

Ruggiero Moreira

A GUERRA E A CONSTRUÇÃO DOS INIMIGOS DO
OCIDENTE NAS FRANQUIAS DE JOGOS DIGITAIS:
BATTLEFIELD, CALL OF DUTY E MEDAL OF HONOR
(2007-2012).

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História, do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial e final para a obtenção do grau de mestre em História sob a orientação do Prof. Dr. Felipe Cittolin Abal

Passo Fundo
2020

CIP – Catalogação na Publicação

M838g Moreira, Ruggiero
A guerra e a construção dos inimigos do ocidente nas franquias de jogos digitais [recurso eletrônico]: *Battlefield, Call of Duty e Medal of Honor (2007-2012)* / Ruggiero Moreira. – 2020.
4 MB ; PDF.

Orientador: Prof. Dr. Felipe Cittolin Abal.
Dissertação (Mestrado em História) – Universidade de Passo Fundo, 2020.

1. Jogos eletrônicos - Indústria. 2. Guerra moderna.
3. Representação. 4. Comunicação de massa. 5. História.
6. Formação cultural. I. Abal, Felipe Cittolin, orientador.
II. Título.

CDU: 981

Catalogação: Bibliotecária Jucelei Rodrigues Domingues - CRB 10/1569

Banca Examinadora do Mestrado

Prof. Dr. Luis Carlos dos Passos Martins (PUC/RS)

Profa. Dra. Jacqueline Ahlert (UPF)

Prof. Dr. Felipe Cittolin Abal (UPF)

A todos os membros do PPGH em História da Universidade de Passo Fundo, por terem me guiado nesta jornada, em especial a Prof. Dra. Jacqueline Ahlert por suas excelentes aulas e suas importantes contribuições a minha pesquisa, e ao meu orientador Prof. Dr. Felipe C. Abal por ter me acompanhado e guiado nesta jornada, me auxiliando e dando suporte sempre que necessário, aos meus pais e avós, por todo o apoio que me deram em todos esses anos, por acreditarem em mim e me instigarem a ser melhor a cada dia. A todos vocês, meus agradecimentos.

RESUMO

No final do século XX foi possível observar o nascimento dos jogos digitais, uma mídia caracterizada pela interatividade entre o aparelho e o operador, relação traduzida pelo conceito de jogabilidade. Com sua vasta diversidade de gêneros e mecânicas, os jogos digitais conquistaram cada vez mais espaço na sociedade ocidental, fator que se torna perceptível a partir do início do século XXI com o grande crescimento da indústria dos jogos digitais, que se consolidaram como um produto que carrega valor econômico e simbólico. Para analisar os jogos digitais, é necessário compreendê-los como produtos que carregam uma duplicidade inerente a eles, são “jogos” inseridos na mídia de comunicação de massa. Logo, temos de analisa-los em um primeiro momento como jogos, observando sua construção cultural e os conceitos relacionados a este fenômeno, em um segundo momento, temos de compreender como eles estão inseridos no mercado mundial de comunicação de massa como uma mídia que utiliza os seus recursos (áudio, visual e interatividade) para a construção de suas narrativas. Entre as diversas categorias de jogos, uma das que irá se destacar no mercado será a dos *First Person Shooters (FPS)*. Voltados para a temática de guerra, os *FPS*, desde seus primórdios, utilizaram eventos e conceitos históricos como pano de fundo de seus jogos, sendo recorrente a utilização da Segunda Guerra Mundial como um dos principais temas das suas narrativas. Um fator que é de suma importância para o sucesso dos jogos que utilizam a Segunda Guerra Mundial como temática, é o fato da construção de “mocinhos” e “bandidos” nas representações. A partir do início de 2002 até 2015, o mercado de *videogames*, vislumbrou um crescente lançamento de jogos com temáticas que tinham como pano de fundo a guerra no século XXI, também chamada de “guerra moderna”. Tal mudança de paradigma se deu após os atentados terroristas de 11 de Setembro de 2001 e a declaração da “Guerra ao Terror” pelos Estados Unidos da América. Como um produto cultural, os jogos digitais, constroem suas representações pela e para a sociedade a qual estão inseridos, assim, a visão da “guerra moderna” e dos “novos inimigos do Ocidente” se dá através de uma visão ocidental e de um produto criado por ela. Pretendemos, portanto, compreender de que forma os jogos das franquias *Call of Duty*, *Battlefield* e *Medal of Honor* constroem a imagem sobre a guerra no século XXI e seus agentes tanto as “forças do ocidente” quanto seus inimigos.

Palavras-chave: Guerra Moderna. História. Jogos digitais. Representação.

ABSTRACT

At the end of the 20th century it was possible to observe the birth of videogames, a media characterized by the interactivity between the operator and the device, relationship translated by the concept of gameplay. With its wide diversity of genres and mechanics, videogames are increasingly conquered space in western society, factor that becomes noticeable from the beginning of the 21st century with the great growth of videogames industry, which has consolidated itself as a product that carries, both, economic and symbolic value. To analyze videogames, it is necessary to understand them as products that carry an inner duplicity, they are “games” inserted in the mass communication media. Therefore, we have to analyze them in a first moment as games, observing their cultural construction and the concepts related to this phenomenon, in a second moment, we have to understand how they are inserted in the world mass communication market as a media that uses its resources (audio, visual and interactivity) for the construction of its narrative. Among the different game categories, one of them that will stand out in the market will be the First Person Shooters (FPS). Focused on the theme of warfare, the FPS, since its beginning, used historical events and concepts as a backdrop for their games, with the use of World War II being one of the main themes of their narrative. One factor that is extremely important for success of games that uses World War II as a theme is the fact that “good guys” and “bad guys” are built in the representations. From the beginning of 2002 to 2015, the videogames market envisioned a growing launch of games with themes that has a backdrop the warfare in the 21st century, also called “modern warfare”. This paradigm shift took place after the 9/11 terrorist attack and the declaration of the “War on Terror” by the United States of America. As a cultural product, videogames build their representation by and for the society to which they belong, thus, the vision of the “modern warfare” and the “new enemies of the West” occurs through a western vision and a product created by it. We intend, therefore, to understand how the videogames of the Call of Duty, Battlefield and Medal of Honor franchises build the image about war in the 21st century and its agents, both the “forces of the West” and their enemies.

Keywords: History. Modern Warfare. Representation. Videogames.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Os três pólos de Peirce	38
FIGURA 2 - <i>Tennis for Two</i>	43
FIGURA 3 - Alan Kotok, Steve Russell, and J.M. Graetz jogando <i>Spacewar!</i>	44
FIGURA 4 - Propaganda da época do <i>Magnavox Odyssey</i>	45
FIGURA 5 - Imagem promocional da máquina <i>Computer Space</i>	46
FIGURA 6 - Uma foto de um “fliperama” com diversos <i>arcades</i>	49
FIGURA 7 - Jogo “Catacomb 3d” da empresa <i>ID Software</i>	52
FIGURA 8 - À esquerda o ponto de vista em Primeira Pessoa, no jogo <i>Battlefield 4</i> , a direita o ponto de vista em Terceira Pessoa no jogo <i>Assassin’s Creed Syndicate</i>	53
FIGURA 9 - <i>Wolfenstein 3-D</i>	54
FIGURA 10 - Imagem <i>in-game</i> de <i>Doom</i>	54
FIGURA 11 - Imagem <i>in-game</i> do jogo <i>Medal of Honor</i> , lançado em 1999	56
FIGURA 12 – Soldado sendo alvejado por um <i>sniper</i> em <i>Battlefield 3</i>	96
FIGURA 13 – Personagem mirando em um inimigo em <i>Call of Duty 4: Modern Warfare</i>	97
FIGURA 14 – Soldados inimigos mortos pelo sargento Jackson.....	100
FIGURA 15 – Capa do jogo <i>Call of Duty 4: Modern Warfare</i>	103
FIGURA 16 – <i>Cutscene</i> mostrando o Oriente Médio	105
FIGURA 17 – Yasir Al-Fulani ao ser retirado da prisão	106
FIGURA 18 – Yasir Al-Fulani sendo levado como prisioneiro.....	108
FIGURA 19 – Soldado de Al-Asad agredindo Al-Fulani	109
FIGURA 20 – Sargento Paul Jackson após invadir um prédio	109
FIGURA 21 – Símbolos em um muro	110
FIGURA 22 – Kaled Al-Asad assassinando Al-Fulani.....	112
FIGURA 23 – Invasão norte americana ao Oriente Médio.....	113
FIGURA 24 – Ruas do Oriente Médio.....	114
FIGURA 25 – Explosão de um artefato nuclear	115
FIGURA 26 – Sargento Paul Jackson olhando para o cogumelo da explosão nuclear....	115
FIGURA 27 – Soap mirando em um soldado russo.....	116

FIGURA 28 – Soldados russos do partido ultranacionalista.....	117
FIGURA 29 – Capitão Price executa Al-Asad após o ter torturado	118
FIGURA 30 – Imran Zakhaev	118
FIGURA 31 – Capa do jogo <i>Medal of Honor</i> (2010)	122
FIGURA 32 – Pastor de cabras atravessando a rua	124
FIGURA 33 – Rabbit mirando em um inimigo.....	125
FIGURA 34 – Invasão ao aeroporto de Bagram	125
FIGURA 35 – Soldados tentando fugir de uma armadilha	127
FIGURA 36 – Tariq após ser salvo pela <i>Delta Force</i>	128
FIGURA 37 – General Flagg	129
FIGURA 38 – Coronel Drucker	129
FIGURA 39 – Residências afegãs nas montanhas	132
FIGURA 40 – Capa de <i>Battlefield 3</i>	135
FIGURA 41 - Sargento Blackburn sendo interrogado por dois homens.....	135
FIGURA 42 – Blackburn e seu pelotão nas ruas de Al Sulaymaniyah.....	136
FIGURA 43 – Soldado da PLR.....	137
FIGURA 44 – Soldado iraniano.....	138
FIGURA 45 – Invasão de Teerã.....	139
FIGURA 46 – Miller momentos antes de sua execução	140
FIGURA 47 – Um carro bomba da PLR indo contra um blindado americano.....	141
FIGURA 48 – Dima convesando com Blackburn	142

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 - As Gerações de <i>Videogames</i>	48
TABELA 2 - <i>HUD</i> 's dos jogos.....	98
TABELA 3 – Lista das missões de <i>Call of Duty 4: Modern Warfare</i>	119
TABELA 4 – Lista das missões de <i>Medal of Honor (2010)</i>	131
TABELA 5 – Lista das missões de <i>Battlefield 3</i>	143

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BF – *Battlefield*

COD – *Call of Duty*

FPS – *First Person Shooter*, traduzido como “Tiro em Primeira Pessoa”

HUD – *Head Up Display*

MOH – *Medal of Honor*

NPC – *Non Player Character*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 PARA UMA ANÁLISE DOS JOGOS DIGITAIS	17
1.1 Jogos e a sociedade	18
1.2 Imagem, semiótica e narrativa	29
1.3 A “era” dos jogos digitais	42
1.4 <i>First Person Shooters</i>	51
2 UM INIMIGO CHAMADO ORIENTE	58
2.1 Imperialismo norte-americano e a Cruzada contra o Islã	70
2.2 Civilização X Barbárie.....	78
2.3 “Guerra Moderna”: uma mudança de paradigma.....	89
3 OS JOGOS <i>FPS</i> E A GUERRA NO SÉCULO XXI	95
3.1 <i>Call of Duty</i> e a personificação do inimigo.....	102
3.2 <i>Medal of Honor</i> e luta contra o Talibã	121
3.3 <i>Battlefield 3</i> e o terrorismo internacional	134
CONSIDERAÇÕES FINAIS	145
FONTES	152
REFERÊNCIAS	153

INTRODUÇÃO

A popularidade dos jogos digitais cresce cada vez mais em nossa sociedade, assim torna-se relevante compreendermos como se desenvolvem e como são trabalhadas as narrativas dos jogos que utilizam conceitos e temas históricos como pano de fundo, e como esses temas influenciam na construção do imaginário sobre o assunto.

Identificamos que a pesquisa acadêmica de História relacionada aos jogos digitais ainda inicia seus passos no Brasil, o que torna o conteúdo de pesquisas e materiais sobre o assunto exíguo.

Acerca do trabalho acadêmico voltado principalmente à área de História, temos de citar os trabalhos de Christiano Britto Monteiro dos Santos e Marco Fornaciari, que estão referenciados nesta obra, como sendo os principais trabalhos sobre o assunto na área da História, e ressaltamos sua importância e influência para nosso trabalho.

Percebemos que os jogos digitais são de certa maneira “marginalizados” no seu trato como objetos históricos, e conforme nos alerta Fornaciari “Imaginar os motivos para isso seria uma tarefa excessivamente especulativa” (2016, p. 17).

Sendo um campo relativamente novo para a História e pouco explorado pelos historiadores, é importante que busquemos as ferramentas para analisar um objeto que, além de ser um produto cultural com valor agregado, é um produto que, mesmo que produzido a partir de um “centro” (econômico e cultural)¹, é difundido não somente nele, mas estendendo-se a outros “centros” ou regiões periféricas (graças à globalização e à internet).

Para melhor analisarmos os jogos digitais, temos de inseri-los em um mundo capitalista globalizado e recordar que a esmagadora maioria de seus produtos é destinada ao mercado consumidor. Assim, ao analisarmos os jogos digitais, não os excluimos de sua esfera econômica, mas o compreendemos como um elemento cultural (CHARTIER, 1991, p. 174).

Para aplicar a análise das representações de forma satisfatória a nossas fontes documentais, que se mostram ainda heterodoxas ao meio acadêmico brasileiro, abordaremos os jogos digitais e a história do tempo presente através da Cultura Visual, sendo esta uma das abordagens da História Cultural.

Com a sua gênese ligada à Escola dos Annales, a História Cultural vêm ganhando força, principalmente, a partir dos anos de 1980. Nessa perspectiva, as fontes deixam de ser analisadas sobre um viés econômico/social ou político/social, mas, principalmente por meio das representações e significações sociais, levando “em conta tanto a realidade social quanto a

¹ Isto tendo em vista que a maioria dos jogos digitais são produzidos nos Estados Unidos.

percepção dela” (CARDOSO; VAINFAS, 2012 p.14-17). Logo, a História Cultural nutre uma estreita conversação com o conceito de representação, laço conceitual e teórico que tem em Chartier um de seus principais enunciadores.

Partindo da percepção de Chartier, em nossa análise dos jogos digitais, além de estarmos buscando novos objetos para a construção da História, estamos também partindo do nosso objeto para analisar as representações culturais por eles tidas como válidas socialmente de maneira que se

Por um lado, os dispositivos formais – textuais ou materiais – inscrevem em suas próprias estruturas as expectativas e as competências do público a que visam organizando-se portanto a partir de uma representação da diferenciação social. Por outro lado, as obras e os objetos produzem sua área social de recepção, muito mais do que as divisões cristalizadas ou prévias o fazem (CHARTIER, 1991, p. 186).

Assim, os jogos digitais são moldados pelo mundo que os cerca, tornando-se representações da sociedade que os produziu, logo, discursos (explícitos ou implícitos) serão a ele atribuídos e por ele assumidos. Portanto, analisar um jogo digital é também analisar a sociedade que o construiu e para isso, devemos compreender como as representações atuam no mundo social (CHARTIER, 1991).

Assim, teremos de entender cada jogo eletrônico como uma representação de um contexto histórico, social e cultural, pois conforme Francisco a “Realidade exige presença, e pensando assim, somente o aqui e agora seria real, pois ele é verificado empiricamente. O trabalho com o passado é sempre um exercício de representação” (2011, p. 23). Essa representação, intencionalmente ou não, acabará por ofuscar ou extrapolar certos aspectos e conceitos que seu discurso legitima ou condena. O conteúdo interativo proposto para seu público, então, não se trata de uma massa neutra sem intencionalidades, mas um material que tem uma carga ideológica.

Buscaremos, portanto, compreender de que forma a “Guerra Moderna” e os “novos inimigos” do ocidente são representadas nos *FPS games* das franquias já citadas, objetivando também, interpretar quais são suas influências e como as características narrativas (tanto histórica quanto de jogabilidade) e os recursos audiovisuais são utilizados para expressar e reforçar certas representações e ideias.

Para a análise da construção das representações nos jogos, utilizaremos como base o método da semiótica peirceana. Por meio dos conceitos teóricos da semiótica desenvolvida pelo norte americano Charles Sanders Peirce, iremos nos focar essencialmente no ramo da gramática especulativa, buscando compreender como se dá a construção dos signos nos jogos digitais (SANTAELLA, 2005). Nosso foco se dará essencialmente na análise dos elementos formais e nos fundamentos do signo e seus objetos (dinâmico e imediato); em relação ao interpretante, nosso trabalho não ultrapassará a “barreira” do interpretante imediato – “potencial interpretativo do signo” (SANTAELLA, 2005, p.24) – sendo que, entendemos, que as análises em um nível de interpretante dinâmico ou final nos levariam a ter de analisar, ou conjecturar as reações particulares dos intérpretes, o que não é nossa proposta.

Para esta pesquisa, utilizaremos como fonte os *FPS games* de algumas das maiores franquias de jogos digitais das últimas décadas, sendo elas: *Battlefield*, *Call of Duty* e *Medal of Honor*. Dentre os milhares de jogos digitais lançados anualmente, a escolha dessas franquias se deu, pois elas consolidaram seu sucesso no cenário mundial de jogos digitais, por meio de seus jogos com temática da Segunda Guerra Mundial, e, no decorrer da primeira década do século XXI mudaram para a temática da “Guerra Moderna”².

Fizemos também uma triagem nos jogos a serem utilizados, tendo em vista que a quantidade de jogos lançados por essas franquias excede a cifra de trinta títulos. Analisaremos especificamente os títulos lançados no período compreendido entre 2005 e 2013 que tratam do tema da “Guerra Moderna”, sendo estes os seguintes jogos: *Battlefield 3* (ELECTRONIC ARTS, 2011), *Call of Duty 4: Modern Warfare* (ACTIVISION, 2007), *Medal Of Honor* (ELECTRONIC ARTS, 2010).

Escolhemos como recorte esses jogos, pois tratam-se das primeiras representações da guerra no século XXI, em franquias famosas que tinham como objeto a Segunda Guerra Mundial³; embora existam sequências das nossas fontes, elas operam como um produto com uma narrativa fechada em si.

Assim, as sequências de *Call of Duty 4: Modern Warfare* (*Call of Duty Modern Warfare 2* e *Call of Duty Modern Warfare 3*) utilizam da narrativa construída em seu predecessor para construir a representação de uma Terceira Guerra Mundial, que, sendo incitada pelo terrorismo internacional, têm como antagonistas os Estados Unidos da América

² Utilizaremos o termo “Guerra Moderna”, pois é através dele que os jogos por nós analisados se referenciam aos combates (reais ou fictícios) que ocorrem a partir do ano de 2000.

³ Embora a franquia *Battlefield* tenha lançado *Battlefield 2* no ano de 2005, mesmo apresentando um conflito pós anos 2000, esse jogo se caracterizava por uma experiência “agonística”, destinada somente ao *Multiplayer* competitivo.

e a Rússia. A sequência de *Battlefield 3* (*Battlefield 4*), assim como as sequências de *COD*, trata sobre os conflitos internacionais, sendo que seu objeto será o intervencionismo norte americano na China e uma guerra entre esses dois países, embora o sucessor não tenha nenhuma ligação com a narrativa de *Battlefield 3*. *Medal of Honor Warfighter*, a sequência de *Medal of Honor* (2010) manteve os mesmos protagonistas, embora não construa mais a sua narrativa sobre a guerra no Afeganistão, modificando-a para uma caçada a terroristas internacionais fictícios, enquanto envolve o protagonista em uma discussão moral entre dever x família.

Com base nos objetivos de análise por nós propostos, o recorte realizado mostra-se essencial, tendo em vista que, por mais que se tratem de sequências, os jogos produzidos a partir de nossas fontes têm como objetos e narrativas que se distanciam de seus antecessores. Entretanto, enfatizamos, que a multiplicidade de possibilidades de análise semiótica ou com outra abordagem neles mostram-se interessante, como por exemplo: o medo de uma Terceira Guerra Mundial, a construção dos inimigos russos e chineses, o terrorismo internacional.

Os títulos escolhidos caracterizam-se, também, por serem os lançamentos principais das franquias, que se diferenciam de: jogos de celulares, expansões⁴, remasterizações⁵, versões com *downgrade*⁶ para outras plataformas e consoles portáteis.

Em nossa análise, buscaremos focar na experiência *Singleplayer* (“Um Jogador”, em tradução livre), na qual o jogador interage somente com a máquina (o jogo) dando sentido e movimento, através do ato de jogar, a uma construção narrativa pré-determinada pelos desenvolvedores. Não nos aprofundaremos na experiência *Multiplayer* (“Multijogadores”, em tradução livre), embora ela seja elemento constituinte do objeto “jogo digital”, a interação entre diversos jogadores tem suas especificidades, uma delas o foco não na construção de uma narrativa, mas a competição entre os jogadores.

No primeiro capítulo, pretendemos estabelecer como os jogos digitais se inserem na indústria de comunicação de massa e quais são suas características e especificidades, posteriormente esperamos poder compreender como se dá a relação entre os jogos digitais (essencialmente os *FPS*) e a sociedade que os produz e consome para por meio disso sermos

⁴ Conteúdo grátis ou pago, criado pelos desenvolvedores dos jogos, com finalidade de aumentar a “vida útil” da experiência de jogo para os jogadores.

⁵ Relançamento do mesmo jogo com “motores gráficos” atualizados ou para novas plataformas mais potentes do que as “originais”.

⁶ Ao contrário de *Upgrade*, *Downgrade* significa diminuir a qualidade de um jogo para uma plataforma “inferior” (como por exemplo, um jogo que inicialmente foi feito para Play Station 3, ser lançado para Play Station 2).

capazes de inferir de que forma se dá a construção das imagens representadas nos jogos digitais e como elas se estabelecem em sentido para compor uma narrativa.

No segundo capítulo, examinaremos quais são os aspectos sociais, culturais e políticos que formam a sociedade ocidental no início do século XXI, para assim podermos compreender a sociedade que cria e que consome os jogos supracitados, assim, visando também, identificar, também, a construção e a representação dos novos inimigos (ocidentais), que tomam o lugar dos nazistas.

No terceiro capítulo, iremos realizar a análise semiótica dos sete jogos, objetivando investigar e elencar quais são os principais símbolos que foram criados e significados pelos jogos, bem como a forma como estes são utilizados para a construção da imagem e representações sobre a “sociedade ocidental”, os inimigos desta no século XXI e a forma de guerrear neste século.

Ao considerarmos esses aspectos, estaremos buscando, através da análise semiótica (de base peirceana) de nossas fontes, da indústria e da cultura que as produziu, sermos capazes de definir quais são os símbolos e as representações da “Guerra Moderna” e dos “inimigos do ocidente” nas franquias de jogos digitais *Battlefield*, *Call of Duty* e *Medal of Honor*.

1 PARA UMA ANÁLISE DOS JOGOS DIGITAIS

Em meados do século XX nascia a mídia dos jogos digitais, envolta em quedas e ascensões protagonizadas pela insegurança do mercado. Perante às novas formas de entretenimento, os jogos digitais conquistaram seu espaço em nossa sociedade. Cada vez mais, é perceptível o fato de que os jogos digitais consolidaram sua posição como um dos principais meios de comunicação de massa. Esse crescimento exponencial faz com que nos voltemos aos jogos digitais com olhar crítico, buscando analisar como essa mídia modifica e é modificada pela nossa sociedade, assim devemos não só compreender quais são os conceitos e elementos que significam e moldam esta mídia, mas também devemos discutir como ela se relaciona com nossa sociedade.

“Contar histórias é um hábito tão antigo quanto o próprio homem” (FRANCISCO, 2011, p. 1), e a utilização dos jogos digitais para tal função vem crescendo, principalmente, a partir do início da década de 1980, quando os jogos digitais começam a se popularizar e a aumentar consideravelmente sua circulação no mercado (LEITE, 2006, p.40-45). Devido à pluralidade de possíveis conteúdos (estéticos, de narrativa, de mecânicas) a serem desenvolvidos e utilizados nas plataformas que executam os jogos eletrônicos (consoles⁷ ou computadores), criar-se-ão diversas categorias de jogos digitais, sendo uma das principais, os *First Person Shooter*⁸, popularmente conhecidos como *FPS*, que ganham maior visibilidade no mercado internacional, a partir década de 1990 (ROJAS, 2014).

O mercado de jogos digitais está mais recrudescendo do que nunca, fato que podemos perceber por meio da quantidade de pessoas que esse tipo de mídia atinge - até abril de 2016 era contabilizado um público de 2,5 bilhões de jogadores ao redor do globo (WIJMAN, 2019) – e, também, por meio do número de vendas, principalmente, dos jogos *Triple A*⁹. Um dos jogos mais esperados de uma das franquias mais famosas do mercado: *Call of Duty Modern Warfare* (ACTIVISION, 2019)¹⁰. Durante os três primeiros dias após seu lançamento vendeu um total de 600 milhões de dólares em cópias do jogo (TASSI, 2019). esse é um dos maiores exemplos deste mercado em crescimento.

⁷ No Brasil, o termo *videogame* é utilizado como um substantivo para plataformas específicas para os jogos eletrônicos (*Super Nintendo, Mega Drive, Play Station 4, XBOX One*, etc.) e não para os jogos eletrônicos em si.

