podem apresentar múltiplas formas: narrativas, dados ou fontes/documentos históricos e que podem, inclusive, ser de natureza contraditória.

⁶⁶ Definição de “sistema” segundo o dicionário Priberam da Língua Portuguesa: *Conjunto de princípios verdadeiros ou falsos reunidos de modo que formem um corpo de doutrina*. In “sistema”, Dicionário Priberam da Língua Portuguesa 2008-2023. Fonte: <https://dicionario.priberam.org/sistema>.

Sobre as condicionantes da guerra, o Participante 2 referiu:

As dificuldades para arranjar e gerenciar recursos, escolher quem ajudar e quem deixar de parte, quem roubar, atacar ou matar, são algumas das ações e decisões, por vezes instantâneas, que temos de tomar nestas circunstâncias e acarretar com todas as consequências que estas trarão (Participante 2, Inquérito).

Já o Participante 3 escreveu:

Os fatores que mais impactaram a minha experiência foi a dificuldade em gerir os recursos (quer por alguns deles serem escassos quer pela dificuldade e perigo em conseguir adquiri-los), a imprevisibilidade daquele 'mundo' (já que um assalto no período da noite pode alterar completamente o resto da gameplay). Também sobre os recursos, o Participante 7 acrescenta a saúde: Foi definitivamente o sistema de recurso que demonstra o quão necessário é [a] saúde de um ser humano no tempo de guerra (Participante 3, Inquérito).

O Participante 9 abordou a questão da cooperação:

A necessidade de sobrevivência e os recursos necessários para manter um mínimo de bem-estar. Ajudar-se mutuamente num momento de necessidade e cuidar dos vizinhos e de todos os seres humanos. Ter um filho é muito importante numa altura de cerco (Participante 9, Inquérito).

Numa outra perspetiva, o Participante 4 referiu o cerco em si:

(...) como a proibição das viagens diurnas e a necessidade de roubo para subsistência, torna o contacto interpessoal impossível e os núcleos de sobrevivência extremamente contidos e limitados, ao ponto da degradação da moralidade em relação às outras pessoas. E o Participante 6, mencionou os edifícios: (...) a situação de destruição em que as casas se encontravam (...) (Participante 4, Inquérito).

O Participante 8 referiu tanto o cerco como os recursos:

O facto de não podermos sair de dia por causa dos snipers e termos de sair à noite para vasculhar ou até mesmo roubar outras casas e ao mesmo tempo evitar que sejamos roubados, tendo de lidar com o emocional das nossas personagens, nutrição e procurar soluções para possibilitar o esquema de ter sempre alguém a sair de noite, outro a defender a casa e outro a dormir, fazendo uma espécie de ciclo entres os personagens (Participante 8, Inquérito).

Segundo as respostas dos participantes, identificam-se as duas grandes condicionantes para os civis na guerra e em especial no Cerco de Sarajevo: os recursos e os edifícios. Sobre os recursos materiais, em geral os participantes sublinharam a dificuldade em ter e gerir recursos, provocada pela escassez, dificuldade de obtenção e desconfiança: «As dificuldades para arranjar e gerenciar recursos, escolher quem ajudar e quem deixar de parte, quem roubar, atacar ou matar» (Participante 2, Inquérito); «dificuldade em gerir os recursos (quer por alguns deles serem escassos quer pela dificuldade e perigo em conseguir adquiri-los), a imprevisibilidade daquele 'mundo'» (Participante 3, Inquérito).

E mais do que os recursos materiais, os participantes valorizaram os recursos humanos para a reconstrução de estruturas socioeconómicas durante a guerra. Em específico, a necessidade de ter saúde e segurança: «Foi definitivamente o sistema de recurso que demonstra o quão necessário é [a] saúde de um ser humano no tempo de guerra» (Participante 7, Inquérito. Aqui, o participante não desenvolveu mais, mas nas entrevistas referiu:

Quando os recursos morais, quando as pessoas começam a ficar mais doentes ou coisa assim, tu começa a perder recursos físicos. E começa tudo o resto a, a vir, a desabar; A necessidade de sobrevivência e os recursos necessários para manter um mínimo de bem-estar. Ajudar-se mutuamente num momento de necessidade e cuidar dos vizinhos e de todos os seres humanos. Ter um filho é muito importante numa altura de cerco (Participante 7, discurso direto durante as entrevistas).

E sobre os edifícios houve duas entradas: «(...) a situação de destruição em que as casas se encontravam» (Participante 6, Inquérito); «O cenário do jogo, que estava destruído, em chamas, partido e escuro, foi o sinal para que o jogador sentisse a realidade histórica da situação de cerco que acontece quando qualquer país está em guerra» (Participante 9, Inquérito).

Não se pode omitir que era nestas casas e edifícios que se produziam e armazenavam os recursos materiais e humanos. Recursos esses que foram referidos de forma extensiva pelos participantes.

Analisando as respostas, pode-se referir que não é expectável que os civis resolvam a guerra, mas que reconstruam alguma 'normalidade'. O colapso das estruturas socioeconómicas devido à guerra é visível quer no estado dos edifícios. Como referiu o Participante 6, implica que, para se sobreviver, haja uma reconstrução das mesmas estruturas. Mas, para que esta reconstrução seja possível, é necessário que existam recursos materiais como alimentos e, em especial, recursos humanos.

Os edifícios, como locais físicos das estruturas socioeconómicas, são o reflexo desta realidade. Estão colapsados ou destruídos e perderam a sua função original, passivamente à espera de serem reconstruídos.

Esta constatação realça novamente a condição de civil numa guerra. É alguém que não tem poder sobre a mesma para a resolver, mas torna-se o principal condicionado.

Sobre a natureza humana, foi possível identificar dois grandes temas: as questões sociais e as questões pessoais. Por exemplo, sobre ambas as questões, o Participante 2 escreveu: «No início, tinha receio de ajudar os outros sobreviventes, assumindo sempre que o pior iria acontecer, mas as personagens reagiam sempre positivamente, tornando-me mais propícia a ajudar» (Participante

2, Inquérito). Ou seja, houve uma exposição da incerteza pessoal face a grupos causada pela guerra. Esta ideia realça a questão individual na guerra: o isolamento e a desconfiança.

Por outro lado, a resposta também explora a questão social da Guerra, ou a necessidade de cooperação para sobreviver, visto que o isolamento torna os indivíduos mais expostos às incertezas da guerra. Sendo que a cooperação tende a procurar resolver a incerteza, através de uma construção de relações de ajuda recíprocas.

Num outro sentido, explorando as questões pessoais, o terceiro participante referiu: «(...) coisas “simples” (como uma corda ou bola para brincar, um fogão para se preparar uma refeição quente ou uma cama onde dormir) acabam por se mostrar muito importantes e que devemos ser sempre agradecidos pelo que temos» (Participante 3, Inquérito). Nesta resposta, há uma referência à realidade antes do Cerco de Sarajevo e expõe o indivíduo no contexto de guerra: a perda do mínimo para viver de forma digna. Assim, compreende-se o contraste entre o antes que era habitual ou até aborrecido⁶⁷ e o presente que se tornou raro e almejado.

Sobre esta questão do contraste entre o passado e o presente, disse-se também:

A vida dos nossos personagens é mudada do avesso, no meu caso, eu tinha um jornalista que já não se sentia bem em praticar a sua escrita e só queria estar com a família e um cozinheiro que nunca acreditou que a guerra chegaria na sua realidade, agora ambos têm de cooperar e sobreviver (Participante 8, Inquérito).

Sobre a saúde mental, o Participante 6 referiu as questões pessoais e os hábitos associados: «A saúde mental das personagens também é bastante afetada, uma vez que se vive um momento de incerteza, de medo constante, de fome, de privações, etc. Lembro-me que uma das personagens cometeu suicídio» (Participante 6, Inquérito).

Numa outra perspetiva, além das questões pessoais, o Participante 7 escreveu também sobre a importância dos núcleos sociais: «Acredito que a vida das personagens tenha sido extremamente alterada pelo facto que [sic] as personagens falam o quão diferente é a forma como elas agem e reagem às coisas e sentem e à falta da sua família visto que elas estão com amigos dentro daquele momento» (Participante 7, Inquérito).

⁶⁷ Este aborrecido refere-se à resposta do segundo participante que também explora este contraste: «Exemplificando, perguntava-me o porquê de não existir um botão que me permitisse avançar um pouco no tempo, sentindo-me aborrecido enquanto esperava pela hora de sair para procurar recursos. No entanto, acabei por me aperceber que, em contexto de guerra, esses momentos de “tédio” são os mais valorizados pelas vítimas (Participante 2, Inquérito).

Novamente, expõem-se as questões sociais sobre a construção de confiança através de relações recíprocas, de forma a garantir algum bem-estar.

Sobre a representação do Cerco de Sarajevo no videojogo, os participantes identificaram duas representações: *a Sniper Alley* (Coffey, 1999) e os momentos de inverno durante o conflito (11 bit studios, 2014d, Secção 0:30-0:45). Tal coincide com o progresso que conseguiram fazer no jogo⁶⁸.

Por exemplo, sobre a *Snipers Alley* o Participante 4 escreveu:

(...) como a proibição das viagens diurnas e a necessidade de roubo para subsistência, torna o contacto interpessoal impossível e os núcleos de sobrevivência extremamente contidos e limitados, ao ponto da degradação da moralidade em relação às outras pessoas. (...) A limitação no contacto interpessoal e as dificuldades sofridas pelos civis são as principais características que me pareceram históricas (Participante 4, Inquérito).

Esta resposta refere-se ao facto de os militares sérvios bósnios terem usado recorrentemente armamento pesado em pontos de vantagem como torres ou montanhas para cercar Sarajevo (Coffey, 1999; Gilbert, 2016, pp. 30–31, 39, 46; Shami, 2016). E o impacto que teve sobre os civis, por exemplo, no início da guerra em abril de 1992, os *snipers* sérvios aninhados no *Holiday Inn* dispararam sobre manifestantes civis pacíficos no exterior do hotel (Coffey, 1999). Além disso:

No dia 5 de fevereiro de 1994, morreram 68 pessoas, vítimas da explosão de um morteiro no mercado de Sarajevo. Quatro dias depois, a OTAN emitiu um ultimato aos sérvios para que retirassem as suas armas pesadas da zona circundante de Sarajevo (...)» (Gilbert, 2016, p. 39).

E ainda outro exemplo:

Na Bósnia, os combates intensificaram-se no início de abril de 1995. No enclave de Bihac, os sérvios bósnios tentaram mais uma vez derrotar os muçulmanos, enquanto nas montanhas próximas de Tuzla as forças sérvias bósnias tentavam travar um avanço de forças muçulmanas. (...) Em Sarajevo, alguns atiradores furtivos sérvios bósnios abriram fogo sobre fiéis católicos croatas. (Gilbert, 2016, p. 46).

Em especial sobre os becos em que existiam atiradores furtivos, ou *Snipers*, o antigo primeiro-ministro de Sarajevo, *Nawaz Sharif*, recorda numa entrevista ao website *Daily Pakistan Global*:

'Sniper Alley' era o nome informal principalmente para as ruas *Zmaja od Bosne* (*Dragon* da rua Bósnia) e a avenida *Meša Selimović*, a principal avenida de Sarajevo que, durante a Guerra da Bósnia, foi alinhada com postos de franco-atiradores, e tornou-se infame como um lugar perigoso para os civis atravessarem. A estrada liga a parte industrial da cidade (e mais adiante, o Aeroporto de Sarajevo) aos locais culturais e históricos da Cidade Velha. Apesar de a cidade estar sob constante cerco sérvio, os seus habitantes tinham de se deslocar pela cidade para sobreviver, arriscando assim regularmente as suas vidas. Os cartazes com os dizeres "*Pazi - Snajper!*" ("Cuidado - *Sniper!*") tornaram-se comuns. As pessoas corriam rapidamente para

⁶⁸ Se os participantes tivessem continuado a jogar, teriam encontrado referências ao escalar do conflito em 1994 quando se pensava que iria apaziguar (Gilbert, 2016, pp. 39–41).

o outro lado da rua ou esperavam pelos veículos blindados das Nações Unidas e caminhavam atrás deles, usando-os como escudos.

De acordo com os dados recolhidos em 1995, os atiradores furtivos tinham ferido 1030 pessoas e matado 225, incluindo 60 crianças (Shami, 2016).

Pode-se perceber que o jogo oferece um contributo valioso para um conhecimento mais profundo da questão humana no caso específico deste contexto histórico. Para isso, em muito ajudou o carácter pessoal e imersivo do jogo.

O Participante 8 também explorou a *'Sniper Alley'* e acrescentou o contexto do inverno:

O facto de não podermos sair de dia por causa dos snipers e termos de sair à noite para vasculhar ou até mesmo roubar outras casas e ao mesmo tempo evitar que sejamos roubados, tendo de lidar com o emocional das nossas personagens, nutrição e procurar soluções para possibilitar o esquema de ter sempre alguém a sair de noite, outro a defender a casa e outro a dormir, fazendo uma espécie de ciclo entre as personagens. Isso, seria de facto uma estratégia bastante válida na vida real. Além disso, o facto de o jogo nos forçar eventualmente a tomar riscos, no sentido em que vamos ter que interagir com outros sobreviventes, que podem ou não ser hostis. Isso para um jogador normal seria algo até mesmo óbvio, pois qual seria a piada de um jogo manter-se fácil na sua maioria? Obviamente faz sentido o jogo ficar difícil no seu passar, mas em termos históricos isto faz todo o sentido. De facto, os recursos vão ficar cada vez mais escassos, os civis vão procurar novas soluções como roubar, comer qualquer tipo de animais e até mesmo matar para poder sobreviver.

Eu gostaria de explorar o inverno, embora não tenha chegado a essa fase, acredito que será um bom desafio tanto a nível de gameplay quanto a nível histórico, pois vou ter que sentir e procurar soluções para manter os meus protagonistas quentes, acrescentando uma nova variável à equação (Participante 8, Inquérito).

Como pode ser visto na Imagem 14, temos dois civis a cortar madeira para o inverno. Esta fotografia foi tirada em Sarajevo no inverno de 1992-1993.



Imagem 14 - Residentes de Sarajevo a recolher lenha, inverno de 1992-1993. Foto de Christian Maréchal (01/01/1993). Disponível online: https://en.wikipedia.org/wiki/Siege_of_Sarajevo#/media/File:Sarajevo_Siege_Collecting_Firewood_2.jpg.

O impacto do inverno sobre as pessoas é difícil de transmitir: o frio, a doença, a água que congela, além da escassez de recursos. Mas recorrendo ao jogo como documento, podemos descrever não só situações como aquela que se vê na Imagem 14, mas outras condições pelas quais as pessoas possivelmente passaram. Como vimos nas respostas dos participantes, estas condições foram salientadas e aumentaram a empatia pelos personagens.

