



Boletim do Tempo Presente - ISSN 1981-3384

A resistência em jogo: estratégias de representação da Shoah nos jogos independentes
Attentat 1942 e Through the Darkest of Times

José Otaviano da Mata Machado^I

Resumo: Ainda que a Segunda Guerra Mundial tenha sido uma ambientação privilegiada pelos jogos digitais que tematizam o passado histórico, a Shoah se constituiu enquanto uma notável ausência nestes títulos. O presente artigo parte de um levantamento de possíveis justificativas para a recusa dos jogos digitais em representarem a Shoah, sustentado nas discussões de Pfister (2018), Kingsepp (2007), Galloway (2004), McMillan (2020), Frasca (2000) e Didi-Huberman (2020), para em seguida investigar as estratégias articuladas por dois jogos recentes que tematizam a resistência ao regime nazista: *Attentat 1942* e *Through the Darkest of Times*.

Palavras-chave: *Game studies*; Estudos da Shoah; Indie games.

The resistance at play: strategies for the representation of the Shoah in the indie games
Attentat 1942 and Through the Darkest of Times

Abstract: Even though the Second World War has been a preferred setting of video games that seek to portray the historical past, the Shoah has become a notable absence in such titles. This article departs from an assessment of possible justifications for why digital games refuse to represent the Shoah, based on previous discussions by Pfister (2018), Kingsepp (2007), Galloway (2004), McMillan (2020), Frasca (2000) and Didi-Huberman (2020) and moves on to investigate the strategies deployed by two recent games that surround the theme of resistance against the Nazi regime: *Attentat 1942* and *Through the Darkest of Times*.

Keywords: Game studies; Shoah studies; Indie games.

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES ATTENTAT 1942 E THROUGH THE DARKEST OF TIMES

MACHADO, J. O. M.

Desde *Castle Wolfenstein* em 1981 até alguns dos mais recentes títulos de grandes franquias como *Call of Duty* e *Battlefield*, a Segunda Guerra Mundial se mostrou um tema privilegiado por jogos que buscam a ambientação de um passado histórico. Estes jogos, historicamente, foram marcados por uma questionável pretensão ao “realismo histórico”, definido por Salvati e Bullinger como uma “autenticidade seletiva”.^{II} Porém, entre tantos esforços de traduzir a Segunda Guerra Mundial para mecânicas de jogos digitais, uma ausência se faz particularmente notável: a Shoah. Em meio a inúmeras recriações “realistas” de armas, reproduções de documentos e ambientações históricas, a “autenticidade seletiva” dos games da Segunda Guerra Mundial na maior parte das vezes deixa de fora de sua seleção as perseguições étnicas e políticas, a experiência judaica e a realidade dos campos de concentração e extermínio. Pfister, ao comentar o game *Call of Duty: World War II*, reconhece que “referências ao Holocausto são reduzidas a um curtíssimo vislumbre de onze segundos de uma foto de um campo de concentração de prisioneiros. O narrador sequer menciona o Holocausto”.^{III} Kingsepp, partindo das teorizações de Baudrillard sobre hiper-realidade para discutir jogos FPS sobre a Segunda Guerra Mundial, afirma que

[...] não há câmaras de gás, nem guetos e nem campos de concentração. Nenhum trem destinado à logística militar no front oriental será aproveitado para o transporte de judeus para lugares como Treblinka (que, é claro, não existe nesse mundo perfeito). Há apenas os caras do bem e os caras do mal, e é claro que os caras do bem sempre vencem.^{IV}

Kirk McKeand, em uma matéria de 2018 para o portal PCGamesN, reconhece que a omissão pode ser até mais profunda: não só a Shoah parece estar ausente desses jogos, como outras experiências judaicas do período também são postas de lado em benefício de heróis mais tradicionais das narrativas anglófonas ou até da “glamourização” de vilões nazistas:

Enquanto nazistas são glamourizados como vilões estilo James Bond, marchando a passos de ganso e enrolando seus bigodes, judeus estão quase completamente ausentes dos videogames. Não somente as vítimas judias das câmaras de gás, mas também os judeus que enfrentaram os nazistas, colocados de lado em benefício dos mais tradicionais heróis americanos ou soldados das forças especiais britânicas. [...] Não há dúvidas de que os videogames prestam um desserviço a todos esses combatentes [judeus], assim como àqueles que foram mortos em campos de concentração.^V

Os motivos para esse apagamento podem ser múltiplos. Existe, é claro, a prolongada discussão sobre a “interdição das imagens” e sobre o “irrepresentável” quando se trata de abordagens estéticas da Shoah – um debate frequentemente localizado no embate entre Claude Lanzmann e Georges Didi-Huberman, mas que também se estende para diversos outros teóricos como Theodor Adorno, Gerárd Wajcman, Elisabeth Pagnoux, Giorgio Agamben e muitos outros.^{VI} É possível afirmar, inclusive, que a natureza dos jogos digitais se adequa mal à defesa do caráter indicial das fotografias feita por Didi-Huberman quando ele diz, das quatro fotos de Birkenau feitas pelos *Sonderkommando*, que elas testemunham “o tempo de um lampejo: elas captaram alguns instantes, alguns gestos humanos”^{VII}, pois os jogos digitais, ao contrário da fotografia ou do cinema (enquanto fotografias serializadas em dezenas de frames por segundo), não são um índice de um passado concreto, ainda que manipulado pelo olhar ou pela ferramenta de edição; pelo contrário, como afirma Reynolds:

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES ATTENTAT 1942 E THROUGH THE DARKEST OF TIMES

MACHADO, J. O. M.

[...] os eventos retratados em uma película de filme tradicional um dia ocorreram em frente à câmera, e o filme é um índice físico de seu acontecimento. As imagens que nos confrontam em videogames, por outro lado, são representações renderizadas por computador de geometrias codificadas. Até inicializarmos um game e o jogarmos, esses mundos existem apenas como código [...]. Assim, enquanto uma fotografia é uma transcrição tecnológica de um certo lugar em um certo momento, visto por um certo ângulo, e um filme é a mesma coisa estendida ao longo de um período de tempo, um game não é um registro, mas um conjunto de regras e condições que facilitam a criação de um espaço e tempo virtuais.^{VIII}

O caráter não-indicial do conteúdo dos jogos digitais, contudo, não é o único aspecto que perturba as convenções éticas acerca de narrativas sobre a Shoah. A longa discussão que se estende desde os anos oitenta acerca dessas convenções tem se concentrado, em grande medida, na problemática da representação (no sentido da *mimesis*). Contudo, a relação dos jogos digitais com o real não se resume apenas à representação, mas engloba também – e, talvez, principalmente – a ação:

Uma das questões teóricas mais centrais sobre jogos é como [...] é possível estabelecer conexões entre o mundo do jogo e o mundo real [...]. Em teorias anteriores sobre a cultura visual, isso é geralmente designado como a problemática da representação. Mas no jogo, o conceito de representação não abarca o espectro total de questões envolvidas. [...] como os jogos não são apenas assistidos, eles são jogados, eles complementam esse debate com o fenômeno da ação. Não é mais suficiente falar sobre a representação [...] o teórico dos jogos deve falar sobre ações, e sobre os mundos físicos ou lúdicos nas quais elas acontecem.^{IX}

Galloway chama atenção, então, ao fato de que os videogames propõem uma “terceira fase para o realismo”, que sucede o realismo na narrativa da literatura e o realismo nas imagens da pintura, fotografia e cinema, estabelecendo o realismo na ação. Esse caráter “metético e não apenas mimético”^X perturba ainda mais as convenções éticas sobre a representação da Shoah, porque acaba colocando-se em questão, aqui, não apenas a representação visual de um evento que, alguns argumentam, deveria manter-se não-representado (por ser irrepresentável), mas também a *simulação* desse evento, frequentemente propondo-se a colocar o jogador “na pele” das testemunhas.

