

# IV SEMANA DO CONHECIMENTO

COMPARTILHANDO E FORTALECENDO REDES DE SABERES

6 A 10 DE NOVEMBRO DE 2017



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo

Relato de Caso

## A REPRESENTAÇÃO DAS FORÇAS ARMADAS NA FRANQUIA DE JOGOS DIGITAIS CALL OF DUTY

**AUTOR PRINCIPAL:** Ruggiero Moreira.

**CO-AUTORES:**

**ORIENTADOR:** Marlise Regina Meyrer.

**UNIVERSIDADE:** Universidade de Passo Fundo (UPF).

### INTRODUÇÃO:

A Segunda Guerra Mundial, foi um dos conflitos mais violentos e emblemáticos da história, levando a transformações sociais, políticas e econômicas em nível mundial, cujos efeitos ainda se fazem presentes, assim, é natural que as forças armadas que combateram durante a guerra sejam lidas e representadas de diversas formas e em diversas mídias durante o decorrer da história. A utilização dos jogos digitais para tal função está crescendo cada vez mais, fato que é demonstrado pelas cifras da indústria dos video games, que, em 2016, manteve um público de dois bilhões de pessoas (MCKANE, 2016) e que computou um rendimento de US\$ 101 bilhões (NEW ZOO, 2017). Assim, entendemos que é de suma importância que compreendamos como são trabalhadas as narrativas dos jogos digitais, que utilizam as Forças Armadas em conflito durante a Segunda Guerra Mundial, como pano de fundo, e como estes temas influenciam na construção do ideário coletivo sobre o assunto.

### DESENVOLVIMENTO:

Para esta pesquisa, utilizaremos como fonte, exclusivamente, First Person Shooters, popularmente conhecidos como FPS da franquia Call of Duty, uma das maiores franquias de jogos digitais das últimas décadas. A franquia lançou ao mercado quatorze títulos de video games, destes, sete utilizam o tema da Segunda Guerra Mundial como material para sua narrativa, sendo que escolhemos como material para a presente análise os quatro principais: Call of Duty, Call of Duty 2, Call of Duty 3, Call of Duty: World at War.

Os jogos Call of Duty e Call of Duty 2 são desenvolvidos pela empresa Infinity Ward, enquanto os jogos Call of Duty 3 e Call of Duty: World at War são desenvolvidos pela

# IV SEMANA DO CONHECIMENTO

COMPARTILHANDO E FORTALECENDO REDES DE SABERES

6 A 10 DE NOVEMBRO DE 2017



Treyarch, porém, apesar de serem desenvolvidos por estes estúdios é a empresa Activision Publishing, Inc. que é dona da "IP" (Intellectual Property) , direitos autorais, de Call of Duty e também distribuidora do produto. Os jogos Call of Duty e Call of Duty 3 foram exclusivos de certas plataformas, computador e Play Station 2 respectivamente, e Call of Duty 2 e Call of Duty World at War, foram lançados ao mercado em multi-plataformas (Play Station 2 e 3, XBOX 360 e One, Computador) (KALOR, 2017).

Na franquia Call of Duty, diferentemente da maioria dos demais video games, o jogador controla mais de um personagem durante a narrativa, sendo que as histórias entre os personagens não estão estritamente interligadas e se colocam em lapsos de tempo e espaço. A mudança de personagens, é fator crucial para a escolha da franquia, pois, com ela, podemos analisar um maior número de representações das forças armadas através desta alternância de personagens (que alternam entre soldados dos EUA, da URSS, Inglaterra).

A primeira parte metodológica será a execução e análise isolada de cada video game, visando identificar as representações e os discursos que são feitos sobre as forças armadas, assim, o arrolamento e análise dos principais aspectos e conceitos envolvidos na a execução dos jogos se pautará em: análise da narrativa histórica, identificação dos principais elementos audiovisuais (caracterização dos locais, caracterização dos personagens, utilização da linguagem e de termos nas respectivas línguas nativas) análise de gameplay, elementos pré e pós gameplay (cutscenes , telas de loading , créditos, conteúdo extra).

Após a análise individual, será feito um cotejo entre os dados elencados sobre cada jogo, para, assim, buscarmos compará-los e identificarmos possíveis mudanças e/ou permanências nos discursos e nas representações. Além das comparações entre os video games, faremos uma investigação e comparação entre os dados retirados dos jogos e as fontes historiográficas sobre o período.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Sendo parte do Trabalho de Conclusão de Curso, homônimo, o presente resumo apresenta apenas resultados parciais sobre a pesquisa, tendo em vista que a mesma encontra-se ainda em andamento, sendo necessário um aprofundamento maior no cotejo entre as diversas fontes.

## REFERÊNCIAS:

KALLOR. Giant Bomb. Call of Duty. Disponível em: <https://www.giantbomb.com/call-of-duty/3025-82/> Acesso em: 21 de junho de 2016.

MCKANE, Jamie. My Gaming. There are 1.8 billion gamers in the world, and PC gaming dominates the market. Disponível em: <https://mygaming.co.za/news/features/89913->

# IV SEMANA DO CONHECIMENTO

COMPARTILHANDO E FORTALECENDO REDES DE SABERES

6 A 10 DE NOVEMBRO DE 2017



[there-are-1-8-billion-gamers-in-the-world-and-pc-gaming-dominates-the-market.html](http://there-are-1-8-billion-gamers-in-the-world-and-pc-gaming-dominates-the-market.html)  
Acesso em: 21 de junho de 2016.

NEW ZOO. The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 With Mobile Taking 42%. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/> Acesso em: 20 de abril de 2017.

**NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa):** Número da aprovação.

**ANEXOS:**

Poderá ser apresentada somente uma página com anexos (figuras e/ou tabelas), se necessário.