⁸ Traduzindo como “Tiro em Primeira Pessoa”, buscando a imersão do jogador, a “câmera” é posicionada de uma forma que simule a visão do personagem do jogo.

⁹ Jogos “Triple A” são as franquias de jogos mais famosas, ou os jogos mais esperados, o termo tem o mesmo sentido ao utilizado para grande estreias no cinema, “*blockbuster*”.

¹⁰ *Call of Duty* é popularmente conhecido entre os jogadores e jogadoras pela sigla COD.

Analisando tais números de vendas, observamos a popularidade dos jogos eletrônicos em nossa sociedade e, assim, torna-se relevante compreendermos como se desenvolvem e como são trabalhadas as narrativas dos jogos eletrônicos, que utilizam diversos temas e conceitos históricos como pano de fundo e como esses temas influenciam na construção do imaginário sobre o assunto. Identificamos, também, que a pesquisa acadêmica relacionada aos jogos digitais ainda inicia seus passos no Brasil¹¹.

1.1 Jogos e a sociedade

Ao trabalhar com jogos digitais, o pesquisador pode se deparar com diversas possibilidades de abordagem para o tema, sendo uma das principais, qual o significado do jogo (ou ato de jogar) para a sociedade humana? Para responder a essa pergunta, existem diversos caminhos a serem seguidos, como a ludologia, a narratologia entre outros. Nesta pesquisa, utilizaremos como base as definições e ideias de Johan Huizinga (2010) e Roger Caillois (1990), buscando mostrar suas convergências, divergências e como elas podem nos ajudar a pensar a pesquisa sobre jogos.

Antes de discutirmos as ideias de Huizinga (1990), devemos apresentar uma questão que é salientada pelo tradutor deste autor que na língua portuguesa os conceitos de jogar e brincar são representados de forma separada, enquanto em outras línguas esses conceitos são abarcados por uma única palavra como por exemplo: *to play* (no inglês) e *spielen* (no alemão) (HUIZINGA, 2010, p.3). Partindo desse pressuposto, compreendemos que a forma como nossa sociedade vê os jogos, pode ser diferente da forma que as sociedades com matriz linguística alemã ou inglesa vê, *a priori*, pela forma como é representada linguisticamente.

Huizinga afirma que, nas diversas sociedades existentes no mundo, “É possível negar [...] a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo” (HUIZINGA, 2010, p. 6). Assim, o autor universaliza o jogo entre sociedades humanas, as quais, apesar de suas diferenças estruturais foram capazes de criar jogos. Para o Huizinga (2010), o objeto jogo se apresenta da seguinte forma

Encontramos o jogo na cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase da civilização que agora nos encontramos.

¹¹ Acerca do trabalho acadêmico, voltado principalmente à área de História, temos de citar os trabalhos de Christiano Britto Monteiro dos Santos e Marco Fornaciari, que estão referenciados nesta obra, como sendo os principais trabalhos sobre o assunto na área da História, e ressaltamos sua importância e influência para nosso trabalho.

Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida ‘comum’ [...] De qualquer modo o que importa é justamente aquela qualidade que é característica da forma de vida a que chamamos ‘jogo’. O objeto de nosso estudo é o jogo como forma específica de atividade, como ‘forma significante’, como função social (HUIZINGA, 2010, p.16).

Compreendemos que para Huizinga, o jogo é uma atividade universal em nosso planeta, que está presente não só para os adultos, como para as crianças, é uma atividade para os seres humanos, mas também para os animais (HUIZINGA, 2010, p.3). Na esfera linguística, para Huizinga, é importante que se defina tanto a noção de jogo, como seja realizada a definição de seu antônimo, que para o autor é:

O valor conceptual de uma palavra é sempre condicionado pela palavra que designa seu oposto. Para nós, a antítese do jogo é a *seriedade*, e também num sentido muito especial, o de *trabalho*, ao passo que à seriedade podem também opor-se a piada e a brincadeira. Todavia, a mais importante é a parêntese complementar de opostos *jogo-seriedade* (2010, p. 50 grifos do autor).

Sendo um oposto da “seriedade” e do “trabalho” (elementos importantes na sociedade contemporânea), o jogo caracterizar-se-ia por uma atividade que não é necessariamente essencial à “vida comum” e que se apresenta dissociado desta, entretanto o jogo, ainda assim, é caracterizado por ter uma “função cultural” na sociedade contemporânea em seu aspecto cultural, e em si “[...] o conceito de jogo enquanto tal é de ordem mais elevada do que o de seriedade. Porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade” (HUIZINGA, 2010, p.51).

Buscando delimitar de que maneira se desenvolvem os jogos, Huizinga (2010) elenca características que os perpassam no sentido de que seja possível construir uma ligação e também uma delimitação entre o que seria o jogo e o que seria a vida comum.

A primeira característica seria a de que o jogo se apresenta como uma “atividade voluntária”, sendo que o jogador tem liberdade em escolher tanto o jogo, quanto a possibilidade de jogá-lo ou não, tanto que o jogo pode ser adiado ou suspenso, conforme

necessidade. Embora praticado em momentos de ócio, o jogo pode tornar-se necessário, conforme a satisfação que gera no jogador (HUIZINGA, 2010, p. 10-11).

A segunda característica seria a de que, mesmo carregando um sentido “desinteressado” o jogo necessita da imersão do jogador, ao passo que este (ou estes) de maneira séria (sem comprometer o *status* de jogo) compreendam que estão em uma “esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA, 2010, p. 11). Dessa forma, os indivíduos têm de compreender que, ao adentrar o campo do jogo, eles tornam-se algo diferente de si, tornando-se jogadores (HUIZINGA, 2010, p.11-12).

A terceira característica é o que Huizinga cita como o “isolamento” do jogo. Todos os jogos têm a limitação temporal, ou seja, têm o momento de início e fim, bem como a limitação espacial. Assim, o jogo acontece em um determinado campo/arena, que tem seus limites demarcados (HUIZINGA, 2010, p. 12-13). Liga-se diretamente ao “isolamento” a noção de regras, as quais, por mais flexíveis que possam ser dependendo do tipo de jogo, são existentes e estão sujeitas à vontade voluntária dos jogadores para que sejam respeitadas (HUIZINGA, 2010, p. 13-15).

Devemos levar em conta, também, que, o sentido de jogo para Huizinga (2010), apresenta-se de maneira abrangível, sendo que ele identifica que, por meio dessas características elencadas, que o conceito de jogo pode ser aplicado a brincadeiras de crianças, jogos como o xadrez e até mesmo com um juiz em um tribunal (o qual está voluntariamente em um ambiente de atividade com orientação própria, delimitado, seguindo certas regras (HUIZINGA, 2010, p.88).

Lançado em 1938, o livro de Johan Huizinga (2010) – *Homo Ludens*- trouxe à tona a discussão do jogo para o meio acadêmico e embora seja uma das obras clássicas nesse sentido, não deve ser impedida de ser discutida e questionada (CAILLOIS, 1990, p.23). Buscando aprofundar a discussão sobre o conceito de “jogo” em um espectro cultural e social, em 1958, Roger Caillois (1990) lançou seu livro, *Os Jogos e os Homens*.

Para estudar os jogos, Caillois busca defini-los como uma atividade que é:

1. - *livre*: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;
2. - *delimitada*: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
3. - *incerta*: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade da necessidade de inventar;

4. - *improdutiva*: porque não gera nem bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida;
5. - *regulamentada*: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
6. - *ficícia*: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal (1990, p. 29-30 grifos do autor).

Podemos ver bastantes pontos de convergência entre as ideias de Huizinga (2010) e Caillois (1990). No entanto, neste momento para nós é importante verificarmos quais são os pontos de divergência entre os dois.

Huizinga (2010) compreende que o jogo, como atividade, tem um fim em si, não sendo essencialmente produtor e vetor de ganho econômico. Para Caillois (1990), nesse ponto, existe um equívoco de Huizinga (2010), pois excluir a possibilidade de ganho (ou perda) econômico exclui, então, os jogos de azar e apostas. Caillois defende que, nos jogos de azar e apostas, “Há deslocação de propriedade, mas não produção de bens” (1990, p. 24-25).

Nos jogos em que o valor econômico se apresenta como elemento ativo, Caillois apresenta que os profissionais do ramo (como jockeys, pugilistas entre outros exemplos) não são os jogadores, mas, sim, trabalhadores, enquanto, o público, com um papel menos “ativo” torna-se o jogador (1990, p. 24-26)¹².

Huizinga (2010), não apresenta categorias distintas dos jogos, e compreendendo que em seu trabalho o conceito “jogo” é *lato*, Caillois (1990) entende que seja necessária a definição e a distinção entre categorias de jogos, pois, embora eles tenham um denominador comum (ser um jogo), suas particularidades também têm de ser levadas em conta (1990, p. 31-32). As quatro principais categorias que o autor apresentará, serão: “*Agôn, Alea, Mimicry e Ilinx*” (CAILLOIS, 1990, p.32).

Na categoria *Agôn*¹³, estariam os jogos caracterizados pelo embate entre dois adversários, ou duas equipes adversárias, e a ambos os lados são garantidas as mesmas condições (ou pontuação) (CAILLOIS, 1990, p. 33-35), para que dessa forma, torne-se “[...] indiscutível a superioridade (física ou mental) do vencedor. O *Agôn* apresenta-se como forma

¹² Neste ponto, podemos fazer uma relação com Huizinga, no fator de que ele compreende que quanto mais um jogo se profissionaliza (tornando-se um “esporte”) menos os indivíduos participantes se mantêm como jogadores, e mais se transformam em trabalhadores (HUIZINGA, 2010, p. 217-222)

¹³ Huizinga também trabalha com o conceito de *Agôn*, que em grego identificava as competições tomadas em um sentido religioso.

pura do mérito pessoal e serve para o manifestar” (CAILLOIS, 1990, p. 35). São exemplos do *agôn*: xadrez, bilhar, atletismo, futebol, entre outros.

Na categoria *Alea*, assim como na *Agôn*, os jogadores são colocados em condições de igualdade, porém, nesta categoria, estariam os jogos onde as capacidades físicas ou mentais do jogador não importam. Seriam os jogos em que a sorte (ou o azar) dominam; dessa maneira, o jogador não entra em embate contra outros jogadores, mas, contra o destino (CAILLOIS, 1990, p.38-39). São exemplos de *Alea*: corridas de cavalo, poker, jogo de dados, entre outros. Percebemos pelos exemplos de Caillois, que é comum os jogos de *Alea* estarem ligados diretamente a jogos de *agôn*, como no exemplo da corrida de cavalos, em que os *jockeys* estão participando de um jogo “agonística” enquanto os espectadores e apostadores estão participando de um jogo de aposta que não depende deles (*Alea*).

A terceira categoria elencada por Caillois é a *Mimicry* - traduzida do inglês *mimicry* significa mimetismo -, função em que os animais, através de uma ilusão, passam-se por outros animais ou objetos. Na *Mimicry*, o objetivo do jogador é se fazer passar por algo que não seja o seu “eu” (podendo utilizar ou não objetos como roupas ou máscaras) fazendo a si e aos outros crerem que se transformaram em um *alter ego*. No sentido da *mimicry*, podemos identificar as brincadeiras de crianças, os torcedores de um embate agonístico que torcem pelos seus campeões, manifestações culturais (CAILLOIS, 1990, p. 39-43).

A última categoria elencada por Caillois é a *Ilinx*, na qual são alocados os jogos em que o objetivo dos jogadores é “[...]a busca da vertigem, e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico” (CAILLOIS, 1990, p. 43). Ligados a *ilinx* estariam as atividades relacionadas aos jogos “radicais”, nos quais o perigo (e a descarga de adrenalina deste) está estritamente ligado à atividade.

Mesmo que nem Caillois (1990) nem Huizinga (2010) tenham escrito sobre os jogos digitais, suas ideias e seus conceitos acerca dos jogos e do ato de jogar são importantes para nós. Embora os jogos e o ato de jogar sejam fatores perenes e universais à humanidade, entendemos que não devemos examiná-los como uma amálgama indissociável, impenetrável e amorfa. Logo, jogar jogos digitais pode conter e manifestar traços semelhantes a jogar xadrez ou uma partida de futebol e, por isso, possamos utilizar as concepções já citadas para nos ajudar a compreendê-los, porém tal ato carrega suas particularidades e deve ser lido levando estas em conta.

Uma delas seria a nomenclatura “correta” para se referir a essa forma de jogar, através de Fornaciari, podemos perceber que existe uma discussão sobre qual é o termo mais

adequado a se utilizar (2016, p. 32-33). É importante, então, que definamos qual é o termo que utilizaremos para nomear nossas fontes, já que o termo que escolhemos para definir tal mídia (*videogames*, *video games*, jogos digitais, jogos eletrônicos, jogos de computador) representa a visão que temos sobre ela (FORNACIARI, 2016, p. 30-33).

Fornaciari utiliza a palavra “*videogames*” “[...] por entender que ela indica melhor o status único e diverso de outros tipos de jogo que o videogame tem, tanto no plano formal quanto no cultural” (FORNACIARI, 2016, p. 32). Nossa opção foi a utilização do termo “jogos digitais”, tendo em vista que, embora levemos em conta todas as singularidades (aquelas já discutidas e aquelas que serão aprofundadas no seguir do trabalho) de tal meio, ainda assim são jogos que necessitam de aparelhos físicos para que sejam reproduzidos em um ambiente digital. Faremos também uso do termo “indústria dos *videogames*” para nos referirmos à indústria que envolve os jogos digitais, que engloba os “fabricantes de consoles (*console manufacturers*), as editoras (*publishers*), as desenvolvedoras (*developers*), as distribuidoras (*distributors*), os varejistas e o consumidor final (*consumer*)” (JHONS, 2006 *apud* FORNACIARI, 2016, p. 61).

Para compreendermos historicamente os jogos digitais, acreditamos que não devemos analisa-los como um fenômeno cultural isolado, como um tipo de mídia “alternativa” que destoa das demais. Conforme Dille e Platten, os jogos digitais são uma das expressões do crescente ramo de entretenimento em massa, sendo diretamente influenciados pelos demais meios de difusão deste tipo de entretenimento, como por exemplo, o cinema e a televisão (2007, p. 2-12). Apesar de Dille e Platten (2007) usarem o termo “entretenimento em massa” para se referir ao mercado em que os jogos digitais estão inseridos, preferimos utilizar o conceito de “comunicação de massa” trabalhado por Thompson (2005).

Para Thompson, em todas as sociedades humanas existe a criação e a troca de conteúdo simbólico, essa troca, que se dá através da interação entre os seres humanos pode ser chamada de comunicação, por sua vez, toda comunicação é uma forma de ação, e toda ação é resultado de aplicação de “poder” (THOMPSON, 2005, p. 20-21). Nossa sociedade institucionaliza o poder, separando-o em diversas esferas e categorias e legando-o para instituições que se tornaram socialmente aceitas como portadoras legítimas de tais poderes, das quais o autor cita o poder econômico (empresas), o poder político (o Estado), o poder coercitivo (polícia) e, aquele que para este trabalho é o mais relevante, o poder simbólico (THOMPSON, 2005, p. 21-25).

O poder simbólico sempre foi relegado à instituições que historicamente acumularam os meios de informação e comunicação, como, as instituições religiosas e as instituições de

conhecimento (igreja, escola, universidade) (THOMPSON, 2005, p. 24-25), contudo, com o surgimento da indústria da mídia, essa rapidamente ascende como um dos principais meios de comunicação e propagação do conteúdo simbólico.

Ao utilizar o conceito de “comunicação de massa”, Thompson nos alerta sobre as possíveis dúvidas que os termos que compõem o conceito criam e quais são seus principais significados nele. Segundo Thompson, o termo “massa”

[...] evoca a imagem de uma vasta audiência de muitos milhares e até milhões de indivíduos. Isto pode vir a calhar para alguns produtos da mídia [...] mas dificilmente representa as circunstâncias de muitos produtos da mídia [...] Assim, se o termo “massa” deve ser utilizado, não se pode, porém, reduzi-lo a uma questão de quantidade. O que importa na comunicação de massa não está na quantidade de indivíduos que recebe os produtos, mas no fato de que estes produtos estão disponíveis em princípio para uma grande pluralidade de destinatários (2005, p. 30).

O termo “comunicação”, por sua vez, se mostra de certa forma “estranho” neste contexto, dado que, “uma vez que os tipos de comunicação geralmente aplicados na comunicação de massa são bem diferentes dos que ocorrem numa conversa ordinária” (THOMPSON, 2005, p. 31). Entretanto o termo “comunicação” ainda é empregado, de forma que:

No intercâmbio comunicativo de uma interação face a face, o fluxo de comunicação tem mão-dupla: uma pessoa fala, a outra responde, e assim por diante. Em outras palavras, os intercâmbios numa interação face a face são fundamentalmente dialógicos. Com muitas formas de comunicação de massa, entretanto o fluxo de comunicação é esmagadoramente de sentido único. As mensagens são produzidas por um grupo de indivíduos e transmitidas para outros situados em circunstâncias espaciais e temporais muito diferentes das encontradas no contexto original da produção (THOMPSON, 2005, p.31).

Dentre as diversas características inerentes à comunicação de massa, arroladas por Thompson (2005), a que gostaríamos de ressaltar é a capacidade da mídia na mercantilização de formas simbólicas, a “mídia” foi capaz de criar valor simbólico (apreço ou desprezo) e valor econômico (valor pelo qual podem ser trocadas ou vendidas) sobre os símbolos, transformando-os naquilo que o autor chama de “bens simbólicos” (THOMPSON, 2005, p. 33).

Os bens simbólicos produzidos pelas mídias de comunicação de massa, logo, devido ao seu valor (simbólico e econômico), logo se tornam passíveis de reprodução e sujeitos à “reprodutibilidade”, ou seja, o lançamento de determinado produto no mercado se dá em escala e velocidade determinadas por aqueles que têm e controlam seu direito de cópia e exibição (THOMPSON, 2005, p. 27). Não obstante, na indústria dos *videogames*, é comum o choque entre as editoras (*publishers*), as desenvolvedoras (*developers*) e as distribuidoras (*distributors*)¹⁴ pela disputa no controle do poder de decisão sobre seus os jogos.

Sendo assim delimitado por Thompson, o conceito de comunicação de massa pode ser definido como a “produção institucionalizada e difusão generalizada de bens simbólicos através da fixação e transmissão de informação ou conteúdo simbólico” (THOMPSON, 2005, p.32), e por meio de sua delimitação, podemos inserir os *videogames* como uma das principais mídias da comunicação de massa no momento atual, que através de seus produtos propaga um conteúdo simbólico impregnado de valores.

Antes de nos debruçarmos sobre a discussão de nossas fontes, buscamos analisar e responder a uma das principais indagações relativas aos jogos digitais: apesar da grande influência dos jogos digitais em nosso cotidiano, qual seria o motivo da não valorização do assunto?¹⁵

Para James Newman existem duas respostas plausíveis: os jogos digitais são considerados como uma mídia infantil (algo feito para crianças não deveria ter a mesma importância que algo feito para adultos), e os jogos digitais são tidos como uma trivialidade, uma perda de tempo (que poderia ser gasto nos estudos ou no trabalho) (NEWMAN, *apud* BOGOST, 2007). Ao falar das barreiras intelectuais que a sociedade impõe aos jogos digitais, Newman, tangencialmente aborda outro ponto importante, a resistência que a sociedade contemporânea tem em entender como importantes e significativos os jogos/as brincadeiras em geral (*apud* BOGOST, 2007).

Socialmente temos funções elencadas como importantes, como trabalhar ou estudar; secundariamente, então, o entretenimento em massa (cinema, artes visuais, jogos, música) teria por finalidade ser uma espécie de distração às pessoas, uma forma de se desligar do mundo que importa (trabalho, estudos) e se conectar (por um breve período de tempo) a um mundo onde essas preocupações “necessárias” e “reais” não interferem. Logicamente, nossa conexão é temporária e cedo ou tarde voltamos para o “mundo real”. Essa fuga da realidade é

¹⁴ Na maioria dos casos, assim como em *Call of Duty*, as editoras, fazem também o papel de distribuidoras.

¹⁵ Dirigimos a indagação, tendo em mente a produção da História sobre o assunto, não à produção feita por cursos ligados diretamente ao “universo” Jogos Digitais (Ciência da Computação, Desenvolvimento de Games, etc)

comumente vista como prejudicial ao jogador e à sociedade, pois uma pessoa que vive no “mundo dos jogos” não aplica suas habilidades (físicas ou mentais) no “mundo real”, pois encontrar-se-ia “inerte” na frente de um console ou computador (MCGONIGAL, 2012, p. 12-21).

Para a designer de games e escritora Jane McGonigal (2012) a “fuga” para o mundo virtual, está longe de ter sentido negativo. A autora entende que a “fuga” voluntária de bilhões de pessoas ao mundo dos jogos digitais não é uma quebra na sociedade, mas uma nova forma de organização e interação entre as pessoas. Para ela, “o jogo é o oposto emocional direto da depressão” e uma nova maneira de entender a palavra trabalho, pois aos jogarmos, não estamos reduzindo ao nulo nossa atividade física e mental, para nos “conectarmos” ao jogo, outrossim, estamos alocando nossas habilidades cognitivas e motoras para vencer os obstáculos impostos a nós pelos jogos (MCGONIGAL, 2012, p. 36-39).

Descrevendo estritamente os jogos digitais McGonigal (2012), neste ponto, aproxima-se de Huizinga (2010) e Caillois (1990) em suas construções sobre jogos, ao mesmo tempo em que aproxima os jogos digitais desses autores, ao entender que o jogo digital se reproduz como uma atividade que é desenvolvida em um plano que não é o social (da seriedade), outrossim, jogar jogos digitais não é uma atividade exógena à sociedade, excluída do “mundo real”, mas sim, circunscrita por estes apresentando-se como um intervalo na “vida comum”, que tem um fim (satisfação) em si.

Entretanto, em certo aspecto as ideias de McGonigal vão de encontro às de Huizinga (2010) e Caillois (1990), na concepção de que para a americana, jogar é um “trabalho” na noção de que este não é inútil, mas produtivo; para os autores a simples concepção de “trabalho” atrelada a uma atividade, retiraria o *status* de jogo da mesma, não existiria necessidade de finalidade para o jogo que não seja aquela que encerra em si, logo, produzir ou não produzir, ser “útil” ou ser “inútil” não diminuiriam ou aumentariam, nem seria condição de validação, de um jogo.

Pelo trabalho de McGonigal é possível obtermos uma definição do que são jogos digitais, pois para ela, apesar da diversidade de temas, gêneros e complexidade tecnológica, os jogos “compartilham quatro características que os definem” (MCGONIGAL, 2012, p.30), as quais são:

A **meta** é o resultado específico que os jogadores vão trabalhar para conseguir [...] a meta propicia *um senso de objetivo*. As **regras** impõem limitações em como os jogadores podem atingir as metas[...] elas *liberam a criatividade e estimulam o pensamento estratégico*. O **sistema de feedback**

diz aos jogadores o quão perto eles estão de atingir a meta [...] O *feedback* em tempo real serve como uma *promessa* para os jogadores de que a meta é definitivamente alcançável, além de fornecer *motivação* para continuar jogando. Finalmente, a **participação voluntária** exige que cada um dos jogadores aceite, consciente e voluntariamente, a meta, as regras e o *feedback* (MCGONIGAL, 2012, p. 30-31, grifos do autor).

McGonigal utiliza o conceito de jogabilidade como algo que para ela é simplesmente “um esforço para consolidar” os quatro pilares conceituais dos jogos (meta, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária) (2012, p.31). Para nós, é também, um dos principais elementos dos jogos que não deve ser deixado de lado, ou elencado como uma força de auxílio nos jogos, mas deve ser inserido como um dos conceitos fundamentais dos jogos digitais.

Como supracitado, para compreendermos os jogos digitais, devemos compreendê-los como uma mídia de comunicação de massa que utiliza seus recursos audiovisuais para fazer uma representação de um ponto de vista, através de uma narrativa, o fator que diferencia os jogos digitais das demais mídias é a sua interatividade, a qual é traduzida pelo conceito de *gameplay*¹⁶

The *gameplay* is the component of computer games that is found in no other art form: interactivity. A game’s *gameplay* is the degree and nature of the interactivity that the game includes, i.e., how players are able to interact with the game-world and how that game-world reacts to the choices players make (ROUSE, 2005, p. XX)¹⁷.

Logo, por meio dos apontamentos de Rouse, podemos compreender como os elementos audiovisuais dos jogos trabalham para que seja criada uma experiência diferente, inovadora e interativa aos jogadores. Dessa forma, a jogabilidade é um dos principais elementos a serem levados em consideração, pois é a forma como o jogador “vive” no mundo dos jogos.

A jogabilidade, contudo, não é elemento que depende somente da vontade do jogador, ela, por si, é constituída pelas regras do jogo e acaba por retroalimentá-las

¹⁶ Conceito que traduzimos como jogabilidade.

¹⁷ “A jogabilidade é o componente de jogos de computador que não é encontrado em nenhuma outra forma de arte: interatividade. A jogabilidade de um jogo é o grau e a natureza da interatividade que o jogo inclui, i.e., como os jogadores são capazes de interagir com o mundo-do-jogo e como este mundo-do-jogo reage as escolhas que os jogadores fazem.” [Tradução livre]

[...] no meio digital, as regras são *programadas* na estrutura do jogo [...] É essa característica, aliada à grande capacidade de processamento de dados apresentada por computadores, que permite que jogos digitais sejam sistemas automatizados – capazes de executar determinados procedimentos referentes ao jogo sem depender do comando do jogador-[...] Cabe aqui explicar a que me refiro quando falo em ‘regras programadas’. Todo jogo digital é, antes de tudo, um *software*, um conjunto de procedimentos a serem executados por um computador (FORNACIARI, 2016, p. 29 grifos do autor).