Há ainda outros aspectos específicos dos jogos digitais enquanto mídia que sugerem outras explicações razoáveis sobre a omissão da Shoah em jogos sobre a Segunda Guerra Mundial. Frasca, em um artigo hoje já datado, buscou rastrear essa “proibição” nas propriedades intrínsecas dos jogos digitais como *jogos* propriamente ditos, particularmente nas “ações binárias” (sucesso ou fracasso; vitória ou derrota; etc.)^{XI} e na não-finitude da vida dentro dos jogos – ou seja, no fato de que a “[m]orte em jogos de computador é sempre um detalhe menor: pode ser resolvida”.^{XII} As considerações de Frasca evocam também, naturalmente, o constante perigo do negacionismo histórico; como o autor aponta, em um jogo que aplicasse a “lógica binária de vitória-derrota”, “o jogador seguiria um caminho ‘certo’ para salvar Anne Frank da morte”.^{XIII}

Pfister reconhece que tentativas de figurar a Shoah em jogos digitais tendem ao rechaço e resgata críticas feitas ao filme *A Lista de Schindler* e a outras produções audiovisuais para buscar motivações possíveis para essa constatação, concluindo que:

A rejeição aos videogames como uma mídia adequada para retratar o Holocausto foi articulada em termos semelhantes por outros. James Hoberman certa vez perguntou – em relação ao cinema: “é possível criar uma peça de entretenimento agradável

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES *ATTENTAT 1942* E *THROUGH THE DARKEST OF TIMES*

MACHADO, J. O. M.

sobre a mais desagradável das experiências do século XX?” O mesmo pode ser perguntado em relação aos videogames.^{XIV}

O influenciador digital e criador de conteúdo de origem judaica Simon Miller, em entrevista para Kirk McKeand do portal PCGamesN, identificou na natureza comercial dos jogos digitais a origem de seu incômodo, enquanto ao mesmo tempo reconheceu os riscos que existem em simplesmente omitir o genocídio em jogos sobre a Segunda Guerra Mundial:

Existe um equilíbrio muito difícil entre garantir que uma forma de entretenimento consiga entreter ao mesmo tempo em que você se lembra de que está lidando com algo que é horrível em todos os níveis [...]. Mesmo que você representasse da forma mais realista possível, ainda seria com o objetivo e intenção de vender um videogame, e essa é uma área cinzenta para dizer o mínimo.[...] nunca há uma menção dos campos de concentração ou dos extermínios em massa que ocorriam à margem disso, e nem deveria haver. Essa é uma área que não tem o direito de estar em um jogo da forma que eles são abordados nesse momento, mas isso realmente significa que de um ponto de vista histórico estamos deixando eventos muito importantes de fora.^{XV}

Todas as justificativas aventadas acima para a omissão da Shoah enquanto objeto de figuração em jogos digitais sobre a Segunda Guerra Mundial são compreensíveis e justificáveis – a interdição das imagens, o caráter intrinsecamente “fabricado” ou não-indicial dos jogos digitais, as suas propriedades especificamente lúdicas (o representação pela ação, o binarismo, a inconsequência da morte) e o caráter comercial e de entretenimento da indústria de jogos digitais. Porém, em grande medida, essas justificativas e críticas tendem a apontar para apenas uma fração do universo dos jogos digitais: a produção que vem de grandes estúdios de desenvolvimento e *publishers* milionárias, frequentemente centrados nos Estados Unidos, Canadá e Inglaterra, feitos principalmente como produtos comerciais em uma indústria bilionária. Contudo, nas margens da grande indústria, a fatia do mercado de desenvolvimento que hoje está abarcada sob o guarda-chuva da categoria “jogos *indie*” – estúdios menores de desenvolvimento independente – podem oferecer estratégias adequadas à tematização da Shoah em jogos digitais.

McMillan *et al.*^{XVI} reconhecem que muitas das limitações atribuídas aos jogos digitais enquanto veículos para assuntos “sérios” ou “sensíveis” são, na realidade, específicas da grande indústria e não necessariamente são reproduzidas no cenário de jogos independentes. Eles apontam que, embora “videogames tenham frequentemente sido caracterizados como uma forma de entretenimento rasa e preocupada com fantasias adolescentes”, muitos jogos *indie*, em particular o que eles designam como *reality-inspired games* (“Jogos inspirados na realidade”), ou RIGs, “não focam na noção hedonista de que um jogo é algo a ser ‘vencido’; ao contrário, focam em comunicar ideias e mensagens por meio de dispositivos literários (personagens, narrativa, diálogo) e da interação do jogador com o mundo virtual”^{XVII}.

O presente trabalho propõe, portanto, a investigação de dois exemplos de jogos *indie* que buscam tematizar a Shoah – especificamente, movimentos de resistência organizada contra o regime nazista e a consequente perseguição e repressão a esses movimentos – *Attentat 1942* e *Through the Darkest of Times*. Eles serão abordados com base em dois dos aspectos problemáticos elencados nessa seção: o caráter comercial/de entretenimento dos jogos digitais e a figuração da experiência das vítimas e dos grupos perseguidos. Após a análise, à guisa de conclusão, serão ressaltadas algumas decisões tomadas pelas equipes de

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES *ATTENTAT 1942* E *THROUGH THE DARKEST OF TIMES*

MACHADO, J. O. M.

desenvolvimento dos jogos em questão que se mostram particularmente oportunas ou inoportunas enquanto possibilidades de simulação lúdica e representação estética da Shoah.

