

## **VIDEOGAME E CONTEXTOS EDUCACIONAIS: A NARRATIVA DE IMERSÃO EM SITUAÇÕES DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa (1)

*Universidade Federal de Pernambuco. caiotulio costa3@gmail.com*

**Resumo:** A presente pesquisa tem intento de observar a narrativa de imersão em jogos de videogame, com base no estudo de caso do jogo Valiant Hearts, como forma de transporte do jogador para um universo mesclado entre a ficção e a realidade da Primeira Guerra Mundial. Enquadrando-se na conjuntura de jogos e processos de aprendizagem em contextos digitais, a pesquisa busca empreender uma breve análise da narrativa, trazendo à tona aspectos históricos e sua importância para as civilizações. Descreve como se dá a imersão narrativa substancializada no elemento videogame, elencando fatores que consideram o visual, a possível projeção-identificação com as personagens e os relatos históricos da época. Singulariza o jogo de videogame em epígrafe, por suas qualidades e modos de produção com potencialidade suficiente para provocar uma imersão capaz de conduzir o jogador ao palco do contexto histórico ofertado por sua narrativa, atingindo nuances do uso em contexto educacional.

**Palavras-chave:** Videogame, Imersão, Narrativa, Aprendizagem, Valiant Hearts.

### **Introdução**

“Era primeiro de agosto de 1914. Após o assassinato do príncipe Francisco Ferdinando, do Império Austro-Húngaro, o Império Germânico declara guerra contra a Rússia. Por conta das alianças estabelecidas, a França se prepara para o conflito. Algumas horas depois do anúncio de mobilização geral, os civis alemães que vivem no país francês são coagidos a deixar o país. Karl é um deles.

Na manhã ensolarada desse mesmo dia, o alemão recolhe feno na fazenda em que mora, em *Saint-Mihiel*, quando as buzinas de duas bicicletas de oficiais do exército francês ecoam pela cidade. Os sinos das igrejas dobram em som ensurdecido e confunde-se com o choro da esposa de Karl, a francesa Marie, e de seu filho recém-nascido, Victor. Sendo forçado a abandonar sua família e escoltado de volta à Alemanha, Karl se vê envolto em uma realidade nunca imaginada, sem a menor ideia de quando seguraria seu filho, em seus braços, outra vez. Emile, o pai de Marie e sogro de Karl, sente-se impotente por não poder fazer nada além de prometer, ao jovem alemão, que cuidaria de sua esposa e de seu filho, até a situação na Europa se normalizar. Entretanto, alguns dias depois da partida de Karl, Emile, um senhor de idade que jamais havia empunhado uma arma antes, é convocado para a artilharia do exército francês, na linha de frente. Sendo obrigado a deixar sua família para lutar por sua

pátria, um Emile de coração pesado se vê imerso em um turbilhão de sentimentos que o desnorreia, não tendo ideia do que estaria por vir.”<sup>1</sup>

O texto entre aspas poderia ser roteiro de um drama da sétima arte, enredo de radionovela, ou até mesmo trama de literatura. Entretanto, trata-se de um trecho da narrativa do jogo de videogame, desenvolvido para homenagear o centenário da Primeira Guerra Mundial, “*Valiant Hearts*”. O objeto de estudo do presente trabalho é a narrativa de imersão proporcionada pelo jogo. Os personagens apresentados, o contexto em que estão inseridos, o conjunto de fatores técnicos, audiovisuais, de produção e de estética podem-se mostrar essenciais para provocar empatia nos jogadores e transportá-los para um universo mesclado de ficção e realidade da Primeira Guerra Mundial.

A importância da pesquisa e a justificativa da escolha do presente tema partem da hipótese de que, quando os jogadores se deparam com uma narrativa trabalhada em diversos âmbitos, que vão de trilha sonora ao visual, o processo de imersão tende a ser facilitado. Isso pode fazer com que o jogador se projete dentro da perspectiva histórica que é ofertada pelo jogo. Felicidade, tristeza ou êxtase podem ser apenas alguns dos sentimentos despertados pela conexão íntima com a narrativa. E essa tecnologia da informação e da comunicação, quando alinhada à processos de ensino-aprendizagem em contexto educacional, tem a potencialidade de agir como reforço do conteúdo já explorado em ambientes de sala de aula.