Logo, percebemos que no jogo digital a “máquina” (o jogo em si) é tanto o antagonista do jogador como o mediador das regras e formador da arena circunscrita. Comparando as ideias de Bogost (2007), McGonigal (2012), Rouse (2005) e Fornaciari (2016) sobre os jogos digitais podemos perceber como suas ideias se encontram com as de Huizinga (2010) e Caillois (1990). É possível elencarmos como características fundamentais dos jogos digitais: a participação voluntária, pois o jogador aceita jogar o jogo e estar sujeito às demais características do jogo; está inserido em uma delimitação espacial (no meio digital) exterior à vida “comum” e temporal (o decurso da jogatina).

A atividade se desenvolve de maneira “desinteressada” não construindo bens e podendo ser iniciada, parada, reiniciada, finalizada sem nenhuma obrigação exterior à vontade do jogador. A interatividade do jogador (jogabilidade) é regida pelas regras do jogo, que no contexto digital são o jogo em si. Por meio do sistema de *feedback* (conhecimento de para onde se deve ir no jogo, e o quão perto da meta você está), o jogador é informado de sua progressão no jogo, sendo que não conhece o seu final.

Apesar de compreendermos toda a complexidade conceitual e analítica que transpõe os jogos digitais, devemos lembrar que, em sua maioria, sendo mídias de entretenimento em massa, eles são criados para o mercado. A partir desse ponto, torna-se essencial que busquemos compreender como os jogos digitais modificaram-se e transformaram o mercado em seu redor.

No ano de 2019, o mercado de jogos digitais faturou um valor de mais US\$ 120 bilhões (TAKAHASHI, 2020), cifra recorde para o rendimento de uma mídia de entretenimento, arrecadando mais do triplo da indústria do cinema, que durante o mesmo período faturou US\$ 42,5 bilhões (MCCLINTOCK, 2020). Assim, os jogos digitais desbancaram a já tradicional e expressiva indústria cinematográfica, consolidando-se como um dos mercados de maior expressão e arrecadação mundial.

A análise dos números de vendas dos jogos digitais reflete a força que eles conquistaram na sociedade, porém enxergar os números de hoje não significa compreender a história por trás deles. Então, para discutirmos quais são as repercussões dos jogos digitais hoje, devemos nos debruçar sobre o momento de sua gênese e, percorrendo o caminho que trilharam, identificar quais foram os pontos-chaves para que eles chegassem até aqui, da forma que chegaram aqui.

1.2 Imagem, semiótica e narrativa

Assim, como os principais meios de entretenimento e comunicação de massa do século XXI, os jogos eletrônicos utilizam a imagem para criar conteúdo ao seu público. Delimitar as fronteiras físicas e intelectuais (conceituais e simbólicas) do conceito “imagem”, é um desafio deveras complexo

Embora a palavra imagem nos conduza imediatamente à idéia de visualidade, o termo contém uma reserva de ambigüidade, pois “imagem” pode ser interpretada tanto como imagem visual estritamente quanto como um complexo indivizível e ambíguo de estímulos auditivos, visuais e emocionais [...] Essa noção polissêmica da imagem teve sua origem no termo grego *eikon* que abarcava todos os tipos de imagem, desde pinturas até estampas de um selo, assim como imagens sombreadas e espelhadas [...] (SANTAELLA, 2006, p. 174).

Essa ideia de Santaella (2006), é corroborada por Joly (1990), que ao falar da história da imagem diz que “consciente ou não, essa história nos constitui, e nos convida a abordar a imagem de uma maneira complexa” (JOLY, 1999, p.19); logo, compreendemos a multiplicidades de ideais e definições que o termo “imagem” abarca. Nos jogos eletrônicos, portanto, a “imagem” não se resume ao agrupamento de pixels em uma tela, mas sim, às representações audiovisuais que nos são apresentadas e representadas por aparelhos e significadas pelo ser humano (jogador).

Na dimensão da História Cultural, ao trabalharmos com meios de comunicação de massa e imagens, neste caso com os jogos digitais que têm como objeto a “Guerra Moderna”, ou seja, uma fonte do tempo presente que busca o representar, somos impelidos a buscar referenciais teóricos na abordagem da Cultura Visual para, de forma eficaz, sermos capazes de significar nossas fontes.

Para Paulo Knauss, a consolidação da História, no século XIX, como uma disciplina que busca a verdade, sendo relacionada a um processo de legitimação, fortalecerá a utilização

de fontes escritas (tidas como oficiais - principalmente documentos do governo), em detrimento da utilização das demais fontes, salientamos que uma dessas fontes que sofre dessa exclusão é a imagem (KNAUSS, 2006, p.98-102).

Dessa maneira, a História, durante muito tempo, relegou as imagens como uma ferramenta ou fonte secundária. Porém, nas décadas de 1940-60, envolta em reviravoltas paradigmáticas, volta-se para os elementos que dantes desdenhava, e “O que não era documento, mas produto marginal dos antepassados, virou fonte histórica, como os jornais, a literatura, os relatos de viagens, a escrita popular, a iconografia, a música, o teatro e a cultura material” (CARDOSO; PATRIOTA, 2011, p. 16). E, apesar de hoje a pesquisa histórica ter rompido as barreiras do “tradicional”, as marcas deixadas pelo desprezo à imagem ainda são perceptíveis.

A não utilização das imagens para a pesquisa histórica “pode conduzir a deixar de lado não apenas um registro abundante, e mais antigo do que a escrita, como pode significar também não reconhecer as várias dimensões da experiência social e a multiplicidade dos grupos sociais e seus modos de vida” (KNAUSS, 2006, p. 100). Dessa forma, quando da retomada do estudo da cultura pelas Ciências Humanas (década de 1980), a utilização das imagens na construção do conhecimento da História serviu não apenas para discutirmos como, por quem e para que elas são criadas, mas, essencialmente, como suas construções interagem em nossa sociedade, percebemos que:

Essa postura, que compreende o processo social como dinâmico e com múltiplas dimensões, abre espaço para que a História tome como objeto de estudo as formas de produção de sentido. O pressuposto de seu tratamento é compreender os processos de produção de sentido como processos sociais. Os significados não são tomados como dados, mas como construção cultural (KNAUSS, 2006, p. 100).

Essa nova orientação sob a perspectiva imagética, que coloca o social e o cultural como centro do estudo das imagens, tem sua maior expressão a partir da década de 1990, nos Estados Unidos da América, e posteriormente na Inglaterra, ganhou força um campo que buscou a “renovação do interesse pelos estudos da imagem e da arte” (KNAUSS, 2006, p. 102), o qual será chamado de Estudos Visuais ou Cultura Visual.

A criação de Programas de Pós-Graduação com enfoque nos Estudos Visuais, levará a Cultura Visual a ganhar uma certa notoriedade no campo acadêmico, ao mesmo tempo em que diversas outras áreas das “Humanas” e “Sociais” interessavam-se em compreender, abordar e utilizar-se das concepções e discussões suscitadas pela ampliação da Cultura Visual.

Portanto, podemos dizer que os Estudos Visuais, já em sua gênese, caracterizam-se como multidisciplinares com seus conhecimentos transversalizando diversas áreas acadêmicas. A rápida institucionalização dos Estudos Visuais e a crescente e expressiva transversalização de seus conceitos e debates entre as diversas áreas do conhecimento humano tornaram uma tarefa difícil (se não impossível) estipular quais são as fronteiras e definições da Cultura Visual.

Apesar das diversas concepções e vertentes da Cultura Visual, Segundo Barnard, podemos arrolá-las em duas categorias diferentes que são:

Barnard (2001) identificou duas vertentes fundamentais nos estudos de Cultura Visual. Uma das tendências, que seria, no meu entendimento, a mais “restritiva”, enfatiza o visual, e trata de normatizar, prescrever seus objetos de estudo como sendo a arte, o design, as expressões faciais, a moda, a tatuagem etc. A outra vertente toma a cultura como traço que define o estudo, logo refere-se aos valores e identidades construídas e comunicadas pela cultura via mediação visual, como também à natureza conflitiva desse visual devido aos seus mecanismos de inclusão e exclusão de processos identitários (SARDELICH, 2006, p. 211).

Compreendendo a pluralidade de definições, concepções e conceitos que perpassam a Cultura Visual, destacamos a ideia de dois dos principais autores, sem a pretensão obscurecer aqueles não citados ou de simplificar uma discussão acadêmica pertinente

[...]Mitchell considera o cultural como a ordem de imagens e mediações que tornam a sociedade possível. Desse modo, o social e o cultural se confundem e podem ser intercambiáveis, ainda que a cultura não seja o mesmo que a sociedade, por que esta se refere às relações sociais, enquanto a cultura é o conjunto dos elementos que tornam estas relações possíveis. Assim, a cultura visual é o que torna possível uma sociedade de gente que enxerga. A centralidade está posta na cultura, uma vez que se considera que toda prática social depende dos seus sentidos. Portanto, segundo Mitchell, a cultura visual pode ser definida não apenas como o campo de estudos da construção social do visual em que se operam imagens visuais e se realiza a experiência visual.

[...] Nicholas Mirzoeff. Este autor defende a necessidade do estudo da cultura visual se posicionar como o estudo crítico da cultura global da visualidade, sob domínio da mediação tecnológica baseada na imagem digital ou virtual. Para ele, o desenvolvimento recente da tecnologia digital é a causa de mudanças culturais importantes que deram lugar à preeminência do visual na vida cotidiana (KNAUSS, 2006, p. 107-109).

Por meio de Mirzoeff e Mitchell, podemos inserir a Cultura Visual primeiro no cerne da mídia de comunicação de massa, compreendendo assim, que a plataforma tecnológica em que a nossa fonte (jogos digitais) está inserida e a nossa fonte são influenciadas pela sociedade (visto que a foram criados por ela e para ela) e a ela influenciam (visto as transformações culturais realizadas pela tecnologia digital e pela indústria de comunicação de massa). Em outro aspecto, podemos relacionar o Estudo Visual, ou Cultura Visual, com o pensamento Histórico, na medida que buscamos compreender não somente como o meio de comunicação dos jogos digitais relaciona-se com a sociedade, mas essencialmente como produto simbólico por eles representado e significado é lido e interpretado por esta sociedade.

Os jogos digitais são uma das mídias de maior expressão do século XXI, que utiliza do processamento de informações eletrônicas em consoles ou computadores, para a criação de imagens e sons que criam um mundo interativo para o jogador. Através de algoritmos e informações computacionais, é possível criar imagem, imagem, a qual é significada através do *pixel*, pois

O pixel é a menor unidade de uma imagem digital. Aliás, o termo vem da contração da expressão *picture element* (“elemento da imagem”, em inglês). [...] A cor de cada pixel é fruto da combinação de três cores básicas: vermelha, verde e azul. Cada uma dessas três cores possui 256 tonalidades, da mais clara à mais escura, que, combinadas, geram mais de 16 milhões de possibilidades de cores. Os pixels são agrupados em linhas e colunas para formar uma imagem. [...] Quanto maior o número de pixels, maior o volume de informação armazenada. Em outras palavras, quanto mais pixels uma imagem tiver, melhor será a sua qualidade e, assim, mais fiel ela será ao objeto real (PORTILHO, 2017).

Percebemos que, para Portilho (2017), quanto melhor for a tecnologia empregada para a criação de imagens digitais, maior é sua qualidade, o que traria, então, uma maior fidelidade da imagem digital à imagem real. A primeira tornar-se-ia, portanto, uma representação virtualmente real do mundo real. Portilho (2017) trabalha com a ideia de que as imagens digitais tem como objetivo a transposição idêntica do mundo real para o imagético. Nós, entretanto, com base na análise semiótica peirceana, buscamos compreender como as imagens digitais se constituem como signo ao interpretante, não sendo simples transposições do “mundo real”, mas conexões com ele, demonstrando que há muito mais do que um conjunto de *pixels* na tela.

Para compreendermos essa relação entre imagem e receptor (no âmbito dos jogos digitais), nos valem dos estudos de Flusser sobre “imagem técnica” (FLUSSER, 2011)¹⁸. Para esse autor, a imagem técnica é aquela que é criada por meio de aparelhos, enquanto a imagem tradicional é criada pelo ser humano, a principal diferença entre as duas é que “as imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo” (FLUSSER, 2011, p.30).

As imagens técnicas têm aparente caráter de serem uma “impressão” do mundo, o que as tornaria não simbólicas e “fidedignas” à realidade, para Flusser (2011), isso é falso. Para ele, as imagens técnicas são tão simbólicas e interpretativas quanto as imagens tradicionais (desenhos, pinturas), porém menos evidentes quanto, devido à relação aparelho operador (FLUSSER, 2011, p.29-33). Todavia, para Santaella (2006), o conceito de imagem técnica abrange muito mais do que buscaria conceituar, tornando-se assim “aberto” demais para representar um recorte histórico e de instrumentalização no paradigma das imagens.

Santaella, faz uma crítica do termo “imagem técnica”, que ela julga incoerente para definir somente as imagens criadas por meio de instrumentos de captura e de criação de imagens, pois, “toda e qualquer imagem, mesmo as artesanais são sempre produzidas pela intervenção de algum dispositivo técnico [...]” (SANTAELLA, 2006, p. 178). Portanto, para a autora, é coerente substituir o conceito de “imagem técnica” pelo de “imagem tecnológica”, pois essa, “é produzida através da mediação de dispositivos maquímicos, dispositivos estes que materializam um conhecimento científico” (SANTAELLA, 2006, p. 178). Então, as imagens tecnológicas dos jogos digitais estão inseridos ao paradigma pós-fotográfico da imagem, ou seja, fazem parte do grupo de imagens que são criadas por códigos binários sendo uma das mais poderosas formas do homem representar a ideia do discurso que pretende passar.

Para maior compreensão de seu trabalho, Huizinga (2010) coloca como ponto importante de análise, a necessidade de “verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa ‘imaginação’” (HUIZINGA, 2010, p.7). Assim, o autor trabalha outro ponto que, para nós, se mostra como essencial para o estudo dos jogos digitais: ao trabalharmos com

¹⁸ Flusser escreve “A Filosofia da Caixa Preta” em 1983, enquanto a indústria dos jogos digitais e a popularização da computação ainda estavam dando seus primeiros passos, logo, é pertinente que percebamos que seu foco de análise se dá sobre as imagens fotográficas, um dos maiores expoentes de criação de imagens, até hoje.

imagem nos jogos, não devemos somente analisar as figuras cruamente, outrossim, devemos entender como o público relaciona as imagens com o mundo que os cerca. Partindo desses princípios, não devemos analisar as imagens deslocadas do contexto dos jogos, pois elas se configuram e são produzidas como uma representação da realidade, que estão inseridas em uma narrativa, buscando contar uma história.

Ao trabalharmos os conceitos de imagem, representação e significação, como pontos centrais em nossa análise de jogos digitais, a abordagem teórica da semiótica apresenta-se como coerente e apropriada para que os alcancemos os objetivos delineados para este trabalho, pois, conforme Joly:

[...] uma boa análise se define, em primeiro lugar, por seus objetivos. Definir o objetivo de uma análise é indispensável para instalar suas próprias ferramentas, lembrando-se que elas determinam grande parte do objeto da análise e suas conclusões. De fato, a análise por si só não se justifica e tampouco tem interesse. Deve servir a um projeto, e é este que vai dar sua orientação, assim como permitirá elaborar sua metodologia. Não existe um método absoluto para análise, mas opções a serem feitas ou inventadas em função dos objetivos (JOLY, 1999 p. 49-50).

Além da definição dos objetivos da análise e da escolha das ferramentas para essa análise, para Joly, compreender a função da imagem e o seu contexto de surgimento também são importantes na análise de qualquer fonte imagética (1999, p. 54). Embora a discussão e a produção acadêmica sobre semiótica sejam de grande expressão, demonstrando assim a complexidade do assunto, não é nosso objetivo aqui abordá-las. Valemo-nos, portanto, dos principais conceitos ligados à semiótica para, dessa forma, encontrarmos uma ferramenta que possibilite a análise satisfatória de nossas fontes.

Entre os trabalhos acadêmicos, encontramos os conceitos de “semiótica” - “[...] de origem americana, é o termo canônico que designa a semiótica como filosofia das linguagens” - e “semiologia” - “[...] de origem européia, é mais bem compreendido como o estudo de linguagens particulares (imagem, gestos, teatro etc.)”¹⁹ (JOLY, 1999 p. 30) - conceitos com origem no “termo grego *semeion*, que quer dizer “signo”²⁰ (JOLY, 1999 p. 30).

A semiótica surge como disciplina somente no início do século XX, quando a “ciência dos signos” inicia sua busca por “estudar os diferentes tipos de signos interpretados por nós,

¹⁹ Grifos meus

²⁰ Grifos do autor

estabelecer sua tipologia, encontrar as leis de funcionamento das suas diversas categorias” (JOLY, 1999, p. 29-30), porém, suas raízes remontam à antiguidade grega

Os antigos [...] Também consideravam a linguagem como uma categoria de signos ou de símbolos que servia para que os homens se comunicassem. O conceito de signo, portanto, é muito antigo e já designa algo que se percebe – cores, calor, formas, sons – e a que se dá uma significação (JOLY, 1999, p. 30).

Dessa forma, podemos perceber como os signos são importantes social e culturalmente para os seres humanos, sendo utilizados na construção de representações e significações de diversos conceitos que são utilizados na comunicação e na interação humana. Ligada, inicialmente, à linguística²¹, a semiótica, com o tempo, transversalizou seus conhecimentos para os demais campos acadêmicos; será, especialmente com o trabalho do norte americano Charles Peirce, que a semiótica expandirá definitivamente suas fronteiras para além da linguística (JOLY, 1999, p. 31-33).

Para Peirce, os signos estão presentes em toda a esfera de interação humana, na qual significamos os diversos signos naturais (fumaça, cheiro de pão, expressão corporal etc.) e as representações artificiais deles (contidos na língua, músicas, filmes etc.), a partir e em razão de nossos referenciais culturais e sociais porque “De fato, um signo só é ‘signo’ se ‘expressar idéias’ e se provocar na mente daquele ou daqueles que o percebem uma atitude interpretativa” (JOLY, 1999, p. 29). Isto posto, concordamos com Joly, quando afirma que “abordar ou estudar certos fenômenos em seu aspecto semiótico é considerar seu *modo de produção de sentido*, ou seja, a maneira como provocam significações, isto é, interpretações” (1999, p. 29)²².

As afirmações de Joly (1990), vão de encontro com as de Lúcia Santaella, para quem:

Em uma definição mais detalhada, o signo é qualquer coisa de qualquer espécie (uma palavra, um livro uma biblioteca, um grito, uma pintura, um museu, uma pessoa, uma mancha de tinta, um vídeo etc.) que representa uma outra coisa, chamada de objeto do signo, e que produz um efeito interpretativo em uma mente real ou potencial, efeito este que é chamado de interpretante do signo (SANTAELLA, 2005, p. 8).

²¹ Joly destaca principalmente o trabalho de Ferdinand de Saussure

²² Grifos do autor.

Desse modo, podemos inferir que o mundo que nos cerca está repleto de signos, não exclusivos os jogos digitais que também se tornam, ressignificam e criam signos que nos são apresentados através de suas imagens. Retornamos aqui à supracitada conceituação de Santaella (2006) e Joly (1999) de “imagem”, que exprime a multifacetada e complexa ideia que o conceito pode criar, reiteramos aqui nossa compreensão da “imagem” dos jogos digitais, não somente como o estímulo visual criado pelo programa, mas como a utilização do recurso audiovisual consoante à narrativa específica.

Baseado na razão fenomenológica dos signos, eles teriam três elementos formais e universais: a primeiridade, a secundidade e a terceiridade (SANTAELLA, 2005, p. 7).

A primeiridade aparece em tudo que estiver relacionado com acaso, possibilidade, qualidade, sentimento, originalidade, liberdade, mônada. A secundidade está ligada às idéias de dependência, determinação, dualidade, ação e reação, aqui e agora, conflito, surpresa, dúvida. A terceiridade diz respeito à generalidade, continuidade, crescimento, inteligência (SANTAELLA, 2005, p.7).

Os elementos formais não são gradações da capacidade de significar dos signos, os quais possuem a capacidade de ser interpretados seguindo os três elementos. Contudo, a primeiridade, a secundidade e a terceiridade dizem respeito aos níveis de interpretação que o intérprete pode ter ao significar os signos.

Tais níveis de interpretação relacionam-se às habilidades do intérprete para realizar as interpretações de determinado signo. As habilidades do intérprete podem ser definidas por parâmetros fisiológicos, culturais ou sociais, um exemplo: uma pessoa lusófona que por ventura venha a ler este texto terá diversas sensações e interpretações no decorrer da leitura, em contrapartida, uma pessoa que não tenha conhecimento da língua portuguesa é incapaz (ou incapaz até que tenha conhecimento da língua) de interpretar este mesmo texto.

“Se qualquer coisa pode ser um signo, o que é preciso haver nela para que possa funcionar como signo?” (SANTAELLA, 2005, p. 12), essa questão é levantada por Santaella (2005), na busca para responder o que dá fundamento aos signos. Para Peirce, existem três propriedades formais que fundamentam um signo ser tido como tal, sua qualidade (quali-

signo), sua existência e o fato de ser uma “extensão” do objeto significado (sin-signo) e seu caráter de lei (legi-signo) (SANTAELLA, 2005, p. 12).

Os fundamentos dos signos, não interagem ou são constituídos com um fim em si, mas, em sua relação com o seu objeto, o qual, para Peirce, pode ser dividido entre “objeto dinâmico” e “objeto imediato” (SANTAELLA, 2005, p. 14-16). O “objeto dinâmico” trata daquilo que o signo busca significar, e o “objeto imediato” é o recorte, a forma como o objeto dinâmico vem a ser apresentado pelo signo (SANTAELLA, 2005, p. 14-16). Em nosso trabalho, compreendemos que os jogos digitais das franquias *Battlefield*, *Call of Duty* e *Medal of Honor*, têm como objeto dinâmico a representação da “Guerra Moderna”, a forma como os diferentes jogos vão representá-la é portanto, o objeto imediato dos jogos.

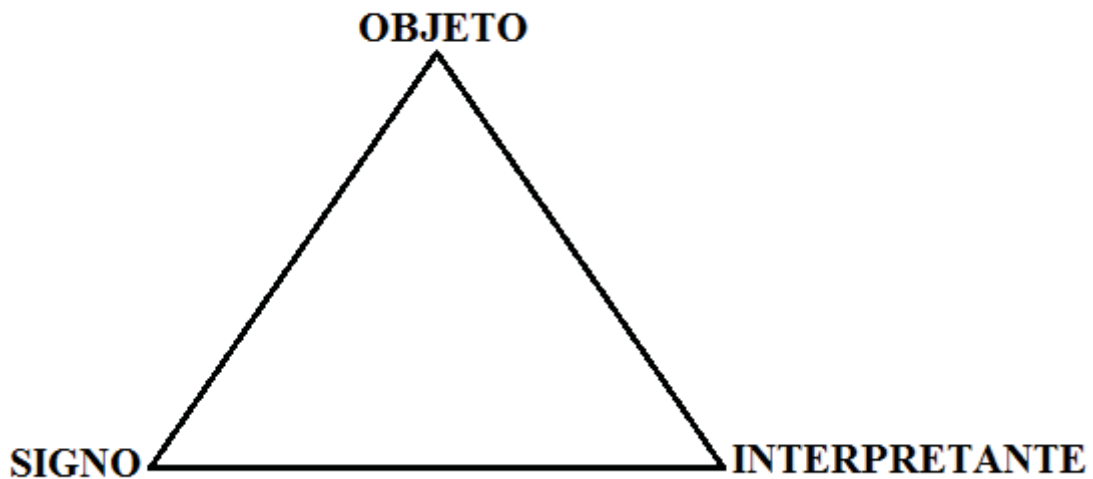
Em relação ao objeto e às propriedades formais, um “ícone” é um signo que tem como fundamento um quali-signo, ou seja, são qualidades que evocam ou sugerem o objeto, que são relacionadas a ele por similaridade, como por exemplo uma cor ou um som (SANTAELLA, 2005, p. 17). O “índice”, é um signo que tem por fundamento um sin-signo, ou seja, o signo indica o seu objeto, como por exemplo uma fotografia ou uma pintura (podemos perceber que os sin-signos se utilizam dos quali-signos para criarem a conexão entre eles e o objeto) (SANTAELLA, 2005, p. 18-19). O “símbolo”, por sua vez, tem como fundamento um legi-signo, que representa seu objeto através de leis estabelecidas, principalmente, de convenções sociais, seriam exemplos de símbolos, a bandeira ou o Hino do Brasil, ou até mesmo este texto (SANTAELLA, 2005, p.20-21).

Sendo o objeto e o signo dois dos polos da semiótica peirciana, o terceiro polo será, então, o interpretante. Peirce dividirá também o interpretante de forma triádica, sendo eles o “interpretante imediato”, o “interpretante dinâmico” e o “interpretante final” (SANTAELLA, 2005, p. 23-27).