Para responder a este tipo de questões, é preciso qualificar inverno dentro de um campo lexical, quase que tornando lúdica a compreensão do conceito e associando-o a frio, doença, gelo, etc., dentro do contexto histórico. De forma prática, cria-se um conjunto de regras que simulam um inverno, como por exemplo: o baixar de temperatura, o congelar e o aumento da suscetibilidade às doenças. Todas estas regras estão programadas no jogo *This War of Mine*. Ou seja, não se trata de contextualizar o leitor, mas de perceber as variações dentro do conceito. O Videojogo, por ser um sistema de informação, que lida com condições e regras, pode simular estas questões.

Como os participantes não tiveram tempo de chegar à fase do inverno, apenas é possível imaginar as dificuldades e a miséria que as personagens sofreriam, tal como referiu o oitavo participante (Participante 8, Inquérito).

Sobre o realismo no jogo, o Participante 6 que tem relação com a Historiografia, escreveu:

Estes são os pontos que me impactaram mais, devido à [da]⁶⁹ empatia e à moral. Embora isto se passe num jogo, um cenário fictício, sabemos que ele pretende retratar um determinado período histórico, onde milhares de pessoas sofreram, morreram [morreram] e viram entes queridos [a] morrer. Outra situação que me tocou bastante foi ver a situação de destruição em que as casas se encontravam, o que para mim, que tenho uma ligação forte ao meu lar (...) (Participante 6, Inquérito).

Este comentário é interessante porque problematiza o jogo como uma representação ou documento do passado. Ou seja, não retirando que este jogo não é, obviamente, o Cerco de Sarajevo, há um conjunto de características que lhe confere realismo ou relação com o passado histórico. Segundo este comentário, o que atribui esse realismo são as regras e estruturas condicionais (ou simplesmente condicionantes) que estão programadas no jogo.

Sobre o conhecimento histórico adquirido pelos participantes, pode referir-se a consciência contextualizada dos hábitos, dos recursos, do indivíduo, das relações e do sofrimento, já referida anteriormente. Ainda sobre isto, atente-se neste testemunho:

O jogo é desenvolvido com um contexto histórico bem definido, o que me permitiu conhecer mais da Guerra Civil da Bósnia, um tema sobre o qual nunca me debrucei muito, durante os anos de licenciatura e durante o primeiro ano do mestrado. O sentimento de desespero perante a guerra, perante a destruição, sabendo que se trata de um momento da história contemporânea torna a experiência mais intensa, mais profunda. Permitiu perceber um pouco melhor como é o dia a dia numa guerra, de uma forma mais gráfica (...) (Participante 6, Inquérito).

De novo, o autor refere os sentimentos, os hábitos e os edifícios que representam aquele contexto.

O Participante 7 referiu também o seguinte: «O videojogo fez-me sentir que a realidade histórica é mais importante que a reconhecer [é conhecê-la]⁷⁰ pois o jogo é situado num sítio fictício⁷¹ que pouco me importa, mas senti grande empatia para com as personagens e as suas ações e decisões que eram extremamente difíceis e calculadas» (Participante 7, Inquérito).

Ou seja, parece que o jogador procura dizer que mais do que ler documentos e fontes, a capacidade de conseguir interpretar e relacionar com o contexto histórico é o que constitui conhecimento histórico. Esta expressão de sentir, por vezes, também é chamada de sensibilidade histórica.

⁶⁹ Removi a contração de preposição «da» para facilitar a leitura.

⁷⁰ Adicionei «conhecê-la» para facilitar a leitura.

⁷¹ Nota: os participantes sabiam que o jogo procurava representar o contexto de guerra baseando-se numa guerra muito específica. A referência a um sítio fictício provem dos próprios criadores do jogo decidiram usar um nome fictício para a cidade do jogo.

Nas suas respostas, os participantes acabaram por ir ao encontro de vários dos aspetos que constam da minha proposta metodológica, pelo que posso concluir que os resultados foram bastante positivos e reforçaram essa mesma proposta, permitindo validá-la.

Os inquéritos demonstraram que os participantes usaram o motivo da criação do jogo como ponto de partida para as suas respostas (representar os civis numa guerra contemporânea) para dar sentido à informação que iam recolhendo à medida que jogavam. Tal atribui ao jogo o valor de fonte, ou seja, algo que foi produzido e é resultado de um determinado tempo e contexto. Foram disponibilizadas as seguintes informações que ajudam a perceber o videojogo na qualidade de fonte:

(...) foi lançado em 2014, produzido por 11 bit studios, em Varsóvia, Polónia, A intenção de retratar a guerra contemporânea de forma realista e numa perspetiva civil. Mais concretamente, inspirando-se no Cerco de Sarajevo. O software não é especificado. Contudo, há regras universais e grandes narrativas que o videojogo usa para simular este contexto histórico. A versão do jogo não está modificada (retirado do Guião, no Apêndice 2).

Ainda sobre esta questão, um dos participantes problematizou o realismo deste jogo ou simulação, classificando as ações/reações dos personagens como *díficeis e calculadas*:

O videojogo fez-me sentir que a realidade histórica é mais importante que a reconhecer [é conhecê-la]⁷² pois o jogo é situado num sítio fictício que pouco me importa mas senti grande empatia para com as personagens e as suas ações e decisões que eram extremamente difíceis e calculadas (Participante 7, Inquérito).

Regista-se, portanto, a valorização das condições e regras do jogo para o seu realismo. Tal como foi patente nas entrevistas, houve participantes que já estavam a julgar se o jogo, enquanto tal, estava, ou não, bem construído.

Partindo agora para o conceito de Documento, nos inquéritos, os participantes também foram capazes de relacionar o jogo com as fontes históricas em que o mesmo se inspira, como por exemplo o estado dos edifícios e *Sniper Alley*. A propósito desta última, veja-se o seguinte testemunho acerca da incerteza criada pelos atiradores furtivos, uma realidade recorrente no cerco: «O facto de não podermos sair de dia por causa dos snipers e termos de sair à noite para vasculhar ou até mesmo roubar outras casas e ao mesmo tempo evitar que sejamos roubados» (Participante 8, Inquérito). Regista-se aqui a valorização da forma como é representado o contexto histórico, atribuindo valor ao jogo enquanto Documento que representa algo.

⁷² Adicionei «conhecê-la» para facilitar a leitura.

Pode-se agora referir que este cruzamento das várias condicionantes com as fontes documentos históricos criou um trabalho muito rico para a Historiografia, ao conciliar as fontes e documentos com lógicas matemáticas. Neste caso, as condicionantes do videojogo que estão escritas segundo linguagem de programação e matemática.

3.3. A reflexão pragmática sobre o videojogo

A sessão de jogo decorreu de modo silencioso e calmo, o que revela o elevado empenho dos participantes na experiência. No momento das partilhas, houve uma grande participação e uma grande interação entre as várias intervenções orais. Os comentários dos participantes completavam-se e conduziram gradualmente a uma exploração mais complexa dos temas comuns como a sensação de estar numa guerra, as suas condicionantes e a natureza humana.

As informações iniciais da apresentação *PowerPoint* e do guião permitiram aos participantes compreender e problematizar o contexto de construção do videojogo e as suas limitações. Os participantes conseguiram relacionar os conteúdos do jogo com a realidade histórica representada. Tal permitiu que eles problematizassem a questão do rigor histórico do videojogo, bem como a realidade histórica representada.

Por fim, conclui-se que a metodologia apresentada nesta dissertação foi aplicada com sucesso junto de participantes que tinham relação com a Historiografia e também de outras áreas do conhecimento bastante distintas.

De acordo com os resultados obtidos nas entrevistas, pode concluir-se que o videojogo permite uma maior aproximação à realidade histórica pelo facto de ser possível, de certo modo, experienciar essa realidade (questão pessoal) e por permitir a compreensão de conceitos, ou ideias, nas suas variações ou possibilidades (questão de simular). Mais ainda, esta simulação, enquanto tal, também permite o reverso. Ou seja, interagir com as variações dos conceitos. Por exemplo: compreender o Inverno de Sarajevo não no geral, mas também nas particularidades implicadas, como o congelar da água ou a doença.

Deve-se também referir que o jogo como simulação e ao ser usado na Historiografia permite conciliar a Matemática e as Ciências da Computação com a História. Por outras palavras, a comunicação e aproximação entre ciências exatas e ciências sociais.

As respostas aos inquéritos foram mais concisas e estruturadas do que as entrevistas. Foram valorizadas a realidade representada e respetivas condições, tal como os sentimentos e as perspetivas pessoais dos personagens. O que enriquece os resultados próprios da simulação ou jogo: as variações dentro de um conceito ou ideia.

Os resultados das entrevistas e dos inquéritos comprovaram que tanto a contextualização do videojogo como a proposta metodológica permitiram aos participantes construir, problematizar e expandir conhecimento histórico. Conhecimento esse que se divide entre representações de vivências pessoais e as variações dentro de um conceito condicionados a uma realidade histórica.

CONCLUSÃO

Terminado este trabalho, ficou evidente que existe uma distância entre História/Historiografia e o Desenvolvimento de Videojogos. Tal acontece devido a várias razões como a linguagem de programação, o funcionamento de um computador, entre outros.

Os historiadores não estão muito familiarizados com a linguagem de programação e as lógicas que subjazem à construção de videojogos. Neste sentido, há uma necessidade incontornável de ler o código e sistemas do jogo para o poder analisar o compreender na totalidade.

Considerando também as definições de Simulação e de Videojogo (P. P. Borthakur, 2023; P. Borthakur & Sarmah, 2021; Esposito, 2005; Gazaway, 2021; Novak, 2012), o jogo pode ser pensado como uma simulação vista por dentro. Também já existe bibliografia especializada em simulação relacionada com videojogos (P. Borthakur & Sarmah, 2021) e, portanto, esta não é uma hipótese desproporcional.

Depois de feita a análise do videojogo *This War of Mine*, percebe-se de forma clara que a motivação dos autores é um norteador daquilo que o jogo procura ser. Descortinar a motivação é assim uma forma prática de perceber a coerência em relação às fontes e a consistência do videojogo. Porque é esta que norteia as várias partes do jogo, como o tipo de fontes e documentos usados e explorados, as regras e o código de programação, etc. Esta é, portanto, a questão primordial que o historiador deve colocar.

A complexidade dos sistemas e do código apresenta os limites do jogo. O estudo do código do jogo e respetivas regras foi fundamental para precisar o rigor do mesmo enquanto documento da História. Além disso, também permitiu perceber as suas variações ou possibilidades como documento. De igual modo, foi importante para começar a perceber que tipo de conceitos estão representados no jogo. Ou seja, os sistemas e código do jogo apresentam-se como um índice. Como tal, apresento uma nova forma de citar diretamente os videojogos segundo a regra de citação APA para poder transmitir a informação de modo mais rigoroso.

Naturalmente, o tipo de fontes usadas condiciona a construção do videojogo, de que é exemplo o caso do Holiday Inn. Na vida real foi um centro protegido por forças internacionais onde estavam alojados jornalistas de vários países. Além disso, o mesmo também tinha relações com o mercado

negro e conseguia manter alguma normalidade. No jogo, há uma ausência da representação dos jornalistas explicada pelo próprio contexto de difícil acesso a este espaço por parte dos civis. Esta ausência revelou considerações importantes sobre as diferentes dinâmicas entre espaços protegidos internacionalmente e espaços civis. Estas diferenças ficam muitas vezes esquecidas devido ao estatuto privilegiado dos espaços internacionais no contexto de guerra.

A limitação das fontes reside no facto de terem sido utilizadas sobretudo entrevistas a civis, que acabam por privilegiar uma determinada visão face a outras possíveis. De todo o modo, a motivação da criação do jogo cumpre o seu objetivo: dar a 'experienciar' as vivências dos civis no contexto de guerra de cerco.

O jogo faz também uma representação da tipologia e da importância dos principais edifícios no cerco. Mas há limitações na representação da disposição geográfica. Desta forma, a análise da relação entre edifícios apenas permite pensar a importância/influência individual de cada edifício durante a guerra e não no seu conjunto. Mas essa mesma limitação permite simular vários momentos do cerco nos mesmos espaços. Por exemplo, o Hotel serve tanto de base aos militares, como de local de civis. O mesmo espaço é assim adaptado a cada um dos diferentes contextos.

O jogo permite representar múltiplas fases da cronologia e diferentes versões do mesmo evento no mesmo espaço. As grandes narrativas sobre o cerco de Sarajevo identificadas no *This War of Mine* permitem repensar as fontes da época e os documentos à luz de conceitos e da simulação.

A importância da condição humana demonstrou-se central no conflito, quer pelas fontes, quer pelos documentos. Mais importante, foi possível de forma breve desdobrar o conceito de condição humana em várias partes, percebendo de forma mais clara qual é o seu impacto dentro do conflito. O mesmo se verifica em relação aos edifícios.

A aplicação da Matemática à História, pelo uso da simulação de jogo, permite pensar e documentar a História também segundo fórmulas, como o caso do código de jogo sobre o inverno no conflito. O jogo permite ainda documentar as experiências das pessoas e perceber os conceitos nas suas várias partes. Por outro lado, esta documentação da experiência demonstra a possibilidade em reconstruir as fontes e os documentos históricos através da simulação. Isto porque há uma representação da realidade histórica, das possibilidades de escolha e a autoria através dos personagens jogáveis e não jogáveis.

A experiência da *LAN-Party* Historiográfica demonstrou a importância da imersão para a análise do jogo e a aproximação do jogador àquela ‘realidade’. A postura dos participantes e a sua interação durante as entrevistas e inquéritos corroboram esta perspectiva.

O videogame, como meio, pode ser uma alternativa estimulante e imersiva para a transmissão de conhecimento histórico e tal refletiu-se nas posturas e atitudes dos participantes da *LAN-Party* Historiográfica.

A apresentação em *PowerPoint* e o guião permitiram aos participantes compreender e problematizar o contexto de construção do videogame e as suas limitações. Os participantes conseguiram relacionar os conteúdos do jogo com a realidade histórica representada. Ou seja, conseguiram problematizar a questão do rigor histórico do videogame e da realidade histórica representada.

As respostas aos inquéritos foram mais concisas e estruturadas do que as entrevistas. Devido ao elevado nível de imersão, os participantes precisaram de tempo para pensar. Os resultados das entrevistas e dos inquéritos comprovaram que tanto a contextualização do videogame como a proposta metodológica permitiram aos participantes construir, problematizar e expandir conhecimento histórico. Conhecimento esse que se divide entre representações de vivências pessoais e as variações dentro de um conceito condicionados a uma realidade histórica.

Após enunciar estes resultados, pode dizer-se que a metodologia apresentada nesta dissertação foi aplicada com sucesso junto de todos os participantes.

Sobre os dados e os resultados que o jogo produz segundo esta experiência (os sistemas, código, condicionantes, vivências e as variações de conceitos), há uma dimensão pessoal na vivência desta ‘realidade’ e uma dimensão abstrata ou de simulação. A dimensão de simular tanto ocorre na compreensão da totalidade do conceito como nas suas várias partes.