## **Metodologia**

A metodologia de pesquisa aplicada ao estudo de caso se utiliza de pesquisas, trabalhos acadêmicos e autores que abordam jogos eletrônicos, imersão e narrativa. A revisão bibliográfica e a categorização dão subsídios para o desenvolvimento deste trabalho. Pesquisas que utilizam, como tema central, a relação entre videogames e indivíduos têm espaço privilegiado na elaboração de teorias presentes nesse artigo, assim como autores que elencam a aprendizagem baseada em jogos digitais.

## **Discussão**

Para uma melhor percepção desse possível deslumbramento com o universo mesclado de ficção e realidade, o presente trabalho é dividido em duas frentes teóricas. A primeira, tem o intuito de apresentar uma breve análise da narrativa, trazendo um breve apanhado histórico. A segunda, aborda os conceitos de imersão propostos por autores que trazem noções desse

---

<sup>1</sup> Referência retirada da introdução jogo ‘*Valiant Hearts: The Great War*’

transporte no âmbito dos videogames.

### **A narrativa**

A ideia de narrativa está presente na cultura do homem desde os seus primórdios, nas primeiras civilizações. Por meio de gestos, grunhidos e pinturas rupestres, por exemplo, era possível representar a cultura de uma época (GOMES, 2005).

De acordo com Cagliari (2009), os primeiros indícios de sistemas de escrita originaram da Suméria e foram influenciados pelos povos da Mesopotâmia (p. 1). É plausível pensar, inclusive, que os primeiros sinais de interação entre os seres humanos - que foram desenvolvidos a partir da necessidade de se viver em sociedade - também incorporaram diferentes métodos de narrar o mundo a sua volta.

Quando o homem ensinava para os mais novos as noções de poder, caça, sobrevivência e demais tópicos pertinentes à época, a linguagem utilizada era transmitida por meio de exemplos vividos, histórias e situações enfrentadas pela geração anterior. Toda essa vivência foi crucial para o perpetuar da espécie, pois ao aprender com a geração passada, a geração posterior atuava com uma carga cultural acumulativa. Por exemplo, após compreender que para capturar certo animal era necessário um número mínimo de cinco homens, a ação de caça tornava-se mais fácil. Entretanto, talvez para a geração anterior, chegar a essa conclusão pode ter custado a vida de membros daquela comunidade. Nesse âmbito, a narrativa foi elementar para que a espécie se perpetuasse.

Com o advento da escrita e a transição de períodos históricos, as primeiras grandes civilizações contribuíram para ampliar os conceitos da narrativa, portanto, também é possível afirmar que os métodos de narrar o mundo a sua volta acompanharam esse desenvolvimento. Esse mesmo desenvolvimento nos levou à prensa de Gutemberg na Alemanha de 1450, sistematizando o conhecimento em escala, até as transformações pelos meios digitais.

Narrativa é um conceito chave nessa pesquisa porque é através dela que a imersão no mundo em que vivemos ocorre. E, em adição, em mundos ficcionais e realidades virtuais que podem contar com narrativas, como é o caso dos videogames, por exemplo, esse mesmo conceito faz-se presente para que se compreenda o processo de imergir. Contar histórias pode ser uma das formas mais importantes de afirmarmos nossa humanidade e compartilharmos conhecimento.

## Imersão

Quando se lê um romance, os leitores tendem a tomar lados e formar sua própria opinião a respeito dos acontecimentos durante a leitura. Como isso aconteceu? Quem está falando a verdade? Será que esta personagem seria capaz disso? Muitas vezes temos, nos livros, narrativas literárias que instigam o leitor a uma série de sentimentos. Com a curiosidade e o desejo de desbravar a história, podemos nos sentir aliviados, felizes, ensandecidos, ou, até mesmo, magoados com as personagens e suas ações.

Ao assistir um filme, o espectador também pode reagir com indagações como no caso da leitura de um romance. Em adição, a audiência também, até involuntariamente, pode torcer para que um personagem triunfe, emocionando-se com outros ou até mesmo vibrando de alegria por uma dificuldade vencida. Muitas vezes a carga de subjetividade do indivíduo pode ditar essas relações, efêmeras ou não.