O interpretante imediato “trata-se do potencial interpretativo do signo, quer dizer, de sua interpretabilidade ainda no nível abstrato, antes de o signo encontrar um intérprete qualquer em que esse potencial se efetive” (SANTAELLA, 2005, p. 24). O interpretante dinâmico, diz respeito ao efeito que o signo causa em cada intérprete em particular, levando-o (de acordo com as categorias de primeiridade, secundidade e terceiridade) a atingir ou podendo atingir três níveis de interpretação: emocional, enérgica e lógica (SANTAELLA, 2005, p. 24). O último interpretante seria, portanto, o interpretante final, o qual seria o resultado interpretativo levado em seu resultado último grau de interpretação pelos intérpretes. Por meio do interpretante dinâmico, o interpretante final seria, portanto, “[...] um limite pensável, mas nunca inteiramente atingível” (SANTAELLA, 2005, p. 26).

A análise semiótica se baseia em: “[...] contemplar, então discriminar e, por fim, generalizar em correspondência com as categorias de primeiridade, secundidade e terceiridade” (SANTAELLA, 2005, p.29). Dessa forma, ao analisarmos histórica e semioticamente *Battlefield*, *Call of Duty* e *Medal of Honor* (signos), acreditamos ser necessário entendê-los como uma plataforma de mídia que comunica suas ideias ao jogador (interpretante) através das interpretações criadas acerca do tema da “Guerra Moderna” (objeto dinâmico), com suas especificidades (objeto imediato), utilizando da tríade quali-sin-legi-signos para a construção de suas representações.

FIGURA 1 - Os três pólos de Peirce



Fonte: Representação dos três polos de Peirce, criada a partir da exposição de Santaella (SANTAELLA, 2005).

“Se não podemos influenciar o estado do jogo de algum modo (em oposição a sermos incapazes de influenciá-lo do modo certo), então não estamos jogando de maneira nenhuma” (SANTAELLA, *apud* BARNA, 2015, p. 51), assim definimos a interatividade do jogador.

Inserida no mercado como uma mídia de comunicação de massa, os jogos digitais conservam suas especificidades, sendo uma delas a jogabilidade, que transforma os jogos digitais em uma mídia interativa, (ROUSE, 2005, p. XX). A interatividade proporcionada pelos recursos audiovisuais para os jogos digitais é um dos principais elementos que contribui para que seja desenvolvida a narrativa da “história” do jogo.

Apesar de criada para o entretenimento, a análise sobre a narrativa construída sobre a “Guerra Moderna” e os “novos inimigos” do ocidente nas franquias *Battlefield*, *Call of Duty* e

*Medal of Honor*²³ torna-se importante, visto que, “Pode-se dizer que há historicidade em toda narrativa, mesmo a ficcional, pois ela parte sempre de um ponto do real” (FRANCISCO, 2011, p.20).

A narrativa, então, é um dos meios pelo qual os criadores dos jogos inserem o jogador no “mundo do jogo” e comunicam-se com ele. Jogos que utilizam temas históricos costumam situar-se no limiar entre a narrativa ficcional e a narrativa histórica, fato que não interfere na análise histórica sobre eles, pois

A narrativa histórica é uma ficção e interpretação no sentido de que a partir do momento em que o fato é narrado, seja ele um documento, ou um trabalho especializado, a narrativa passa por um processo de seleção por parte de quem conta e por parte de quem ouve. De maneira similar às efetuadas nas narrativas ficcionais (FRANCISCO, 2011, p.21).

Dessa forma, a narrativa deve ser vista como uma expressão e representação criada para e pelo jogo, que assim como a narrativa histórica, reflete não a verdade sobre os fatos (algo que nem mesmo a História deve objetivar), mas um ponto de vista.

Conforme definido neste capítulo, os jogos digitais através de seus recursos audiovisuais são capazes de criar “imagens” (signos) sobre certos temas (objetos), que devido ao caráter da mídia (estar inserido na indústria de comunicação de massa) não encerram em si, pois são destinadas a um receptor (que significa e ressignifica as imagens).

Barros define que a “narrativa é sempre construída de uma trama que constitui seus diversos episódios e, além de ligá-los entre si, coloca-os em relação com o enredo mais amplo, daí resultando uma totalidade significativa” (BARROS, 2011, p. 6-7). As imagens criadas pelos jogos digitais, então, são representações e interpretações sobre um assunto (Segunda Guerra Mundial, colonização do espaço, “velho-oeste”) que partem de um certo ponto de vista que correlaciona um ponto de referência espaço-temporal a outro (influenciando, assim, a forma como concebemos e compreendemos o passado, o presente e o futuro e a relação entre eles). Esse ponto de vista construído para e pelos jogos digitais é o que podemos chamar de narrativa.

²³ O nome das franquias pode ser traduzido respectivamente como: “Campo de Batalha”, “Chamado para o Dever” ou “Chamado do Dever”, “Medalha de Honra” (em referência à mais alta honraria entregue pelo congresso norte americano aos heróis de guerra).

Ao trabalharmos jogos digitais, devemos entender que apesar de se tratarem de uma mídia relativamente nova, os discursos construídos por ela não são necessariamente disruptivos ou vanguardistas e, “por mais revolucionárias que sejam as técnicas da informática, o conteúdo da mensagem pode ser muito conservador, na verdade” (TAVARES, 2012, p. 304). Dessa maneira, a narrativa inserida e propagada pelos jogos digitais não deve ser lida como extraordinária e, da mesma forma que fizemos nos demais paralelos, devemos inseri-la no âmago de nossa sociedade e cultura; a interação entre os jogadores e jogadoras e a narrativa dos jogos digitais, não se dá de forma “original” e “inédita”, o receptor não interage de forma “virgem” quando entra em contato com a narrativa dos jogos. Os dois são frutos das relações histórico/sociais pelas quais são concebidos e influenciados, e sua comunicação não se dá, portanto, de forma “pura”, visto que os dois estão carregados de concepções e significações (signos) sobre diversos conceitos e ideias que podem ser abordados através da narrativa.

Transpondo a ideia da tríade semiótica peirceana, para os jogos (objetivos-ação-respostas), Barna compreende que a estrutura geral da narrativa de um jogo, se concentra através da construção de “objetivos”, que são a motivação para a “ação” do jogador e que, ao final, geram as “respostas” do próprio jogo (BARNA, 2015, p. 31-33). Assim, a narrativa do jogo, o seu “movimento” depende tanto do signo em si, como também do interpretante operando o signo através da interatividade (SALEM; ZIMMERMAN, *apud* BARNA, 2015, p. 62-63).

Para Salem e Zimmerman, a narrativa dos jogos digitais dá-se pela união de dois tipos de narrativas, a “narrativa incorporada” ou “embutida”, que é a narrativa pré-estabelecida, determinada pelo jogo, aquela que irá fornecer os objetivos ao jogador, normalmente sendo apresentadas por *NPC's*²⁴ ou em *Cutscene's*²⁵; e também a “narrativa emergente”, que está ligada ao processo de “jogar o jogo”, ou seja, é a narrativa que provém da interatividade que o jogador têm no “mundo do jogo”, ou seja, que o interpretante têm para com o signo (no caso específico da mídia), sendo esta singular em cada experiência e de certa maneira impossível de se prever em sua totalidade (SALEM; ZIMMERMAN, *apud* BARNA, 2015, p. 62-63).

²⁴ Abreviação de *Non-Player Character*, “personagem não jogável” em tradução livre, são os personagens que estão inseridos no “mundo do jogo” e que não são controlados por nenhum jogador, mas, pela “inteligência artificial” do jogo. Tais personagens podem interagir com o personagem do jogador (podendo ser inimigos ou aliados) ou não, comportando-se como se estivessem realizando qualquer tarefa cotidiana.

²⁵ “Cinemática” em uma tradução livre, porém o termo não costuma ser traduzido, sendo usado o seu original em inglês. Uma *cutscene*, é um momento do jogo, no qual o jogador é destituído do controle (total ou parcialmente) sobre seu personagem, e em forma de um curta-metragem (por meio de uma animação ou no próprio jogo) o jogador deixa de **interagir**, para assistir o que acontece; normalmente, uma *cutscene* é utilizada para apresentação da narrativa.

No momento em que entendemos que o jogo digital pode ser utilizado para que seja construída uma narrativa - que apesar de se iniciar de forma exógena a ele torna-se elemento intrínseco em sua composição - e nosso objetivo é compreender de que forma essa narrativa é representada, somos impelidos então a discutir algumas das considerações da História sobre a narrativa.

Diversos outros temas históricos são narrados e representados pelos jogos digitais. A utilização de conceitos e temas históricos por outros campos do conhecimento e pelas mídias (principalmente as de comunicação de massa), para Furtado, leva os profissionais da História a criticarem tais leituras, devido à sua falta de comprometimento com a “verdade” e a não utilização de conceitos e técnicas tidas como legítimas pelos profissionais da História, o que

Para nós, que nos instruímos nos rigores do ofício, seria simples tentar destruir a pretensão de verdade histórica deste tipo de representação a partir dos procedimentos teóricos e empíricos nos quais somos formados. Ocorre no entanto que não poderíamos destruir sua pretensão de verdade enquanto representação e, menos ainda, sua projeção e êxito junto ao grande público, o que, paradoxalmente, explica parte de nosso problema e, ao mesmo tempo abre novas fontes e se apresenta como grande potencial de renovação da pesquisa empírica (CARDOSO; PATRIOTA, 2011, p. 163).

Vemos, então, que a objeção da História em trabalhar e reconhecer a representação histórica criada pela mídia, com a desculpa de que ela não é imparcial e cria narrativas que não objetivam a verdade, é danosa não só pelo descarte de uma fonte relevante e expansiva, mas também pela negação de um elemento intrínseco da História, porque

[...]configurar ações humanas específicas, mas é também discorrer sobre significados, analisar situações. Inversamente, discorrer sobre significados e analisar é também uma forma de narrar, e é por isto que, tal como já foi ressaltado anteriormente, as modalidades historiográficas que se propõem a ser analíticas não conseguem escapar de serem também narrativas (BARROS, 2011, p. 7).

Dado o exposto, não devemos criticar ou expurgar os jogos digitais por estruturar uma narrativa com conflitos contemporâneos, tendo em vista que este trabalho por si, é uma narrativa constituída pelos nossos pontos de vista e abordagens escolhidas.

Podemos inferir que as imagens criadas pelos jogos digitais, não tem seu final em si - assim como não são criadas somente para a admiração, não são criadas a partir de uma representação nula, são resultantes da relação entre os signos construídos por e para nossa

sociedade. Elas são colocadas em uma ordem lógica que estrutura a narrativa sobre um certo tema, dessa forma, ao tratar de diversos aspectos que envolvem, não os narra e os representa somente em uma relação interna do jogo, reforçando a estrutura narrativa da mídia, que sendo uma forma de comunicação em massa, cria e se baseia em mercantilizar o símbolos. E quanto mais abrangentes e impactantes forem, maior será seu público, mas os insere em um contexto que extrapola a “diversão” e interage com aquilo que imaginamos ser o real, o histórico da guerra.

Em *Battlefield*, *Call of Duty* e *Medal of Honor* vemos o deslocamento do centro de representações que anteriormente se focava na Segunda Guerra Mundial, para conflitos que se passarão no século XXI. Tais representações podem partir e serem narrativas de conflitos reais (Guerra do Afeganistão, Guerra do Iraque) ou narrativas ficcionais.

Ambas as formas de narrativas, utilizam conceitos históricos para constituírem uma base verossímil às suas significações, para Joly (1990), na argumentação (e aqui colocamos a narrativa como uma forma de argumentação) a verossimilhança é tão (se não mais) importante do que buscar representar o real, pois o que é verossímil se apresenta como um meio entre o discurso e o real, assim sendo uma forma de representação do real que é validada (JOLY, 1999, p. 76-77). Apesar da velocidade com que o “mundo” dos jogos digitais se transforma, compreendemos, ainda, que existe a possibilidade de o analisarmos historicamente, compreendendo e discutindo, como se dá a construção de imagens pelos jogos, e como esta é influenciada (por meio da convenção de representações criadas pela sociedade que a lê) e influencia (por meio da propagação de tais signos e de suas especificidades) seus receptores, ao construir representações sobre a guerra no século XXI.

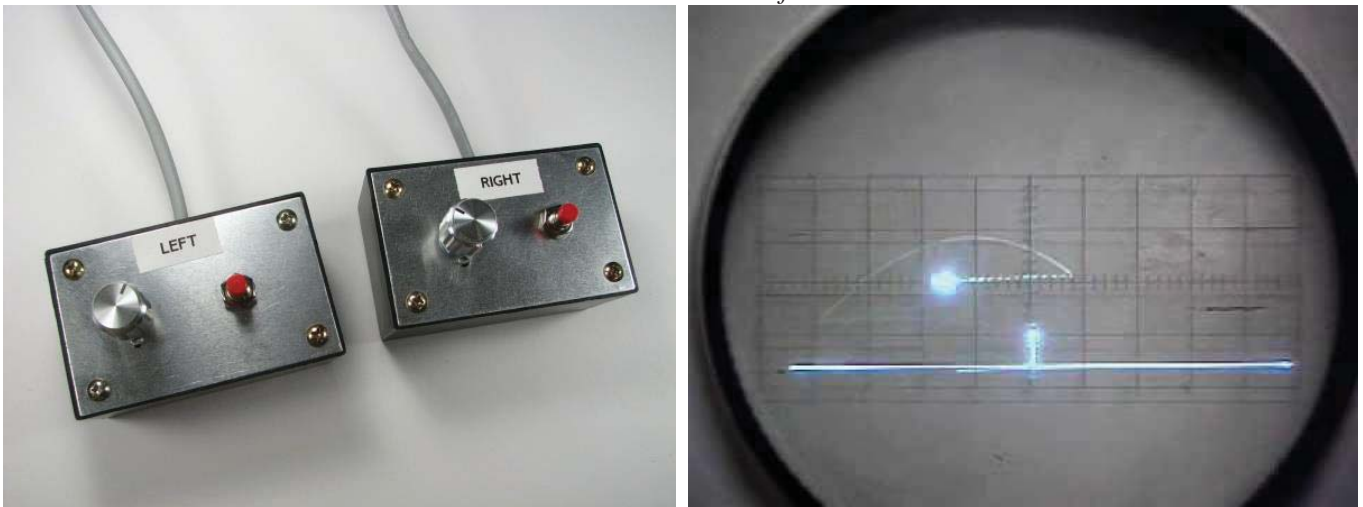
1.3 A “era” dos jogos digitais

Em 1958, o físico William Higinbotham, criou uma atração interativa para o público (excursões escolares e público em geral) que seguidamente visitava o Laboratório Nacional de Brookhaven (LEITE, 2006, p.29-30). Visando entreter o público ao mesmo tempo em que demonstrava a física aplicada à eletrônica, Higinbotham criou um dispositivo eletrônico no qual por meio de dois controladores manuais, ligados à máquina (osciloscópio) com tela de fósforo verde - os jogadores deviam jogar uma bola através de uma rede até o lado do oponente. O equipamento desenvolvido por Higinbotham foi chamado de *Tennis for Two* (LEITE, 2006, p. 29-30).

Embora ainda se discuta de quem é o título de primeiro *videogame* do mundo, *Tennis for Two* com certeza foi um dos marcos fundantes para a o desenvolvimento dos *videogames*; mas, apesar de seu sucesso, a máquina interativa de Higinbotham não foi comercializada.

A criação de *Tennis for Two* foi a porta de entrada para que acadêmicos ligados à pesquisa com computadores²⁶ (principalmente físicos e programadores) começassem a modificar, remodelar e transformar os *softwares* e *hardwares*²⁷ que estavam a seu alcance.

FIGURA 2 - *Tennis for Two*



Fonte: Disponível em: <http://gamehall.uol.com.br/v10/tennis-for-two-o-primeiro-game-da-historia-completa-55-anos/>
acesso em: 01 de dezembro de 2019.

Em 1961, o *Massachusetts Institute of Technology (MIT)* recebia seu mais novo modelo de computador, o PDP-1, que devido ao seu alto valor teve acesso restrito pelo instituto, que liberava somente pessoas com altos conhecimentos na ciência da computação para trabalharem no equipamento (LEITE, 2006, p. 30). Entre os grupos que podiam utilizar o PDP-1 estava o *Tech Model Railroad Club* (um clube do MIT que socializava alguns dos entusiastas da computação), entre os seus membros estava Steve Russell, que se comprometeu a criar um *software* similar ao de Higinbotham, um *software* interativo (PINHEIRO, p.4).

Ainda em 1961, Steve Russel (com ajuda de Alan Kotok) criou seu *software* que foi nomeado como “*Spacewar!*”, no qual duas naves que singravam o espaço duelavam entre si, utilizando disparos de *lasers*. *Spacewar!* teve uma positiva, rápida e impactante recepção pelo

²⁶ É pertinente lembrar, que nessa época, não existiam os PC's (*Personal Computers*), ou seja, computadores tinham uma linguagem complexa (somente pessoas capacitadas conseguiam trabalhar com eles), custavam muito caro e ocupavam um espaço considerável (os computadores considerados de última geração tinham o tamanho aproximado de um automóvel). Assim, computadores fora de instituições de pesquisa e ensino (laboratórios e universidades) eram raros.

²⁷ “Hardware é a parte física do computador, ou seja, o conjunto de aparatos eletrônicos, peças e equipamentos que fazem o computador funcionar [...]Software é a manipulação, instrução de execução, redirecionamento e execução das atividades lógicas das máquinas” (DANTAS, 2017).

grupo de cientistas. Diversos integrantes do grupo logo começaram a adicionar mudanças e melhorias ao programa (que em versões posteriores contava com a troca de telas, efeito da gravidade sobre as naves e até dois *joysticks*²⁸ criados especialmente para a uma melhor experiência em *Spacewar!*) (LEITE, 2006, p.32).

A temática escolhida por Russel - o combate espacial - reflete uma das maiores disputas da época, a Corrida Espacial disputada entre os Estados Unidos da América e a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas, pela exploração e controle do espaço sideral. Hoje, sabemos dos avanços tecnológicos proporcionados pela exploração espacial e de como se deu o desfecho da disputa, porém, na década de 1960, ainda era incerto quais seriam as repercussões da rivalidade espacial entre as potências. Somado ao constante medo provocado pela Guerra Fria, o medo de uma futura guerra no espaço era real. Assim como Higinbotham, Russell não patenteou sua criação, pois não conseguia enxergar uma massiva procura e valorização de seu *software*, visto a baixa exposição do público geral às máquinas que eram capazes de reproduzir tais programas.

FIGURA 3 - Alan Kotok, Steve Russell, and J.M. Graetz jogando *Spacewar!*



Fonte: Disponível em: <http://www.moddb.com/groups/1st-generation-gamers/images/space-war> acesso em: 01 de dezembro de 2017.

Após *Spacewar!* a ideia de que por meio de aparelhos eletrônicos poderíamos criar jogos para diversão das pessoas foi tomando corpo e sendo instigada, cada vez mais, pelos entusiastas da computação. Ralph Baer (engenheiro especialista em televisores) funcionário

²⁸ *Joysticks* são periféricos que se conectam ao aparelho (via cabo ou *bluetooth*) que controlam as ações do jogo, logo, o termo pelo qual ficou conhecido no Brasil é “controle”

da empresa *Sanders Associates* (empresa ligada a pesquisas para o exército norte americano), acreditava que era possível que fosse criado um aparelho que reproduziria os jogos diretamente nos televisores do público em geral (muito mais comuns do que os computadores de última geração das instituições de pesquisa) (LEITE, 2006, p. 32-34). A empresa *Sanders Associates* não via as ideias de Baer como promissoras, e no final da década de 1960, visando o corte de gastos, demitiu-o junto com outros sete mil funcionários.

Em 1971, a empresa de eletrônicos *Magnavox* interessou-se pela ideia de Baer, que lhes apresentara o projeto de criação de um periférico que seria ligado à televisão por meio de cabos. Nesse periférico seriam inseridos cartuchos com diferentes tipos de jogos; ao periférico também estavam conectados dois *joysticks* que serviriam para os jogadores interagirem no ambiente do jogo. Em 1972, era lançado no mercado norte americano o *Magnavox Odyssey*, o primeiro console de jogos digitais a ser comercializado, que, devido a sua cor, ficou conhecido vulgarmente por “caixa marrom”.

FIGURA 4 - Propaganda da época do *Magnavox Odyssey*



Fonte: Disponível em: <http://www.magnavox-odyssey.com/> acesso em: 01 de dezembro de 2019.

Apesar da pouca diversidade de jogos e limitações (gráficas, de áudio e de jogabilidade) decorrentes do baixo poder de processamento do console, o *Odyssey* ganhou visualização nos EUA tendo um papel importante para a difusão da ideia dos jogos digitais para o público geral, sendo vendido como uma oportunidade de diversão para toda a família. Apesar de Baer ser o idealizador e engenheiro por trás do projeto do console, foi a *Magnavox* que ficou com todos os direitos autorais do eletrônico, e o que antes fora idealizado para custar até no máximo US\$ 20,00 por Baer, saiu no mercado norte americano por US\$ 100,00.

Apesar de não obter um sucesso imediato e uma popularização maciça do *videogame*, estava dada largada para o a inserção dos *videogames* na sociedade e, principalmente, no

cotidiano das pessoas, dando início à Primeira Geração de Consoles. Enquanto o *Odyssey* era produzido e lançado, o engenheiro electricista Nolan Bushnell apresentava à empresa *Nutting Associates* o seu modelo de jogo, o *Computer Space* (claramente influenciado por *Spacewar!*).

Computer Space não era voltado para o mercado de eletrônicos residenciais. Devido ao seu tamanho e custo, a máquina era idealizada para trabalhar “em espaços públicos, sendo comumente colocada nos bares locais (ao lado de máquinas de *pinball*²⁹ e *jukebox*) (LEITE, 2006, p. 34-37).

FIGURA 5 - Imagem promocional da máquina *Computer Space*



Fonte: Disponível em: <https://io9.gizmodo.com/forgotten-arcade-games-let-you-shoot-space-men-and-catc-513560652> acesso em: 01 de dezembro de 2019.

Bushnell culpou a quantidade e a complexidade das instruções para se jogar e a falta de investimento publicitário por parte da *Nutting* como sendo as principais causas do fracasso de *Computer Space*. Acreditando que nenhuma das empresas de tecnologia e eletrodomésticos existentes até o momento poderia dar o suporte necessário para o salto do mercado de jogos digitais, em 1972, Bushnell fundou a Atari.

²⁹ Os *pinballs* eram mesas que contavam com duas hastes laterais, chamadas *flippers* (no Brasil os locais que eram especializados em *pinballs* e posteriormente em *Arcades*, ficaram conhecidos como Fliperamas devido a este controlador), que eram controladas pelos jogadores. O objetivo do jogador era marcar a maior quantidade de pontos antes que a bola caísse na canaleta, os pontos eram marcados ao passar pelos desafios impostos pela máquina. Desafios que, juntamente com a arte do aparelho, ajudavam na narrativa da história do jogo, que apesar de limitada existia.

No ano de sua fundação, a Atari lança ao mercado um dos *Arcades* de maior sucesso e popularidade da história: “*Pong*”. *Pong* popularizou-se pela sua fácil compreensão dos objetivos do jogo e de leitura dos elementos em tela, natural correlação e identificação do jogador com o jogo (a maioria das pessoas algumas vez jogou ou viu um jogo de *ping-pong*) e a sua fácil jogabilidade (que pode ser relacionada, também, à falta de capacidade de processamento das máquinas) promovia uma curta curva de aprendizagem para o jogador. Assim, mesmo as pessoas que não tinham uma exposição frequente a aparelhos tecnológicos possuíam a capacidade de jogar.

O sucesso de *Pong* foi repentino e avassalador. A partir desse momento, a maioria dos locais públicos (bares, restaurantes, lanchonetes, shoppings) fazia questão em comprar os equipamentos que eram a nova sensação do momento, os *arcades*, que com o tempo foram aumentando sua quantidade de jogos e de máquinas por todo o mundo. Seguindo o sucesso do *arcade* da Atari, diversas outras empresas lançaram versões não oficiais de “*pongs*” para outros *Arcades*. Na onda do sucesso de Bushnell, através de uma briga judicial a *Magnavox* ganhou o direito de produzir *Pong* para seu *Odyssey*, o que elevou as vendas de seu console (LEITE, 2006, p 36-39).

Observando o sucesso do *Odyssey*, a Atari iniciava seus passos para, além de criar *arcades*, entrar nos lares das pessoas. Em 1975, é lançado o console da Atari chamado de “*Home Pong*”, assim, a Atari consolidava-se como empresa visionária e uma gigante do ramo de criação de *videogames* (tanto *arcades* quanto as versões “residenciais”). Com a entrada de outras empresas (principalmente a *Coleco e Mattel*) na disputa pelo mercado de consoles de jogos digitais, a Atari pretendia renovar esse mercado com seu console chamado de *Video Computer System* (VSC). Em 1976, Bushnell vê na venda da empresa, a oportunidade de angariar o capital necessário para a criação de seu novo console, o *VSC*. Assim, a poderosa Atari passou para as mãos da *Warner* (ONÇA; VERSIGNASSI, 2017).

No ano de 1977, são apresentados ao mercado, os consoles *Magnavox Odyssey 2* e o *Video Computer System*, iniciando, assim, a Segunda Geração de Consoles. O poder de processamento dos consoles havia aumentado, permitindo a criação de jogos mais complexos, os *videogames* popularizavam-se cada vez mais, fato que fazia aumentar também a produção de jogos.