Em jeito de reflexão prospetiva, seria importante, no futuro, explorar outros jogos, sob a mesma grelha de análise, como por exemplo: *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018), *Banished* (Shining Rock Software LLC, 2014) e *Receiver 2* (Wolfire Games, 2020). A experiência da *LAN-Party* foi bastante estimulante e creio que seria pertinente multiplicar este tipo de iniciativas, convidando investigadores na área da História para jogarem diversos jogos, para testar a metodologia que se propôs.

Finalmente, o estudo aqui apresentado resulta de uma tentativa, ainda em fase experimental, de trazer as teorias e metodologias da simulação para o centro do debate epistemológico historiográfico, que se espera poder vir a consolidar nos próximos tempos.

REFERÊNCIAS

- 11 bit studios. (2014a). *This War of Mine* (Versão 3.0.3) [Windows].
- 11 bit studios (Diretor). (2014b, novembro 6). *This War of Mine—Dev Commentary #1* [Gravação de vídeo]. https://www.youtube.com/watch?v=XAz_Bzr0pvE
- 11 bit studios (Diretor). (2014c, novembro 12). *This War of Mine—Dev Commentary #2* [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=VLpWqiMgqV8>
- 11 bit studios (Diretor). (2014d, novembro 14). *This War of Mine Launch Trailer—The Survivor* [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=gotK5DLdVvI>
- 11 bit studios. (2015a). *Storyteller* [Engine Liquid].
- 11 bit studios (Diretor). (2015b, dezembro 11). *This War of Mine—Update 2.0* [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=tkPSM4k5qmY>
- 11 bit studios (Diretor). (2015c, dezembro 18). *Dev Diary #3 - Being a kid / This War of Mine: The Little Ones* [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=r9RKaCPP0nA>
- 11 bit studios (Diretor). (2016, janeiro 27). *Dev Diary #4 - The girl / This War of Mine: The Little Ones* [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=kW86KPfXV9A>
- 11 bit studios. (2022). Em *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=11_Bit_Studios&oldid=1069918508
- 11 bit studios (Diretor). (2022, novembro 15). *This War of Mine in Polish schools* [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=HiqZjBtwfF4>
- 11 bit studios. (n.d.). *This War of Mine – This War Of Mine provides an experience of war seen from an entirely new angle. For the very first time you do not play as an elite soldier, rather a group of civilians trying to survive in a besieged city.* <https://www.thiswarofmine.com/#description>

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2007). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *Artnodes*, 0(7). <https://doi.org/10.7238/a.v0i7.763>
- Andreas, P. (2008). *Blue helmets and black markets: The business of survival in the siege of Sarajevo*. Cornell University Press.
- Ap. (1996, janeiro 10). Sarajevo Grenade Leaves One Dead And 19 Wounded. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/1996/01/10/world/sarajevo-grenade-leaves-one-dead-and-19-wounded.html>
- Becker, K. (2015a, julho 11). The Edutainment Era – A Look at What Happened and Why. *The Becker Blog*. <https://minkhollow.ca/beckerblog/2015/07/11/the-edutainment-era-a-look-at-what-happened-and-why/>
- Becker, K. (2015b, agosto 11). Is Fun Really Necessary for Serious Games? *The Becker Blog*. <https://minkhollow.ca/beckerblog/2015/08/11/is-fun-really-necessary-for-serious-games/>
- Bell, M. (1992, junho). Sarajevo: Inside «sniper alley». *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/av/uk-17390057>
- Bellingham, H. (2023). *Gabe Newell says games don't need to be realistic: «I have never thought to myself that realism is fun»* / *GamesRadar+*. <https://www.gamesradar.com/gabe-newell-says-games-dont-need-to-be-realistic-i-have-never-thought-to-myself-that-realism-is-fun/>
- Bohemia Interactive. (2018). *Dayz* (Versão 1.5) [Windows].
- Bokovoy, M. K., Irvine, J. A., & Lilly, C. S. (Eds.). (1997). *State-society relations in Yugoslavia, 1945-1992* (1st ed). St. Martin's Press.

- BOOKWARMGAMES. (2021, agosto 4). In the Shadow of Huizinga: Games Studies and Cultural History. *Video Game Academy*. <https://videogameacademia.org/2021/08/04/in-the-shadow-of-huizinga-games-studies-and-cultural-history/>
- Borthakur, P. P. (2023). *Simulation Theory: An Extensive Examination of Its Concepts, Models, and Practical Applications*. https://www.academia.edu/103812996/Simulation_Theory_An_Extensive_Examination_of_Its_Concepts_Models_and_Practical_Applications
- Borthakur, P., & Sarmah, P. (2021). A Review of Simulation Techniques as an Important Tool for Solving Complex Problems. *International Journal of Scientific and Engineering Research*, 4, 474–477. <https://doi.org/10.17577/IJSERV2IS100270>
- Brazie, A. (2023, junho 5). *What is Video Game Systems Design and How Do You Learn It?* <https://gamedesignskills.com/game-design/systems-design/>
- Britannica. (2023, dezembro 23). *Radovan Karadzic / Facts, Biography, & War Crimes / Britannica*. <https://www.britannica.com/biography/Radovan-Karadzic>
- Carvalho, V. M. (2017). Videogames as Tools for Social Science History. *The Historian*, 79(4), 794–819. <https://doi.org/10.1111/hisn.12674>
- Chapman, A. (2012). Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames Journal of Digital Humanities. *Journal of Digital Humanities*, 1(2). <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/privileging-form-over-content-by-adam-chapman/>
- Chapman, A. (2013a). Is Sid Meier's Civilization history? *Rethinking History*, 17(3), 312–332. <https://doi.org/10.1080/13642529.2013.774719>
- Chapman, A. (2013b). *The great game of history: An analytical approach to and analysis of the videogame as a historical form*. <https://hull->

- repository.worktribe.com/output/4221450/the-great-game-of-history-an-analytical-approach-to-and-analysis-of-the-videogame-as-a-historical-form
- Chen, N., & Li, J. (2023, dezembro 5). *Links between Video Games and other Media: Ludonarrative Dissonance and Transmedia Storytelling*. <https://doi.org/10.4108/eai.15-9-2023.2340881>
- Chen, S., & Michael, D. (2005). *Serious Games: Games that Educate, Train and Inform*. Thomson Course Technology.
- Clyde, J., Hopkins, H., & Wilkinson, G. (2012). Beyond the “Historical” Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design. *Loading...*, 6(9), Artigo 9. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/105>
- CMU School of Computer Science. (2024, abril 23). <https://www.cs.cmu.edu/index>
- Coffey, L. T. (1999, novembro 10). *Ridding down Sniper's Alley*. Prague Post. <https://www.praguepost.com/archivescontent/31082-ridding-down-sniper-s-alley.html>
- Conferência “Playful by Design: Abordagens Transformativas para o Estudo de Jogos” – EST. (2023, janeiro 4). <https://est.ipca.pt/noticia/conferencia-playful-by-design-abordagens-transformativas-para-o-estudo-de-jogos/>
- Contributor, J. P., & Peel, J. (2023, janeiro 30). Thief developer Randy Smith says «immersion is totally incompatible with ego». *Rock, Paper, Shotgun*. <https://www.rockpapershotgun.com/thief-developer-randy-smith-says-immersion-is-totally-incompatible-with-ego>
- Crawley, D. (2014, novembro 19). *War is hell: How This War of Mine drew on real-life survivors for inspiration* [Entrevista]. <https://venturebeat.com/games/this-war-of-mine/>
- Culler, J. (2002). *The Pursuit of Signs: Semiotics, Literature, Deconstruction* (Augmented edition). Cornell University Press.

- Dawson, P., & Mäkelä, M. (2023). *The Routledge companion to narrative theory*. Routledge, Taylor & Francis group.
- De Smale, S., Kors, M. J. L., & Sandoval, A. M. (2017). The Case of *This War of Mine*: A Production Studies Perspective on Moral Game Design. *Games and Culture*, 14(4), 387–409.
<https://doi.org/10.1177/1555412017725996>
- Demick, B. (2012a). *Logavina Street: Life and death in a Sarajevo neighborhood* (Spiegel&Grau trade pbk. ed). Spiegel & Grau.
- Demick, B. (2012b, abril 3). Life and death on my street in Sarajevo. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/books/2012/apr/03/life-and-death-in-sarajevo>
- devCamp. (2024). *Using Conditionals in Algorithms*.
<https://devcamp.com/trails/algorithm/campsites/fundamental-algorithm-processes/guides/conditionals-algorithms>
- Djaouti, D., Alvarez, J., & Jessel, J.-P. (2011). Classifying Serious Games: The G/P/S model. *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches*. <https://doi.org/10.4018/978-1-60960-495-0.ch006>
- Engine · Liquid · Technologies. (2023). SteamDB. <https://steamdb.info/tech/Engine/Liquid/>
- Esposito, N. (2005, janeiro 1). *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*.
- Fandom. (2023). *This War of Mine Wiki*. https://this-war-of-mine.fandom.com/wiki/This_War_of_Mine_Wiki
- Fandom. (2024, junho 14). *Hotel*. This War of Mine Wiki. <https://this-war-of-mine.fandom.com/wiki/Hotel>
- Filimowicz, M. (2024, janeiro 9). Overview of Video Game Systems. *Understanding Games*.
<https://medium.com/understanding-games/overview-of-video-game-systems-7bcef0c3d4ea>

- Fitchett, B. (2024, junho 28). *Glossary Of Sniping And Marksmanship Terms—Sniper Training*. Bev Fitchett's Guns. <https://www.bevfitchett.us/sniper-training-2/glossary-of-sniping-and-marksmanship-terms.html>
- Foster, G. (2003, dezembro 21). *Understanding and Implementing Scene Graphs*. GameDev.Net. <https://gamedev.net/tutorials/programming/graphics/understanding-and-implementing-scene-graphs-r2028>
- Frasca, G. (2001). *VIDEOGAMES OF THE OPPRESSED: VIDEOGAMES AS A MEANS FOR CRITICAL THINKING AND DEBATE*. Georgia Institute of Technology.
- Frasca, G. (2003a). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. Em *The Video Game Theory Reader*. Routledge.
- Frasca, G. (2003b, janeiro 1). *Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place*. https://www.researchgate.net/publication/221217580_Ludologists_love_stories_too_notes_from_a_debate_that_never_took_place
- Game theory / Definition, Facts, & Examples / Britannica*. (2023, fevereiro 10). <https://www.britannica.com/science/game-theory>
- GameFromScratch. (2015, junho 13). GameDev Glossary: Library Vs Framework Vs Engine. *GameFromScratch.Com*. <https://gamefromscratch.com/gamedev-glossary-library-vs-framework-vs-engine/>
- Gazaway, D. (2021). *Introduction to game systems design* (1.ª ed.). Pearson Education, Inc.
- GeeksforGeeks. (2023a, junho 10). *Introduction to Interpreters*. GeeksforGeeks. <https://www.geeksforgeeks.org/introduction-to-interpreters/>
- GeeksforGeeks. (2023b, dezembro 28). *What Is Coding and What Is It Used For?* GeeksforGeeks. <https://www.geeksforgeeks.org/what-is-coding-and-what-is-it-used-for/>

- Gilbert, M. (2016). *História do Século XX* (Vol. 8). D. QUIXOTE.
<https://books.google.pt/books?id=4gHgDQAAQBAJ>
- Gilligan, C. (1995). Moral Orientation and Moral Development [1987]. Em *Justice And Care*.
 Routledge.
- Houghton, R. (2014, setembro 30). *Factual accuracy and mechanical accuracy in Crusader Kings*
 //. The Public Medievalist. <https://publicmedievalist.com/ckii-houghton/>
- Houghton, R. (2018). World, Structure and Play: A Framework for Games as Historical Research
 Outputs, Tools, and Processes. *Práticas Da História. Journal on Theory, Historiography
 and Uses of the Past*, 7, Artigo 7. <https://doi.org/10.48487/pdh.2018.n7.22437>
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: A study of the play-element in culture* (Reprint). Routledge &
 Kegan Paul.
- Institut de l'audiovisuel et des télécommunications en Europe (Ed.). (2008). *Serious games:
 Advergaming, edugaming, training*. IDATE.
- Jordanova, L. J. (2012). *The look of the past: Visual and material evidence in historical practice*.
 Cambridge University Press.
- Jović, D. (2008). *Yugoslavia: A State that Withered Away*. Purdue University Press.
<https://doi.org/10.2307/j.ctt6wq3tg>
- Kierk. (2023a). *Steam Community: Discussions - Modding tools guide - Notes*.
<https://steamcommunity.com/workshop/discussions/18446744073709551615/133258092245751129/?appid=282070>
- Kierk. (2023b). *Steam Community: Guide :: Modding Tools Guide (WIP)*.
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1919792317>
- King Alex (Diretor). (2024a, janeiro 4). *21 REAL SNIPER Tactics YOU Can Use In DAYZ!* [Gravação
 de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=PSz2oLtoYr0>

- King Alex (Diretor). (2024b, janeiro 17). *REAL Sniper Tactics Exposed—Learn To Think Like A Pro In DAYZ!* [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=5SjB1EoqiNU>
- Koster, R. (2014). *A theory of fun for game design* (2nd edition). O'Reilly.
- Kruger, B. (2023, janeiro 31). *Estruturas condicionais: O que são, quais são e como funcionam?* <https://kenzie.com.br/blog/estruturas-condicionais/>
- Kutylowski, J. (2017). *DeepL* [Windows]. <https://www.deepl.com/pt-PT/publisher>
- Le Goff, J. (1984). Documento/monumento. In R. Romano (Ed.), *Enciclopédia Einaudi*: 1. Memória – História (pp. 95 – 106). Imprensa Nacional - Casa da Moeda.
- Leyton-Brown, K., & Shoham, Y. (2008). *Essentials of game theory: A concise, multidisciplinary introduction*. Morgan & Claypool.
- Liquid—Summary*. (2011, abril 7). Mod DB. <https://www.moddb.com/engines/liquid>
- Maass, P. (1997). *Love thy neighbor: A story of war* (1st Vintage Books ed). Vintage Books.
- Mark Milstein (Diretor). (2010, junho 19). *Northfoto: The War In Bosnia And Croatia* [Gravação de vídeo]. https://www.youtube.com/watch?v=qF_ynv9Dc5s
- McCall, J. (2012). *Historical Simulations as Problem Spaces: Criticism and Classroom Use Journal of Digital Humanities*. 1(2). <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/historical-simulations-as-problem-spaces-by-jeremiah-mccall/>
- mks075. (2019, maio 24). *Difference between High Level and Low level languages*. GeeksforGeeks. <https://www.geeksforgeeks.org/difference-between-high-level-and-low-level-languages/>
- Morrison, K. (2013, novembro 2). Sarajevo's Holiday Inn: Eventful past of historic hotel. *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/world-europe-24730400>
- Morrison, K. (2016). *Sarajevo's Holiday Inn on the Frontline of Politics and War*. Palgrave Macmillan UK.

muntasacru (Diretor). (2017, setembro 10). *This War of Mine—Sniper Junction—How to easily avoid the sniper with Pavle* [Gravação de vídeo].