A Resistência em jogo

Attentat 1942 é um jogo do estúdio independente tcheco Charles Games – composto por pesquisadores e estudantes da Charles University, em Praga, além de artistas independentes. O enredo do jogo orbita um evento histórico: o assassinato do Reichsprotektor Reinhard Heydrich, oficial da SS responsável pela supervisão da ocupação nazista na Tchecoslováquia, em maio de 1942. Contudo, em vez de centrar o enredo e a ação do jogador nos eventos do assassinato e nas atividades da resistência tcheca, *Attentat 1942* desloca o foco narrativo para o presente: o protagonista (que, sem face e sem voz, converte-se efetivamente em um avatar do jogador) é neto de um sobrevivente dos campos de concentração de Auschwitz-Birkenau que descobre, em conversas com sua avó, que seu avô, Jindřich Jelínek – em coma durante o período da narrativa principal do jogo – foi preso pela Gestapo no dia do assassinato de Heydrich, o que parece sugerir que sua prisão e subsequente deportação para os campos decorreria de atividades políticas ligadas à resistência tcheca.

Figura 1. Ator interpretando o personagem Matyás Krejcar.



Fonte: Charles Games, 2017.

Figura 2. Tela de “derrota” após tentativa fracassada de entrevistar Matyás Krejcar.



Fonte: Charles Games, 2017.

O objetivo principal do jogo, portanto, é descobrir a relação do avô do protagonista com o assassinato de Heydrich. Essa investigação é conduzida, principalmente, a partir de entrevistas com sobreviventes que conheciam o avô e da análise de documentos e objetos da

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES ATTENTAT 1942 E THROUGH THE DARKEST OF TIMES

MACHADO, J. O. M.

época da ocupação. Essas entrevistas são figuradas, no jogo, a partir de filmagens de atores reais (fig. 1), e não de animações pré-renderizadas em duas ou três dimensões, como costuma ser o caso na maioria dos jogos digitais. Os desafios principais nesse nível do jogo – as “condições de vitória e derrota” – consistem em fazer as perguntas corretas aos entrevistados, de forma a não os constranger, intimidar ou desencorajar. Se, por exemplo, ao abordar o personagem Matyás Krejcar, um ex-militante clandestino da resistência tcheca, o jogador escolher perguntar imediatamente se ele se lembra de ter conhecido Jindřich Jelínek durante a ocupação, Matyás diz que conheceu muitas pessoas e não pode se lembrar de todas e manda o protagonista embora sem conseguir respostas, o que leva a uma tela que instrui o jogador a “tentar repetir a entrevista e fazer perguntas melhores” (fig. 2).

Conforme o jogador consegue descobrir novas informações e convencer os entrevistados a se abrirem, o jogo se desloca para o passado e retrata certas cenas narradas pelos personagens na forma de uma animação que se assemelha a uma história em quadrinhos (fig. 3). Nessas cenas, o jogo ocasionalmente apresenta também pequenos *minigames* que o jogador deve resolver – normalmente na forma de quebra-cabeças – para conseguir “moedas” que podem ser utilizadas, posteriormente, para tentar refazer entrevistas que tenham dado errado (como no exemplo citado acima da entrevista com Matyás Krejcar). O que chama atenção nesses *minigames* é que, ainda que a ação seja deslocada para o tempo passado, a narrativa não exatamente dá ao jogador a agência sobre o que ocorre – o jogador deve tentar reproduzir, com sua ação, o que ele **acha que deve ter ocorrido**. A primeira dessas cenas é engatilhada quando a avó do protagonista está descrevendo o momento em que oficiais da Gestapo invadiram seu apartamento e levaram seu marido (fig. 3). Durante essa cena, a avó conta que precisou esconder os panfletos antiocupação que o marido tinha em casa; o jogador deve, então, adivinhar onde ela pode ter escondido esses panfletos. Caso acerte, ele ganha duas moedas. Caso erre, mas sua hipótese seja historicamente plausível, ele ganha uma moeda, mas a avó diz que não foi exatamente o que aconteceu. Caso ele erre de forma a contradizer a plausibilidade histórica do testemunho da avó, ele não ganha moeda alguma, a avó lhe diz onde ela de fato os escondeu, e seu testemunho segue. Entre cada entrevista, o jogador é levado a uma tela que apresenta um mapa estilizado de um bairro em Praga, por meio do qual é possível acessar tanto os entrevistados quanto os objetos e documentos recuperados durante as entrevistas (fig. 4).

Figura 3. Cena no estilo “história em quadrinhos” durante o testemunho da avó do protagonista.



Fonte: Charles Games, 2017.

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES *ATTENTAT 1942* E *THROUGH THE DARKEST OF TIMES*

MACHADO, J. O. M.

Figura 4. Mapa de Praga através do qual o jogador consegue acessar os entrevistados.



Fonte: Charles Games, 2017.

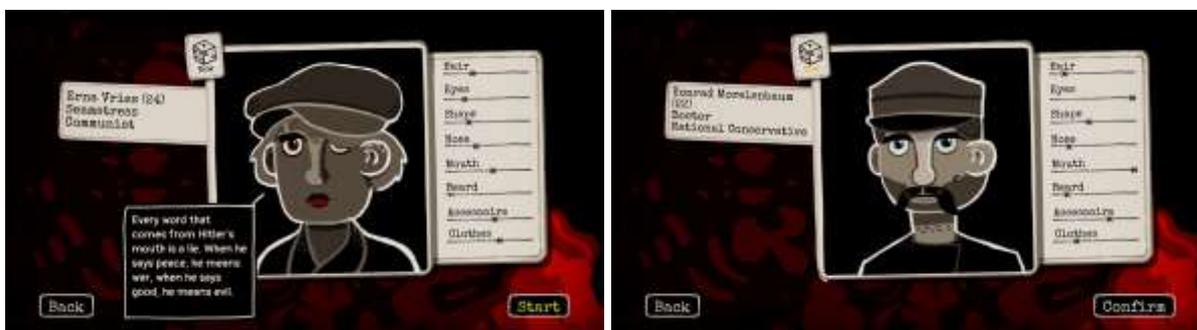
As implicações teóricas da jogabilidade de *Attentat 1942* descritas acima serão discutidas mais adiante. Contudo, antes de avançar para a descrição do outro jogo a ser discutido, *Through the Darkest of Times*, convém ainda mencionar que o enredo de *Attentat 1942* é, conforme o próprio jogo informa ao jogador assim que uma partida é iniciada, “[...] baseado em pesquisas históricas e testemunhos reais, contudo os personagens no jogo e suas histórias são ficcionais” – ou seja, o jogo se apresenta como uma “ficção histórica”, uma categoria de difícil delimitação mas que é compreendida aqui nos termos delineados por DeGroot, como ficções que têm “um efeito duplo, uma espécie de abjeção incômoda, que parece permitir a conscientização sobre a tessitura tanto da ‘história’ quanto da ‘ficção’” e que “participam em um jogo semissério de autenticidade e pesquisa, lançando mão de tropos do realismo e da mimese enquanto tecem uma narrativa ficcional”.^{XVIII} O seu estatuto como ficção histórica é, como sugere a mensagem do início do jogo, extremamente consciente: o jogador é informado que, ali, ele será confrontado com “pesquisas históricas e testemunhos reais” em meio a “personagens [...] e suas histórias [...] ficcionais”.