Os anos de duração das gerações e os consoles que pertencem a cada uma, não são um consenso, logo, para termos uma compreensão macro do cenário dos consoles através do tempo, formulamos uma tabela. Tal arrolamento é a representação do nosso ponto de vista a partir de nossas referências, tendo em vista que nem todos os consoles já lançados ao mercado

estão nela elencados. Devido à estratégia de marketing, alguns consoles (principalmente das empresas Sega e Nintendo), tiveram seus nomes modificados ao entrarem no mercado norte americano, por isso seus nomes originais estão grifados nesta tabela.

TABELA 1 - As Gerações de *Videogames*

Geração de <i>Consoles de Videogames</i> ³⁰	Consoles e Suas Respectivas Empresas
1ª Geração (1971-1977)	Magnavox Odyssey - Magnavox Coleco Telstar Arcade – Coleco Sears Telegames Pong – Atari
2ª Geração (1977-1983)	Atari VSC - Atari ColecoVision - Coleco Intellivision - Mattel SG-1000 - SEGA TV-Game 6 – Nintendo
3ª Geração (1983-1988)	Famicom /Nintendo Entertainment System (NES) - Nintendo Sega Master System - SEGA Atari 7800 – Atari
4ª Geração (1988-1984)	Sega Mega Drive /Sega Genesis - SEGA Super Famicom /Super Nintendo Entertainment System (SNES)- Nintendo
5ª Geração (1984-2000)	Atari Jaguar-Atari Sega Saturn - SEGA PlayStation - SONY Nintendo 64 – Nintendo
6ª Geração (2000-2005)	Xbox - Microsoft PlayStation 2 - SONY Nintendo GameCube - Nintendo Sega Dreamcast – SEGA
7ª Geração (2005-2012)	Xbox 360 - Microsoft PlayStation 3 - SONY Wii – Nintendo
8ª Geração (2012-?)	Wii U - Nintendo Xbox One - Microsoft PlayStation 4 – SONY

Fonte: Tabela elaborada pelo autor.

O desenvolvimento dos *arcades* deu-se de forma simultânea ao dos consoles, porém, devido ao seu tamanho, as possibilidades de processamento e armazenamento eram maiores, fazendo com que seus jogos tivessem maior qualidade. No início da década de 1980, já estavam lançados no mercado norte americano sucessos como: *Battlezone* (Atari), *Pac-Man* (Namco), *Donkey Kong* (Nintendo), estes últimos de empresas japonesas. Com a entrada de

³⁰Os computadores teoricamente não fazem parte de nenhuma geração de consoles, visto que são multitarefas e que suas tecnologias evoluem de forma distinta à dos consoles.

empresas japonesas na competição dos jogos de *arcades*, o mercado recrudescceu de tal forma que

Em 1981, a febre dos videogames atingia seu auge, quando a arrecadação de dinheiro era o dobro da arrecadação de todos os cassinos de Nevada juntos, quase duas vezes mais dinheiro que a indústria cinematográfica arrecadava e três vezes mais dinheiro que as ligas americanas de baseball, basquetebol e futebol. Estados norte americanos chegaram até a estipular regras de horário para crianças jogarem sem atrapalhar seus estudos. Em 1982, mas de um milhão e meio de máquinas arcade estavam operantes nos EUA (LEITE, 2006 p. 43).

É interessante citarmos que, enquanto nos Estado Unidos da América as máquinas rodavam por meio da inserção de moedas, no Brasil, devido à constante instabilidade na valorização da moeda nacional, foi criado um sistema de fichas para o funcionamento da máquina. Assim, os donos dos estabelecimentos que tinham “fliperamas” podiam aumentar ou diminuir o valor da ficha conforme a valorização do Cruzeiro (moeda da época), sem precisar mudar as configurações da máquina.

FIGURA 6 - Uma foto de um “fliperama” com diversos *arcades*.



Fonte: Disponível em: <https://www.groupon.com/biz/south-lyon-mi/the-arcade> acesso em: 01 de dezembro de 2019.

Os *arcades* e os consoles, como já citado, desenvolveram-se simultaneamente. Porém, na década de 1980, a superioridade (gráfica e de processamento) dos *arcades* era evidente, fazendo com que um grande número de pessoas migrassem, ou simplesmente não

comprassem os consoles, preferindo ir para os “arcades” (loais com diversas máquinas de arcade).

A diminuição do público dos consoles, juntamente com a entrada da *Mattel* (*Intellivision*) e da *Coleco* (*Colecovision*) na disputa por consumidores saturou o mercado, e o barateamento sistemático dos cartuchos “genéricos” e piratas³¹, fez com que o mercado de consoles entrasse em recessão. Após o fracasso total do jogo “E.T.” (baseado no famoso filme de Steven Spielberg), a colossal Atari entra em falência, e a Warner a vende para um investidor norte americano. O “fim” da poderosa Atari no lançamento de consoles representava muito para o mercado norte americano, que dez anos após o seu surgimento, em plena Segunda Geração, via o que parecia ser o fim de sua mídia (ONÇA; VERSIGNASSI, 2017).

O mercado norte americano parecia estar fechando suas portas para a venda de consoles, que nos anos 80 estavam em decadência (principalmente no ano de 1982). Dessa forma é no Japão que uma gigante daria os primeiros passos para a redenção dos consoles de jogos digitais. No ano de 1983, é lançado no mercado japonês o *Famicon* (*Family Computer*) console de jogos produzido pela *Nintendo* (que se tornara famosa por *Donkey Kong*). Em seus primeiros dezoito meses de venda, o console atingiu a cifra de três milhões de unidades vendidas no mercado nipônico. O sucesso do *Famicon* pode ser atribuído ao barateamento da produção de *chips* para a criação dos cartuchos e ao avanço tecnológico da criação dos jogos.

Com seu estrondoso sucesso, a *Nintendo* tinha a intenção de ampliar seu mercado, sendo necessário, que seu console fosse inserido nos Estados Unidos da América. Para isso, analisando a crescente queda na venda de consoles mercado norte americano, a *Nintendo* buscou mudar sua estratégia de marketing para o país. O *Famicon* teve seu nome alterado para *Nintendo Entertainment System* (*NES*) e começou a ser vendido não somente em lojas de eletrônicos mas, principalmente, em conjunto com lojas de brinquedos. Podemos perceber aí uma mudança paradigmática na construção da imagem dos jogos digitais, que inicialmente tinham sido idealizados e “vendidos” como periféricos tecnológicos destinados principalmente para o público juvenil e o adulto. Agora, os consoles construam-se como um brinquedo infantil. Podemos perceber como um signo da “infantilização” dos *videogames*, a adoção de mascotes pelas empresas produtoras (Mario no caso da *Nintendo* e Sonic no caso da *Sega*).

³¹ A falta de uma política própria, e a demora na criação de patentes, fazia com que diversas empresas, inclusive no Brasil, criassem cópias de *arcades*, de consoles e de jogos, sem pagarem os direitos autorais, lucrando em cima do trabalho das produtoras.

No natal de 1985³², o *NES* foi introduzido no mercado norte americano, e apesar de não ter tido um sucesso tão marcante quanto o do mercado japonês, as lojas norte-americanas decidiram continuar a vender o console pelos anos seguintes. Apesar de não ser a única empresa japonesa a lançar um console no mercado norte americano, a *Sega* havia lançado o *Master System*, o pioneirismo da *Nintendo* conferiu-lhe grandes lucros e um quase monopólio do mercado, no qual seu faturamento recrudescia anualmente. Conforme Leite “O sucesso de vendas do console também se repetiu nos anos seguintes, atingindo a marca de 5,4 milhões de unidades em 1987 e 9,3 milhões em 1988” (LEITE, 2006, p.55); o falido mercado de jogos digitais, tomava fôlego novamente, desta vez, para entrar em uma reta crescente perene até hoje.

Durante o final da década de 1980 e início da década de 1990 (as “eras” 8-bits e 16-bits), a *Nintendo* controlava a maior parte do mercado mundial de jogos digitais, sendo seguida pela sua concorrente, a *Sega*. Embora não fossem as únicas empresas do ramo, as duas eram as de maior expressão. Já nessa época, o processamento dos consoles igualava-se, e em alguns casos até superava, ao dos *arcades* que, inversamente aos acontecimentos do início dos anos de 1980, por sua vez, iniciam sua derrocada e despopularização.

A popularização maciça dos jogos digitais e o crescente mercado levaram a um investimento de capital sistemático. Assim, tornou-se cada vez mais comum a corrida pelo desenvolvimento de jogos e de consoles de maior qualidade pelas empresas já estabelecidas, bem como o surgimento de novas empresas como a japonesa *Sony* com o *PlayStation* (1995) e a norte americana *Microsoft* com o *XBOX* (2001).

1.4 First Person Shooters

Simultaneamente aos *arcades* e consoles, os microcomputadores (*Personal Computers*), também iniciaram seu processo de popularização ao público em geral na década de 1980 (GADELHA, 2010), e com o contato do público com os PC's, os desenvolvedores e produtores de jogos digitais logo enxergaram uma nova plataforma de jogos surgindo.

Os PC's tinham uma capacidade de processamento consideravelmente superior à dos consoles, e podiam “rodar” jogos mais complexos (gráfica e processualmente). Dessa forma, começaram a ser desenvolvidos jogos exclusivos para PC's³³. Na primeira década dos computadores, foram extremamente difundidos os jogos de *maze* (labirintos), devido a sua

³² No Brasil, o *NES* chegou juntamente com o *Master System*, em 1989.

³³ Tanto pela diferença dos jogos, quanto pela capacidade de processamento entre as plataformas (Computadores e Consoles), criou-se uma rixa entre os jogadores/jogadoras de computador e os jogadores/jogadoras de consoles. Essa briga continua até hoje, sendo motivo de diversas discussões na internet.

“simplicidade” e “facilidade” de produção. Apesar de também serem lançados para *arcades* e consoles, os *maze games* dos PC’s eram mais detalhados e complexos.

FIGURA 7 - Jogo “Catacomb 3d” da empresa *ID Software*



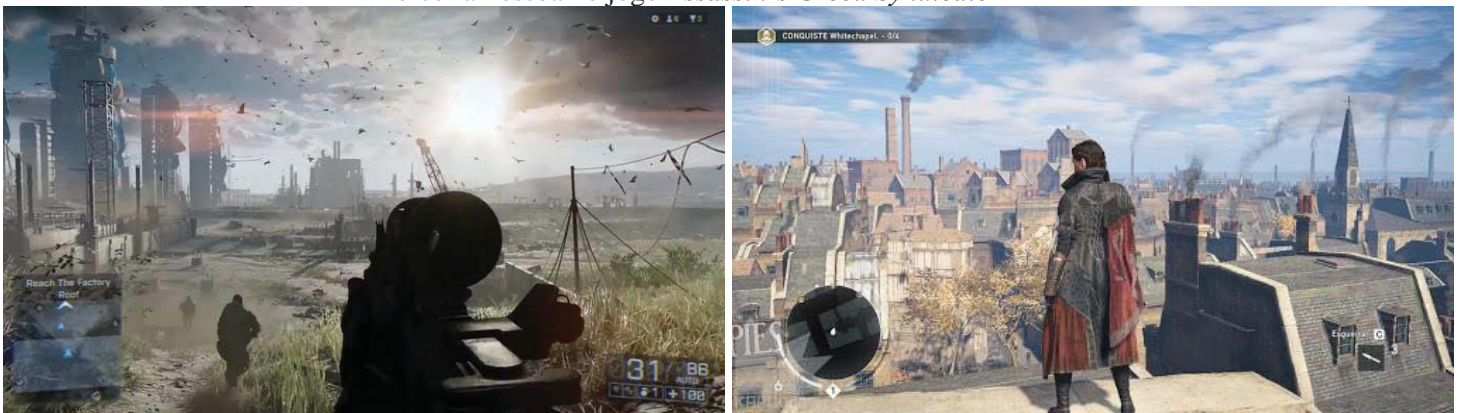
Fonte: Disponível em: <http://www.round1.com.br/review-catacombs-3d-pc/> acesso em: 01 de dezembro de 2019.

Os *maze games* utilizavam a câmera em primeira pessoa (*first person*), para facilitar a jogabilidade. Esse paradigma de visualização do mundo do jogo, colocando o jogador não como um observador ou controlador, mas como o personagem em si, com certeza influenciara nos jogos *FPS* que surgiram posteriormente. Nos *First Person Shooter's (FPS)*, esse posicionamento de câmera “apresenta o mundo de jogo ao jogador por meio do uso da câmera subjetiva, emulando a visão que o personagem jogável tem desse mundo: o jogo é, então, jogado ‘em primeira pessoa’, com o ‘eu’ do jogador confundindo-se ao ‘eu’ do personagem [...]” (FORNACIARI, 2016, p. 25).

Podemos identificar que, tanto no posicionamento da câmera, quanto na nomenclatura dos jogos (*First Person Shooter*), os *FPS's* identificam-se com a categoria de jogos *mimicry*, relatada por Caillois (1990), na qual o jogador deve se convencer, e aqui salientamos o papel do jogo como ferramenta para isso, que é um outro “eu”. Nos *FPS*, é comum que o personagem principal (o jogável) não tenha (ou tenha poucas) falas, bem como seu rosto quase nunca aparece levando o jogador a mimetizar-se na forma de um personagem e absorver a narrativa por ele, logo tais elementos reforçam que aquela persona controlável por mim, “sou eu”, que não devo interagir no mundo como “eu” e sim como ele, o personagem, ou a minha noção e representação dele.

No ano de 1992 a produtora de jogos *ID Software* lançou ao mercado o jogo *Wolfenstein 3D*, que repetia a fórmula e o visual dos *maze games*, porém surpreendia no enredo do jogo: o personagem B.J Blazkowicz deveria fugir de uma prisão nazista e assassinar Hitler. Por si, só o jogo já carregava uma mudança fundamental, deixava de ter como inimigos os “comunistas” e trazia à tona os nazistas. Outrossim, não tinha contexto histórico e misturava realidade com ficção científica e fantasia (ROJAS,2014).

FIGURA 8 - À esquerda o ponto de vista em Primeira Pessoa, no jogo *Battlefield 4*, a direita o ponto de vista em Terceira Pessoa no jogo *Assassin's Creed Syndicate*



Fonte: Disponíveis em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/04/battlefield-4-confira-o-guia-completo-para-mandar-bem-no-popular-fps.html>;
<http://kapoow.gamehall.com.br/assassins-creed-syndicate-review/> Acesso em: 25 de julho de 2020.

Wolfenstein 3D foi considerada o Primeiro *FPS*, fato que é discutido, pois muitos jogos (nos *arcades*, consoles e computadores) já haviam utilizado a perspectiva de Primeira Pessoa em sua jogabilidade. Entretanto, podemos definir uma categoria de jogos simplesmente pelo posicionamento de sua “câmera”?

A perspectiva em primeira pessoa mostra-se, portanto, ordinária no contexto dos jogos digitais na época, então, *Wolfenstein 3D* pode não ter sido o primeiro jogo digital a utilizar a perspectiva de Primeira Pessoa na história dos jogos digitais. Porém, suas influências nos demais *FPS* extrapola a “visão” do jogador, pois o produto que a *ID Software* criou apresenta e representa uma série de signos, que com o passar dos anos seriam ressignificados pelos demais jogos do gênero. *Wolfenstein 3D* seria importante para o mercado de games, porém, são os dois próximos jogos da *ID Software* que se tornaram extremamente populares e alavancaram o gênero dos *FPS games*.

FIGURA 9 - Wolfenstein 3-D



Fonte: Disponível em: <http://www.dosgamesarchive.com/download/wolfenstein-3d/> Acesso em: 01 de dezembro de 2019.

Em 1993 e 1994, a *ID Software*, cria os jogos *Doom* e *Doom II*, mantendo os principais elementos de seu primeiro sucesso. Os jogos contam com uma história nada ortodoxa (um portal para o inferno é aberto em uma colônia espacial de Marte, e um soldado deve sobreviver e acabar com a ameaça), além de melhorias nos gráficos sons e animações.

FIGURA 10 - Imagem *in-game* de Doom

Fonte: Disponível em: <http://www.technologyguide.com/howto/how-to-run-old-games-on-your-new-pc-a-dosbox-tutorial/doom-2/> acesso em; 01 de dezembro de 2019.

Devido ao teor de violência nunca antes visto nos jogos digitais, a franquia *Doom* atingiu rapidamente o sucesso entre os jovens. Em contrapartida, foi caso de discussão entre pais e “especialistas”, vindo a ser proibido em diversos países, inclusive no Brasil. Com seus jogos consolidados no mercado, a *ID Software*, impulsionou a criação de jogos *FPS*.

O final da década de 1990 e início dos anos 2000 são caracterizados, no mercado dos jogos digitais, por ser uma época de crescente utilização do tema Segunda Guerra Mundial nos jogos digitais, principalmente com o lançamento de franquias de *FPSs* icônicas no mundos dos jogos digitais, como: *Medal of Honor*, *Call of Duty* e *Battlefield 1942*, que consolidaram suas marcas nesse período.

Para Santos, a popularização do tema de Segunda Guerra Mundial não se dá somente nos jogos digitais, mas também nas demais mídias de comunicação de massa, fato decorrente do alto índice de aceitação e identificação (entre o público norte americano) e sucesso (mundial) do filme “O Resgate do Soldado Ryan” (SPIELBERG, 1998) (e, posteriormente, a série da HBO “*Band of Brothers*”) (SANTOS, 2009, p. 40-43). O *set piece*³⁴ inicial do filme, que retrata a invasão da Normandia pelos aliados carrega uma intensidade, ao se tratar da Segunda Guerra Mundial, que ainda não havia sido vista ou representada por nenhuma mídia (CARDOSO; PATRIOTA, 2011, p. 157), dando visibilidade ao filme e ao discurso que ele prega.

No filme, os soldados norte-americanos são representados como heróis que se sacrificaram pelo bem maior, são corajosos e justos (SANTOS, 2009, p. 43-48), dando real sentido ao termo “A Maior Geração” (BROKAW *apud* SANTOS, 2009, p. 114), em inglês *The Greatest Generation*, termo pelo qual são chamadas, nos Estado Unidos da América, as pessoas que nasceram e viveram durante as Primeira e Segunda Guerras Mundiais, demonstrando o ufanismo dos norte-americanos sobre o passado, sempre ressaltando seu Destino Manifesto nas épocas de crise.

Devido ao seu trabalho em “O Resgate do Soldado Ryan”, o já renomado cineasta Steven Spielberg (que ganhou diversos prêmios e condecorações pelo filme) foi convidado pelas empresas *DreamWorks Interactive* (produtora) e *Electronic Arts* (distribuidora) para participar como produtor do jogo *Medal of Honor*.

Em 1999, era lançado o jogo *Medal of Honor*, que com características semelhantes ao filme de Spielberg, destacou-se entre os demais *FPS* da época. Além de ter um enredo envolvente, o jogo apresentava batalhas e lugares reais, que em conjunto com a utilização de

³⁴ Uma cena que em si contém os principais elementos e discursos que o filme quer trabalhar, no decorrer de sua narrativa

consultores (civis e militares) para a produção e o *design* do jogo, davam um tom de “verdade” ao discurso por ele feito.

FIGURA 11 - Imagem *in-game* do jogo *Medal of Honor*, lançado em 1999



Fonte: Disponível em: [https://alchetron.com/Medal-of-Honor-\(1999-video-game\)](https://alchetron.com/Medal-of-Honor-(1999-video-game)) acesso em: 01 de dezembro de 2019.

A recorrente utilização de um objeto para se produzir um mesmo significado, demonstra que a forma como o signo apresenta o objeto, com o uso habitual, acaba por se tornar uma regra ou convenção, o que é extremamente importante para a criação de signos e construção da imagem de algo (JOLY 1999, p. 38-40).

Os *FPS* criaram uma série de signos que os identificam e os significam, enquanto que, em decorrência do fenômeno cultural criado pelo filme “O Resgate do Soldado Ryan” (SANTOS, 2009, p.43-48), foram criados outros signos que são socialmente compreendidos e validados como representação da Segunda Guerra Mundial.

Assim, assentando-se sobre legi-signos, sobre símbolos socialmente solidificados, a mídia dos jogos digitais (especialmente os *FPS* que são nosso objeto de estudo) transpôs e ressignificou para si diversos signos criados e ressaltados pelo filme, que em conjunto com os signos inerentes ao gênero (de jogo digital) formam, em síntese, um novo grupo de signos que se estabelecem como válidos para a mídia. Assim, percebemos que embora, o objeto imediato das inúmeras franquias de jogos altere e seja específico a elas, os legi-signos que fundamentam o objeto dinâmico (no caso aqui discutido a Segunda Guerra Mundial), e que fundamentam também os próprios *FPS* são eventualmente “reutilizados”.

Dessa maneira, compreender de que forma e em qual contexto os jogos *FPS* (principalmente os que serão posteriormente analisados) consolidaram-se é também a gênese para compreender como as mesmas franquias que utilizaram exaustivamente a Segunda Guerra Mundial, mudaram de foco e começaram a utilizar a “Guerra Moderna” como objeto dinâmico para suas narrativas a partir de meados da década de 2000. E como essa narrativa “herda” ou modifica elementos para, por meio do jogo validar sua narrativa, logo estaríamos estudando como os *FPS* com pano de fundo “histórico” construíram-se e mantiveram-se como mídia.

2 UM INIMIGO CHAMADO ORIENTE

Os *FPS* consolidaram-se como um dos principais gêneros de jogos digitais no mercado mundial utilizando a temática da Segunda Guerra Mundial, a qual ressignificava representações com carga “histórica”, “emocional” e “real”, de maneira já consolidada culturalmente sobre a Segunda Guerra. Dessa maneira, esses jogos apresentavam para os jogadores e jogadoras, uma imagem que para eles e elas já era habitual, dando um sentido de “simulação” e similitude para os receptores do jogo; claro, sem esquecer ou negar as especificidades dessa mídia.

Embora o mercado e a indústria de desenvolvimento de jogos digitais não se restrinjam somente aos Estados Unidos da América, a relevância desse país para os *videogames* (tanto econômica quanto culturalmente) é notável. Dessa forma, é comum que grande parte dos jogos digitais lançados, sejam pensados e produzidos para serem inseridos no mercado norte-americano, criando representações e narrativas que mobilizem temas e símbolos compartilhados, sobretudo, pelos receptores norte-americanos.

O estabelecimento da representação da Segunda Guerra Mundial nos jogos digitais e a criação de signos que são compartilhados, significados e ressignificados pelos jogos que a utilizam como pano de fundo para suas narrativas terá como alicerce a visão que a sociedade norte-americana nutre sobre a Segunda Guerra e sobre si mesma.

No decorrer da primeira década do século XXI, podemos perceber, nos *FPS*, o deslocamento paradigmático da utilização de temas e narrativas de conflitos do passado para a construção de representações contemporâneas da guerra, assentando-se sobre a então chamada “Guerra Moderna”.

Ao entendermos que, embora os jogos sejam criados para a sociedade, uma de suas principais características é que eles são criados pela sociedade. Portanto, ao analisarmos os jogos digitais, torna-se imprescindível compreendermos em qual contexto e por qual e para qual sociedade ele foi produzido.

Nesse sentido, a emergência do tema da “Guerra Moderna” nos jogos digitais, apresenta-se como uma manifestação cultural da política internacional e dos conflitos que envolvem os Estados Unidos da América no início deste século, principalmente, na construção maniqueísta de “Ocidente X Oriente”.

A distinção e visão do mundo a partir da dualidade entre Ocidente X Oriente, dilatou-se neste século a partir de 2001 por meio da campanha de “Guerra ao Terror”, declarada pelo governo dos Estados Unidos da América. Tal “divisão” do mundo, porém, não é uma excepcionalidade do século XXI. Para Edward W. Said (2016) a divisão entre “ocidentais” e “orientais” se amplifica através de diferentes formas na era de comunicação de massas, visto que

Um aspecto do mundo eletrônico pós-moderno é que houve um reforço dos estereótipos pelos quais o Oriente é visto. A televisão, os filmes e todos os recursos da mídia têm forçado as informações a se ajustar em moldes cada vez mais padronizados. No que diz respeito ao Oriente, a padronização e os estereótipos culturais intensificaram o domínio da demonologia imaginativa e acadêmica do “misterioso Oriente” do século XIX. Em nenhum lugar isso é mais verdade do que na forma como o Oriente Próximo é compreendido. Três coisas contribuíram para transformar até a mais simples percepção dos árabes e do Islã numa questão altamente politizada, quase estridente: primeiro, a história do preconceito popular contra os árabes e o Islã no Ocidente, que se reflete diretamente na história do Orientalismo; segundo, a luta entre os árabes e o sionismo israelense, e seus efeitos sobre os judeus americanos, bem como sobre a cultura liberal e a população em geral; terceiro, a quase total ausência de qualquer posição cultural que possibilite a identificação com os árabes e o Islã ou uma discussão imparcial a seu respeito (SAID, 2016, p.58).

As mídias, portanto, agem como fator aglutinador da consciência amalgamada de “ocidentais” e de “orientais”, da mesma maneira que serve também como significante da dilatação entre a distância das pessoas que se compreendem dentro desses dois conceitos. Said (2016) trabalha tal visão maniqueísta do mundo compreendida através do conceito chamado de “Orientalismo”, o qual, embora se tenha avultado na era de comunicação de massas, tem suas raízes mais profundas na história da humanidade.