<https://www.youtube.com/watch?v=iY1vqymKoPI>

Murphy, C. (2024, abril 19). *Simple Stylization Techniques in Unreal Engine 5 / Talks and demos*.

Epic Games Developer. <https://dev.epicgames.com/community/learning/talks-and-demos/XayP/fortnite-simple-stylization-techniques-in-unreal-engine-5>

Novak, J. (2012). *Game development essentials: An introduction* (Third edition). Delmar Cengage Learning.

Obedkov, E. (2021, agosto 26). 11 bit studios on Frostpunk 2 and making meaningful AAA titles

that respect players. *Game World Observer*.

<https://gameworldobserver.com/2021/08/26/11-bit-studios-on-frostpunk-2-and-making-meaningful-aaa-titles-that-respect-players>

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning.

Educational Psychologist, 50(4), 258–283.

<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>

Ross, D. (2021). Game Theory. Em E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall

2021). Metaphysics Research Lab, Stanford University.

<https://plato.stanford.edu/archives/fall2021/entries/game-theory/>

Roy, G. (2016, julho 27). *This War of Mine: Human Survival and the Ethics of Care*.

<https://www.playthepast.org/?p=5618>

RTS:: Chronicle: Witness: Markale was not staged. (2013).

<https://www.rts.rs/lat/vesti/Hronika/1252688/Svedok:+Markale+nisu+inscenirane.htm>

|

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.

Schell, J. (2020). *The art of game design: A book of lenses* (Third edition). CRC Press/Taylor & Francis Group.

Sellers, M. (2018). *Advanced game design: A systems approach*. Addison-Wesley.

Sergio Gómez, M. (2022). «*This War of Mine*». *Como um videojogo pode ensinar os danos de guerras como a da Ucrânia*. CNN Portugal.
<https://cnnportugal.iol.pt/jogos/tecnologia/this-war-of-mine-como-um-videojogo-pode-ensinar-os-danos-de-guerras-como-a-da-ucrania/20220416/6259aa000cf2ea367d365e6e>

Shami, U. M. (2016, dezembro 22). *Nawaz Sharif recalls blast in Bosnia that happened before his first trip, remembers infamous 'Sniper Alley'*. Daily Pakistan Global.
<https://en.dailypakistan.com.pk/pakistan/nawaz-sharif-tells-about-the-blast-in-bosnia-that-happened-before-his-first-trip-remembers-infamous-sniper-alley/>

Shining Rock Software LLC. (2014). *Banished* [Windows].

Staudt, M. S. (2024). *Care Ethics / Internet Encyclopedia of Philosophy*. <https://iep.utm.edu/care-ethics/>

Sullivan, S. (1995, outubro 12). *Lights, Water, Action: Life in Sarajevo Returns to the Basics*. *Christian Science Monitor*. <https://www.csmonitor.com/1995/1012/12012.html>

Sweden Game Arena (Diretor). (2016, dezembro 22). *SGC16: Warren Spector - A Philosophy of Game Design* [Gravação de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=LszwbjHSnMA>

Swink, S. (2014). *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Taylor and Francis.

Terra, R. (2021, agosto 6). *O que são estruturas condicionais?* *Rock Content - BR*.
<https://rockcontent.com/br/talent-blog/estruturas-condicionais-2/>

The Sims 4. (2023). Em *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Sims_4#Worlds

This War of Mine on Steam. (2023).

https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/

Timothy, C. (Diretor). (2023, agosto 2). *Game Engines—Cain* [Gravação de vídeo].

https://www.youtube.com/watch?v=lw3bCdlvAj0&ab_channel=TimothyCain

Tripadvisor. (2024). *Sniper Alley—All You Need to Know BEFORE You Go (with Photos)*.

[https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g294450-d10502033-Reviews-](https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g294450-d10502033-Reviews-Sniper_Alley-Sarajevo_Sarajevo_Canton_Federation_of_Bosnia_and_Herzegovina.html#/media-attraction/g294450-d10502033-Reviews-Sniper_Alley-Sarajevo_Sarajevo_Canton_Federation_of_Bosnia_and_Herzegovina.html)

[Sniper_Alley-](https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g294450-d10502033-Reviews-Sniper_Alley-Sarajevo_Sarajevo_Canton_Federation_of_Bosnia_and_Herzegovina.html#/media-attraction/g294450-d10502033-Reviews-Sniper_Alley-Sarajevo_Sarajevo_Canton_Federation_of_Bosnia_and_Herzegovina.html)

[Sarajevo_Sarajevo_Canton_Federation_of_Bosnia_and_Herzegovina.html#/media-](https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g294450-d10502033-Reviews-Sniper_Alley-Sarajevo_Sarajevo_Canton_Federation_of_Bosnia_and_Herzegovina.html#/media-attraction/g294450-d10502033-Reviews-Sniper_Alley-Sarajevo_Sarajevo_Canton_Federation_of_Bosnia_and_Herzegovina.html)

[atf/10502033/399995498:p/?albumid=-160&type=0&category=-160](https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g294450-d10502033-Reviews-Sniper_Alley-Sarajevo_Sarajevo_Canton_Federation_of_Bosnia_and_Herzegovina.html#/media-attraction/g294450-d10502033-Reviews-Sniper_Alley-Sarajevo_Sarajevo_Canton_Federation_of_Bosnia_and_Herzegovina.html)

United Nations. (2023). Human Development Index. Em *Human Development Reports*. United

Nations. <https://hdr.undp.org/data-center/human-development-index>

Warhorse Studios. (2018). *Kingdom Come: Deliverance* (Versão 1.9.6-404-503czi3) [Windows].

Wolfire Games. (2020). *Receiver 2* (Versão 2.2.3) [Windows].

Zagalo, N. (2010). Da Transparência. Em Z. P. Coelho, *Ecrã, paisagem e corpo*. Grácio.

Zagalo, N. (2013). *Videojogos em Portugal – História, Tecnologia e Arte*. FCA.

[https://www.cecs.uminho.pt/publicacao/videojogos-em-portugal-historia-tecnologia-e-](https://www.cecs.uminho.pt/publicacao/videojogos-em-portugal-historia-tecnologia-e-arte/)

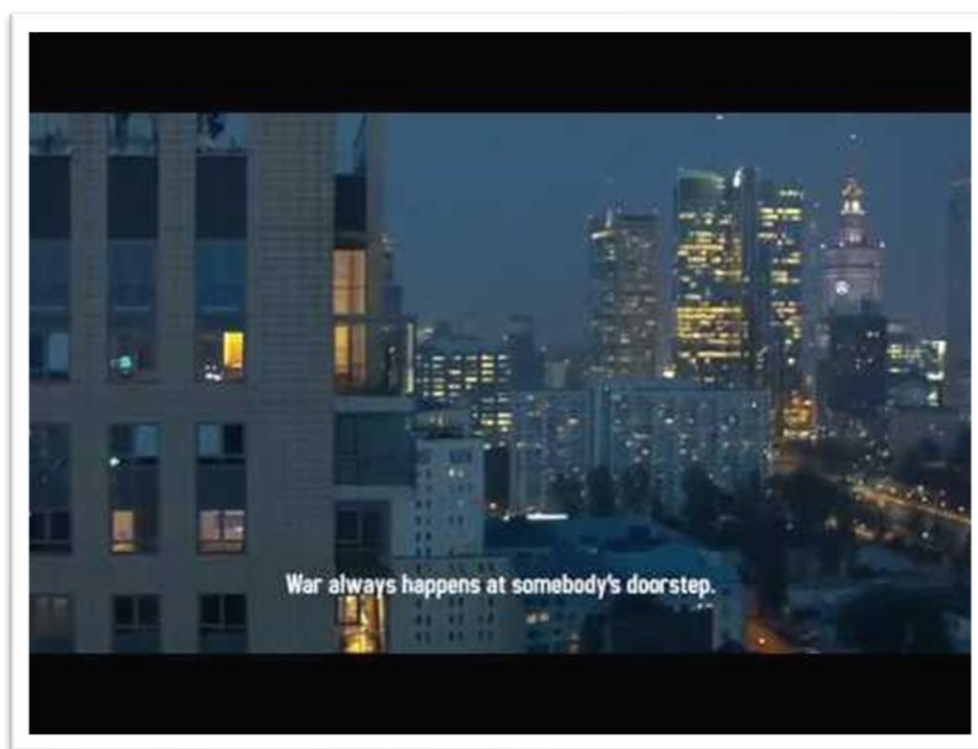
[arte/](https://www.cecs.uminho.pt/publicacao/videojogos-em-portugal-historia-tecnologia-e-arte/)

Zeigler, B. P., Muzy, A., & Kofman, E. (2019). *Theory of modeling and simulation: Discrete event*

and iterative system computational foundations (3rd ed). Academic Press.

ANEXOS

Anexo 1: Vídeo de apresentação de um sobrevivente do Cerco de Sarajevo construído pelos developers de This War of Mine. [Parafraseamento de: This War of Mine Launch Trailer - The Survivor] (11 bit studios, 2014d). Fonte: <https://www.youtube.com/embed/gotK5DLdVvI?feature=oembed>



APÊNDICES

Apêndice 1 - Inquéritos distribuídos após a sessão

Questionário sobre a experiência da 1ª sessão de LAN-party historiográfica

Nota: salve o nome do ficheiro com curso, ano e o seu nome. E envie para o email: Lanpartyuminho@gmail.com

Exemplo: Mestrado_História_2_ano_Julio_Schulz

1. Como teve conhecimento deste workshop? (exemplo: os cartazes/flyers, um amigo, etc.)
2. O que mais o/a impactou dentro do videojogo? E porquê?
3. Compreendendo que a guerra civil da Bósnia já decorre no momento do jogo, o que acredita que se alterou na vida das suas personagens durante a guerra? E porquê?
4. Do seu ponto de vista, o que é que no videojogo lhe permitiu reconhecer ou sentir a realidade histórica?
5. Que possibilidades gostaria de explorar num futuro para os seus personagens, ou personagem, neste videojogo?

Apêndice 2 - Guião de informações do jogo para os participantes durante a sessão

Guião de informações para os participantes

Sobre a construção do videojogo (condições de fonte):

- O videojogo foi lançado em 2014.
- Produzido pelo 11 bit studios, em Varsóvia, Polónia.
- A intenção do autor foi retratar a guerra contemporânea de forma realista e numa perspetiva civil. Mais concretamente, inspirando-se no Cerco de Sarajevo dentro do contexto da guerra da Bósnia.
- O software ou *game-engine* não é especificado. Contudo, há regras universais e grandes narrativas que o videojogo usa para simular este contexto histórico. A versão do jogo não está modificada!

Sobre o contexto do videojogo (condições de documento):

- Este videojogo acontece dentro da cidade fictícia *Pogoren*, num contexto geopolítico muito específico. Com o escalar da guerra civil no país fictício *Graznavia*, a sua capital, *Pogoren*, foi cercada pelas forças do governo deposto, prendendo, assim, tanto as forças rebeldes locais como os civis de *Pogoren*.
- Há uma grande narrativa histórica a que o videojogo fortemente se refere. E essa narrativa representa a continuação do trauma de guerra dentro da Europa na década de 1990-1999.
- Há personagens que podemos controlar e há personagens com os quais interagimos. Todos eles têm necessidades e objetivos/interesses. E, assim, todos os personagens protagonizam uma narrativa, baseada nos seus contextos e nas suas escolhas.
- Dentro do jogo, há variadas evidências do contexto histórico representado. E poderá haver algumas evidências do seu interesse, devido à forma ou importância que têm.
- Estas evidências do jogo poderiam dialogar com outras evidências do tempo histórico representado para criar um conhecimento mais robusto. Inclusive evidências que pertencessem de facto a esse contexto histórico.
- Há também que considerar quando o videojogo foi produzido. Ou seja, o contexto histórico, tecnológico e cultural que influenciou a sua produção e delimitou a sua construção.

Apêndice 3 - PowerPoint da apresentação da LAN-party



Breve apresentação da sessão

Os objetivos e regras da sessão

Os tempos da sessão:

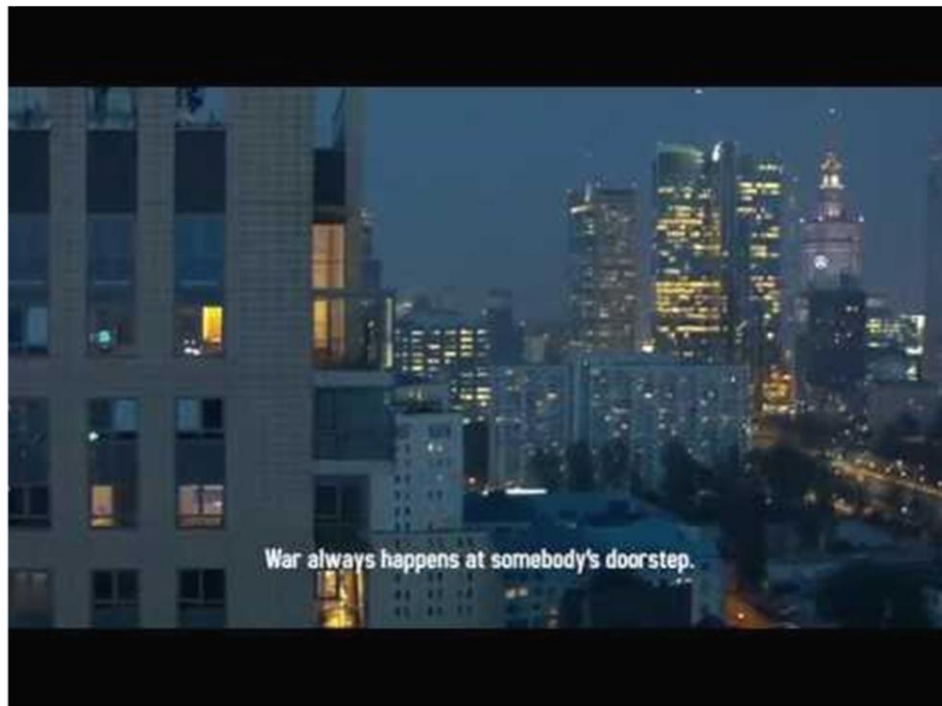
- 10 minutos de explicação do contexto histórico do videojogo e uma explicação prática de algumas mecânicas do videojogo.
- 2 a 3 horas de jogo com guião.
- 20-30 minutos de partilha de impressões e inquérito final.

Contexto da guerra da Bósnia e o cerco de Sarajevo

- A Jugoslávia dentro da esfera soviética
- A queda do regime soviético da Jugoslávia e sua fragmentação
- A guerra civil dentro da Bósnia-Herzegovina



Gilbert, M. (2016). História do Século XX (Vol. 8), pp. 99 (mapa 9), 111 (mapa 21). D.QUIXOTE.