Through the Darkest of Times (daqui em diante *TtDoT*), ao contrário de *Attentat 1942*, centra sua ação e o tempo de sua diegese no próprio tempo passado, durante o período do governo nazista na Alemanha. Criado pelo estúdio independente alemão Paintbucket Games e lançado em 2020 por meio da *publisher* HandyGames, o jogo coloca o jogador no papel de uma pessoa que passa a liderar um grupo de resistência antinazista na cidade de Berlim entre 1933 e 1945. Enquanto *Attentat 1942* apresenta um enredo já concluído, localizado no passado intradiegetico, que deve então ser desvendado pelo jogador, o enredo de *TtDoT* se desenrola a partir das ações tomadas durante o jogo e por eventos e consequências aleatórias determinados por RNGs – *Random Number Generators*, conjuntos de funções e códigos que produzem um resultado aleatório no jogo. O próprio avatar do jogador é gerado por um RNG; embora a aparência possa ser modificada, o gênero, a idade, a profissão e o alinhamento político (além de uma variável invisível na interface do jogo que determina se o personagem é de origem judaica) são decididos aleatoriamente – o jogador pode “rolar os dados” para tentar combinações diferentes, mas não é possível controlar individualmente cada uma das variáveis (figs. 5 e 6).

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES ATTENTAT 1942 E THROUGH THE DARKEST OF TIMES

MACHADO, J. O. M.

Figuras 5 e 6. Diferentes possibilidades de personagens do jogador, geradas aleatoriamente por RNG – uma costureira comunista de 24 anos chamada Erna Vries, e um médico nacional-conservador de 22 anos chamado Konrad Morelenbaum.



Fonte: Paintbucket Games, 2020.

Uma vez criado o avatar, o jogador passa então a operar uma célula de resistência que conta com até mais quatro membros – todos também gerados aleatoriamente – em atividades que vão de campanhas de arrecadação de fundo a táticas de ação direta como pintar palavras de ordem em muros ou plantar explosivos em pontos estratégicos, passando por distribuir panfletos, conversar com novos militantes em potencial, espionar escritórios da SS e outras. Essas atividades são conduzidas por meio da alocação dos personagens por um mapa de Berlim e podem depender de gasto de dinheiro ou recursos (como papel para imprimir panfletos ou tinta para pintar muros) (fig. 7). O jogo então segue em “turnos”, que correspondem a uma semana no calendário intradiegetico. Esses turnos são distribuídos entre quatro capítulos com duração de cerca de dez turnos cada, que cobrem diferentes períodos do regime nazista: a tomada do poder em 1933, o período de “abertura” para as potências ocidentais através dos Jogos Olímpicos de 1936, o avanço militar durante os anos de 1940 e 1941 e, por fim, o colapso do regime ao final da guerra entre 1944 e 1945.

Todas as atividades têm o potencial de chamar a atenção das forças repressivas, gerando um nível de “perseguição” para cada personagem, podendo levar à prisão. Uma vez preso, é possível tentar usar os demais membros do grupo para salvar seu companheiro – sob o risco de levar à prisão, ferimentos ou até à morte de outros. A cada semana, um medidor de “moral” dos ativistas da célula (visto no canto superior esquerdo da fig. 7) é reduzido; ele pode ser recuperado por atividades de descanso ou por atividades bem-sucedidas, mas sua taxa de queda pode ser agravada por atividades fracassadas, camaradas presos/mortos ou determinados episódios históricos. Quando o medidor de moral está em níveis baixos, personagens podem decidir sair da célula.

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES ATTENTAT 1942 E THROUGH THE DARKEST OF TIMES

MACHADO, J. O. M.

Figura 7. Mapa de Berlim através do qual o jogador distribui os personagens da célula entre as possíveis tarefas.



Fonte: Paintbucket Games, 2020.

Figura 8. Jornais informando eventos históricos que correspondem aos eventos reais ocorridos durante a semana simulada no jogo.



Fonte: Paintbucket Games, 2020.

O grupo controlado pelo jogador é um grupo ficcional – naturalmente, considerando que seus membros são gerados aleatoriamente por RNG – mas eventos históricos concretos são apresentados no início de cada turno na forma de manchetes de jornais (fig. 8) que buscam ilustrar as transformações políticas nacionais e internacionais desde a ascensão de Hitler ao poder em 1933 até a capitulação alemã em 1945, no caso de o jogador conseguir manter seu grupo ativo durante todo o período. Essa é uma tarefa particularmente difícil no “Modo Resistência”, em que os personagens são mais facilmente detectados pela repressão, os membros do grupo são mais suscetíveis a desistir e não é possível salvar o arquivo de jogo para tentar novamente no caso de falha. O jogo também oferece um “Modo Estória”, em que as condições são mais generosas e permitem que o jogador consiga seguir o enredo do começo ao fim com um grau menor de dificuldade, além de permitir que o arquivo seja salvo para que o jogo possa ser retomado de um ponto anterior em caso de derrota.

Além das atividades conduzidas por meio do mapa, o jogo também apresenta cenas em que o jogador se vê diante de situações complexas e perigosas que correspondem a eventos históricos reais e deve decidir, por meio de opções de diálogo, como seu avatar responde a tais situações – como, por exemplo, a queima de livros do *Institut für Sexualwissenschaft* em 1933 ou a abertura dos Jogos Olímpicos de Verão de 1936 (figs. 9 e 10).

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES *ATTENTAT 1942* E *THROUGH THE DARKEST OF TIMES*

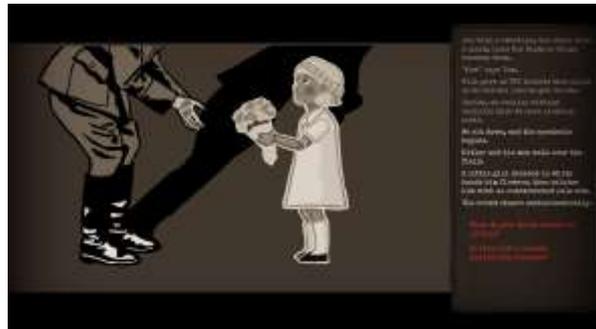
MACHADO, J. O. M.

Figura 9. Cena da queima de livros do *Institut Für Sexualwissenschaft*.



Fonte: Paintbucket Games, 2020.

Figura 10. Cena da abertura dos Jogos Olímpicos de Verão de 1936.



Fonte: Paintbucket Games, 2020.

Um aspecto notável sobre a forma que *TtDoT* lida com a passividade histórica é o fato de que, embora as ações do jogador se passem durante o período do Terceiro Reich, não importa o quão bem-sucedido seja o grupo, suas ações não conseguirão impedir o avanço do nazismo ou o advento da Segunda Guerra Mundial; ainda que o grupo de resistência simulado seja ficcional, o jogo não oferece a possibilidade de alterar o rumo da história através das ações do grupo. Há, porém, algumas instâncias de dissonância ludonarrativa dignas de nota no jogo: algumas ações de sabotagem em grande escala são possíveis de ser conduzidas como, por exemplo, plantar um explosivo na Torre do Sino do Estádio Olímpico de Berlim – porém, embora a condução dessas ações recompense o jogador mecanicamente (aumentando o nível de moral da célula e atraindo mais simpatizantes para a organização), elas não levam a nenhum impacto narrativo. Ou seja, no turno seguinte ao atentado, é como se a torre já tivesse sido reconstruída. Embora isso cause algum estranhamento, é possível compreender a decisão por parte dos desenvolvedores como uma escolha consciente de manter a dissonância ludonarrativa para não comprometer um certo nível de rigor histórico.