Esses dois exemplos de narrativa literária e fílmica, em que conjunto dos sentimentos provocados nos seus respectivos leitores e espectadores, são chamados de imersão narrativa. O fato de sentir alegrias, dúvidas, tristezas e até raiva, por exemplo, podem ser originados, inicialmente, do que as próprias personagens presentes em uma narrativa estão sentindo. Essa empatia pode garantir o sucesso da imersão, pois é, inclusive, possível sentir o que os personagens sentem. E isso pode nos fazer interagir com outra realidade, muitas vezes fictícias, que ao aticar nossa imaginação, permite-nos vivenciar experiências que não são do cotidiano regular. Murray (2003) constata que “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma” (p. 102). E, partindo do pressuposto de que a utilização de jogos, digitais ou não, no ensino costuma agradar e motivar alunos, Wangenheim (2009) afirma que essas ambiências eletrônicas ofertadas pelo jogo são atraentes e capturam a atenção do jogador ao oferecer desafios que exigem níveis variados de interação, inclusive do âmbito cognitivo.

Santaella (2005), afirma que, quanto mais uma narrativa é desenvolvida no ambiente tecnológico, ou seja, utilizando artifícios e recursos para desenvolver um filme ou jogo, mais um indivíduo tem chances de imergir.

Há muitos fatores que contribuem para que essa imersão narrativa ocorra. Por vezes um simples detalhe, por outras, um complexo onde toda a trama se amarra. Por exemplo, quando a equipe de produção de jogos responsáveis

pelo *design* de som e trilhas sonoras criam parte da identidade do jogo, essas particularidades são essenciais para que esse processo ocorra, mesmo que essa não tenha sido intenção primária. Dentro de uma cena-chave ou de um momento dramático, a música dos jogos é capaz de deixar uma simplória descoberta impactar como um momento de revelação (Murray, 2003, p. 63).

Além dos estímulos audiovisuais e do mundo possível que detém suas próprias regras implícitas de navegação nos videogames, há outros fatores e critérios que também merecem ser mencionados como decisivos para que ocorra imersão. Dentre eles, está a sincronia corporal proposta por Gregersen e Grodal (2009, p. 65), que afirma que, a partir do momento em que o jogador projeta sua imagem corporal para dentro do mundo simulado no videogame, esta torna-se como uma espécie de extensão virtual do próprio corpo. Essa sincronia, baseada no tempo de resposta entre os comandos do controle e a ação refletida na tela, é o conceito que faz com que a imersão se torne mais natural. Essa integração entre real e virtual, utilizando de linguagens diversas, acaba por colocar o homem em situação de fascínio (JOBIM E SOUZA, S.; GAMBA JR, N., apud BARBERO, 2000)

No fim das contas, percebe-se que o processo de imersão não é apenas um tipo de deslocamento do jogador para o universo fictício, mas é também o reflexo da participação naquele mundo fantástico, onde se tem empatia pela narrativa, objetivos e opções oferecidas pelo jogo.

Dando continuidade à discussão do processo de imersão, é importante mencionar também, que além dos minuciosos detalhes que permitem essa simulação de realidade no virtual, há formas distintas desse método se concretizar e dos indivíduos terem experiências com ela. Seguindo os conceitos propostos por Arsenault (2005), para os videogames, existem três tipos de imersão que podem afetar o jogador: Sensoriais, Sistêmicas e Ficcionalis.

A primeira tem foco nos estímulos sensoriais, em especial, a visão e o tato. A visão, de acordo com o que o jogador se depara na tela, e o tato, com os comandos dados para a mecânica do jogo. Murray (2003) afirma que, nesse processo, há presença de *quarta parede*, termo oriundo do teatro, que diz respeito à barreira invisível que separa o mundo virtual do real, que no caso, é a tela do aparelho de TV ou monitor. Essa imersão pode ser exemplificada como a concentração que o jogador deve ter, para executar uma sequência de comandos no controle do videogame, no intuito de seu personagem virtual vencer alguma adversidade e



prosseguir na narrativa/enredo do jogo.