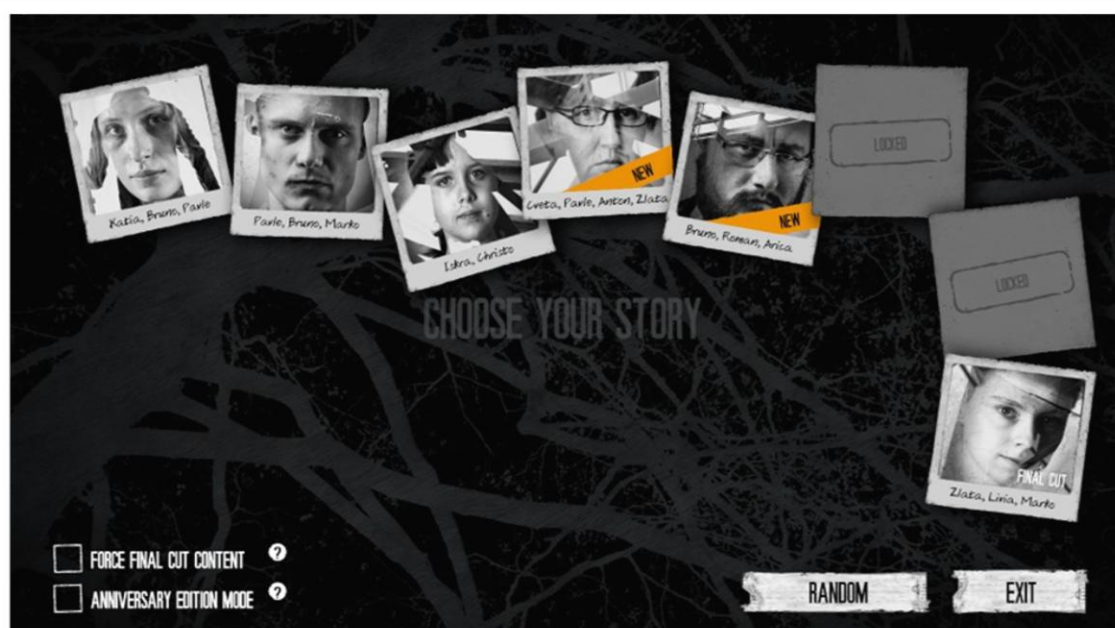
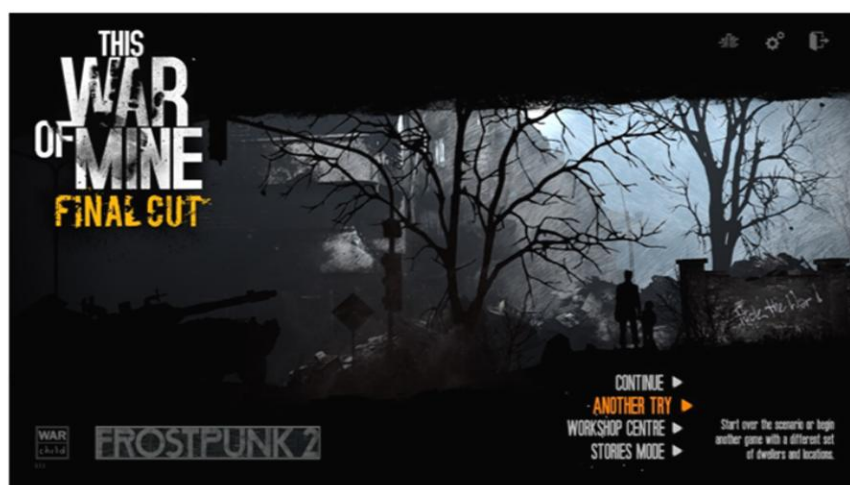
Video: *This War of Mine Launch Trailer - The Survivor* (11 bit studios, 2014d) Fonte:

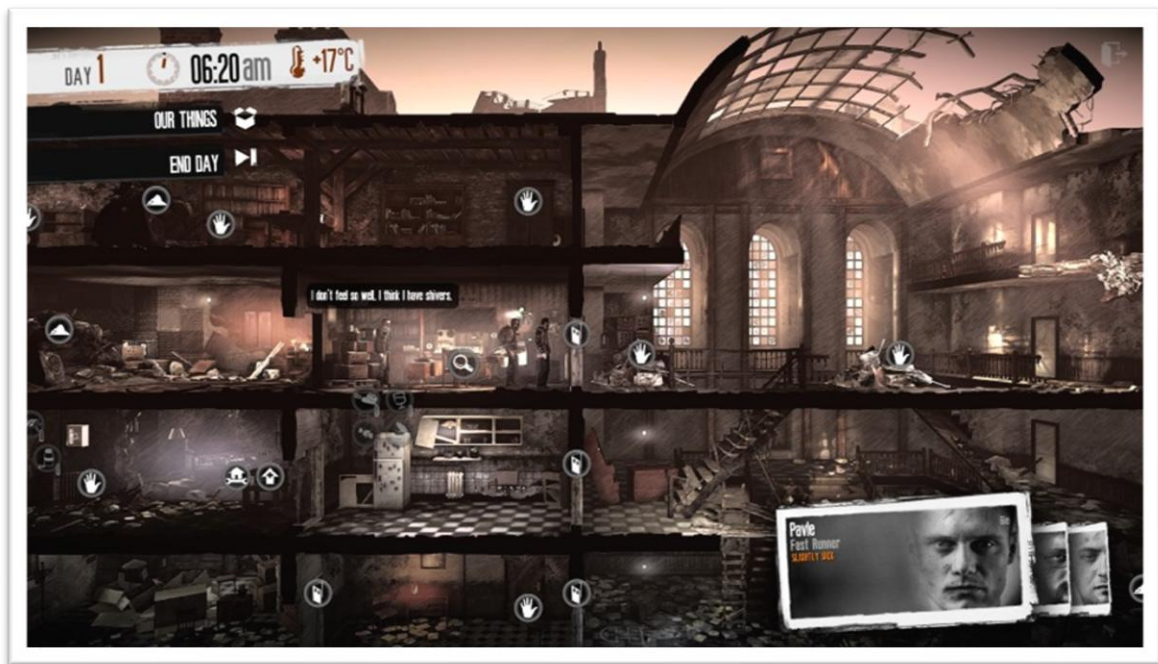
<https://www.youtube.com/embed/gotK5DLdVvI?feature=oembed>

Contexto de construção do jogo

- A perspetiva civil dentro de uma guerra
- O recorrente reviver da Guerra dentro da Europa
- As fontes usadas no videojogo

Tutorial do jogo





Referências e fontes

11 bit studios (Director). (2014a, November 6). This War of Mine-Dev Commentary #1. https://www.youtube.com/watch?v=XAz_BzrOpvE

11 bit studios (Director). (2014b, November 14). This War of Mine Launch Trailer-The Survivor. <https://www.youtube.com/watch?v=gotK5DLdVvI>

Bosnian War. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Bosnian_War&oldid=1154394732

Croat-Bosniak War. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Croat%E2%80%93Bosniak_War&oldid=1154086974

Gilbert, M. (2016). História do Século XX (Vol. 8). D. QUIXOTE. <https://books.google.pt/books?id=4gHgDQAAQBAJ>

Maiberg, E. (2014, March 14). Survive the horrors of war as a civilian in This War of Mine. PC Gamer. <https://www.pcgamer.com/survive-the-horrors-of-war-as-a-civilian-in-this-war-of-mine/>

Siege of Mostar. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Siege_of_Mostar&oldid=1139494510

Siege of Sarajevo. (2023). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Siege_of_Sarajevo&oldid=1154049812#Lifting_of_the_siege

Steam Community: Discussions: Current Storyteller bugs. (n.d.a). Retrieved May 15, 2023, from <https://steamcommunity.com/workshop/discussions/18446744073709551615/3056238497037294331/?appid=282070>

Steam Community: Guide:: Modding Tools Guide (WIP). (n.d.b). Retrieved May 15, 2023, from <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1919792317>

War Game About Innocent Civilians This War of Mine Gets Release Date, New Trailer. (n.d.). GameSpot. Retrieved May 9, 2023, from <https://www.gamespot.com/articles/war-game-about-innocent-civilians-this-war-of-mine/1100-6423323/>

War is hell: How This War of Mine drew on real-life survivors for inspiration. (2014, November 19). VentureBeat. <https://venturebeat.com/games/thiswarofmine/>

(Fim do *PowerPoint* de apresentação).

Apêndice 4 - Guia das entrevistas

Guia

Regras: não há respostas erradas. E envolvam-se no processo.

- O que mais vos impactou no videojogo?
- Sabendo que a guerra civil já decorre há anos, o que acreditam que mais se alterou na vida dos vossos personagens? E como é que o videojogo representa essa realidade histórica?
- Por fim, com os vossos personagens, o que gostariam de explorar num futuro neste videojogo?

Apêndice 5 - Entrevistas

Este processo iniciou-se com um participante que não tinha experiência com videojogos. Tinha relação com a Historiografia. E referiu que: *Fiquei angustiadíssimo a jogar este jogo. Foi mesmo... A partir de determinado momento foi mesmo imersivo e angustiante porque vês as personagens a morrer umas atrás das outras. O imponderável sempre a acontecer, não é? A noite acaba e depois aconteceram outras coisas. A dificuldade que é de arranjar recursos e de fazer os cálculos certos. O que é preciso e certamente são muitas variáveis ao mesmo tempo. E deu-me aquela; nós todos temos aquela ideia do que é sobreviver. Mas quem não passou pelas experiências desse género fica com uma ideia melhor. Um bocadinho mais concreta do que é. Obviamente, não vi, não passei fome. Mas um certo, um certo [fica hesitante]... cria alguma empatia com as personagens.*

O segundo participante, que já tinha uma ampla experiência com videojogos mas não tinha jogado o *This War of Mine*. Não tinha relação com a Historiografia. E relatou: *Eu já estou muito dessensibilizado. Porque já joguei muitos jogos com, em circunstâncias parecidas, muitos jogos de terror, jogos de sobrevivência como o “Fallout”. No entanto, após dar o contexto histórico sinto que acaba por impactar mais por saber que.... Claro que todos temos noção do que se passa no mundo e do que já se passou. Mas fazerem um videojogo baseado e tão à regra daquilo que aconteceu, de certa forma sim, impacta, impacta mais.*

O que mais me impactou num videojogo? Ehh... [o participante ajustou a sua postura e refletiu um pouco]. Então eu gostei muito do visual. Da estética. Não costumo jogar muitos jogos assim, com este tipo de câmara (...). É muito raro jogar jogos assim. Sem dúvida que gostava de experimentar mais. Sempre tive a ideia que não dava para conectar muito com os personagens deste tipo de jogo. Porque mal os conseguimos ver, não é? E sinto que foi completamente o contrário. Sinto que também com os pequenos pedaços de diálogo que eles tinham de vez em quando, consegui perceber mais a personalidade deles. Como é que eles eram antes. As saudades que têm de onde costumavam viver. Dos arrependimentos. Do que eles gostam. Do que é que eles não gostam. É o que eu não estava à espera, que a escrita fosse tão elaborada.

- Nos personagens que tu jogaste, interpretando a personagem, o que é que tu achas que mais lhes faltou ou mas alterou às personagens/personagem que gostaste mais dentro do jogo?

Pronto, eu não sei se o jogo é para sempre, ou se são cem dias, ou trezentos e sessenta e cinco. Não faço mesmo ideia. Mas... ok...

- Os personagens também não saberiam. Esta é que é a questão interessante. Eles estão a passar por este cerco.

Pois, exato! É muito essa sensação. Eu fico muito feliz de ter ido às cegas. para o jogo não ter pesquisado nada...

- E mesmo não sabendo, o que é que achas que faltou? Algum personagem que a ti te marcou por alguma razão? O que é que achas que o impactou, olhando para a guerra, no momento da guerra? Quer dizer, pois, a pessoa era assim. Agora está nestas condições. Todas estas vidas que a pessoa tinha, desapareceram. Houve algum personagem que achasses isso? Ou alguns personagens? Em concreto?

(o participante pensou durante alguns segundos).

Bem, eu só fiz dez dias. Sinto que talvez [com] mais uns cinco/dez já me conseguiria relacionar um pouco melhor. Mesmo assim, sinto que percebi, especialmente tentando [a] utilizar aquilo [em] que eles são bons. Especialmente a fazer Scavenge e assim. E cheguei um [com o qual] já estava a ficar tão conectado que às vezes tinha medo de fazer ações que pudessem levar... não é? À sua morte, ou assim.

Mas de momento não me está a ocorrer nada que pudesse ser...

O próximo participante, o terceiro, também tem uma ampla experiência com videojogos e também ainda não tinha jogado *This War of Mine*. Não tinha relação com a Historiografia.

E disse: *O que mais me impactou no jogo foi a angústia e a dificuldade em arranjar os recursos. Pensar o que vou fazer, o que não vou fazer. Uma coisa que me marcou muito foi quando o meu personagem estava fora do abrigo. Sempre que voltava, sentia-me um bocadinho nervoso porque podia haver roubos, podia haver raids. Ou seja, os personagens que podiam ficar no abrigo podiam ter sido feridos, podiam ter sido mortos. Podiam ter me roubado algum recurso importante. A vida.*

Como dou em mim, um bocadinho às cegas, da primeira vez que me aconteceu. O que é que pode acontecer? Será que eu posso um dia chegar aqui e ter tudo destruído do trabalho de cinco, seis, sete, vinte dias? Tudo destruído numa noite? Foi...

- Então eu pergunto, como é que tu achas que as pessoas do cerco de Sarajevo, conseguiram sobreviver nessa dinâmica? Que podia também acontecer, ter trabalho, recursos e, da noite para o dia, não terem nada

Sim, como era no jogo, foi quadro de bombas, deve ter sido angustiante eu, sei lá, ir daqui ao fim da rua. E quando voltar, simplesmente, não ter recursos ou não ter um familiar, ou ter um familiar... é não ter nada! A casa, os familiares, os recursos. Ter tudo virado pó! Não sei, não é? Nós estamos aqui. Eu sei quando chegar a casa, a minha casa ainda vai estar lá. A minha história ainda vai estar lá.

- Serve para alguma coisa, os próprios *developers* disseram isso: a guerra pode acontecer a todos.

Sim. Sim. E atualmente na Ucrânia estamos a ver isso. Com pessoas que tinham as suas vidas. E num abrir e fechar de olhos fluiu tudo, desapareceu tudo.

- Mais alguma coisa que gostasses de adicionar? O que é que podia ter mais as personagens? Mais alguma coisa?

Aí está. Para mim, eu, a minha personagem na criança notava-se, especialmente nos primeiros dias, que ela sentia muito a falta da escola. No entanto, conseguiu reagir bem, que acho que é uma coisa que ia acontecer na vida real. Acho que as crianças têm a capacidade de se adaptar melhor às situações. Senti muita conexão com o pai. Pelo menos ele tentou dar o máximo de conforto possível à criança. Eu, o meu personagem, primeiro ele como personagem da criança, depois eu como personagem. Uma das primeiras coisas que fiz foi a cama [construir a cama]. Que era para o personagem da criança poder dormir bem. Embora no jogo a criança seja um bocadinho inútil. Porque não consegue trabalhar em parte da, ou pelo menos, até ao ponto que eu cheguei no jogo.