A comercialização em jogo

Uma primeira preocupação que cerca a tematização da Shoah e do nazismo em jogos digitais que pode ser discutida a partir dos exemplos de *Attentat 1942* e *TtDoT* é o aspecto comercial e de entretenimento que normalmente cerca o mundo dos videogames. Como discutido na introdução, a crítica ao caráter comercial de jogos e franquias como *Medal of*

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES *ATTENTAT 1942* E *THROUGH THE DARKEST OF TIMES*

MACHADO, J. O. M.

Honor, Battlefield, Call of Duty e outros é legítima – porém, a lógica de produção e distribuição dos dois jogos discutidos aqui é profundamente distinta do “padrão AAA” da grande indústria e algumas das suas distinções merecem ser apresentadas.

Uma primeira diferença evidente é a escala de produção: enquanto, por exemplo, os escritórios e estúdios da EA DICE, responsável pela franquia *Battlefield*, empregam cerca de 700 funcionários^{XIX} (não incluindo a mão de obra terceirizada), a equipe do estúdio Paintbucket Games responsável por *TiDoT* consiste em doze pessoas. Já a completa lista de créditos de *Attentat 1942*, que inclui até atores, o dramaturgo e os pesquisadores responsáveis pelo arcabouço histórico e teórico do jogo, totaliza cerca de sessenta nomes – a equipe responsável pelo desenvolvimento do jogo, propriamente dito (*game design, design gráfico, programação, animação e sonoplastia*) não passa de vinte nomes.^{XX} Como argumentado por McMillan *et al.*, a lógica industrial dos jogos AAA que rege estúdios como a EA DICE, com “as limitações de ciclos de desenvolvimento longos, metas de vendas e regras rígidas por parte de *publishers* significa que elas falham em oferecer comentários significativos às questões que seus jogos levantam”^{XXI}. A lógica de pequena escala da cena de games *indie* consegue se esquivar dessa tendência, oferecendo “uma oportunidade para amadurecer os videogames enquanto mídia e criar jogos que explorem conceitos menos abordados e questões que são livremente exploradas na mídia tradicional”.^{XXII}

Outro aspecto do contexto de produção de *Attentat 1942* e *TiDoT* que os diferencia dos jogos AAA e sua lógica comercial industrial é o uso de fontes de financiamento público, não simplesmente pelo fato de que a equipe da Charles Games é em grande parte composta por membros da comunidade acadêmica da Charles University – uma instituição pública –, mas porque ambos os jogos foram em parte financiados por iniciativas públicas de fomento à cultura: *TiDoT* foi contemplado com financiamento parcial do Medienboard Berlin-Brandenburg, fundo de fomento ligado aos bancos de desenvolvimento dos estados de Berlim (IBB) e Brandenburgo (ILB), enquanto *Attentat 1942* cita, nos seus créditos, o apoio financeiro da Charles University, da Academia de Ciências da República Tcheca, do Ministério da Cultura Tcheco e da Agência de Tecnologia da República Tcheca.

A performance em vendas dos jogos discutidos aqui é também um indício de que eles são (nesse caso, literalmente) pouco comerciais. Usando os dados da plataforma SteamDB, que compila por meio de *data mining* valores aproximados de venda dos jogos pela plataforma Steam, vemos que *Attentat 1942* vendeu aproximadamente 18.600 cópias e *TiDoT* aproximadamente 39.700 cópias – números extremamente distantes das estimadas 2,56 milhões de cópias vendidas do mais recente jogo da franquia *Battlefield* a se passar na Segunda Guerra Mundial, *Battlefield V*.^{XXIII}

Por fim, cabe reconhecer que há diferenças dignas de nota entre *TiDoT* e *Attentat 1942* no aspecto comercial. Se quisermos entender a medida de “comercialização” de um jogo como um espectro, é possível afirmar que *TiDoT* é um jogo “mais comercial” do que *Attentat 1942* – não só pelo seu número de vendas, mas também pelo *background* de sua equipe de desenvolvimento: enquanto a Charles Games é composta principalmente por membros e egressos da Charles University, a PaintBucket Games foi criada por Jörg Friedrich e Sebastian St. Schulz, dois veteranos da indústria AAA egressos do estúdio Yager Development, responsável por títulos comerciais renomados como *Spec Ops: The Line* (2012). A veia mais comercial de *TiDoT* é notável na experiência do jogador – alguns elementos ilustrativos desse aspecto serão apresentados adiante.

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES ATTENTAT 1942 E THROUGH THE DARKEST OF TIMES

MACHADO, J. O. M.

As vítimas em jogo

Como já discutido, o enquadramento da narrativa da Segunda Guerra Mundial no cânone do combatente militar anglófono que é operado pela grande maioria dos jogos de FPS sobre a Segunda Guerra Mundial (e que é, em alguma medida, reproduzido por títulos de outros gêneros como os de estratégia) exclui desses jogos o olhar e a experiência das vítimas do nazifascismo e da Shoah, em especial a experiência concentracionária. Kingsepp^{XXIV} e McKeand^{XXV} mencionam o apagamento da experiência judaica da guerra, mas é também notável a ausência de outros grupos perseguidos, como a população LGBTQ e *roma*.

A experiência concentracionária é um aspecto central de *Attentat 1942*. Como Jindřich Jelínek, o avô do protagonista, é um sobrevivente dos campos de Terezín e Auschwitz-Birkenau, grande parte da narrativa do jogo consiste em recuperar relatos sobre a experiência concentracionária. Dois personagens que o jogador precisa entrevistar ao longo do jogo são particularmente dignos de nota para essa discussão; Jakub Hein, um homem judeu que foi prisioneiro em Auschwitz junto de Jindřich, e Marie Červeňáková, uma mulher de origem *roma* que esteve com Jindřich no campo de repatriação no final da guerra. Através desses dois personagens, o jogador tem a acesso narrativas ficcionais de teor testemunhal sobre o campo de concentração de Lety, sobre a prisão da Fortaleza de Terezín, sobre os campos de concentração e extermínio de Auschwitz-Birkenau e sobre detalhes históricos a respeito da experiência de resistência e sobrevivência das populações judaica e *roma* no Protetorado da Boêmia e Morávia.

Figura 11. Cena do testemunho da personagem Marie Červeňáková.



Fonte: Charles Games, 2017.

Figura 12. Uso de imagem de arquivo durante testemunho do personagem Jakub Hein.