“Eu nunca fiz *jihad*. Se pudesse faria, mas não tive chance, só fui atirado na prisão” (HERSH, 2004, p. 22, grifos do autor). Essa frase foi dita em 2002, dentro dos muros do Campo de Detenção da Baía de Guantánamo, por um jovem muçulmano que estava sendo mantido prisioneiro, acusado de terrorismo, a um analista da CIA que inspecionava a prisão (HERSH, 2004, p. 21-23). Tal frase é um exemplo de como os interesses políticos e

interferências do Ocidente no Oriente, foram modificados no século XXI com o advento da “Guerra ao Terror”.

Geograficamente, o conceito de Oriente remonta a uma extensa área do planeta que compreende desde a região leste do Mediterrâneo até o Japão. O conceito de Orientalismo, entretanto, circundará principalmente o que conhecemos como Oriente Próximo, também chamado de Oriente Médio, devido a sua proximidade e intensidade de relações com a Europa.

A circunscrição da noção do “orientalismo” como conceito que abrange o Oriente Médio, bem como a utilização política desse conceito e suas construções e representações, dá-se uma vez que o Orientalismo se apresenta como “[...] uma dimensão considerável da moderna cultura político-intelectual e, como tal, tem menos a ver com o Oriente do que com o ‘nosso’ mundo” (SAID, 2016, p. 41). Assim, como uma construção ocidental, que para o autor, poderíamos categorizar o Orientalismo como a

[...] *distribuição* de consciência geopolítica em textos estéticos, eruditos, econômicos, sociológicos, históricos e filológicos; é a *elaboração* não só de uma distinção geográfica básica (o mundo é composto de duas metades desiguais, o Oriente e o Ocidente), mas também de toda uma série de ‘interesses’ que, por meios como a descoberta erudita, a reconstrução filológica, a análise psicológica, a descrição paisagística e sociológica, o Orientalismo não só cria, mas igualmente mantém; é, mais do que expressa, uma certa *vontade* ou *intenção* de compreender, em alguns casos controlar, manipular, e até incorporar o que é um mundo manifestamente diferente (ou alternativo e novo). É sobretudo um discurso que não está absolutamente em relação correspondente direta com o poder político ao natural, mas antes é produzido e existe num intercâmbio desigual com vários tipos de poder [...] (SAID, 2016, p. 40-41, *grifos do autor*).

Podemos perceber que para Said, o orientalismo constitui-se como um fenômeno essencialmente cultural e intelectual que, no entanto, encontra na política maior projeção de suas ideias, “[...] porque a sociedade política no sentido de Gramsci entra em campos da sociedade civil como a academia e satura-os de um significado que diretamente lhe concerne” (SAID, 2016, p. 39).

É comum que o erudito orientalista venha a projetar o escopo de sua área de conhecimentos de maneira distinta da de um especialista em outras áreas, como cultura romana ou História inglesa, seu ambiente será o “Oriente”, logo existe uma vasta amplitude de temas a serem trabalhados (SAID, 2016, p. 86). Tal recorte geográfico, político e cultural

imenso e a crescente subdivisão dos temas não impedem que um “especialista” sobre a China e um “especialista” sobre o Iraque, sejam ambos vistos como orientalistas.

Pode-se compreender que, em relação ao Orientalismo, “A regra no seu desenvolvimento histórico como disciplina acadêmica tem sido a ampliação de sua esfera, e não maior seletividade” (SAID, 2016, p. 87), fator que podemos compreender como uma maneira de amalgamar as culturas não Ocidentais, ao criar a dissociação amalgamada e simplificada entre “nós” e “eles”, fenômeno que, como supracitado, serve de maneira para se compreender o Ocidente e suas concepções, isso porque o Oriente será apresentado de forma dual, sendo que é grandioso e ao mesmo tempo derrotado, será vicinal e ao mesmo tempo distante.

A visão orientalista será alicerçada essencialmente pela identificação e hipertrofia das diferenças entre o “ocidente” e o “oriente”, sendo que uma das principais e mais recorrentes, desde a gênese do pensamento orientalista até os dias de hoje, é a religião.

Como campo de estudo erudito, o Orientalismo irá se formalizar na Europa, durante a Idade Média, a partir do início do século XIV, quando o Conselho da Igreja Católica de Viena inicia os preparativos para a criação de cátedras linguísticas nas principais universidades da época (SAID, 2016, p. 85), priorizando os estudos de “[...] ‘árabe, grego, hebraico, e siríaco em Paris, Oxford, Bolonha, Avignon e Salamanca’” (SOUTHERN, *apud* SAID, 2016, p. 85).

Com sua gênese como disciplina ligada estritamente ao conhecimento gerado pela Igreja Católica, a produção, a pesquisa e os estudos orientalistas deram-se, inicialmente, pelos estudos das línguas semíticas e os estudos bíblicos, recortes esses que buscavam a manutenção da construção do conhecimento como ferramenta da Igreja (SAID, 2016, p.87).

O orientalista caracterizar-se-á não somente pela sua produção inicialmente eclesiástica, mas também por ser produzida no contexto geográfico e social da Europa cristã. Como uma produção da “cristandade”, o conhecimento orientalista visará o Oriente Próximo como um de seus principais objetos de estudos (SAID, 2016).

O Oriente Próximo tornara-se, portanto, um dos principais “alvos” do Orientalismo, assim, estão inseridos como fatores motivadores para seus estudos: a proximidade geográfica com a Europa e o histórico de embates políticos e militares entre as duas “regiões” e, principalmente, a questão religiosa perpassando pelas diferenças entre o Cristianismo e o Islã, elemento que intensificou a dicotomia entre “nós” X “eles”, com as divisões entre cristãos X muçulmanos, Cristianismo X Islamismo, Civilização X Barbárie.

Ainda que sua gênese se dê no século XIV, o Orientalismo como uma forma do Ocidente representar o Oriente manifesta-se de forma mutável, porém perene, sendo

ressignificada constantemente no decorrer dos séculos (SAID, 2016). No século XIX, Victor Hugo (*apud* SAID, 2016, p. 87) escreveu que “[...] No século de Luís XIV éramos helenistas, agora somos orientalistas”, tal afirmação demonstra como o interesse pelo Oriente havia ganhado espaço na Europa, tanto no ambiente eclesiástico da Igreja, como entre os eruditos seculares.

Com a secularização do conhecimento na Europa, o Oriente será expandido como objeto de estudo, não necessariamente pelo seu objetivo de construção de conhecimento embasado pela religião e voltado principalmente para a “era clássica” dos orientais. Assim, os olhares dos orientalistas se voltam ao seu objeto de pesquisa na medida em que esse é visto como “[...] o exótico, o misterioso, o profundo, o seminal; é uma transposição tardia para o Leste de um entusiasmo semelhante na Europa pela antiguidade grega e latina durante a Alta Renascença” (SAID, 2016, p.87).

Ainda que se assemelhem ao entusiasmo europeu sobre a cultura grega e romana, as produções orientalistas em primeiro momento serão constituídas, fundamentalmente, através de uma dinâmica textual, excluindo assim a análise mimética dos objetos e da “cultura oriental” (SAID, 2016, p.89).

Os europeus discutiam, então, o Oriente através de uma carga paradoxal, maniqueísta, exótica e textual, assim, suas obras podem ser entendidas, no ponto em que

[...] o próprio poder e alcance do Orientalismo produziu não apenas uma boa quantidade de conhecimento positivo exato sobre o Oriente, mas também uma espécie de conhecimento de segunda classe – escondido em lugares como o conto “oriental”, a mitologia do Oriente misterioso, as noções da inescrutabilidade asiática – com vida própria, o que V. G. Kiernan chamou apropriadamente ‘o devaneio coletivo europeu sobre o Oriente’ (SAID 2016, p. 89).

Percebemos que, para Said (2016), nem todas as obras orientalistas baseiam-se em visões distorcidas de seu objeto de forma que o Ocidente foi e é capaz de estudar o Oriente, entretanto, ao extrapolar o espaço acadêmico, o Orientalismo começou a tomar conta também do imaginário social europeu.

O entusiasmo alegado por Victor Hugo (*apud* SAID, 2016, p. 87) demonstra a proliferação de obras europeias em busca do “descobrimento”, nas eras “clássicas” e “idades

de ouro”, das sociedades e das culturas exógenas a Europa. Dessa forma, o Oriente ao assumir espaço como objeto de valor simbólico presente no ideário europeu é, conforme Said

Um resultado feliz dessa conjuntura é que um número estimável de escritores importantes durante o século XIX eram entusiastas do Oriente [...] Hugo, Goethe, Nerval, Flaubert, Fitzgerald e outros. O que acompanha este tipo de obra, entretanto, é uma espécie de mitologia livre do Oriente, um Oriente que deriva não só das atitudes contemporâneas e preconceitos populares, mas também do que Vico chamou a vaidade das nações e dos eruditos (2016, p.89).

A construção de um conhecimento orientalista recrudescente, estritamente textual e “classicista”, é característica do que Said (2016, p.279) chama de Orientalismo Latente, um dos métodos do Ocidente ver o Oriente. O Orientalismo Latente tem como características: a generalização, a autopreservação e perpetuação de suas ideias, objetiva a coerência interna da construção do conhecimento orientalista mais que a discussão do Oriente em si, o orientalista servia como um farol de lucidez e civilização que examinava e desvendava o Oriente “obscuro” e “confuso” (SAID, 2016, p. 300-302).

A posição do orientalista latente perante seu objeto de estudo pode ser compreendida no ponto que

[...] nas discussões sobre o Oriente, o Oriente é uma ausência total, enquanto sentimos o orientalista e o que ele diz como presença; no entanto, não devemos esquecer que a presença do orientalista é possibilitada pela ausência efetiva do Oriente. Esse fato de substituição e deslocamento, como devemos chamá-lo, claramente exerce uma certa pressão sobre o orientalista, que acaba por degradar o Oriente, mesmo depois de ter dedicado muito tempo a elucidá-lo e expô-lo (SAID, 2016, p. 283).

Assim sendo, o abismo entre o orientalista (e sua sociedade) e o Oriente mantinha-se incólume. Novamente, podemos perceber como a construção e a significação do Oriente é trabalhada de maneira paradoxal, pois constitui tanto uma forma de ver o seu objeto de estudo, como também de compreender quem o estuda, tendo em vista a “deterioração” sofrida pelo Oriente, em detrimento do conhecimento do Ocidente.

A partir do século XIX, as relações comerciais e políticas entre a Europa e o Oriente começam a se modificar, tais alterações transformam também o Orientalismo. Nos séculos XIX e XX, devido ao imperialismo, em busca de novas colônias e novos mercados a Europa, acirrou seu olhar expansionista, logo o Oriente se mostrava como um novo campo para a dominação europeia (SAID, 2016, p. 144).

Com as relações políticas e econômicas alterando-se entre Europa-Oriente, podemos perceber a modificação também do ideário europeu sobre essa relação, sendo que “[...] o Orientalismo realizara sua própria metamorfose, de um discurso erudito para uma instituição imperial” (SAID, 2016, p. 144).

Assim, o “novo” orientalista distanciava-se do erudito orientalista que praticava o Orientalismo Latente, sendo compreendido como um agente imperial, um agente de dominação, sendo uma pessoa que compreende o Oriente pela sua vivência e influência nele, o que trará à tona o segundo método para compreensão do Oriente: o Orientalismo Manifesto (SAID, 2016, p. 300-302). Com um caráter mais “progressista” que o Orientalismo Latente, o Orientalismo Manifesto buscava distanciar-se do Oriente fantástico, de forma a compreender o Oriente “real”, presente e moderno.

Embora se configurem como métodos diferentes, tanto o Orientalismo Latente, quanto o Manifesto, através de suas generalizações e simplificações, construirão uma visão particular do Oriente e de como alcançá-lo. A construção dessa forma de significar tanto o Oriente quanto o Orientalismo em si, segundo Said, mostra-se como:

[...] uma ideia do poder e da eficácia do Orientalismo, que em toda a parte faz lembrar ao leitor que a partir daquele momento, para chegar ao Oriente, ele terá de passar pelas grades e pelos códigos eruditos fornecidos pelo orientalista. Não só o Orientalismo é acomodado às exigências morais do cristianismo ocidental; é também circunscrito por uma série de atitudes e julgamentos que não enviam a mente ocidental em primeiro lugar às fontes orientais para a correção e verificação, mas antes a outras obras orientalistas. [...] o Orientalismo passa assim a exercer três vias, sobre o Oriente, sobre o orientalista e sobre o ‘consumidor’ ocidental do Orientalismo. [...] o Oriente é assim *orientalizado*, um processo que não só marca o Oriente como a província do orientalista, mas também força o leitor ocidental não iniciado a aceitar as codificações orientalistas [...] como o *verdadeiro* Oriente. A verdade, em suma, torna-se uma função do julgamento erudito, e não do próprio material que com o tempo parece dever até sua existência ao orientalista (2016, p. 107, *grifos do autor*).

Assim, o conhecimento orientalista retroalimenta-se não essencialmente pelo “conhecimento oriental”, mas pelo próprio conhecimento orientalista, elemento que possibilita, apesar da crescente secularização do Orientalismo, que a religião seja ainda uma divisão muito clara para o mundo europeu e o oriental. A visão sobre o Islã foi alterada e, no lugar do perigo muçulmano e sua onda de conquista compreendidos pelos cristãos do medievo (SAID, 2016, p. 99), foi assumida uma noção de um Islã fracassado. De um lado, uma Europa ativa e poderosa; de outro, o “mundo muçulmano” curvado às vontades europeias e derrotado (SAID, 2016, p. 99-104), tendo como carro chefe de profunda noção de instabilidade, a deturpação do Islã pelo Ocidente (SAID, 2016, p. 365).

Para Said (2016) uma nova fase do Orientalismo irá ser inaugurada com o fim da Segunda Guerra Mundial em 1945, fazendo com que o “centro de produção orientalista” não gire em torno da Europa, mas dos Estados Unidos da América. A nova “era” orientalista será ditada, principalmente, pela proliferação de meios de comunicação de massa, devido às guerras árabe-israelenses, em especial o interesse político e econômico dos Estados Unidos no Oriente Médio (SAID, 2016, p. 380-381).

Se o Orientalismo Manifesto, discutido por Said (2016, p. 300-302), impulsionou e foi retroalimentado pelo imperialismo europeu dos séculos XVIII e XIX, a Guerra ao Terror, e o Orientalismo baseado na religião e no “choque de culturas” modificará a política imperialista dos Estados Unidos da América que havia ganhado proeminência no século XX.

Martin Gilbert afirma que “O século XX começou e terminou com guerras em curso neste ou naquele ponto do globo, com tropas em combate mortal, e com a notícia quotidiana de mortos e feridos nos jornais” (GILBERT, 2011, p. 10), diz respeito especialmente à Primeira e Segunda Guerra Mundial que, ao terem debilitado a economia das potências europeias e dizimado milhões de pessoas (combatentes e civis), também projetaram e mantiveram os Estados Unidos da América como principal potência (econômica, política e militar) do Ocidente. A expansão e projeção imperialista dos Estados Unidos da América, que atinge seu ápice no século XX, politicamente se baseará na construção e visão norte-americana sobre si mesma e seu “Destino Manifesto” (BANDEIRA, 2009, p. 28).

Como elemento constituinte da identidade coletiva dos Estados Unidos da América, o “Destino Manifesto” é a representação cultural e social da visão dos peregrinos que colonizaram o território da América do Norte (posteriormente, formando os Estados Unidos da América) (BANDEIRA, 2009, p. 27-29). A constituição de uma sociedade protestante e “igualitária” no “Novo Mundo”, diferenciada da sociedade europeia, seria o sinal da formação de um novo “povo eleito por Deus”, o qual, devido a sua excepcionalidade teria como direito

a responsabilidade de guiar a humanidade e de expandir suas ideias (BANDEIRA, 2009, p. 27-29). Por conseguinte, “O sentimento de grandeza e de superioridade conformou desde os primórdios parte da identidade dos Estados Unidos” (BANDEIRA, 2009, p. 28).

As aspirações imperialistas dos Estados Unidos tornaram-se mais claras no início do século XX, quando o direito à expansão e à “obrigação” hegemônica do povo norte-americano, encontraram-se com a busca pela manutenção da Doutrina Monroe, que pregava, desde o século XIX, o isolacionismo político dos Estados Unidos da América para com os interesses e disputas referentes à Europa. Assim, o imperialismo norte-americano caracterizar-se-á pelo isolamento político em relação às outras potências e uma busca emergente pela universalização de seus valores (BANDEIRA, 2009, p. 52-55).

Ao iniciar suas ações imperialistas, os Estados Unidos estavam inseridos em um momento em que a própria significação do imperialismo sofria modificações. Ao escrever sobre a deflagração da Primeira Guerra Mundial, o teórico socialista Karl Kautsky entendia que o imperialismo como ferramenta do capitalismo estava sofrendo alterações, passando de uma fase unilateral das práticas imperialistas, para uma nova fase, em que as práticas de cartéis seriam somadas ao imperialismo promovendo, então, não a concorrência entre as potências, mas sim, a mútua cooperação para o projeto de controle imperialista. Essa nova fase seria chamada de “ultraimperialismo” (BANDEIRA, 2009, p. 64-71).

Ao findar da Primeira Guerra Mundial, com o conflito sendo desencadeado principalmente no continente europeu e pelas potências europeias, os Estados Unidos tiveram a oportunidade de alavancar seu mercado, sendo que as empresas armamentistas foram as que mais obtiveram lucros com a guerra, conforme aponta Bandeira:

Suas exportações de aço, haviam quadruplicado, pulando de US\$ 25 milhões, em 1914, para US\$ 1,1 bilhão, em 1917. O valor das exportações de munição saltara de US\$ 40 milhões, em 1914, para US\$ 330 milhões, em 1915, e US\$ 1,3 bilhão, em 1916. O valor das exportações de explosivos também ascendera de US\$ 60 milhões, em 1914, para US\$ 1,7 bilhão entre janeiro de 1916 e março de 1917 (2009, p. 70).

O estrondoso crescimento do lucro da indústria bélica e das exportações norte-americanas foi acompanhado, também, pela consolidação dos Estados Unidos como credor no mercado financeiro mundial, sendo que, segundo o autor

[...] os Estados Unidos, que deviam à Europa cerca de US\$ 4 bilhões a US\$ 5 bilhões, antes de 1914, liquidaram a sua dívida, com as exportações de dois anos, e emergiram da guerra, em 1918, não somente como o maior credor mundial, mas também, como o credor de governos estrangeiros. Os créditos que concederam somavam cerca de US\$ 25 bilhões (BANDEIRA, 2009, p. 88).

A destruição econômica, militar, demográfica e psicológica da Europa garantiu aos Estados Unidos da América, a partir de 1918, a condição de *primus inter pares* entre as potências imperialistas do Ocidente. Na questão do Oriente Médio, a dominação imperialista enfrentava crescentes problemas de gestão e insurreição desde o último quartel do século XVIII (GILBERT, 2011, p. 59-61). Assim, a Grã-Bretanha e a França, buscando arregimentar combatentes e atingir o Império Turco, haviam prometido apoio e a autodeterminação dos povos sob o jugo dos otomanos, se estes fizessem sua insurreição.

Thomas E. Lawrence, conhecido como “Lawrence da Arábia”, viu todas as suas promessas às lideranças muçulmanas que se levantaram contra os turcos serem jogadas por terra, quando a independência e a autodeterminação dessas sociedades foram negadas pelos governos de Londres e de Paris (BANDEIRA, 2009, p. 77-79). Ainda que tenham sido criados novos países (Iraque, Síria, Líbano), eles eram governados pela Grã-Bretanha e pela França sob o sistema de mandatos. Outro golpe na confiança dos muçulmanos para com o Ocidente e suas potências foi o compromisso da Grã-Bretanha com a formação de um Estado judeu no Oriente Próximo (BANDEIRA, 2009, p. 77-79).

O isolacionismo norte-americano, representado pela doutrina Monroe, foi fator fundamental para que os Estados Unidos não ratificassem o Tratado de Versalhes e não fizessem parte da Liga das Nações, pois “O compromisso com a segurança coletiva requeria, de um lado, que a Liga se intrometesse em problemas dentro do hemisfério e, do outro, obrigava os Estados Unidos a se envolverem em questões fora do hemisfério [...]” (BANDEIRA, 2009, p. 87). Mesmo que economicamente estivessem interligados com grande parte da Europa, os Estados Unidos ainda buscavam a capacidade unilateral de decisão política, e a Doutrina Monroe continuava latente nas decisões governamentais.

Dentro de uma década após a assinatura do Tratado de Versalhes, a Europa seria palco de uma nova guerra devastadora. No dia 01 de setembro de 1939, sob o pretexto de um suposto ataque polonês ao território alemão, forças alemãs invadiram o território da Polônia. Utilizando a tática de *blitzkrieg* (guerra relâmpago), que lançava mão do avanço rápido, contínuo e coordenado entre as tropas (blindados, infantaria, aeronaves, artilharia), os alemães

atacaram os poloneses de surpresa e infligiram pesadas derrotas (GILBERT, 2011, p. 256-258).

No dia 03 de setembro, França e Grã-Bretanha, aliados da Polônia, declaram guerra à Alemanha nazista, porém, sem margem para manobras efetivas em auxílio dos poloneses, no dia 26 de setembro Varsóvia capitula, e no dia 05 de outubro as tropas nazistas desfilam nas ruas da capital polonesa, demonstrando seu poder aos poloneses e ao mundo.

Os países que formavam o Eixo (Alemanha, Itália e Império do Japão) tinham uma clara política expansionista, fato que podemos apontar pelas motivações da guerra Ítalo-Etíope, em 1935, e a Segunda Guerra Sino-Japonesa, que iniciou em 1937 (FILHO, 1982, p. 71-72). A *blitz* alemã à Polônia, logo, foi um dos primeiros movimentos expansionistas da Alemanha nazista, sendo antecedido pela anexação da Áustria e dos sudetos da Tchecoslováquia.

No dia 22 de junho de 1941, a Alemanha (que já tinha anexado os sudetos da Tchecoslováquia, a Áustria e dominado Polônia, Dinamarca, Noruega, Bélgica, Luxemburgo, Holanda e França) inicia seu ataque à União Soviética, na chamada Operação Barbarossa, que visava atingir dois objetivos: destruir os comunistas (inimigos ideológicos) e dominar os poços de petróleo russos para assim poder manter sua máquina de guerra em movimento (MAZOWER, 2013, p. 37-44).

Com seu avanço na Ásia sendo retraído por embargos econômicos dos Estados Unidos (principalmente relacionados ao petróleo), no dia 07 de dezembro de 1941, os japoneses atacam a base naval americana de Pearl Harbour (KEEGAN, 2006, p. 231-233). No final de 1941, o Eixo dominava grande parte da Europa, o norte da África e estava expandindo-se no leste europeu e na Ásia. Em contrapartida, a União Soviética e os Estados Unidos uniram-se à Grã-Bretanha e aos revoltosos da França dominada, formando, assim, o bloco militar conhecido como Aliados, que se opuseram ao Eixo.

A Segunda Guerra Mundial durou seis anos (1939-1945) e, além dos excessivos gastos econômicos (destinados para a guerra e para a reconstrução do mundo no pós-guerra) e da gigantesca destruição material, contabilizou: a morte de cerca de quinze milhões de soldados e dez milhões de civis, quatro milhões de prisioneiros de guerra foram mortos ou deixados para morrer (GILBERT, 2011, p. 300-301) e quase quarenta e um milhões de refugiados pelo mundo (HOBBSAWN, 1995, p.58).

Com a explosão das bombas atômicas de Hiroshima e Nagasaki e o fim da Segunda Guerra Mundial, a posição de potência hegemônica dos Estados Unidos foi reforçada, dessa vez, porém, diferentemente da Primeira Guerra, os Estados Unidos tentariam de vez acabar

com o império colonial da Grã-Bretanha e da França para, dessa maneira, abrir seus mercados para o capital americano (BANDEIRA, 2009, p. 157-158), política que havia sido tentada, em 1918, com os “14 pontos de Wilson”, mas não obteve sucesso.

O ultraimperialismo teve como um de seus expoentes a criação da Organização das Nações Unidas (ONU) que, mesmo sendo uma organização voltada para a comunicação entre os membros e resolução de conflitos internacionais, deu o poder de veto aos “principais vencedores” da Segunda Guerra (BANDEIRA, 2009, p. 138-149). Grã-Bretanha, França, China, União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (depois Rússia) e Estados Unidos da América, como membros permanentes do Conselho de Segurança, exerciam e exercem poderes excepcionais nas Nações Unidas, como potências de nível superior aos demais países que ratificaram a criação da organização.

No pós-Segunda Guerra Mundial, as mídias de comunicação de massa (principalmente a televisão) tem um papel fundamental na propagação do Orientalismo; o oriental terá sua imagem constantemente significada (SAID, 2016, p. 207). Nessa nova fase, o oriental, agora “transformado” em árabe, terá sua construção mimética baseada numa generalização e simplificação de suas vestimentas (sandálias, turbantes, “burcas”) (SAID, 2016 p. 381).

A crescente difusão de informação e da comunicação de massas terá uma dupla e contraditória funcionalidade, ao ponto que será usada para construir pontes e diminuir o “espaço” entre as diferentes regiões do globo e entre as pessoas. Ela funcionará, em um sentido orientalista, aumentando o abismo entre as diferentes culturas e sociedades, sendo que, ao serem colocados frente a frente e expostos a massiva representação, os agentes (ocidentais e orientais) acabam por agudizar suas diferenças (TODOROV, 2010, p. 10-11).