No contexto educacional, esse processo sensorial se destaca quando através da interação, motivação e descoberta, o jogador assimila, muitas vezes de forma cognitiva, o conteúdo de um jogo específico, que facilita a aprendizagem (PRIETO et al, 2005). De forma ativa, lúdica, colaborativa e em muitos casos cooperativa, a inserção de jogos eletrônicos em contextos educacionais contempla, por exemplo, uma geração que tem a tecnologia como ubíqua em sua realidade. Nessa instância, agir com o pensamento digital ao invés do analógico faz toda a diferença nas relações e processos de ensino-aprendizagem. E, segundo Mattar (2010), fazer parte dessa cultura digital integralmente é um caminho essencial para desenvolver novas maneiras de processar informações.

A segunda forma de imersão, a sistêmica, é ligada diretamente às regras implícitas do jogo e ao mapa mental de navegação que vai se formando a partir da experiência de progresso do jogo. Diz respeito ao envolvimento cognitivo com as mecânicas da realidade alternativa e ao entendimento do ambiente para tornar a experiência mais acessível e pujante. Um exemplo desse processo é o de um jogador que, após aprender os controles básicos do jogo, a partir de uma espécie de tutorial ou não dentro da realidade fantástica, aplica o aprendizado para aproveitar o máximo da narrativa do videogame e progredir na história.

Já a terceira forma, a chamada ficcional, consiste de um processo que pode ser um dos únicos que funciona e age mesmo quando o jogador está distante da realidade virtual, pois diz respeito ao envolvimento com a trama e possíveis hipóteses, justificativas e motivações das personagens da narrativa. Nesse quadro, o indivíduo é imerso na empatia com a história do jogo. E, mesmo quando está desconectado, podem surgir pensamentos e indagações a respeito da expectativa em saber dos desfechos narrativos. Diante dessa situação, os processos de assimilação de conteúdo tendem a se consolidar de forma mais espontânea e lúdica. É o conteúdo do jogo tornando-se pauta da rotina dos jogadores mesmo quando os mesmos estão fora do contexto de sala de aula. Massarolo e Mesquita (2014) completam que essas formas de imersão ajudam na compreensão dos elementos envolvidos no processo de envolvimento do sujeito nas realidades ficcionais (p. 56).

Após os conceitos de imersão narrativa apresentados neste ponto, faz-se necessário apontar a aplicação dos mesmos no estudo de caso, de forma que estes dialoguem entre si e sejam respaldados para uma melhor compreensão.

## Ubisoft Montpellier

Localizada no sudeste francês, o estúdio Ubisoft Montpellier foi criado em 1994, como filial e ramo da *Ubisoft Entertainment S.A.* Apostando em seu diferencial: uma junção entre dinâmicos modos de jogar e um visual artístico oriundo da mentalidade criativa do coração da cultura de seus integrantes, o estúdio focou, desde o início, no conteúdo criativo. Foi, então, que em 2010, os primeiros planos para ‘*Valiant Hearts*’ começaram a ser forjados dentro da produção do estúdio. Paul Tumelaire, diretor de arte e artista em muitos dos jogos da Ubisoft Montpellier, começou a desenhar os personagens junto de Yoan Fanise, outro veterano do estúdio e diretor de conteúdo e áudio no jogo.<sup>2</sup>

Adrian Lacey, o diretor de desenvolvimento de propriedade intelectual da Ubisoft Montpellier, declarou que, levar a proposta de ‘*Valiant Heart*’ adiante era um real desafio, porque era novo e não bem definido, especialmente, quando se tinha, aparentemente, elementos incongruentes como um mundo, ao estilo das histórias em quadrinhos e um tema tão contundente e doloroso como a Primeira Guerra Mundial<sup>3</sup>. Entretanto, graças a uma equipe talentosa de *designers* e artistas, foi possível demonstrar a intenção emocional e a poderosa narrativa do jogo. O grupo desenvolvedor, constantemente encorajado a sofrer os riscos criativos, almejava levar a experiência emotiva do jogador para outro nível.