Fonte: Charles Games, 2017.

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES ATTENTAT 1942 E THROUGH THE DARKEST OF TIMES

MACHADO, J. O. M.

Como grande parte da narrativa do jogo, esses testemunhos são acompanhados de três tipos diferentes de recursos visuais: testemunhos diretos dos atores diante da câmera (fig. 11); imagens de arquivo, em foto ou vídeo (fig. 12); e sequência de animação em um estilo “história em quadrinhos” (fig. 13). É notável a presença, nessas escolhas, de um diálogo com três tradições distintas de trabalho com a imagem em narrativas sobre a Shoah, que podem ser exemplificadas, respectivamente, pela obra *Shoah* de Claude Lanzmann, pelo filme-ensaio *Nuit et Brouillard* de Alain Resnais, e pela *graphic novel Maus*, de Art Spiegelman. Também notavelmente, não há diálogo com uma quarta tradição, talvez mais controversa (e, na minha opinião, menos ética), de encenar explícita e graficamente situações de perseguição e até de experiências concentracionárias com atores – uma tradição que pode ser exemplificada pela longa-metragem *A Lista de Schindler*, de Steven Spielberg.

É também digno de nota o fato de que, quando os testemunhos se voltam especificamente para a condição concentracionária, o jogo abre mão dos *mini-games*; não existe nenhuma mecânica – portanto, nenhuma ação por parte do jogador – durante as cenas dos campos de concentração e extermínio. A escolha do jogo de centrar a narrativa não no protagonista (vale lembrar que não temos detalhe algum sobre o protagonista, sequer seu gênero ou aparência física), mas sim nos entrevistados e nos seus testemunhos, evoca a noção de uma jogabilidade que “descentra o jogador”, discutida por McMillan *et al.* no contexto dos “jogos inspirados pela realidade” (RIGs), em que os autores argumentam que os “RIGs evocam um jogar carregado de significância ao cuidadosamente reconsiderar a tendência dos jogos a centrarem no jogador[...]”^{XXVI}. Esse descentramento do jogador, então, o “conecta de novas formas às realidades que os [os jogos] inspiram”^{XXVII}. As escolhas que *Attentat 1942* toma para abordar as experiências judaica, roma e concentracionária conseguem escapar das armadilhas éticas de “simular” ou “transformar em jogo” a experiência do horror da Shoah enquanto, ao mesmo tempo, promovem um descentramento do jogador que desafia as próprias convenções dos jogos digitais.

Figura 13. Cena em estilo “história em quadrinhos” durante o testemunho de Jakub Hein.



Fonte: Charles Games, 2017.

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES *ATTENTAT 1942* E *THROUGH THE DARKEST OF TIMES*

MACHADO, J. O. M.

Figura 14. Cena de protagonista comunista sendo interrogada pela Gestapo após o incêndio no Reichstag.



Fonte: Paintbucket Games, 2020.

Esse movimento de descentramento do jogador é menos radical em *TtDoT*. O jogo não opera um afastamento entre jogador e testemunho como *Attentat 1942*, colocando, ao contrário, o jogador diretamente no papel de uma testemunha/vítima/agente histórico. Ainda que o jogo exerça moderação e bom-senso em suas imagens de violência, o jogador pode ser preso, interrogado e torturado pela Gestapo (fig. 14), e o mesmo pode acontecer com os outros personagens da célula de resistência – o que pode causar uma constante sensação de angústia durante a experiência de jogo, particularmente no modo “Resistência”.

Essa decisão por parte dos desenvolvedores é possivelmente motivada por uma intenção de comunicar ao jogador a “experiência” dos agentes da resistência e dos perseguidos políticos do regime nazista – colocar os jogadores “na pele” desses indivíduos. Nesse quesito, o jogo parece aderir a uma crescente tendência no mercado de jogos independentes a partir de meados da década de 2010: a retórica dos “jogos empáticos”, uma categoria “hoje comumente usada para descrever a suposta capacidade dos videogames de permitir a jogadores experienciar os sentimentos de outros – com um foco naqueles que são vistos como diversos ou em desvantagem”.^{XXVIII} Em uma longa crítica à noção de “empatia” impulsionada pela imprensa e pela indústria sob a retórica dos “jogos empáticos”, Ruberg argumenta, entre outras coisas, que essa retórica serve frequentemente para descrever narrativas que “promovem a apropriação e o consumo de experiências marginalizadas”^{XXIX}; se torna “[...] um diferencial de mercado ou uma ferramenta de marketing para tecnologias de videogames [...] uma experiência que pode ser comprada e vendida, ou que pode impulsionar vendas”^{XXX}; “minimiza as vidas e identidades daqueles que são vistos como ‘diferentes’ ou ‘outros’”^{XXXI}; faz com que “as vidas de ‘outros’ [...] pareçam consumíveis [...] a retórica da empatia promove uma colonização do afeto: uma invasão, ocupação e subjugação das experiências dos outros”^{XXXII}; e que “apresenta os videogames como uma oportunidade para que os jogadores sintam pena do infortúnio de alguém”^{XXXIII}. Ruberg oferece essa problematização da noção de “empatia” nos jogos digitais no contexto de jogos que buscam comunicar experiências *queer* – creio, porém, que são críticas extremamente pertinentes para a decisão de *TtDoT* de colocar o jogador “na pele” de uma vítima da Shoah. Há, ainda, uma particularidade que vale ressaltar: sendo a “incomunicabilidade da experiência concentracionária” um traço central das narrativas testemunhais da Shoah, é de particular mal gosto a pretensão de colocar o jogador “na pele” de um perseguido pelo regime nazista.

Contudo, o esforço que *TtDoT* faz em abarcar um espectro amplo de experiências e perspectivas é digno de reconhecimento. É interessante notar que várias das cenas de perseguição e repressão política que podem afetar o personagem do jogador dependem das

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES ATTENTAT 1942 E THROUGH THE DARKEST OF TIMES

MACHADO, J. O. M.

características do personagem – se o jogador estiver comandando um protagonista comunista, ele será levado para a prisão, interrogado e torturado após o incêndio no Reichstag em fevereiro de 1933 (fig. 14), já se ele for um católico conservador, terá que lidar com o crescimento da adesão ao nazismo dentro da comunidade da própria igreja. É possível, inclusive, que o protagonista seja um personagem judeu, o que o leva a mudar de nome ao final do segundo capítulo (passado em 1936) para fugir da perseguição da SS.

Além disso, há uma série de arcos narrativos que não são centrados no personagem do jogador, mas em outros personagens – sejam os companheiros de célula, sejam vizinhos ou colegas que são personagens não-jogáveis. Um desses arcos leva o jogador a espionar e registrar em fotos o campo de concentração para *roma* de Berlim-Marzahn, focando – assim como *Attentat 1942* – na perseguição e extermínio da população *roma* durante a Shoah. Em outro desses arcos, o jogador pode tentar ajudar a salvar uma família de vizinhos judeus, já durante os anos da guerra – caso não consiga, eles serão deportados para Auschwitz-Birkenau. Dessa forma, *TtDoT* não se esquivava de tematizar, comunicar e centrar a experiência das vítimas da perseguição nazista na Alemanha – embora o faça, talvez, com menos tato do que *Attentat 1942*.