Ao “árabe” será negada também qualquer característica de individualidade sendo que ele é representado sistematicamente em grupos, os quais “Nos documentários e nos noticiários, o árabe é sempre mostrado em grandes números. Nada de individualidade, nem de características ou experiências pessoais. A maioria das imagens representa fúria e desgraça de massas, ou gestos irracionais [...]” (SAID, 2016, p. 383).

A coletivização dos “orientais” serve a um processo de diminuir, generalizar ou simplificar uma cultura (diga-se de passagem, o que o Orientalismo seguidamente faz), de modo que os indivíduos nela circunscritos vêm a sofrer a “desculturação”, atingindo a “qualidade” de bárbaro, logo, conforme Todorov:

[...] os estereótipos orientalistas tornam-se uma explicação universal dos mais variados comportamentos que, supostamente, caracterizam o bilhão de homens e mulheres que habitam em dezenas de países na África, Europa e Ásia. Reivindicada pela população do Ocidente, a liberdade do indivíduo lhes é recusada: em todas as circunstâncias, eles obedecem à sua essência imutável e misteriosa de muçulmanos (2010, p. 15).

No “Orientalismo Contemporâneo”, haverá uma alteração na figura do oriental (no sentido do Oriente Próximo). Em um primeiro momento, sua identidade será alterada, na questão em que o termo “muçulmano” – ligado à religião e que, apesar das diferenças sectárias internas ao Islã, define o agrupamento e fator identitário através da religião, assemelhando-se ao conceito de cristandade muito utilizado na Europa – será sistematicamente modificado para “árabe”, um termo referente às pessoas originárias da Península Arábica, sendo um elemento geograficamente definidor. O termo em si é excludente, sendo que todos os povos, culturas e sociedades em que o Islã se apresenta como religião majoritária (como na região do Magreb e Ásia) não são abrangidos pelo mesmo (SAID, 2016, p. 381-382).

2.1 Imperialismo norte-americano e a Cruzada contra o Islã

Nem todo o poderio (político, econômico e bélico) dos Estados Unidos pôde impedir a aplicação de influência da URSS após a Segunda Guerra. Em 1945, diferente de 1918, a antiga Rússia e agora União Soviética tinha ajudado de forma maciça no esforço de guerra e também aumentara seu poderio bélico e sua projeção expansionista para os países do Leste europeu, para a Ásia e ameaçava outros continentes (BANDEIRA, 2009, p. 138-149).

O embate entre Capitalismo X Socialismo, entre Estados Unidos X União Soviética levou a uma bipartição política no cenário internacional, da qual, nenhum dos lados tinha capacidade para conquistar e dominar o adversário, embora tivesse poderio atômico para erradicá-lo. Assim, o clima de tensão mantinha-se constante diante da iminência de um conflito armado entre as potências (BANDEIRA, 2009, p. 168-169).

Como produto das tensões entre o “mundo capitalista” e o “mundo comunista”, em 1949 é formada a Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN), uma aliança militar entre a Europa ocidental e a América do Norte, buscando a proteção contra a ameaça de uma invasão da URSS (GILBERT, 2011, p. 318-320). A OTAN, assim como a ONU, será um demonstrativo de uma guinada do isolacionismo norte-americano e de uma crescente “cartelização” das relações políticas internacionais.

Buscando na política internacional a desestabilização do sistema colonialista da Grã-Bretanha e da França no Oriente Médio e na política nacional angariar votos da comunidade sionista para a eleição de 1948, o presidente norte-americano Harry S. Truman apoiou a criação do Estado de Israel (BANDEIRA, 2009, p. 160-161) e, assim, “[...] em 15 de maio de 1948 terminou o Mandato Britânico e, no mesmo dia, os sionistas tomaram a iniciativa de proclamar a criação do Estado de Israel, imediatamente reconhecido pelo governo de Truman [...]” (BANDEIRA, 2009, p. 161).

A criação e a consolidação de Israel dar-se-ão por meio de constantes guerras com os Estados árabes/muçulmanos vizinhos. Com apoio dos Estados Unidos, Israel não só conseguiu se defender das eventuais invasões inimigas, como também foi capaz de aumentar o seu controle territorial, principalmente na Guerra dos Seis Dias (1967) (GILBERT, 2011, p. 431-432).

Buscando barrar a expansão e a influência do comunismo e aumentar sua projeção imperialista no Oriente Médio, os Estados Unidos da América, pós-Segunda Guerra, buscou formar alianças e apoiar outros Estados além de Israel, tentando incentivar o nacionalismo árabe. O Xá Mohammad Reza Pahlavi havia sido colocado no trono do Irã em 1941, pela Grã-Bretanha, e novamente reconduzido ao poder em 1953, mediante um golpe da CIA contra o primeiro ministro iraniano Mohammed Mossadegh (BANDEIRA, 2009, p. 377-383).

A partir da década de 1950, o Irã, por meio de um investimento maciço tornou-se um dos maiores compradores de armas dos Estados Unidos, constituindo-se também como uma força de proeminência no Golfo Pérsico (BANDEIRA, 2009, p. 384). A influência do Ocidente sobre o Irã não se aplicava somente econômica e politicamente, o Xá, em um sentido de “modernização” do Irã, importava e implementava costumes e leis ocidentais de forma autoritária sobre a população muçulmana (BANDEIRA, 2009, p. 384-385).

Com uma elite governamental sunita governando um país de maioria xiita (mais de 90% da população), a impopularidade e brutalidade do governo do Xá e o gigantesco abismo entre a crescente economia do país e a miséria da maioria da população, levaram ao início das animosidades contra Reza Pahlavi e a influência ocidental sobre ele (VISACRO, 2009, p. 192-193).

Em outubro de 1973, durante o feriado judeu do Yom Kippur, forças sírias e egípcias invadiram o território de Israel, porém, após o choque inicial o exército israelense foi capaz de parar a ofensiva e revidar o ataque, encerrando o conflito no mesmo mês (BANDEIRA, 2009, p. 323- 325). Após o conflito, os países membros da Organização dos Países Exportadores de

Petróleo (OPEP) utilizaram sua maior arma como retaliação econômica aos apoiadores de Israel (Estados Unidos e Europa) o petróleo (BANDEIRA, 2009, p. 323- 325).

O aumento do preço do petróleo e a suspensão de fornecimento levaram as potências ocidentais, principais consumidores do petróleo do “terceiro mundo”, a uma grave crise econômica, sendo que, comparando os preços de setembro a dezembro de 1973, o barril de petróleo tinha quintuplicado seu valor (BANDEIRA, 2009, p. 325).

A dominação “árabe” sobre o petróleo, suas seguidas guerras contra Israel e seu crescente “ódio pelo Ocidente” fazem com que a produção Orientalista a partir de meados do século XX, retome a construção preconceituosa e anti-islâmica que remontava ao medievo. Assim, o “árabe” novamente se constrói como uma força destruidora do Ocidente, agora representada pela *jihad* e pelos jihadistas (SAID, 2016, p. 382-384).

O Islã torna-se o maior meio propagandista do Oriente e o “[...] uso edificante da palavra *Islã* para significar ao mesmo tempo uma sociedade, uma religião, um protótipo e uma realidade [...]” (SAID, 2016, p. 399, *grifos do autor*). O Oriente, portanto, era representado por uma visão “politizada” do Islã, sendo que as sociedades orientais eram representadas como grupos sociais, culturais e políticos dominados pelo retrógrado e bárbaro Islã como força reguladora do oriental, em contrapartida do Ocidente, com suas populações “livres”, com seu Estado laico e com divisões claras entre sociedade, cultura e política (SAID, 2016, p. 399). Era a manifestação do maniqueísmo do Ocidente civilizado contra o Oriente bárbaro.

A crise econômica de 1973, conhecida como “crise do petróleo”, além de ter alterado o campo econômico e cultural mundial, trouxe mudanças para o campo político dos Estados Unidos, o qual se tornou terreno fértil para acolher ideias mais conservadoras de uma “nova direita” que surgia nos Estados Unidos e pregava uma resposta mais enérgica do país contra seus “adversários”, ao mesmo tempo em que entendia a necessidade do melhoramento das relações com os países árabes produtores de petróleo (PURDY, 2011, p. 257-258).

Essa “nova direita” apresentada por Purdy terá representação na Casa Branca nos governos “republicanos de Ronald Reagan (1980-1988), George Bush Sr. (1988-1992) e do democrata Bill Clinton (1992-2000)” (PURDY, 2011, p. 257), da mesma maneira que “passou a dominar a vida intelectual, cultural, política e grandes setores da mídia norte-americana, especialmente depois da queda do muro de Berlim em 1989” (PURDY, 2011, p. 257).

De 1980 a 2000, com a “nova direita” no poder, houve a sistemática adoção e implantação do neoliberalismo. As ações do governo diminuíram tanto os impostos pagos pelas empresas, quanto os direitos trabalhistas garantidos à população, o que aumentou o

lucro das famílias ricas e das grandes empresas, mas não aumentou o salário dos trabalhadores nem gerou mais empregos. No campo social, as lutas sociais (principalmente dos negros, mulheres e LGBT) (PURDY, 2011, p. 263-269) ganharam maior visibilidade.

A política externa dos Estados Unidos, visando a manutenção de seu poder político e preservação de seu *status* de liderança mundial, conservou seu projeto imperialista e sua intensa interferência e intervenção diplomática e militar em territórios e questões políticas ao redor do globo, principalmente no Oriente Médio, com a defesa de Israel e dos interesses econômicos norte-americanos (principalmente relacionados ao petróleo) (PURDY, 2011, p. 260-262).

O imperialismo norte-americano e seu apoio aos governos autoritários baseados no nacionalismo árabe laico e “ocidentalizado”, serviram de combustível para o recrudescimento do fundamentalismo islâmico e o islamismo (VISACRO, 2009, p. 193-196). Assumindo um caráter político/religioso, relegado principalmente sob a figura do aiatolá xiita Sayyed Ruholla Mousavi Khomeini, diversos grupos de oposição do Xá se juntaram na busca da deposição do governo “pró-imperialista”, “pró-ocidente” e “anti-islâmico” de Reza Pahlavi (VISACRO, 198-201). Em 1979, após anos de combate e mortes entre o exército a polícia e os adversários políticos do Xá, o governo de Teerã é deposto, e Reza Pahlavi procura exílio nos Estados Unidos.

A formação de um governo islamista xiita no Irã, fortaleceu a propagação da ideia de *Jihad*, contra os Estados Unidos e sua influência, e também contra os países que se deixavam dominar pelo Ocidente, um deles, o Iraque, que assim como o Irã, caracterizava-se por ser governo autoritário com uma elite pertencente ao sectarismo muçulmano sunita, governando uma maioria xiita (VISACRO, 2009, p. 200).

A defesa e o apoio a Israel, a “ocidentalização” do Oriente Médio e a luta contra a influência comunista eram objetivos delineados pelos Estados Unidos da América para o Oriente Médio, embora tais objetivos não fossem sempre convergentes. Mesmo compreendendo o fundamentalismo islamista do Irã como prejudicial aos interesses norte-americanos, os Estados Unidos, durante toda a década de 1980, continuaram vendendo armamento em segredo para Teerã (BANDEIRA, 2009, p. 412-417), buscando afastá-los da zona de influência da URSS.

As animosidades entre os governos de Teerã e Bagdá não demoraram a vir à tona, e em setembro de 1980, o Iraque invadiu o território iraniano, dando início a uma guerra que se prolongou até 1988. Podemos compreender, de acordo com Bandeira, que:

Essa guerra, porém, não decorria apenas da disputa fronteira, mas também da rivalidade entre ideologias e seitas religiosas, i.e., o nacionalismo árabe, representado pelo governo sunita de Saddam Hussein, e o fundamentalismo pan-islâmico da revolução vitoriosa no Irã [...] (2009, p. 413).

A venda de armamento moderno para o Irã, não impediu o governo dos Estados Unidos da América de ver em Saddam Hussein e no partido secular Ba'ath uma ferramenta para a desestabilização de Khomeini e para o refreamento da expansão do islamismo no Oriente Médio, sendo que:

O Iraque recebeu não apenas ajuda econômica e inteligência militar. O governo americano, entre 1985 e 1990, forneceu-lhe cerca de US\$ 1,5 bilhão em armas e tecnologias, munições, e mesmo tanques de guerra e outros armamentos, através do Egito. E a CIA também lhe propiciou todas as informações inclusive fotografias de satélite, sobre a concentração de tropas do Irã. Saddam Hussein ainda pôde adquirir entre 2.000 e 4.000 toneladas de agentes químicos letais, que começou a usar contra as forças do Irã [...] E desde então o governo dos Estados Unidos garantiu ao Iraque créditos no total de US\$ 5 bilhões [...] (BANDEIRA, 2009, p. 439).

Enquanto garantia o apoio à Saddam Hussein contra as tropas iranianas, os Estados Unidos, de maneira contraditória, apoiavam a *Jihad* dos Talibãs e dos *mujahidin* (literalmente, aquele que faz *jihad*) afegãos contra o governo comunista de Kabul (BANDEIRA, 2009, p. 390-391).

O Afeganistão é um Estado formado por fronteiras artificiais e arbitrárias, o que faz com que, demograficamente, mantenha uma grande diversidade étnica, sendo o Islã o principal elemento aglutinador do povo afegão, do qual 90% da população é sunita e 9% xiita (VISACRO, 2009, p. 202). Em 1979, enfrentando pressões da população afegã devido à adoção de políticas impopulares (a nível religioso e cultural), o governo de Kabul pediu ajuda para a União Soviética, com o objetivo de que o envio de tropas faça as revoltas e o amotinamento de tropas cessarem (VISACRO, 2009, p. 204-205).

Ainda em 1979, o Kremlin enviou tropas ao Afeganistão, com o objetivo de manter o Partido Democrático do Povo Afegão no poder. No mesmo ano, o presidente Carter havia autorizado a CIA a secretamente ajudar os *mujahidin* afegãos na luta contra os comunistas (BANDEIRA, 2009, p. 391).

Assim, estava lançada a *Jihad* afegã, com o objetivo de colocar o Talibã no poder. Tendo o apoio dos Estados Unidos (entre outros países, inclusive os muçulmanos como Arábia Saudita) uma operação de treinamento para os *mujahidin* foi montada no Paquistão, onde os combatentes *jihadistas* recebiam treinamento, armamentos e acesso ao território do Afeganistão (VISACRO, 200, p.212).

A *Jihad* conclamava, e os islamistas recrutavam muçulmanos de todo o mundo para a defesa do Islã perante o inimigo comunista; assim, Islamabad recebia combatentes de diversas regiões do mundo. Estima-se que a CIA, juntamente com a Arábia Saudita, investiu cerca de US\$ 500 milhões anualmente no treinamento dos combatentes *jihadistas* (BANDEIRA, 2009, p. 399), embora Islamabad rejeitasse a interferência direta dos Estados Unidos no treinamento dos combatentes (VISACRO, 2009, p. 213). Entre as centenas de milhares de *mujahidin* que lutaram no Afeganistão, patrocinados pelo dinheiro norte-americano, estava o saudita Osama Bin Laden que consagrou entre os combatentes, tanto por largar sua fortuna pela *Jihad*, como pelo seu comando das tropas contra os “infieis” (VISACRO, 2009, P. 214).

A resiliência e o esforço dos *mujahidin* fizeram com que as tropas soviéticas se retirassem em 1989 do Afeganistão, e em 1992 os remanescentes do governo de Kabul capitularam, entregando o país ao Talibã. A vitória contra a URSS no Afeganistão, proporcionou tanto o estabelecimento de um Estado islamista, quanto serviu para o recrutamento e treinamento de milhares de *mujahidin* que retornaram a seus países com experiência de combate, garantindo o patrocínio ocidental para a formação de diversos grupos *jihadistas*, fortalecendo os laços entre essas organizações (uma delas será a *Al-Qaeda*, formada em 1998 por Bin Laden e *jihadistas* egípcios) e servindo de exemplo ao mundo islâmico de sua capacidade de enfrentamento das potências imperialistas.

O “Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente”, fora lançado em 1978, devido a sua enorme projeção diversas novas edições foram lançadas, no posfácio da edição de 1995, Said aponta que, pós-queda do muro de Berlim e desmantelamento da URSS, o Orientalismo fizera com que “o Islã” fosse formatado como o “mais novo” inimigo do Ocidente, o novo “império do mal” (2016, p. 459).

Ainda que nem todo o conhecimento orientalista se baseie em uma representação simplificada e genérica do Oriente, destacando-se pesquisas sérias sobre esse “objeto” (SAID, 2016, p. 458-463), a maior parte do Orientalismo servirá para explicitar e até aumentar a distância entre Ocidente e Oriente. Logo, o Orientalismo serve tanto como uma forma do ocidental de ver o Oriente, quanto uma forma do ocidental alicerçar a noção de Ocidente e compreender-se nele. Assim, o Orientalismo do século XXI colocará em lados opostos o

Ocidente e o Oriente, os não-terroristas e os terroristas, o mundo livre e o mundo dominado pelo Islã, de um lado a civilização do outro a barbárie.

O Orientalismo baseado no choque das civilizações, será compreendido a partir da visão de que o Ocidente, sua cultura e sua sociedade, estão em preeminente ameaça de extermínio perante o Oriente islamizado. Os Estados Unidos da América surgem como principal representante (cultural, político e militar) do Ocidente, tendo como função primordial a garantia da manutenção dos valores entendidos por esta sociedade como corretos (TODOROV, 2010, p. 104-106), tal defesa dos valores ocidentais será defendida através da pregação do dogmatismo cultural que leva

Quem acredita em julgamentos absolutos, portanto, transculturais, corre o risco de considerar seus valores habituais como universais, de praticar um etnocentrismo ingênuo e um dogmatismo cego, convencido de deter para sempre o que é verdadeiro e justo. Tal pessoa corre o risco de tornar-se bastante perigosa no dia em que vier a decidir que o mundo inteiro deve beneficiar-se das vantagens próprias de sua sociedade e que, a fim de esclarecer melhor os habitantes dos outros países, ele tem o direito de invadir seus territórios. Esse foi o raciocínio adotado, no passado, pelos ideólogos da colonização, mas também, pelos apóstolos da inferência democrática ou humanitária, hoje em dia (TODOROV, 2010, p. 23).

Embora tenha sido utilizado no decorrer dos séculos pelas potências ocidentais para intervir em diversas regiões do globo, o dogmatismo de valores será fundamentado no embate entre o Ocidente e o Oriente nos séculos XX e XXI. Como inimigo do Ocidente, será reafirmada a figura de um Oriente sob o jugo do Islã, assim, uma característica religiosa será transposta para um nível de representação política e cultural (TODOROV, 2010, p. 107).

Ao representar o Islã como uma religião radical e hostil, o Ocidente constrói também o Oriente e suas populações como sendo radicais e hostis, apresentando-os como bárbaros que estão lutando contra o “mundo livre”, relação na qual o diálogo se torna desnecessário. Servindo como uma capa, o ataque ao Islã ou as civilizações “bárbaras” esconde em si a busca dos Estados Unidos sobre o domínio e a exploração do Oriente uma vez que, conforme Todorov:

As guerras são motivadas pela necessidade de apoderar-se das riquezas dos vizinhos, de exercer poder, de proteger-se das ameaças reais ou imaginárias;

em suma, elas têm, como já foi dito, razões políticas, sociais, econômicas e demográficas. Não há necessidade de evocar o Islã ou o choque de civilizações [...] (2010, p. 116).

A representação de um embate “cruzadístico” nos séculos XX e XXI, reduz e projeta o Ocidente e o Oriente a uma tradição única e formula uma ideia de embate religioso/cultural, no lugar de conflitos que deveriam ser vistos através de um prisma político. Ao analisar o testemunho dos combatentes do Oriente, Todorov (2010, p. 109-111), salienta que a questão religiosa como fator motivador do combate ao Ocidente aparece em segundo plano; primariamente, o discurso coloca-se em tom de “ressentimento” para com dominação, exploração e interferência do Oriente pelo Ocidente, demonstrando os princípios políticos evocados por tais guerreiros.

O Islã, ao tomar o lugar da União Soviética como “império do mal”, sofrerá simplificações e generalizações por parte do conhecimento orientalista que, ao tentar compará-lo com a URSS, o analisa como um bloco monolítico, sendo representado como fenômeno religioso, cultural, político e militar, mas não sendo analisado através de todas estas categorias (TODOROV, 2010, p. 109-111). Seria inocência querer compreender os povos muçulmanos, utilizando o Alcorão como ponto de partida e objeto significativo da totalidade das ações muçulmanas, bem como compreender o Islã como uma doutrina única (TODOROV, 2010, p.184).

A simplificação do Islã e a noção de choque de civilizações não será utilizada somente pelo Ocidente, mas também servirá como ferramenta para o avanço do islamismo (TODOROV, 2010, p. 120-122). O islamismo trata-se de um movimento estritamente político, no qual os seus líderes islamitas utilizam-se do Islã (religião) para propagar seus objetivos e arregimentar novos combatentes contra seus inimigos (quer ocidentais ou outros grupos políticos muçulmanos) (TODOROV, 2010, p. 108-111).

Um dos exemplos da amputação sofrida pelo Islã (tanto pelos ocidentais quanto pelos orientais) será a ampla utilização do termo *jihad*, o qual tem seu sentido de “esforço” do muçulmano para com o Islã, restrito à condição de “guerra santa”. A *jihad*, por sua vez, terá lugar tanto no discurso dos ocidentais, quanto dos islamitas (também chamados de *jihadistas*) (TODOROV, 2010, p. 120-121), assim, “apesar de seu vocabulário ser tributário da religião, suas causas são políticas” (TODOROV, 2010, p. 169) e um conceito do islã transporta-se para camadas político/culturais.

O discurso *jihadista*, por sua vez, tem conquistado tanto as populações muçulmanas residentes no Oriente Médio quanto grupos muçulmanos que se ressentem com a dominação do Ocidente, bem como têm sido largamente acolhido por muçulmanos que residem e até nasceram no Ocidente, lugar e sociedade nos quais tais indivíduos não construíram uma identidade coletiva.

O Orientalismo dos séculos XVIII e XIX, apesar de ter conquistado expressiva projeção social e política, não disponibilizava do aparato das mídias do século XXI para a propagação de suas ideias. Portanto, ao analisarmos contemporaneamente o Orientalismo, temos de ter em mente a acentuada utilização das mídias de comunicação de massa (inclusos os jogos digitais) como ferramenta deste, que “Ao reduzir a ação política cada vez mais à comunicação de massa, a maioria da população deixou-se levar pelo sentimento do medo” (TODOROV, 2010, p. 129) e, outrossim, a comunicação seja fator essencial para a civilização, a comunicação de massa, por meio da manutenção dos maniqueísmos Ocidente X Oriente, civilização X bárbaros, tem sido utilizada para manter, se não aumentar, os abismos que separam os indivíduos que se inserem nesses grupos.

2.2 Civilização X Barbárie

Após a crise do petróleo de 1973, os Estados Unidos buscaram a ampliação de suas relações diplomáticas com os países produtores de petróleo, entre eles, principalmente, a Arábia Saudita e Kuwait (BANDEIRA, 2009, p. 509). Em agosto de 1990, na tentativa de retomar a economia e pagar os empréstimos devidos aos Estados Unidos em decorrência da Guerra Irã-Iraque, Saddam Hussein invadiu o Kuwait, buscando controlar os poços petrolíferos deste país.

Em janeiro de 1991, com o aval da ONU, é dado início às operações *Desert Shield* e *Desert Storm*, nas quais uma força tarefa liderada pelos Estados Unidos barrou o avanço das tropas iraquianas e avançaram sobre o território de Saddam Hussein (BANDEIRA, 2009, p. 509-510). Os Estados Unidos cessaram o avanço militar sem completar a dominação sobre Bagdá. Tal ato provocou reações diversas entre os políticos que queriam a trégua, e aqueles que queriam a dominação e deposição de Saddam Hussein. Para estes últimos, iniciava a construção da face de um novo inimigo (ao lado de Khomeini) do mundo livre.

A defesa da Arábia Saudita e do Kuwait, em detrimento do ataque ao Iraque, antigo aliado dos Estados Unidos na região, são demonstrações da constante interferência e mudança de objetivos norte-americanos no Oriente Médio. A Guerra do Golfo foi motivo também de novos ataques do islamismo perante os Estados Unidos. Para os fundamentalistas, era

considerada uma heresia tropas infiéis estarem estacionadas na Arábia (território que guardavas as cidades sagradas de Meca e Medina) (BANDEIRA, 2009, p. 510-512).

Após o final da Segunda Guerra Mundial, pela conjuntura política da Guerra Fria, o mundo esteve separado entre o Capitalismo (representado pelos Estados Unidos da América) e o Comunismo (representado pela União das Repúblicas Socialistas Soviéticas) (TODOROV, 2010, p. 9). A partir de 1990, após quase meio século de tensões, por problemas internos e externos a URSS começará a ruir e o “embate” entre Oeste X Leste, entre Capitalismo X Comunismo parecia estar acabando, findando assim uma era de medo, guerra iminente e possível obliteração da vida humana (no caso de uma guerra nuclear) que assombrava a população mundial (TODOROV, 2010, p. 9-10).