Lançado em 2014, em homenagem ao centenário da Primeira Guerra Mundial, o jogo 2D side-scrolling<sup>4</sup> de aventura e puzzle<sup>5</sup> ‘*Valiant Hearts*’ gira em torno de destinos cruzados, em um mundo aos pedaços desolado pela guerra, baseado em testemunhos e cartas que jamais foram enviadas na época. Os personagens apresentados tentam sobreviver e triunfar sobre o horror da Primeira Grande Guerra, pelas verdes florestas do interior da França, às úmidas e escuras trincheiras e campos nevados no campo de batalha. Em ‘*Valiant Hearts*’, as vidas dessas personagens se unem de forma indissociável no decorrer do jogo, onde sentimentos distintos recaem sobre cada um deles (personagens) enquanto preservam sua natureza humana diante dos horrores da guerra.

## Imersão em *Valiant Hearts*

---

<sup>2</sup> Retirado do blog oficial da Ubisoft.

<sup>3</sup> Retirado do blog oficial da Ubisoft.

<sup>4</sup> Gênero de jogo eletrônico onde a ação é vista lateralmente e os personagens tendem a se mover para esquerda ou direita.

<sup>5</sup> Quebra-cabeças dinâmicos e interativos, que quando montados ou concluídos, garantem o progresso na narrativa.

Ao entrar no mérito da imersão narrativa em *'Valiant Hearts'*, é preciso atentar ao foco sobre cinco personagens comuns tragadas para dentro de um conflito inesperado. A desenvolvedora, por uso do jogo, busca “fazer com que se sinta a lama sob os pés e a agonia de talvez jamais tornar a ver um ente querido, como na guerra” (FERREIRA, 2017).

Se Murray (2003) afirma que ser transportado para um lugar simulado é prazeroso, até mesmo independente do conteúdo da fantasia, em *'Valiant Hearts'*, os elementos responsáveis por esse transporte são evidentes e especiais para que ocorra a imersão. Adicionando à discussão, Gomes (2003), afirma que “a imersão do espectador através de um movimento de projeção-identificação com os personagens e suas motivações é a chave para a compreensão da narração e de certo modo, de toda a linguagem do formato” (p. 27).

Ao longo do progresso da narrativa, o jogador se depara com a mecânica de objetos colecionáveis dentro da realidade do jogo. Cada estágio ou nível tem escondido objetos dos mais diversos tipos e que representavam a rotina da época. Para achá-los, é necessário explorar bem o ambiente onde os personagens estão inseridos. Por exemplo, quando em controle do personagem Emile, na pequena cidade francesa de Neuville-Saint-Vaast, é preciso fugir de uma tropa de soldados inimigos. Nesse momento, é possível achar o item colecionável periscópio. Ao acionar o botão de ação para pegar o objeto, o jogador se depara com uma tela pausada contendo uma foto de um periscópio de verdade e uma caixa de texto explicando o objeto, seu uso e contexto. Essas pequenas doses de veracidade podem estreitar os laços entre ficcional e real, possibilitando a imersão. E, em contexto educacional, pode trazer novas significações de aprendizado a respeito da época retratada pelo jogo, assim como costumes, hábitos e demais características que transformam esse aprendizado de forma lúdica em situação de fascínio.

A trilha sonora pode ser também um fator importante para que ocorra imersão narrativa em videogames. *'Valiant Hearts'* não é exceção quando se trata da carga dramática e peso que o som pode ter sob os jogadores. A música dos pianos, em conjunto com um triste acontecimento, tem o poder de tocar o sentimento dos mais duros. A identidade do jogo é composta também de som. E além da trilha sonora, os sons da artilharia, dos tanques, dos choros de crianças, das raras risadas e da tranquilidade, são critérios decisivos para que essa imersão aconteça de forma eficiente. Para manter a autenticidade, a equipe desenvolvedora responsável pelo áudio se encaminhou a Verdun, cidade francesa palco de um dos acontecimentos mais significativos da Primeira Guerra



Mundial, para gravar sons, ruídos ambientes e a paisagem sonora do local para posteriormente inserir dentro do jogo.

O visual de *'Valiant Hearts'* não afeta apenas a narrativa do jogo, mas rege profundamente a imersão do jogador nessa realidade simulada. A partir dos momentos em que as fardas dos soldados e suas armas, os vales verdes da Europa e o céu estrelado de uma noite fria e a expressão triste de famílias separadas pela guerra entram em vigor, o jogador poderá ser capaz de sentir a carga emocional e viva dessa realidade, compreendendo ainda mais os objetivos e motivações de cada personagem.