Conclusão

Em um estudo sobre a obra testemunhal-romanesca de Jorge Semprún, em que discute a relação entre romance e testemunho da Shoah, Susan Suleiman faz uma constatação mórbida, porém bem-humorada. Após reconhecer o que já foi afirmado por muitos especialistas, que “a melhor testemunha, a única verdadeira testemunha, [...] é a que não sobreviveu” e apresentar uma das grandes aporias dos estudos da Shoah – “como convidar as verdadeiras testemunhas, ou seja, os mortos, para suas conferências?”, a autora prevê: “Essa é uma questão, de qualquer forma, que a passagem do tempo resolverá por conta própria: logo não haverá mais incômodas testemunhas, com suas embaraçosas memórias”.^{XXXIV} A setenta e seis anos do final da Segunda Guerra Mundial, estamos cada dia mais próximos do futuro sem as “incômodas testemunhas” traçado por Suleiman. Diante desse cenário, algumas das perguntas que se impõe aos estudos da Shoah, hoje, são: para que e para quem serve a investigação sobre a memória da Shoah, hoje? Como o acúmulo teórico, historiográfico e testemunhal construído pelo campo deve ser comunicado?

Acredito que jogos como *Attentat 1942* e *Through the Darkest of Times*, ao buscar tematizar os aspectos apagados das representações mais tradicionais da Segunda Guerra Mundial nos jogos digitais, oferecem talvez não respostas, mas experimentos possíveis, direcionamentos. Sendo os jogos digitais uma das principais mídias de massa no mundo hoje – pesquisa do instituto Datafolha estimava um número de 67 milhões de consumidores de jogos eletrônicos no Brasil em 2020^{XXXV} – as iniciativas pedagógicas de preservação da memória da Shoah não devem se furtar de ocupar esse espaço. Porém, como apontado ao longo deste trabalho, os jogos digitais, enquanto mídia, apresentam obstáculos singulares para a articulação da memória e história. Ao longo da análise dos dois jogos selecionados, tentei evidenciar algumas estratégias usadas para superar tais obstáculos. De um modo geral, sou tentado a propor que *Attentat 1942* seja um exemplo mais “bem-sucedido”, especialmente pela sua acertada estratégia de descentramento do protagonista. Ao colocar o jogador no papel de um líder de uma célula da resistência, *TtDoT* cai na armadilha da retórica da “empatia” nos jogos, e acaba por banalizar parte da experiência das vítimas ao se propor a “simular” tal experiência através de regras de jogo. Contudo, paradoxalmente, é preciso reconhecer que

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES ATTENTAT 1942 E THROUGH THE DARKEST OF TIMES

MACHADO, J. O. M.

TiDoT, talvez, funcione melhor como “jogo”: ele é mais “divertido” ou, talvez, “engajante”. Grande parte das vezes, *Attentat 1942* acaba sendo pouco mais do que um filme interativo, enquanto *TiDoT* desenvolve um trabalho de *game design* mais efetivamente “lúdico”, e não simplesmente narrativo – o que, talvez, seja inclusive um dos fatores que justificam sua melhor performance em vendas.

De qualquer forma, creio que os dois jogos apresentam esforços sinceros e de boa-fé: são, acima de tudo, investigações sobre possibilidades lúdicas, estéticas e discursivas a ser exploradas por *game designers* que queiram empreender esforços semelhantes no futuro – esforços esses que, acredito, sejam inestimáveis para a criação e promoção de ferramentas pedagógicas e comunicacionais para a promoção da memória e história da Shoah para as atuais e futuras gerações.

Notas

^I José Otaviano da Mata Machado é doutorando bolsista CAPES no Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Faculdade de Letras (Pós-Lit/FALE) da UFMG. Seu e-mail de contato é tavosmatamachado@gmail.com.

^{II} SALVATI, Andrew J.; BULLINGER, Jonathan M. Selective Authenticity and the Playable Past. In: KAPELL, Matthew W.; ELLIOT, Andrew B. R. **Playing with the Past: Digital Games and the Simulation**. Nova Iorque: Bloomsbury, 2013. p. 154. Tradução minha.

^{III} PFISTER, Eugen. “Of Monsters and Men” – Shoah in Digital Games. **Public History Weekly**, v. 6, n. 23. 2018. Disponível em: <https://public-history-weekly.degruyter.com/6-2018-23/shoah-in-digital-games/>. Acesso em: 20 ago. 2021.

^{IV} KINGSEPP, Eva. Fighting Hyperreality with Hyperreality: History and Death in World War II Digital Games. **Games and Culture**, v. 2, n. 4, out. 2007. p. 370. Tradução minha.

^V MCKEAND, Kirk. Videogames’ portrayal of the Holocaust does a disservice to both players and victims. **PCGamesN**, Bath, 18 jan. 2018. Disponível em: <https://www.pcgamesn.com/jewish-opinions-on-nazis-in-videogames>. Acesso em: 20 ago. 2021. Tradução minha.

^{VI} FELDMAN, Ilana. Imagens apesar de tudo: problemas e polêmicas em torno da representação, de *Shoah* a *O filho de Saul*. In: **ARS**, v. 14, n. 28, 28 out. 2016. p. 145-153.

^{VII} DIDI-HUBERMAN, Georges. **Imagens apesar de tudo**. Trad. Vanessa Brito e João Pedro Cachopo. São Paulo: Editora 34, 2020. p. 73.

^{VIII} REYNOLDS, Daniel. What is “Old” in Video Games?. In: KAPELL, Matthew W.; ELLIOT, Andrew B. R. **Playing with the Past: Digital Games and the Simulation**. Nova Iorque: Bloomsbury, 2013. p. 50-51. Tradução minha.

^{IX} GALLOWAY, Alexander R. Social Realism in Gaming. In: **Game Studies**, v. 4, n. 1, nov. 2004. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0401/galloway/>. Acesso em: 20 ago. 2021. Tradução minha.

^X HUIZINGA *apud* GALLOWAY. *Op. cit.* Tradução minha.

^{XI} FRASCA, Gonzalo. Ephemeral Games: Is it barbaric to design videogames after Auschwitz?. In: **Ludology**. 2000. Disponível em: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ephemeralfrasca.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2021. p. 3.

^{XII} FRASCA. *Op. cit.* p. 4.

^{XIII} FRASCA. *Op. cit.* p. 6. Tradução minha.

^{XIV} PFISTER. *Op. cit.*

^{XV} MCKEAND. *Op. cit.*

^{XVI} MCMILLAN, Robyn; JAYEMANNE, Darshana; DONALD, Iain. Reality Inspired Games: Expanding the Lens of Games’ Claims to Authenticity. In: Digital Games Research Association International Conference ’20, 2020. **Proceedings** [...]. Disponível em: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_440.pdf. Acesso em: 20 ago. 2021.