E já para um pai, nas primeiras fases do jogo para o pai ter ido fazer o scavenging e depois voltares, sem saber como é que a filha estaria, os [recursos] estariam. Na vida real seria muito pior. Não sei, acho que foi o que mais me impactou... Ah! O que impactou ao personagem, de momento, logo nos primeiros dias vi que tinha poucos recursos. Pelo menos a nível de alimentação. Então tive de atacar uns idosos. Estava... E também, não sei, é também um bocadinho essa zona cinzenta. Da mesma forma que eu ficava preocupado quando a minha base era atacada. Também, agora, pensando eu naqueles momentos, fui um bocadinho o vilão. Fui um bocadinho a pessoa que atacou a base dos outros. Já foi esse momento que tive de recorrer à violência para um

personagem. Não sei bem o tipo de vida que ele tinha antes, mas era uma pessoa comum como nós. E em cerca de cinco/seis dias ser obrigado a lutar pela sobrevivência mesmo. Deve ter deixado umas marcas, umas boas marcas a nível psicológico.

E outro momento foi um personagem que entrou a meio. Uma senhora. No décimo dia? Até por, tentei ir a uma base e a personagem morreu. Perdi todos os itens que ela tinha. O facto interessante é que quando isso aconteceu, os outros dois personagens ficaram, estavam com a marquinha de Sad, triste. Dizer, que de alguma forma eles souberam da notícia, ou porque ela não chegou de manhã e devem ter suposto que ela morreu. E eu achar que era um contexto como qualquer pessoa ter esse...

(Devido à extensão desta partilha, foi necessário prosseguir ou não haveria tempo para todos os participantes)

- E o que é que gostavas de explorar se voltasses à sessão com os teus personagens?

Áh! Gostava de ter feito a que a minha personagem não morresse, se pudesse jogar o jogo deste o início. E gostava de ter explorado mais. De ter, talvez, jogado mais personagens. De não estar, não ser tão egoísta em algumas coisas. Lá está também é que, sabendo que o jogo joga um bocado com essa zona cinzenta também não sei se num futuro não.... Tentasse ser mais amigável, tentar fazer da guerra um sítio menos mau. Não faria com que a guerra fosse um sítio pior para mim, para nós. Como o meu personagem tem uma filha, sou, eu especialmente protetor. Especialmente conservador.

O quarto participante, à semelhança dos anteriores, conhece e joga videojogos. No entanto, já tinha jogado *This War of Mine*, inclusive a pós-versão em tabuleiro. Mas não tinha relação com a Historiografia. E começou por dizer:

O que mais me marcou no jogo, eu acho que isso é um ponto de vista que se tem de ter muito em consideração. Principalmente com este [media] de, que nos vende a interagir com media, com cultura. É mesmo o ponto em que o jogo nos coloca no meio do conflito. Porque nós vemos muitas, por exemplo, em literatura, ou noutro tipo de artes como cinema, nós vivemos dentro de um conflito ou de um momento marcante da História nós vemos a história da outra pessoa desenrolar-se. Eu acho que o facto de nos ser dada na mão a possibilidade de escolha naqueles momentos que o jogo não nos julga ou não nos censura por ela; se calhar as personagens dentro do jogo mas isso é porque elas são pessoas em si no seu contexto mas o jogo deixa-nos ser o vilão que

nós quisermos ser. E então colocamos nas escolhas, como por exemplo: a certa altura eu tenho de escolher se deixo ou não a minha faca em casa para a minha filha ficar bem protegida ou se eu levo comigo. E ter de tomar decisão de que se calhar naquele momento um pai faria uma coisa, outro pai faria outra. Eu escolhi. Ambas as decisões são válidas dentro do contexto, provavelmente psicológico, que a pessoa está a tomá-las. Eu escolhi levar a faca comigo porque eu sei que se eu morrer já foi. Quer dizer, não vai haver sequer hipótese. Enquanto que se quase que a rezar pela boa vontade pelas pessoas que me fossem atacar. Que é uma coisa ridícula de se dizer. Porque a partir do momento que estás a roubar uma criança, que estás a entrar numa casa para lhe roubar o alimento, parte-se do princípio que já quebraste algum limite. Mas por outro lado, eu estou a fazer o mesmo.

Então o momento que nós estamos por exemplo num hospital, que ainda está a funcionar pela força de vontade de uma única pessoa, e a cada dado momento eu tenho aquela mão que simboliza roubar a olhar para mim a dizer: tu podes simplesmente tirar o que está aqui e se conseguires fugir estás bem. Mas eu estou a olhar para uma pessoa que está doente naquela cama e estou a pensar: esta é a decisão que provavelmente muita gente durante o cerco e muita gente hoje ainda está a tomar. E eu estou a tomá-la também. Eu posso estar a quilómetros de distância, posso estar completamente sem qualquer sensibilidade para o que está a acontecer, fosse num ponto de vista de leitura, fosse num ponto de vista de ver notícias. A certa altura, por exemplo, a contagem, por exemplo, dos falecimentos do Covid também a certa altura nós sentimos isso. É que são mais números (...). Quando está à nossa frente, deixa de ser, passa a ser um bocadinho diferente. Eu gostava de experimentar o ponto de vista do que é que mudou na vida das minhas personagens.

Eu acho que um pai que passa a maior parte do início da guerra escondido numa cave e passa para uma zona, tenta mudar de zona para ser mais fácil dar uma melhor vida à filha, mesmo naquele contexto....Eu acho que a partir do momento em que a guerra desenrola.... Quer dizer, que não cheguei muito longe, não houve grandes ataques. Que eu sei que a certa altura... Já joguei isto. Na minha primeira experiência, sei que a certa altura o frio começa a apertar e começa a ser uma preocupação. É estranho dizer que um pai tentou encontrar uma melhor situação para a filha naquele contexto.

Mas o que é verdade é que as pessoas tentam viver a sua vida. É por isso que não saem dos sítios. Neste caso específico do cerco, as pessoas não podem sair! Não têm como. Há outras

situações de guerra que as pessoas têm uma escolha, mas escolhem ficar. Eu acho que é uma boa maneira de representar todas as histórias diferentes. Principalmente porque esta foi inspirada numa específica.

O que eu gostava de explorar mais no futuro do videojogo. Eu acho que, isto é dois lados e por um lado a minha primeira é uma crítica. É que se calhar eu gostava que fosse um pouco mais pessoal os acontecimentos dentro do jogo. Não necessariamente eu a responder a situações, mas aquela personagem a responder a situações. Porque assim, eu podia ver, mesmo sendo eu a tomar a decisão eu podia ver qual era o processo mental. Isso acontece uma vez, por acaso, mas não muitas. Foi a certa altura, por exemplo, eu comecei que como eu tinha a filha e ela também não fazia muito, não é? E como nós queremos a sobrevivência daquelas pessoas, nós queremos que aconteça tudo o máximo.

Eu comecei a ensinar à minha filha o que podia fazer. E a certa altura ela começa a dizer – a aparecer lá marcado na Bio que é interessante porque dá para ver o desenrolar do estado de espírito da história de cada personagem - ela começa a dizer: estás a trabalhar demasiado. E o pai também diz o mesmo. Ou seja, eu, como jogador, estou a tomar decisões que as duas pessoas estão a ressentir-se porque elas são pessoas. Ao final do dia elas estão a viver no contexto. Mas por outro lado gostava que isso fosse mais explorado. Que houvesse mais conversas sobre o passado delas, que fosse mais tempo, principalmente quando estamos fora. Porque ouvimos as histórias do casal idoso e da filha. Nós vemo-los lá de facto e conseguimos interagir com elas. Mas não há uma maneira de nós mostrarmos quem somos perante aquilo. Porque, por exemplo, eu como pai de uma filha provavelmente conseguia empatizar muito mais com aquelas pessoas. Enquanto, por exemplo, com alguns rufias se calhar conseguia tanto. E vice-versa, se fosse outra pessoa. Porque isso acho que representaria muito mais as diferentes perspetivas dentro de um contexto. E acho que isso era uma maneira melhor de fazer as coisas.

O quinto participante também tem experiência com videojogos, inclusive trabalha com estes no domínio da aprendizagem. Mais concretamente o seu uso como ferramentas interativas. Não tinha relação com a Historiografia.

Contudo, devido a fatores externos, este participante só pôde aparecer no final da sessão.

E disse: *Eu não tenho muito mais a adicionar o que eles já disseram. Mas tirando ali, se calhar a primeira pergunta. O que é que mais me impactou no jogo? Tendo em conta que eu só joguei dois turnos, não é?*

Mas comecei logo...

- Mas também é importante!

Sim, sim! Pois. É aquela lógica de isto é só um jogo: vamos lá jogar. E pus-me a jogar, quase como se fosse um Sims, mas com um cenário de guerra. No entanto, apercebeu-se que o jogo representava uma realidade mais impiedosa do que a vivência numa cidade desenvolvida. Mais concretamente, a transformação dessa cidade, Sarajevo, num cenário de guerra: E de repente deparei-me que eu estava a atacar uma casa que tinha pessoas. E as pessoas começaram-me a atacar. E de repente foi aquele ataque de ansiedade que é: epá, afinal tenho inimigos no jogo mas estes inimigos são outros cidadãos. São outras pessoas como eu tenho a minha base. Isso aí acho que foi o que mais me impactou no jogo. Não estava à espera dessa, desse confronto assim de repente. Tão, de ter de decidir e agora o que é que eu faço? Ataco-os? Foi... foi.... Foi o que mais me impactou.

De resto, não sei. Não tenho muito mais adicionar do que eles disseram. É isso, lá está, também não consegui jogar muito.

- Mas eu acho que é uma boa resposta, porque dás muito a ideia inicial do jogo e muitas vezes alguns conflitos a Guerra tinham mesmo essa questão. Que é que inicialmente pensas que está tudo bem e depois comesas a ver conflitos a escalar.

Pois.

- E essa normalidade, por exemplo com a mesma coisa com o Covid, inicialmente era tudo normal mas depois êh! E afinal não é tudo normal.

E também fiquei chocado com a minha própria decisão de; eu mal vi um inimigo, eh pá, ataquei logo. O quão rápido foi de eu tomar a decisão: mas eu vou atacá-lo! De preservação. Não é? Aquele instinto de preservar. Portanto, disparou logo. Também me chocou isso.

- Viver ou sobreviver.

Sim, sim.

O próximo participante, o sexto, não tinha experiência com videojogos nem com a sua cultura. No entanto, tinha relação com a Historiografia.

- O que é que tu achaste da tua sessão?

Eu não sei muito bem o que dizer porque tive sempre um bocado meio perdido. Porque eu nunca tinha visto, nunca tinha jogado nada. Nem nunca tinha visto, não sabia como é que era. Eu acho que não prestei tanta atenção na história e na questão da guerra porque eu andava a tentar descobrir como fazia as coisas. Como é que saía, como é que voltava para casa. E depois eu percebi que morri três vezes. Deixei os personagens morrer três vezes. Não sei (de forma expressiva) se isso aconteceu com os colegas ou não. Mas...

- Não foste a única. Também mais colegas aconteceram. É de facto um jogo difícil.

Sim!

- É... O jogo é intuitivo, mas tem muita coisa.

Sim!

E como é um cenário de crise...

Sim!

Torna-se difícil nesse ponto porque...

Nunca tinha mesmo jogado nada, nada, nada! Nunca tinha visto. Tive que descobrir tudo. Do início, como é que se fazia, como é que... Mas depois eu vi, achei muito interessante os personagens interagirem, como eles já referiram atrás (os colegas). Ehh.... Mais?

Acho que é isso, não tenho assim muita coisa.

- Se ajuda, eu também gosto de pensar que os personagens também não serem capazes de fazer logo e não ser logo intuitivo completamente ao jogador é também porque é um contexto que eles próprios não sabiam muito bem como fazer inicialmente. Isso é tudo questões interessantes.

O próximo participante, o sétimo, tem experiência com videojogos e a sua cultura. Inclusive, jogou a versão em tabuleiro de *This War of Mine*. Mas não tinha relação com a Historiografia.

E então. O que mais me impactou foi, cem por cento, o sistema de recursos. Eu acho que é interessante se um jogo de sobrevivência onde os recursos não são tão normais e naturais como: construir a casa e ter comida. E depois expandir dentro disso. São sistemas bastante diretos e

fáceis. Acho que aqui é muito diferente e muito mais.... Demonstra muito mais como funciona uma guerra porque: tens o sistema de recursos, tem a comida, a água, os medicamentos e isso tudo.

- Que não é mercado aberto. Que é o que dizes não ser, não podes fazer uma casa diretamente, construir diretamente porque o mercado em si não é, nem sequer é aberto.

Exato.

Este sistema de recursos é bastante interessante e é a forma como se evolui a Casa. Depois tem o recurso das pessoas. Quantas mais pessoas tiveres mais difícil é alimentar mas podes fazer mais coisas. E quantas menos pessoas tiveres menos difícil é alimentar mas podes construíres mais⁷³ coisas e tens menos tempo. E depois em terceiro, o sistema da moralidade das pessoas. Se elas estão animadas, se elas não estão animadas. E ver o que importa para as pessoas. Eu acho que esses três sistemas são extremamente interessantes porque demonstram de facto os recursos materiais são completamente desnecessários na Guerra. Na guerra interessa mesmo é a moralidade das pessoas e como é que elas se estão a sentir. E acho que isso é mesmo muito importante demonstrar numa guerra porque demonstra um elemento humano. Demonstra o quão elas sofrem ou quão elas passam mal. E é uma coisa que não experienciei aqui mas experienciei no jogo de tabuleiro. Quando os recursos morais, quando as pessoas começam a ficar mais doentes ou coisa assim, tu comesças a perder recursos físicos. E começa tudo o resto a, a vir, a desabar. E a comunidade que foste construindo pode desaparecer assim com só uma pessoa a ficar mal. E eu acho que o elemento da Pessoa é mesmo muito importante em relação a tudo o resto.

- E como é que achas que isso se revela no contexto histórico que este jogo referencia. Para ti seria história ou conseguirias ver isto como uma análise histórica desse tempo?

Eu acho que o contexto histórico aqui demonstra que a história que acontece por fora é meramente ilustrativa do que aconteceu no momento. E acho que a história que mais importa não é a história escrita em livros nem nada disso. Acho que é mesmo o elemento humano que as pessoas passam. E uma coisa que não se consegue perceber através de ler um livro! Acho que é um bocado como disse a senhora ali (a apontar para o segundo participante, Investigadora Auxiliar do Departamento de História). Acho que é... Não é possível ver isso porque estamos um bocado sensibilizados com

⁷³ É provável que o participante quisesse dizer *menos* em oposição à ideia anterior.

o que já lemos até agora. Eu acho que é, isto aqui demonstra melhor como as pessoas reagiriam a este tipo de coisa porque eu no meu contexto moral não estou OK com matar ninguém. Mas se passarmos, se calhar, para um contexto de guerra já fico mais OK. Mas, mesmo assim, não me vou sentir OK por causa da minha experiência de vida passada.