Trazendo mais uma vez à tona os conceitos de Arsenault (2005) sobre as formas distintas de como o processo de imersão pode se concretizar e afetar os indivíduos, faz-se necessário identificá-las no estudo de caso de *'Valiant Hearts'*.

### **Imersão Sensorial**

A imersão sensorial, que diz respeito nesse âmbito principalmente ao tato e visão, pode ser identificada, aqui, na concentração do que se deve fazer para progredir na história do jogo (ver figura 1). Como exemplo, pode-se citar as partes onde os personagens principais tem de se esconder das tropas inimigas atrás de arbustos, cercas e barreiras para não serem avistados e capturados. Outro caso se dá quando o jogador tem de estar atento aos movimentos dos inimigos na tela do vídeo, para evitar um possível combate.

Essa concentração necessária, que marca a integração do real e virtual, eleva a imersão em contexto de ensino-aprendizado por uma forma espontânea de assimilação de conteúdo, que de forma lúdica se estabelece.

Figura 1 – Jogadores concentrados em imersão sensorial



Fonte: Imagem retirada do portal canadense Toronto Sun<sup>6</sup>

### **Imersão Sistêmica**

<sup>6</sup> Imagem retirada do link disponível em em <<http://www.torontosun.com/2013/06/12/gamers-have-better-visual-memory-study>>. Acesso em 01.Jul. 2018

Já quando se aborda o caso da imersão sistêmica, que consiste no mapa mental de regras implícitas no jogo, ‘*Valiant Hearts*’ nos dá o exemplo do treinamento do personagem Emile, que ao chegar na central do exército da cidade francesa de Saint-Mihiel, apresenta ao jogador uma das primeiras chances de desenvolver um envolvimento cognitivo. Nessa parte, que é uma das iniciais, o jogador é instruído por meio de comandos explicados pelo próprio jogo, a aprender a como lançar uma granada. Esse ensinamento é importante para que futuras adversidades que possam aparecer ao longo da narrativa sejam vencidas. Entretanto, as explicações sobre como utilizar as mecânicas do lançamento de granadas dessa realidade alternativa apenas acontecem nesse trecho específico. No caso do console<sup>7</sup> da *Sony, PlayStation 4*, pressionando um botão do controle para “ativar” a tela de lançamento, em seguida, mirar com os botões direcionais o trajeto pontilhado que a granada fará, e por último, pressionando o botão “X” para que o lançamento seja feito (ver figura 2).

Figura 2 – Treinamento da personagem em tutorial de mecânicas do jogo



Fonte: Imagem retirada do jogo *Valiant Hearts*.

## **Imersão Ficcional**

Por fim, há a ficcional, que diz respeito a identificação do jogador com a narrativa do jogo. Enquanto a narrativa se desenvolver, as motivações dos personagens podem ser compreendidas. Especulações acerca fim do jogo podem tomar espaço e serem pensadas pelo jogador mesmo quando longe do aparato tecnológico. Pensar em uma narrativa eletrônica quando não se está em contato direto com a mesma caracteriza esse tipo de imersão. É onde o processo de assimilação do contexto histórico pode se tornar mais valioso na perspectiva do ensino-aprendizado.

## **Considerações Finais**

<sup>7</sup> Termo utilizado para definir os aparelhos de videogame

‘*Valiant Hearts*’, com os detalhes que podem provocar uma realidade imersiva para o jogador, é uma viagem histórica pelo passado de nossa sociedade. É também um resgate de sonhos, desejos, aventura e compaixão por pessoas que viveram a época da Primeira Guerra Mundial. Desses muitos, apenas alguns tiveram a oportunidade de se reencontrar nos braços de suas famílias e amigos, muitas vezes, com sequelas irreparáveis (físicas ou mentais). Entretanto, aliados aos bravos guerreiros que tiveram suas rotinas estraçalhadas pela guerra no jogo, o jogador pode se deparar com a ideia de que mesmo que os corpos, fictícios ou não, tenham retornado ao pó, o sacrifício ainda vive. Nos esforçar para estimar memórias e não esquecer seus valentes corações pode ser considerado o intento do jogo.