^{XVII} MCMILLAN *et al.* *Op. cit.* p. 7. Tradução minha.

^{XVIII} DEGROOT, Jerome. **Remaking History: The past in contemporary historical fictions**. Nova Iorque: Routledge, 2016. p. 13. Tradução minha.

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES ATTENTAT 1942 E THROUGH THE DARKEST OF TIMES

MACHADO, J. O. M.

- ^{XIX} Segundo informações do website da própria empresa disponível em <https://www.dice.se/careers>. Acesso em: 21 ago. 2021.
- ^{XX} Lista de membros da equipe do estúdio PaintBucket disponível em <https://paintbucket.de/en>. Acesso em: 21 ago. 2021. Créditos completos de Attentat 1942 disponíveis em https://attentat1942.com/press/attentat_credits.pdf. Acesso em: 21 ago. 2021.
- ^{XXI} MCMILLAN *et al.* *Op. cit.* p.2. Tradução minha.
- ^{XXII} MCMILLAN *et al.* *Op. cit.* p. 12. Tradução minha.
- ^{XXIII} As estimativas de vendas apresentadas aqui podem ser acessadas, respectivamente, nos seguintes links: <<https://steamdb.info/app/676630/graphs/>>; <<https://steamdb.info/app/1003090/>>; e <<https://steamdb.info/app/1238810/graphs/>>. Acesso em 18/08/2021.
- ^{XXIV} KINGSEPP. *Op. cit.*
- ^{XXV} MCKEAND. *Op. cit.*
- ^{XXVI} MCMILLAN *et al.* *Op. cit.* p. 8. Tradução minha.
- ^{XXVII} MCMILLAN *et al.* *Op. cit.* p. 9. Tradução minha.
- ^{XXVIII} RUBERG, Bonnie. Empathy and Its Alternatives: Deconstructing the Rhetoric of “Empathy” in Video Games. *In: Communication, Culture and Critique*, n. 00, 2020. p. 2. Tradução minha.
- ^{XXIX} RUBERG. *Op. cit.* p. 2. Tradução minha.
- ^{XXX} RUBERG. *Op. cit.* p. 5. Tradução minha.
- ^{XXXI} RUBERG. *Op. cit.* p. 7. Tradução minha.
- ^{XXXII} RUBERG. *Op. cit.* p. 8. Tradução minha.
- ^{XXXIII} RUBERG. *Op. cit.* p. 11. Tradução minha.
- ^{XXXIV} SULEIMAN, Susan. **Crises of Memory and the Second World War**. Cambridge: Harvard University Press. 2006. p. 156. Tradução minha.
- ^{XXXV} BRASIL tem mais de 67 milhões de gamers, diz pesquisa; 47% são mulheres. CNN, São Paulo, 10 ago. 2020, Tecnologia. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/2020/08/10/brasil-tem-mais-de-67-milhoes-de-gamers-diz-pesquisa-47-sao-mulheres>. Acesso em: 20 ago. 2021.

Referência Bibliográficas

- BRASIL tem mais de 67 milhões de gamers, diz pesquisa; 47% são mulheres. CNN, São Paulo, 10 ago. 2020, Tecnologia. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/2020/08/10/brasil-tem-mais-de-67-milhoes-de-gamers-diz-pesquisa-47-sao-mulheres>. Acesso em: 20 ago. 2021.
- DEGROOT, Jerome. **Remaking History: The past in contemporary historical fictions**. Nova Iorque: Routledge, 2016.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Imagens apesar de tudo**. Trad. Vanessa Brito e João Pedro Cachopo. São Paulo: Editora 34, 2020.
- FELDMAN, Ilana. Imagens apesar de tudo: problemas e polêmicas em torno da representação, de *Shoah* a *O filho de Saul*. *In: ARS*, v. 14, n. 28, 28 out. 2016. p. 145-153.
- FRASCA, Gonzalo. Ephemeral Games: Is it barbaric to design videogames after Auschwitz?. *In: Ludology*. 2000. Disponível em: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ephemeralfrasca.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2021.
- GALLOWAY, Alexander R. Social Realism in Gaming. *In: Game Studies*, v. 4, n. 1, nov. 2004. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0401/galloway/>. Acesso em: 20 ago. 2021.
- KINGSEPP, Eva. Fighting Hyperreality with Hyperreality: History and Death in World War II Digital Games. *In: Games and Culture*, v. 2, n. 4, out. 2007. p. 366-375
- MCKEAND, Kirk. Videogames’ portrayal of the Holocaust does a disservice to both players and victims. **PCGamesN**, Bath, 18 jan. 2018. Disponível em:

A RESISTÊNCIA EM JOGO: ESTRATÉGIAS DE REPRESENTAÇÃO DA SHOAH NOS JOGOS INDEPENDENTES ATTENTAT 1942 E THROUGH THE DARKEST OF TIMES

MACHADO, J. O. M.

<https://www.pcgamesn.com/jewish-opinions-on-nazis-in-videogames>. Acesso em: 20 ago. 2021.

MCMILLAN, Robyn; JAYEMANNE, Darshana; DONALD, Iain. Reality Inspired Games: Expanding the Lens of Games' Claims to Authenticity. *In: Digital Games Research Association International Conference '20, 2020. Proceedings* [...]. Disponível em: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_440.pdf. Acesso em: 20 ago. 2021.

PFISTER, Eugen. "Of Monsters and Men" – Shoah in Digital Games. *In: Public History Weekly*, v. 6, n. 23. 2018. Disponível em: <https://public-history-weekly.degruyter.com/6-2018-23/shoah-in-digital-games/>. Acesso em: 20 ago. 2021.

REYNOLDS, Daniel. What is "Old" in Video Games?. *In: KAPPELL, Matthew W.; ELLIOT, Andrew B. R. Playing with the Past: Digital Games and the Simulation*. Nova Iorque: Bloomsbury, 2013. p. 49-60.

RUBERG, Bonnie. Empathy and Its Alternatives: Deconstructing the Rhetoric of "Empathy" in Video Games. *In: Communication, Culture and Critique*, n. 00, 2020. p. 1-18.

SALVATI, Andrew J.; BULLINGER, Jonathan M. Selective Authenticity and the Playable Past. *In: KAPPELL, Matthew W.; ELLIOT, Andrew B. R. Playing with the Past: Digital Games and the Simulation*. Nova Iorque: Bloomsbury, 2013. p. 153 – 167

SULEIMAN, Susan. *Crises of Memory and the Second World War*. Cambridge: Harvard University Press. 2006.

Jogos

CHARLES GAMES. *Attentat 1942*. Praga: Charles Games, 2017.

PAINTBUCKET GAMES. *Through the Darkest of Times*. Berlim: HandyGames, 2020.