- Exatamente, exatamente...

- Queres falar de algum dos personagens que te tenha marcado? Ou que, como é que os verias antes e depois... Quer dizer, antes e depois da guerra já falaste um pouco! Que é a tal questão de: antes da guerra eras uma pessoa, depois da guerra já és outra pessoa.

Sim! Mas uma coisa que me demonstrou isso foi a Katia (personagem do jogo). Que era uma jornalista que falava com outras pessoas e conseguia escrever histórias como ela queria. Ela própria diz isso. E neste momento ela tem uma frase que é: Eu, a partir de que começou a guerra não consigo escrever nada porque eu não quero saber do contexto que está a acontecer à minha volta. Eu só quero é estar com a minha família.

E acho que isso aí é uma boa frase para demonstrar, de facto, as coisas que acontecem à volta não importam. O que importa é o elemento humano.

O oitavo participante, também já tinha experiência com videojogos. Inclusive, jogou a versão em tabuleiro de *This War of Mine*. Mas não tinha relação com a Historiografia.

E disse: *O que mais me impactou neste jogo foi mesmo a liberdade que o jogo nos dá. Nós podemos tomar... podemos ser os vilões, ou até mesmo os heróis. No meu caso, eu até fui um pouco dos dois. Houve momentos que eu tentei ser um pouco mais... evitar conflitos, tentar ser um pouco mais tímido? Tímido e...*

- Altruísta?

E altruísta também às vezes. Não, mas no início do jogo tentei não impactar muito a vida das outras pessoas. Houve um momento que o jogo, não sei se aconteceu nessa guerra ou não. A ideia que me passou talvez tenha sido.

- Eu posso te dizer.

A partir do momento que... Nós... Eu comecei por explorar as zonas sem habitantes, mas houve momentos no jogo que esse tipo de casas deixou de haver. Deixou de haver esse tipo de casas.

Começou a afunilar. Começou a haver mais casas mais perigosas, lugares mais perigosos em que eu ia ter que ter conflitos. Então eu tive que começar a tomar esses conflitos.

- É, nos momentos finais da guerra do Sarajevo, aquilo durou desde 92 a 96. De 94 a 96 houve momentos de grandes picos de violência internos. Que levou a essa questão que inicialmente se tinha um pouco de paz e depois rapidamente sítios normais eram varridos. E purgas étnicas foram feitas e as coisas escalaram mesmo muito até à NATO intervir. Dai a questão que as coisas começam a agravar. O Jogo representa muito bem essa dinâmica de que: os conflitos internos não estão a sarar. Supostamente deveriam parar, deveriam reduzir mas não. Intensificam-se, até uma força externa, neste caso a NATO, impedir. E começar a pôr fim ao conflito.

Pois. Também senti que, por exemplo, os militares nesse jogo, eles tão simplesmente quase como os civis! Eles também estão a tentar sobreviver porque eles estão cercados. Tem mesmo uma base deles que nós podemos trocar diretamente com eles armas e podemos negociar. O próprio jogo até avisa para ter cuidado ao entrar nessa zona porque os próprios militares podem mudar de ideias. E até podem...

- Que é alusão ao Sarajevo, porque havia vários grupos militares. Eles lutaram inicialmente entre eles, e depois inicialmente entre eles fizeram uniões. O grande inimigo era sempre o, a força Sérvia do governo deposto. A força interna. E mesmo as forças rebeldes, as tais que inicialmente, lutaram entre elas, lutaram contra os Bósnios Sérvios uniam-se mas era sempre numa questão muito frágil.

E essa tal questão, sim eles são militares, tu não sabes quem é que é a facção daqueles militares. Para ti, são tudo militares. Pelo menos, é a ideia que o jogo me deu. E tu nunca sabes com o que contar. Sabes que eles não são os militares da força conservadora (deposta). Mas tu não sabes o que de facto eles estão a defender

Exato.

- Daí essa... Que no próprio contexto histórico isso aconteceu.

Ainda assim, eu sinto que um colega meu passou a ideia que ficar num Cerco talvez não passe mesmo a ideia de qualquer guerra. É algo mais específico. Isso pode ser bom, pode ser mau? Pode passar melhor a visão daquela guerra. Mas também eu sinto que, talvez não este jogo, mas poderia haver mais jogos deste tipo. Por exemplo, agora tivemos a guerra na Ucrânia. E inclusive

este jogo quando a guerra estourou, eles meteram o jogo em desconto. E inclusive todo o dinheiro que toda a gente comprasse o jogo, todo o dinheiro iria para a Ucrânia. Eles disponibilizaram.

E eu sinto que era interessante haver mais jogos, em cenários diferentes, com o mesmo contexto de guerra. Mas em cenários diferentes. Eu acho que mostraria uma visão diferente.

Outra coisa. Eu acho que, uma Run⁷⁴ acho que não seria suficiente para demonstrar o que é que eu realmente consegui tirar do jogo. Porque eu acho que as diferentes personagens e as diferentes histórias e contextos passam, devem passar visões diferentes. E eu acho que se eu jogar, por exemplo, com um pai e com um filho, é diferente de eu jogar com os personagens que eu estava a jogar que era três pessoas já bastante maduras. Elas já sabiam que cada uma tinha a sua especialidade. Uma sabia cozinhar, outra sabia procurar melhor recursos, outra sabia negociar bem. Se calhar o jogo para mim eu senti muita facilidade. Tinha muitos recursos, conseguia trocar com pessoas. Por exemplo: tinha sempre o mercador que ele precisava de recursos e o que ele dava mais valor era os medicamentos. Eu tinha um monte de medicamentos! Eu começava com a jornalista a tirar o máximo de proveito⁷⁵. Não sei se isso era bom ou mau, eticamente.

Estamos num cenário de guerra.

- É uma zona cinzenta.

Pois.

Ehh. Pois.

- E eu pergunto, se essas dinâmicas ou variações, que tu reparaste, se também elas não são representações históricas. Ou seja, tu viste que determinados personagens passaram por um determinado registo, ou por um determinado tipo de condições. E outros personagens já estás a assumir, porque compreendes que eles têm questões diferentes e não passar por outras. E...

Posso pelo menos dizer que, como historiador, de facto quando vemos contextos vamos ver que todas pessoas acionam uma visão diferente. Ou seja, se para ti, este tipo de variações dentro do jogo, ajudou a enriquecer o contexto histórico e o seu grau de verdade?

Sim, eu acho que sim. Ajudou a enriquecer. Eu inicialmente até tive aquela... Até tinha a definição, não sei se é errada ou não, de uma pessoa exterior. Não sou historiador. Do que realmente é algo

⁷⁴ Conceito de videojogos usado para descrever uma sessão de jogo completa, de princípio a fim, com ou sem pausas.

⁷⁵ Esta personagem do jogo, a jornalista, tem proficiência a falar e regatear.

histórico. Por exemplo, para mim algo histórico era só mesmo texto. Algo, coisas visuais e auditivas não passavam tanta. Ou pelo menos a informação que passava, não era tão fiável. E ao ver agora assim no final, depois de conversar e entender e depois de olhar um pouco para as coisas, acho que consegui tirar uma melhor ideia que realmente consigo...

- E talvez, essa ideia não deixa de ser verdade. Ou seja, tu continuas a, vais continuar a achar, porque provavelmente faz algum sentido, que o texto tem uma componente muito própria, muito direta. Mas provavelmente fez-te pensar de forma mais expansiva que: Talvez é isto e mais. Ou seja, temos o Texto que tem estas propriedades. E temos a imagem ou interação que tem outras propriedades. E que nos permite ver mais história. E também faz parte do tal contexto histórico

- Estas a responder, coordenador um (Segundo coordenador).

- Posso só fazer mais uma pergunta (Segundo coordenador)?

- É um bocadinho, vocês pegaram nas duas coisas. A pergunta é para todos. Já que de história não é ninguém, por não? Ótimo (Segundo coordenador)!

Pensando naquilo que vocês já aprenderam sobre Guerras e as guerras mais contemporâneas, que aprenderam nas aulas de História, sei aprenderam! De livros, revistas, jornais que leram, que vêm nas notícias, o que vêm nas redes sociais, do que viram em filmes! O videojogo, para vocês, o que é que vos acrescentou sobre o conhecimento da realidade histórica de uma guerra, acrescenta alguma coisa? Que outras, por exemplo um filme, um filme é dos mais completos. Que um filme não oferece. O que é que adiciona aqui de diferente (Segundo coordenador)?

(Participante 7) *Eu acho que o videojogo acrescenta uma coisa que não se consegue ter em mais nenhum sítio que é a moralidade cinzenta de uma Guerra. Os filmes, livros, etc. etc.; é tudo de um lado para [sic] o outro [de um lado ou do outro]. Uma neutralidade na história é um bocado difícil de se fazer porque estamos sempre a contar uma história de uma pessoa para a outra. Aqui, como temos a decisão de matar, roubar, ajudar. Isso tudo. E não somos castigados por nada disso. A única coisa que castiga é a personagem em si, como ela se sente. Eu acho que é uma coisa que não consegue ser representada de uma forma tão fácil e bem feita como é num videojogo.*

(Participante 5) *A nível de vender os factos históricos, que não se aprenderia... Uma vantagem que os videojogos têm em relação a outros tipos de media é como nós estamos a participar e estamos a ver desenrolar as coisas mais ao nosso ritmo. E conseguimos ter mais conexão com os personagens. Acabamos por conseguir absorver esses factos de uma forma mais natural do que se tivéssemos só a ver um filme. Por exemplo, o facto que ele abordou. Ele disse que ao longo do jogo os sítios seguros iam ficando cada vez mais escassos, é um facto real. Parece que no fim da guerra houve, a insegurança era maior do que no início da guerra. Foi uma coisa que se conseguiu, que ele conseguiu absorver naturalmente. Portanto, sem saber desse facto. Que se fosse num outro tipo de media, às tantas, passaria mais batido.*

(Participante 4) *Sim eu acho que tanto esses factos, que podem ser naturalmente absorvidos e que ficam, são mais retidos. Ou seja, de certa maneira, são melhor representados no jogador. Parte-se muito também da ideia do Subjetivismo. Que é essa ideia. Que para mim o que mais é melhor representado aqui é mesmo a ideia de moralidade. É por isso que estou a falar de subjetivo. Porque é muito difícil, como estavam a dizer, retratar imparcialmente dados históricos. Porque primeiro temos a História contada pelos vencedores e a restante. E também temos a consideração de que nós não vivemos naquela época. Ou seja, nós não tivemos... nós pessoal não temos de tomar decisões sobre as coisas que estão a acontecer nessa época. E podemos simplesmente lembrarmo-nos de considerações que temos por pessoas que viveram, por exemplo, no século XVII para trás. Para nós é um contexto social muito diferente. E o jogo, ao colocar-nos uma posição que nós temos que viver segundo aquelas leis, nós podemos trazer a nossa moralidade para lá, mas no final do dia o jogo mostra-nos, se for fiel ao contexto histórico que está a tentar representar, o jogo deve-nos mostrar que, se calhar, a nossa moralidade vai ter consequências que nós não estávamos à espera. Ou seja, nós estamos a exigir de factos históricos moralidade que não convém aquela sociedade. E assim dá ao jogador uma melhor compreensão de qual era a verdade do momento. Por exemplo, nós acharmos que: eu de facto, não há problema nenhum eu falar com militares. Eles são supostamente as pessoas que nos têm a proteger. E estamos a arriscar a nossa vida só por causa disso. Não é? Quer dizer, acho que há esse tipo de consideração.*

E outros meios podem dizer: de facto o evoluir da guerra trouxe mais perigo aos locais. Mas até estarmos literalmente a tomar decisões: se devo ir aquilo ou não local, é que intendemos de facto o que é que isto significa para as pessoas. Principalmente, individualmente. Porque, eu de facto, é que a História, pelo menos no meu ponto de vista, perde a individualidade e rápido. Retrata sociedades, retrata grupos, retrata forças militares por exemplo que é um grupo até relativamente

grande. Não retrata os indivíduos, a não ser que eles sejam nomeados ou sejam detentores de posse de Poder. Não da sua história.

Nota: o nono participante, não pôde expor a sua entrevista. Mas o seu inquérito está presente nos Inquéritos pós-sessão em Apêndice.

(Fim das entrevistas).

Apêndice 6 - Inquéritos pós-sessão

Nota: os inquéritos foram copiados na íntegra. E apenas houve alterações na formatação da letra e do espaçamento.

Participante 2

Como teve conhecimento deste workshop? (exemplo: os cartazes/flyers, um amigo, etc.)

Folheto afixado no CP2.

O que mais o/a impactou dentro do videojogo? E porquê?

Penso que o que mais me impactou foram as reações que as personagens têm a decisões tomadas pelo jogador. No início, tinha receio de ajudar os outros sobreviventes, assumindo sempre que o pior iria acontecer, mas as personagens reagiam sempre positivamente, tornando-me mais propícia a ajudar. Assim, considero que a persistência do sentimento de solidariedade quando nós próprios atravessamos dificuldades nos diz muito sobre a natureza humana, algo bem retratado neste jogo.

Compreendendo que a guerra civil da Bósnia já decorre no momento do jogo, o que acredita que se alterou na vida das suas personagens durante a guerra? E porquê?

É difícil não dizer “tudo”. Exemplificando, perguntava-me o porquê de não existir um botão que me permitisse avançar um pouco no tempo, sentindo-me aborrecido enquanto esperava pela hora de sair para procurar recursos. No entanto, acabei por me aperceber que, em contexto de guerra, esses momentos de ‘tédio’ são os mais valorizados pelas vítimas.

Do seu ponto de vista, o que é que no videojogo lhe permitiu reconhecer ou sentir a realidade histórica?

Estamos habituados a jogar sempre no papel dos “heróis” prepotentes que salvam o mundo em toda a sua glória, raramente nos colocando no lugar das vítimas impotentes da guerra, algo muito bem explorado neste jogo. As dificuldades para arranjar e gerenciar recursos, escolher quem ajudar e quem deixar de parte, quem roubar, atacar ou matar, são algumas das ações e decisões, por vezes instantâneas, que temos de tomar nestas circunstâncias e acarretar com todas as consequências que estas trarão. Estes fatores providenciam, na minha opinião, uma atmosfera imersiva e realista da guerra.

Que possibilidades gostaria de explorar num futuro para os seus personagens, ou personagem, neste videojogo?

Não sabendo ainda como termina o jogo, tenho muita curiosidade em saber como é que o jogo lida com a retoma das personagens à “normalidade” no pós-guerra ou se isso é sequer explorado pelos criadores.

Participante 3

Como teve conhecimento deste workshop? (exemplo: os cartazes/flyers, um amigo, etc.)

Através do e-mail institucional.

O que mais o/a impactou dentro do videojogo? E porquê?