Baseando-se em teorias sobre a imersão, tornou-se possível compreender como as histórias presentes nos jogos de videogames podem garantir um hipotético transporte do jogador para um universo mesclado de ficção e realidade. Pôde-se também captar os pré-requisitos necessários ao jogador para que sua imersão em realidades simuladas possa ocorrer. A partir dessas considerações teóricas e do conteúdo visto, o estudo de caso conseguiu se desenvolver. O uso de *Valiant Hearts* em contexto educativo pode se adequar, devido ao teor, em diversas áreas distintas. Se a criatividade e interatividade são os fenômenos que regem essas relações, o pensamento digital que acompanha essa sociedade contemporânea conectada em que vivemos pode trazer essa flexibilidade e aplicabilidade no ensino-aprendizagem. Se a tecnologia tem o poder de pôr o homem em situação de fascínio, a imersão tem a possibilidade de compartilhar conteúdos de forma lúdica.

Considerando a abordagem sobre narrativas, videogame e imersão, foi possível ter no jogo ‘*Valiant Hearts*’ a aplicação de teorias propostas anteriormente, vide revisão bibliográfica e categorização. Aqui, foram demonstradas as singularidades do título em questão, considerando sua produção, desenvolvimento e história. Dentro desses aspectos, as qualidades e o potencial de imersão, capaz de conduzir o jogador ao palco do contexto histórico, foi ofertado por sua narrativa.

Diante dos resultados das aplicações realizadas, pode-se perceber que, a imersão é possível e pode ocorrer a partir do uso de diversos recursos dentro da narrativa, o que pode comprovar que os objetivos da pesquisa realizada puderam ser alcançados. Entretanto, é importante ressaltar que a compreensão da imersão tratada ao longo da pesquisa não exclui outros meios pelos quais um jogador se conecta a uma realidade simulada. Mas, é plausível

considerar que o trabalho agrega a discussão sobre o tema.

Ouvir o som real dos tiros da artilharia; sentir a ríspida e gelada chuva no rosto indo de encontro à lama das trincheiras, rescender o cheiro da pólvora molhada e vivenciar a taquicardia do calor da vitória ou da derrota, foram experiências reais dos milhares que se viram na realidade da Primeira Guerra Mundial. Entretanto, a possibilidade de compreender o que se passava na mente de muitos que lá estavam pode reproduzir a sensação do mundo real ao se imergir nesse universo construído de experiência, narrativa e sentimentos.

## Referências

ARSENAULT, D. **Dark Waters: Spotlight on Immersion**. In: Game on North America 2005 Conference Proceedings, 2005, p. 50-52.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1988.

CAGLIARI, C. L. **A história do alfabeto**. São Paulo: Paulistana, 2009. 108 p.

GOMES, A. L. **O tempo tece o verbo na voz: o contador de histórias e as memórias de leitura**. Revista Vivência, Natal, n. 29, p. 23-32, 2005.

GREGERSEN, A.; GRODAL, T. **Embodiment and interface**. In: PERRON, B.; WOLF, M. (org.). The video game theory reader 2. New York: Routledge, 2009

JOBIM E SOUZA, S.; GAMBA JR, N. apud BARBERO, M. **Novos suportes, antigos temores: tecnologia e confronto de gerações nas práticas de leitura e escrita**. In: Rev. Bras. Educ. vol. 21. Rio de Janeiro. 2002.

MASSAROLO, João; MESQUITA, Dário. **Imersão em realidades ficcionais**. In: Revista Contracampo, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 46-64

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. **Os espaços líquidos na cibermídia**. In: Revista Compós, 2005.

FERREIRA, C. E. É possível reinventar a guerra nos videogames. 2017 <<https://www.voxel.com.br/jogo/valiant-hearts-the-great-war/analise.htm>>

WANGENHEIM, D. Revisão Sistemática Sobre Avaliação de Jogos voltados Para Aprendizagem de Engenharia de Software no Brasil. In: FEES - Fórum de Educação em Engenharia de Software, 2009

PRIETO, L. M., et al. **Uso das Tecnologias Digitais em Atividades Didáticas nas Séries Iniciais**. Porto Alegre, v. 3, n. 1, p.1-11, maio 2005.

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

(83) 3322.3222

[contato@conedu.com.br](mailto:contato@conedu.com.br)

[www.conedu.com.br](http://www.conedu.com.br)