Os fatores que mais impactaram a minha experiência foi a dificuldade em gerir os recursos (quer por alguns deles serem escassos quer pela dificuldade e perigo em conseguir adquiri-los), a imprevisibilidade daquele ‘mundo’(já que um assalto no período da noite pode alterar completamente o resto da gameplay). Estes fatores impactaram-me especialmente pois transmitem bem como é a realidade de civis numa situação de guerra, a sensação de urgência em fazer as coisas mesclada com cuidado e ‘sangue-frio’ que é necessário ter o constante sentimento de perigo e de impotência tornam o jogo numa experiência bastante angustiante e que certamente me vai fazer refletir durante um tempo.

Compreendendo que a guerra civil da Bósnia já decorre no momento do jogo, o que acredita que se alterou na vida das suas personagens durante a guerra? E porquê?

Para lá do básico (como rotinas e confortos físicos) acho que se alterou a forma como vêm o mundo ao seu redor, pois no período de conflito as prioridades acabam por se inverter e coisas “simples” (como uma corda ou bola para brincar, um fogão para se preparar uma refeição quente ou uma cama onde dormir) acabam por se mostrar muito importantes e que devemos ser sempre agradecidos pelo que temos

Do seu ponto de vista, o que é que no videojogo lhe permitiu reconhecer ou sentir a realidade histórica?

Pessoalmente sinto que os diálogos entre personagens , as mudanças de “ambiente” durante o jogo e os documentos que se encontra durante o jogo(posters , flyers , cartas , etc.) ajudam muito

quer na imersão na história daqueles personagens quer a entender e a absorver melhor o contexto histórico em que os personagens estavam inseridos.

Que possibilidades gostaria de explorar num futuro para os seus personagens, ou personagem, neste videojogo?

Gostaria de ter explorado mais o mapa, pois senti que fui “conservador” “um pouco demais e sinto que acabei por perder oportunidades em prol da segurança, também por causa do meu “conservadorismo” acabei por não ajudar os outros civis tanto quanto gostaria (mesmo por vezes tendo materiais de sobra), então gostaria de explorar melhor os efeitos que ajudar ou não iria afetar a história dos meus personagens a curto, médio e longo prazo.

Participante 4

Como teve conhecimento deste workshop? (exemplo: os cartazes/flyers, um amigo, etc.)

Flyers e por email institucional.

O que mais o/a impactou dentro do videojogo? E porquê?

A capacidade de agência dada ao jogador traz um grau de personalidade e de compreensão mais subjetiva aos dados que nos são apresentados, que potencialmente são baseados em factos reais. Tomar decisões em nome de pessoas em contextos complexos e ver as repercussões das nossas ações tornou a experiência extremamente mais visceral, dado em conta o contexto e a sua gravidade. O jogo, sem culpabilizar o jogador pelo que achou ser a melhor jogada em cada dado momento, mostra-lhe sinceramente o que teria acontecido nesta simulação.

Compreendendo que a guerra civil da Bósnia já decorre no momento do jogo, o que acredita que se alterou na vida das suas personagens durante a guerra? E porquê?

Como descrevem as personagens, a mudança foi criticamente avassaladora, ao ponto da mudança radical das estruturas familiares em que se inserem, dos contactos de amigos e do isolamento social. O contexto da guerra caracterizada no jogo, como a proibição das viagens diurnas e a necessidade de roubo para subsistência, torna o contacto interpessoal impossível e os núcleos de sobrevivência extremamente contidos e limitados, ao ponto da degradação da moralidade em relação às outras pessoas.

Do seu ponto de vista, o que é que no videojogo lhe permitiu reconhecer ou sentir a realidade histórica?

A limitação no contacto interpessoal e as dificuldades sofridas pelos civis são as principais características que me pareceram históricas. O sentimento de ansiedade no virar de cada dia tal como o de enfrentar do desconhecido em cada habitação visitada também.

Que possibilidades gostaria de explorar num futuro para os seus personagens, ou personagem, neste videojogo?

Nota: está no vídeo «partilha de impressões» ⁷⁶.

Participante 6

Como teve conhecimento deste workshop? (exemplo: os cartazes/flyers, um amigo, etc.)

Tive conhecimento deste workshop através das conversas que fui tendo contigo. No entanto notei os flyers que estavam espalhados pelo ICS, e recebi também o cartaz com as informações através de uma colega de curso. Parece-me que a divulgação do evento foi feita de forma bastante eficaz, atraindo alunos de diferentes cursos.

O que mais o/a impactou dentro do videojogo? E porquê?

Foi a minha primeira experiência com um videojogo deste género, então numa primeira fase não me senti muito impactado, visto que perdi algum tempo a tentar perceber como o jogo funcionava, qual o seu principal objetivo. Numa segunda fase, senti-me mais impactado pelas relações estabelecidas entre as personagens, que não tinha a noção que aconteciam. Quer entre as pessoas que viviam na mesma casa, como as que iam aparecendo a pedir ajuda, inclusivamente, uma vez chegaram a aparecer três crianças. Numa das vezes, que uma das personagens saiu de casa, em busca de bens essenciais, deparei-me com outra família, tendo que tomar a decisão de levar a comida da mesma.

Estes são os pontos que me impactaram mais, devido à ~~da~~ empatia e à moral. Embora isto se passe num jogo, um cenário fictício, sabemos que ele pretende retratar um determinado período histórico, onde milhares de pessoas sofreram, morreram [morreram] e viram entes queridos [a] morrer. Outra situação que me tocou bastante foi ver a situação de destruição em que as casas se encontravam, o que para mim, que tenho uma ligação forte ao meu lar, à casa onde cresci, o lugar onde foram criadas a maior parte das minhas memórias, me deixou bastante impactado e

⁷⁶ Esta nota foi escrita pelo participante.

triste. O facto de o jogo ter uma cor bastante escura, se passar maioritariamente de noite também causa grande impacto, acentuando o carácter triste do momento do conflito.

Compreendendo que a guerra civil da Bósnia já decorre no momento do jogo, o que acredita que se alterou na vida das suas personagens durante a guerra? E porquê?

Naturalmente com a chegada da guerra civil da Bósnia, a vida de todas as personagens se altera, o quotidiano altera-se completamente. Passa a não ser seguro sair de casa, a comida e outros bens essenciais passam a ser escassos, tendo de se racionar os mesmos, podendo levar a uma situação egoísta. A saúde mental das personagens também é bastante afetada, uma vez que se vive um momento de incerteza, de medo constante, de fome, de privações, etc. Lembro-me que uma das personagens cometeu suicídio.

Do seu ponto de vista, o que é que no videojogo lhe permitiu reconhecer ou sentir a realidade histórica?

O jogo é desenvolvido com um contexto histórico bem definido, o que me permitiu conhecer mais da Guerra Civil da Bósnia, um tema sobre o qual nunca me debrucei muito, durante os anos de licenciatura e durante o primeiro ano do mestrado. O sentimento de desespero perante a guerra, perante a destruição, sabendo que se trata de um momento da história contemporânea torna a experiência mais intensa, mais profunda.

Permitiu perceber um pouco melhor como é o dia a dia numa guerra, de uma forma mais gráfica, o que pode ser mais atrativo para quem não esteja habituado a trabalhos científicos, levando assim o conhecimento histórico a um público mais alargado. Acrescentar que, eu nunca tinha pensado em encarar um videojogo como um meio de obter conhecimento histórico.

Que possibilidades gostaria de explorar num futuro para os seus personagens, ou personagem, neste videojogo?

Uma coisa que me parece interessante explorar, seria a possibilidade de ver algumas imagens do passado, antes da guerra, de forma a conseguir estabelecer uma espécie de comparação, ter uma maior perceção do que se altera. Da mesma maneira, imagens do futuro, do pós-guerra, nomeadamente das cidades e das suas construções mais emblemáticas. Como será a vida no pós-guerra? Achei muito interessante os diálogos estabelecidos entre as personagens e gostava que existissem mais, conhecendo assim melhor cada personagem, as suas vidas antes da guerra.

Participante 7

Como teve conhecimento deste workshop? (exemplo: os cartazes/flyers, um amigo, etc.)

Um amigo comunicou-me sobre o workshop

O que mais o/a impactou dentro do videojogo? E porquê?

Foi definitivamente o sistema de recurso que demonstra o quão necessário é saúde de um ser humano no tempo de guerra

Compreendendo que a guerra civil da Bósnia já decorre no momento do jogo, o que acredita que se alterou na vida das suas personagens durante a guerra? E porquê?

Acredito que a vida das personagens tenha sido extremamente alterada pelo facto que [sic] as personagens falam o quão diferente é a forma como elas agem e reagem as coisas e sentem e falta da sua família visto que elas estão com amigos dentro daquele momento

Do seu ponto de vista, o que é que no videojogo lhe permitiu reconhecer ou sentir a realidade histórica?

O videojogo fez-me sentir que a realidade histórica é mais importante que a reconhecer pois o jogo é situado num sítio fictício que pouco me importa mas senti grande empatia para com as personagens e as suas ações e decisões que eram extremamente difíceis e calculadas

Que possibilidades gostaria de explorar num futuro para os seus personagens, ou personagem, neste videojogo?

Eu gostava imenso de explorar a forma como o jogo acaba ou como vai ficando mais difícil para tentar perceber o como é que a uma guerra evolui e como as pessoas reagem no final dessa mesma.

Tentar perceber se o fim ilustra uma felicidade pelo seu fim ou uma angústia pelas pessoas que se perderam pelo caminho ou se as duas são válidas

Participante 8

Como teve conhecimento deste workshop? (exemplo: os cartazes/flyers, um amigo, etc.)

Eu tive conhecimento do workshop através de um cartaz no cp1, porém o email a mencionar o workshop também me impulsionou mais para querer participar.

O que mais o/a impactou dentro do videojogo? E porquê?

A liberdade que o jogo me proporcionou, podemos ser os “vilões” ou “heróis” de acordo com as nossas ações no jogo e embora sejamos reprimidos emocionalmente por alguns dos personagens, nada nos impede de tomar certas atitudes para sobreviver. O facto de ser um jogo com múltiplas personagens, diferentes começos e ter um sistema de sobrevivência faz com que o jogo possa ser jogado mais do que uma vez o que além de tornar a experiência menos aborrecida, temos sempre algo novo para descobrir ou novas abordagens para tomar, o que é ótimo em termos históricos pois temos diferentes fontes de informação que podemos usufruir. Portanto, o estilo do jogo também é importante para inserir o jogador numa experiência histórica, se o jogo fosse um jogo mais linear, isto é, mais parecido com um filme, com um enredo e missões já pré-definidas não faria até sentido, na minha opinião, optar por um jogo, pois um filme teria quase o mesmo valor.

Compreendendo que a guerra civil da Bósnia já decorre no momento do jogo, o que acredita que se alterou na vida das suas personagens durante a guerra? E porquê?

A vida dos nossos personagens é mudada do avesso, no meu caso, eu tinha um jornalista que já não se sentia bem em praticar a sua escrita e só queria estar com a família e um cozinheiro que nunca acreditou que a guerra chegaria na sua realidade, agora ambos têm de cooperar e sobreviver. Portanto, a mudança de rotina, o facto de eles pararem de viver e começarem a sobreviver mudou completamente a vida das minhas personagens.

Do seu ponto de vista, o que é que no videojogo lhe permitiu reconhecer ou sentir a realidade histórica?

O facto de não podermos sair de dia por causa dos snipers e termos de sair à noite para vasculhar ou até mesmo roubar outras casas e ao mesmo tempo evitar que sejamos roubados, tendo de lidar com o emocional das nossas personagens, nutrição e procurar soluções para possibilitar o esquema de ter sempre alguém a sair de noite, outro a defender a casa e outro a dormir, fazendo uma espécie de ciclo entres os personagens. Isso, seria de facto uma estratégia bastante válida na vida real. Além disso, o facto de o jogo nos forçar eventualmente a tomar riscos, no sentido em que vamos ter que interagir com outros sobrevivente, que podem ou não ser hostis, isso para um jogador normal seria algo até mesmo óbvio pois qual seria a piada de um jogo manter-se fácil na sua maioria, obviamente faz sentido o jogo ficar difícil no seu passar, mas em termos históricos isto faz todo o sentido, de facto os recursos vão ficar cada vez mais escassos, os civis vão procurar

novas soluções como roubar, comer qualquer tipos de animais e até mesmo matar para poder sobreviver.

Que possibilidades gostaria de explorar num futuro para os seus personagens, ou personagem, neste videojogo?

Eu gostaria de explorar o inverno, embora não tenha chegado a essa fase, acredito que será um bom desafio tanto a nível de gameplay quanto a nível histórico, pois vou ter que sentir e procurar soluções para manter os meus protagonistas quentes, acrescentando uma nova variável à equação.

Participante 9

Como teve conhecimento deste workshop? (exemplo: os cartazes/flyers, um amigo, etc.)

Através do correio eletrónico institucional.

O que mais o/a impactou dentro do videojogo? E porquê?

A necessidade de sobrevivência e os recursos necessários para manter um mínimo de bem-estar. Ajudar-se mutuamente num momento de necessidade e cuidar dos vizinhos e de todos os seres humanos. Ter um filho é muito importante numa altura de cerco. O jogo reaviva qualquer memória do passado se esta se relacionar com a situação, em qualquer momento, apresentada no jogo. Com o aumento dos dias, a situação torna-se difícil, pois os recursos começam a esgotar-se e as pessoas começam a ficar mais feridas e cansadas, o que obriga a personagem a correr riscos. Estas situações de risco têm impacto na vida real quando em perigo.

Compreendendo que a guerra civil da Bósnia já decorre no momento do jogo, o que acredita que se alterou na vida das suas personagens durante a guerra? E porquê?

Tornou a personagem mais responsável pelas suas ações e persuadiu-a a procurar ajuda de todas as formas possíveis. Fez com que a personagem saísse da sua zona de conforto, mesmo quando está ferida e cansada. Isto deve-se à necessidade de sobreviver e de encontrar uma forma de sair do ambiente de cerco, de modo a ultrapassar a fase mais difícil da sua vida vivo e com os amigos e a família que tem.

Do seu ponto de vista, o que é que no videojogo lhe permitiu reconhecer ou sentir a realidade histórica?

O cenário do jogo, que estava destruído, em chamas, partido e escuro, foi o sinal para que o jogador sentisse a realidade histórica da situação de cerco que acontece quando qualquer país está em guerra. A restrição que impede a personagem de sair do abrigo durante o dia e de procurar recursos à noite é mais aterradora de sentir na vida real.

Que possibilidades gostaria de explorar num futuro para os seus personagens, ou personagem, neste videojogo?

A possibilidade de obter algumas ferramentas, como uma pá, desde o início do jogo tornará o jogo um pouco mais rápido e manterá o jogador conectado com o jogo. Pode haver uma forma para armazenar a informação sobre os recursos necessários de acordo com a lista dos mais importantes, dos importantes e dos menos importantes. Isto ajudará o jogador a saber o que tem de fazer primeiro para manter a sua sobrevivência.

[tradução da minha autoria]

Notas:

Os participantes 1 e 5 não entregaram o inquérito inscrito.