Com o fim da Guerra Fria, porém não será dado o início em uma nova era de harmonia entre os povos, e os conflitos com raízes anteriores à bipolarização mundial tornam a aparecer no cenário internacional, de acordo com Todorov

Tendo sido relegadas para o segundo plano, diante do imponente confronto entre Leste e Oeste, hostilidades e oposições não iam demorar a ressurgir. Os conflitos não podiam se esvaír como por encanto porque não haviam sido removidas suas causas profundas; pode-se até mesmo pensar que elas acabaram por se fortalecer (2010, p. 10).

O aumento populacional recrudescente e as ondas migratórias das pessoas provenientes dos países de “Terceiro Mundo” para as antigas metrópoles e os Estados Unidos da América foram fatores que se uniram aos avanços tecnológicos da “era da computação”, os quais a nível global e de maneira intensa mergulharam o mundo em uma era de informação e comunicação abundante (TODOROV, 2010, p. 10).

No panorama das relações internacionais no século XXI, Todorov (2010) irá dividir os países em quatro grupos: o primeiro será definido pelo uso do termo *apetite*, países do “Terceiro Mundo” que buscam através da globalização atingir o patamar das potências dominantes, de forma a “usufruir” de todos os bens e benefícios destas; o segundo grupo é o dos países delimitados pelo sentimento de *ressentimento*, que perdura devido à humilhação (real ou imaginária) sofrida por potências estrangeiras. Dentro desse grupo, encontra-se o maior número de países (principalmente do Oriente Médio) que ressentem a dominação dos processos imperialistas das potências europeias e norte-americana nos séculos XIX e XX. No terceiro grupo, estão arrolados os países que se definem pelo sentimento do *medo*, nele

Todorov (2010) delinea as antigas potências imperialistas europeias e os Estados Unidos da América, os quais, devido a sua preeminência temem ser alvo (de guerra econômica e de ataques terroristas ou militares convencionais) pelas forças dos países das categorias precedentes. O último grupo é designado pelo termo *indecisão*, no qual devido estão incluídos os países que devido a instabilidades internas e não tomam decisivamente um lado no “jogo internacional” (TODOROV, 2010, p. 12-15).

Podemos compreender, então, que os processos de relação, de representação e de reconhecimento entre as pessoas dar-se-á de maneiras distintas, conforme os diferentes grupos dos quais elas são “originárias” e aqueles com o qual elas interagem. O ocidental, dessa forma, deve analisar e discutir o Oriente e a si mesmo, partindo da noção e das relações entre estes dois “agentes”, e não somente partindo de seu ponto de vista, a ponto que, segundo Said:

Quanto mais somos capazes de deixar nosso lar cultural, mais facilmente somos capazes de julgá-lo e também ao mundo inteiro, com o distanciamento espiritual e a *generosidade* necessários para a verdadeira visão. Mais facilmente, também, avaliamos a nós mesmos e as culturas alheias com a mesma combinação de intimidade e distância (*grifos do autor*) (2016, p. 348).

Assim, ao discutirmos a Guerra Moderna, partindo de uma visão essencialmente orientalista dos jogos digitais, temos de ter em mente que estamos trabalhando com a visão do grupo do “medo” (essencialmente as potências ocidentais) sobre si e sobre o grupo do “ressentimento” (essencialmente os países muçulmanos do Oriente Médio), e como é significado o processo de suas relações (culturais, sociais, militares e políticas).

Ao focalizar nas relações entre o grupo do “ressentimento” e o grupo do “medo”, Todorov (2010) explicita que a pior arma tem sido utilizada por estes últimos, no que concerne a busca infindável pela sua segurança, em detrimento da destruição do “outro”, tendo em vista que, mesmo comparando-se como baluarte da Civilização, o Ocidente toma para si atitudes que se mostram características da barbárie: “[...] todos os meios são bons para alcançar a vitória e, portanto, descartar o medo [...]. O medo dos bárbaros é o que ameaça converter-nos em bárbaros” (TODOROV, 2010, p. 15).

Os conceitos de civilização e barbárie têm sido frequentemente utilizados como forma de diferenciar o Ocidente do Oriente, sendo este primeiro o civilizado e o outros o bárbaro.

Apesar de sua constante utilização no século XXI, tais conceitos têm raízes mais antigas e seu uso constantemente carece de discussão e aprofundamento.

O conceito de “bárbaro” tem suas raízes na Grécia Antiga e era dividido em dois sentidos, o bárbaro no sentido relativo e o bárbaro no sentido absoluto, diferenciação que não necessariamente se apresenta de maneira clara (TODOROV, 2010, p. 24-32). No sentido relativo, o bárbaro era aquele que se mostrava sendo não conhecedor da língua grega, a ignorância da língua se expandia também para a noção de ignorância da razão, logo, uma incapacidade do indivíduo ser considerado plenamente humano. Tal concepção do termo “bárbaro” constrói-se como de caráter relativo, tendo em vista que um grego que não sabe uma outra língua é visto por esses grupos falantes como bárbaro ou um estrangeiro pode vir a aprender o grego (TODOROV, 2010, p. 24-32).

Todorov (2010), porém, dará ênfase na problematização e na utilização do conceito de “bárbaro” em seu sentido absoluto, que se condensa na noção de que o bárbaro é aquele que compreende a si e a seu grupo como seres humanos e, em contrapartida, nega humanidade no outro (TODOROV, 2010, p. 24-32). Ao negar a humanidade nos outros grupos, os bárbaros não se incomodam na violência e na destruição física, moral, social e cultural de seus “inimigos”.

Apesar de seu radical grego, o conceito de bárbaro será plenamente difundido e extensamente utilizado pela Europa, como nos exemplos das sociedades germânicas que invadiram o território do Império Romano e os grupos sociais da África e das Américas durante a expansão europeia a partir do século XV: os primeiros sendo vistos como povos bárbaros, especialmente pela sua crueldade, e os segundos pela sua ignorância da cultura europeia (TODOROV, 2010, p. 30).

Ainda que comumente sendo utilizada como característica definidora de povos e sociedades, para Todorov (2010), a noção de barbárie deve ser analisada partindo de uma construção e uma concepção a nível intrínseco do ser humano, sendo que

A barbárie resulta de uma característica do ser humano [...] Portanto para nós, a barbárie não corresponde a um período específico da história da humanidade, antiga ou moderna, nem a qualquer população que ocupasse uma região particular do Planeta: ela está em nós, assim como nos outros; nenhum povo, nem indivíduo, está imunizado contra a possibilidade de executar atos bárbaros (TODOROV, 2010, p. 31-32).

Dessa maneira, podemos compreender que a barbárie não deve ser analisada como característica de certos grupos, mas observada como uma capacidade humana, sendo regulada pelo nível de isonomia e alteridade nas relações interpessoais. Podemos notar que tanto nos exemplos das sociedades germânicas, quanto das africanas e americanas, ser compreendido como pertencente a um povo bárbaro pelos povos “civilizados”, paradoxalmente, garantirá que estes últimos, visando o próprio bem, possam tomar quaisquer atitudes em suas relações para com os bárbaros, inclusas atitudes que, se tomadas contra si, seriam elencadas como de barbárie extrema, como por exemplo: o extermínio e a escravidão.

Em contraponto à barbárie e ao bárbaro, colocam-se os conceitos de civilização e civilizados. A noção de civilização carregará em si também um duplo sentido, quando utilizada no plural “civilizações” ou no singular “civilização”. Ao ser utilizado em seu plural, o conceito de “civilizações” carrega em si uma noção europeia de distinção das “culturas”, sendo que esses dois conceitos se tonaram, de certa maneira, sinônimos. Em seu uso no singular, “civilização” carregará a noção oposta de “barbárie”; dessa forma, o civilizado é aquele capaz de desligar-se de si a ponto de enxergar o “outro”, ser capaz de diferenciar as diferenças entre os grupos e ainda assim compreender a humanidade entre eles (TODOROV, 2010, p. 32-37).

A guerra é um expoente da humanidade e da capacidade do *homo sapiens* de infligir dor, porém a forma como se conduz a guerra está estritamente ligada à culturalização desse ato (KEEGAN, 1995, p. 19-21). Para Visacro (2009), o século XX trará uma nova forma de se pensar e fazer a guerra e, enquanto os exércitos regulares ainda mantinham sua disposição em realizar a “guerra de segunda geração” (baseada na guerra de atrito e no poder de fogo, as forças se dispunham de modo a se concentrar e obter poder relativo sobre o inimigo) e a “guerra de terceira geração” (prevalece a mobilidade e rápido deslocamento, um dos exemplos seria a *Blitzkrieg* alemã ou as tropas aerotransportadas), de maneira crescente no século XX, as forças irregulares, em sua tentativa de combater as potências Ocidentais, utilizaram-se e ainda utilizam da “guerra de quarta geração” que se caracteriza

[...] a perda do monopólio estatal sobre a guerra; uma mudança de enfoque da vanguarda do exército inimigo para o interior da própria sociedade oponente; os elevados custos para um Estado antepor-se a uma ameaça de quarta geração; o emprego de forças de efetivos bem reduzidos e independentes (ou células), que atuarão com o máximo de iniciativa e liberdade de ação, com ordens do tipo ‘missão pela finalidade’; essas pequenas forças poderão contar com um mínimo suporte da retaguarda, incluindo apoio logístico; mostrar-se-ão capazes de tirar ‘proveito da

abertura proporcionada pela liberdade’, bem como empregar ‘o poder de combate do inimigo contra ele próprio’, privilegiando a manobra e priorizando os objetivos psicológicos em detrimento dos objetivos físicos (VISACRO, 2009, p. 39).

A guerra de quarta geração será utilizada pelos islamistas através do “terrorismo” para a propagação de suas ideias e para a tentativa de implementação e domínio político, contra seus adversários muçulmanos e contra as forças imperialistas, representadas pelos Estados Unidos da América. “O terrorismo é apenas uma arma. O uso que se faz dela compete àqueles que optam por empregá-la” (VISACRO, 2009, p. 291), assim, para Alessandro Visacro, a conceituação e a descrição do conceito de “terrorismo” carregará um alto grau de subjetividade, pois a definição, em si, não depende somente do ato e da forma como ele é cometido pelo “terrorista”, mas também pela sociedade vítima do “ato terrorista” e como essa sociedade compreende o ataque e suas motivações (2009, p. 281-291).

Os grupos considerados terroristas, até meados do século XX, dispunham de uma “identidade” ligada a causas nacionalistas, como a organização sionista Irgun Zva’i Le’umi (Etzel) (BANDEIRA, 2009, p. 159). A partir do último quartel do século XX, os movimentos “terroristas internacionais”, de cunho anti-imperialista (em grande parte anti-Estados Unidos), ganharam espaço, sendo que

[...] segundo os dados do *think-tank* conservador The Heritage Foundation, não fora no Oriente Médio e sim na América Latina que entre 1995 e 2000 ocorreria o maior número de ataques terroristas, cerca de 729 (média de 122 por ano), contra 608 na Europa e apenas 15 nos Estados Unidos. No ano 2000, 86% dos ataques terroristas contra os Estados Unidos, ou seja, um recorde de 193 (121, em 1999), aconteceram na América Latina, contra 45% na Ásia, 3,5% na Europa Ocidental, 3% na África e apenas 1% no Oriente Médio (BANDEIRA, 2009, p. 638-639, *grifos do autor*).

Mesmo que grande parte dos atentados não seja ligada ao Oriente Médio ou ao Islã, desde a derrocada da União das Repúblicas Socialistas Soviéticas, os *neocons* (neoconservadores) e a “nova direita” norte-americana haviam substituído o inimigo político comunista, pelo inimigo cultural do muçulmano (BANDEIRA, 2009, p. 482-484).

No final da década de 1990, o veterano da Guerra do Afeganistão e consagrado líder *mujahidin*, Osama Bin Laden, agora sob a liderança do grupo *Al-Qaeda*, acusou os Estados Unidos de estarem interferindo nas questões do Oriente e do Islã de maneira imperialista

(citando o ataque ao Iraque), serem apoiadores de Israel e em decorrência da Guerra do Golfo de estarem profanando a terra santa (em decorrência das tropas americanas estacionadas na Arábia Saudita) (BANDEIRA, 2009, p. 535).

Tanto o Talibã quanto a *Al-Qaeda* eram defensores e pregavam a visão reacionária sunita *wahhabi* do Islã, a qual era adotada na Arábia Saudita, paradoxalmente, o maior aliado muçulmano dos Estados Unidos no Oriente Médio (BANDEIRA, 2009, p. 587).

Se durante o período de 1980-2000, o militarismo e o belicismo dos Estados Unidos foram exaltados por meio de sua política externa; tal construção não cessou com a subida de George W. Bush filho à Casa Branca. No ano de 2000, para concorrer contra Al Gore, o forte candidato à presidência pelo partido Democrata, o Partido Republicano lançou a candidatura de George W. Bush (governador do Texas e filho do ex-presidente George H.W. Bush) para a presidência do país. A família Bush é uma das mais poderosas dos Estados Unidos, ligada à indústria bélica norte-americana e à extração de petróleo por todo o mundo Bush filho (como ficou conhecido) usou não só o dinheiro da família, como a sua influência para ganhar as eleições (BANDEIRA, 2009, p. 620-622), tornando-se o quadragésimo sexto presidente dos Estados Unidos.

Foi durante o primeiro mandato de George W. Bush que ocorreram os maiores atentados perpetrados contra os Estados Unidos da América, e em uma terça feira, no dia 11 de setembro de 2001, aviões comerciais foram sequestrados por membros da *Al-Qaeda*, que os chocaram contra o *World Trade Center* e o Pentágono.

O ataque terrorista realizado em território norte-americano fez com que Bush declarasse que os Estados Unidos iniciariam uma “Guerra ao Terror” na qual iriam caçar e eliminar grupos radicais que se opusessem aos valores do mundo Ocidental (diga-se de passagem aquilo que os Estados Unidos da América consideram como valores ocidentais).

Mais uma vez, dando voz ao seu Destino Manifesto, os Estados Unidos emergiam como campeões da liberdade e dos valores ocidentais, batendo de frente com inimigos “extremistas” e com objetivos “nefastos”.

Se uma década antes o domínio efetivo norte-americano sobre o Iraque havia sido freado pela opinião pública e pela ONU, após a morte de quase três mil pessoas, os Estados Unidos tinham em suas mãos, uma ferramenta política para justificativa de suas ações imperialistas (BANDEIRA, 2009, p. 637).

O governo norte-americano utilizou da mídia e da opinião pública para a construção de uma figura inimiga que será representada pela *Al-Qaeda* e por Osama Bin Laden, mas estendida a todo o fundamentalismo islâmico (BANDEIRA, 2009, p. 636-638). A “Guerra ao

Terror”, proclamada por Bush, teve como alvos principais os países que supostamente acobertavam os terroristas da *Al-Qaeda*, sendo eles o Iraque e o Afeganistão, países com os quais os Estados Unidos mantinham interesses estratégicos (BANDEIRA, 2009, p. 642-643).

A Guerra ao Terror se constituiu por meio de uma visão distorcida da universalização dos valores ocidentais, de modo que “Uma guerra contra o terrorismo ou, ainda, contra o mal, tem o duplo inconveniente de ser ilimitada no tempo (ela nunca chegará a seu termo) e no espaço (o inimigo não é identificado, permanecendo uma abstração que pode encarnar-se em qualquer lugar)” (TODOROV, 2010, p. 126-127). Juntamente com a Guerra ao Terror, o governo norte-americano adotará também a política de Guerra Preventiva que:

Devido à sua lógica ‘de autodefesa por antecipação, a estratégia de guerra preventiva conta com previsões a longo prazo e uma suposta concatenação de efeitos que são muito menos confiáveis do que a lógica da autodefesa imediata. Atirando primeiro para perguntar depois, abre o caminho para trágicos mal entendidos. Transgredindo a tradicional doutrina do Direito Internacional [...] (BARBER, 2005, p. 102).

Assim, a Guerra ao Terror e a Guerra Preventiva apresentam-se como ferramentas da política imperialista dos Estados Unidos, a ponto que designa e legitima o intervencionismo e o ataque norte-americano, contra qualquer inimigo que pretensamente possa vir a ser uma ameaça aos valores ou ao “mundo livre”, que possa atacar a capacidade do Destino Manifesto americano.

Com a pressão do governo e dos políticos neoconservadores, aliados ao sentimento de necessidade de vingança da população, constantemente ampliado pela mídia, os Estados Unidos estavam na iminência de utilizar seu poderio militar para a retaliação, sua política internacional se colocava em dois sentidos, segundo Barber, no que:

À sombra do terrorismo, os Estados Unidos hesitam hoje entre a tentação de reafirmar o seu direito natural à independência (manifestado como esplêndido isolamento ou como intervenção unilateral) e o imperativo de correr o risco de adotar novas formas experimentais de cooperação internacional (2005, p. 51).

Os estreitos laços entre o governo Talibã do Afeganistão e a *Al-Qaeda* garantiram aos Estados Unidos a liberação do Congresso, da OTAN e da ONU para a invasão a este Estado “apoiador do terrorismo” (VISACRO, 2009, p. 216). Um mês após os atentados, foi dado início à operação *Enduring Freedom* (Liberdade Duradoura) (BANDEIRA, 2009, p. 667-669) e, assim, os Estados Unidos reforçavam a aplicação do ultraimperialismo, garantido pelo apoio mútuo das potências ocidentais no ataque ao território afegão.

A invasão do Iraque, em 2003, representou uma retomada da política isolacionista e unilateral dos Estados Unidos. Embora o Iraque fosse considerado um Estado apoiador do terrorismo, e a figura de Saddam Hussein representasse aos *neocons* uma ameaça aos interesses norte-americanos sobre o petróleo árabe (BANDEIRA, 2009, p. 698-700), conforme Todorov:

A preparação e o desencadeamento da guerra contra o Iraque baseavam-se em uma dupla mentira ou uma dupla ilusão, a saber: os integrantes de Al Qaeda estavam associados ao governo iraquiano e o Iraque possuía armas de destruição maciça, sejam elas nucleares, biológicas ou químicas (2009, p. 128).

Tais acusações não tiveram êxito em convencer a OTAN e a ONU e, em 2003, os Estados Unidos começaram a operação *Iraqi Freedom* (Liberdade do Iraque) e foi dado início à corrida até Bagdá e à caçada a Saddam.

A Guerra ao Terror, sendo voltada principalmente ao Oriente Médio, acabou por ligar política e culturalmente o terrorismo internacional ao Islã e o povo muçulmano, os atos terroristas, sendo culturalmente execrados, formarão a base para a constituição de uma desumanização dos terroristas que assumirão o papel de “bárbaros do século XXI”. A busca incessante pela derrota do terrorismo, que será personificado por Osama Bin Laden e a *Al-Qaeda*, levará a ações extremas do Ocidente, podendo ser citados como exemplos os casos das prisões de Guantánamo e Abu Ghraib.

Para o governo de Bush, os *jihadistas* não se “configuravam” como combatentes de nenhum Estado, logo, seria negado a eles o estatuto de combatentes inimigos e, por conseguinte, a eles não seriam aplicadas as leis internacionais sobre os prisioneiros de guerra, estando estes à mercê de seus captores, que compreendiam que aos terroristas não se aplicava a Convenção de Genebra (HERSH, 2004, p. 26).

Criada em 2002, com o intuito de deter e interrogar membros da *Al-Qaeda* e do talibã, Guantánamo tornar-se-á “famosa” pelas seguidas queixas de maus tratos e torturas contra os prisioneiros (HERSH, 2004, p. 21-25). O caso de maior repercussão, entretanto, será da prisão de Abu Ghraib, realizada no Iraque a 32 quilômetros de Bagdá. No ano de 2004, vieram à tona uma série de fotografias tiradas em Abu Ghraib, nas quais apareciam diversos soldados norte-americanos, humilhando e torturando os prisioneiros iraquianos (HERSH, 2004, p. 43).

Tanto em Abu Ghraib quanto em Guantánamo, a Guerra ao Terror, mostrou a face mais bárbara do “mundo livre”. Ambas as prisões careciam de um sistema de triagem adequado dos prisioneiros, sendo que na prisão no Iraque, grande parte deles se constituía de civis, incluindo mulheres, crianças e até idosos (HERSH, 2004, p. 61). Tal ato demonstra que a dificuldade na identificação das células terroristas e seus envolvidos foi “resolvida” com a captura massiva de prisioneiros, qualquer muçulmano era um *jihadista* em potencial e, para o analista da CIA, estava claro que o governo americano tinha ““cometido crimes de guerra em Guantánamo. Com base em amostragem, mais da metade das pessoas nem devia estar lá”” (HERSH, 2004, p. 22).

Como regra geral, os comandantes tinham pouco ou nenhum conhecimento no gerenciamento de uma prisão, e o mau treinamento dos guardas também era motivo dos maus tratos nas prisões. Os guardas não falavam a língua dos prisioneiros (HERSH, 2004, p. 32) e, devido a pedido de superiores e dos interrogadores (da CIA e de companhias privadas), eram os responsáveis por criar um ambiente “favorável” para o terror nos prisioneiros, o que por sua vez geraria a “cooperação” dos interrogados (HERSH, 2004, p. 49).

Após investigações internas, as torturas aos prisioneiros não se mostravam como atitudes extraordinárias ou desvio de caráter de alguns soldados como o Pentágono as descrevia, mas sim como métodos sistemáticos utilizados contra os prisioneiros (HERSH, 2004, p. 42-44). Além dos relatos internos dos soldados contrários as atitudes perante os prisioneiros, foi encontrada e serviu como prova uma gigantesca quantidade de fotos tiradas como “recordação” pelos soldados.

Não sendo entendidas como parte integrante das táticas de interrogatório, o acervo de fotografias demonstrava sadismo e desumanização dos soldados norte-americanos para com seus prisioneiros. Além da tortura física, a recorrente imagem dos prisioneiros em atos ou insinuações sexuais e estupros demonstrava uma visão ocidentalizada da tortura psicológica contra os muçulmanos (homens e mulheres), partindo da visão orientalista de construção da sexualidade como um tabu nas populações “árabes” (HERSH, 2004, p. 58-59).

A justificativa “utilitarista” da tortura, defendida pelos neoconservadores, também não dava indícios de estar correta, sendo que após anos de interrogatórios, nem a *Al-Qaeda* nem Osama Bin Laden haviam sido neutralizados completamente, provando que os interrogatórios não haviam surtido o efeito desejado (TODOROV, 2009, p. 143-145). Escapando da lógica político/militar, Todorov pontua que:

A escolha da tortura como terror de retribuição fornece satisfação interna a quem a pratica, mesmo que tenha dificuldade em aceitá-la. Alguém que tenha sido machucado e humilhado pela agressão, pode agora humilhar, por sua vez, aqueles que são assimilados a seus agressores [...] tais atos produzem uma ilusão de onipotência, uma sensação de atingir a soberania absoluta. Essa transgressão dos regulamentos da convivência entre humanos leva, assim, o transgressor a sentir-se quase um super-homem.

Pode-se compreender a pulsão que impele os soldados à prática da tortura para neutralizar a própria tensão e permitir-lhes triunfar da própria fragilidade; no entanto o cálculo pelo qual eles a tornam justificável é falso. O mal sofrido passado não é eliminado pelo mal infligido no presente: o apaziguamento pela vingança é uma ilusão. O mesmo ocorre com a garantia relativamente ao futuro: o terror nem sempre assusta os terroristas; pelo contrário, às vezes, acaba por servir-lhes de motivação para atacar com ainda mais vigor (2009, p. 146-147).

Assim, ao assumir que todos os meios eram permitidos para se acabar com o terrorismo e o sentimento de necessidade de vingança (aterrorizar os terroristas), as “forças de liberação” do mundo livre atingiram um grau de barbárie que era análogo àquele que lutavam contra.

A rápida vitória militar contra o governo Talibã no Afeganistão (BANDEIRA, 2009, p. 667-668) e sobre as forças de Saddam Hussein no Iraque (BANDEIRA, 2009, p. 703-707) não garantiram a vitória “cultural” dos Estados Unidos no Oriente Médio. “Confundir democratização com liberalização econômica equivale a confundir a propagação da liberdade com o espriamento do McMundo” (BARBER, 2005, p. 182). E, apesar de conquistar as principais cidades e depor os governos “terroristas”, o Ocidente não conseguirá acabar com o terrorismo, pois a adoção de políticas e posturas impopulares levaram ao acirramento das dificuldades de controle das populações árabes.

O intervencionismo direto, o apoio a governos autoritários e a busca pela ocidentalização da política e da cultura muçulmana transformaram a “guerra pela liberdade” em uma “guerra imperialista ocidental”. Se o ódio ao imperialismo ocidental e a *jihad* contra

os Estados Unidos da América foram vetores do terrorismo internacional no século XXI, as agressões, repressões e abusos dos Estados Unidos no Oriente Médio, serão vistas como elementos recrudescentes do sentimento antiamericano no Oriente e da necessidade da *jihad* como meio de sobrevivência do islamismo.

2.3 “Guerra Moderna”: uma mudança de paradigma

No final da década de 1970 e início da década de 1980, a Atari havia consolidado sua posição como principal produtora de jogos digitais no mercado mundial (posição que duraria somente até o fim da década). A sua sucessiva produção e comercialização de jogos e *Arcades*, rapidamente a alçou a uma posição de liderança no mercado mundial de jogos, aumentando de forma recrudescente não só os lucros da empresa, mas também os investimentos de capital nela feitos. Como forma de manter o mercado aquecido e continuamente fortalecer sua posição, a Atari instituiu como política da empresa o emprego da criatividade e originalidade em suas produções³⁵ (PINHEIRO, 2006, p. 5).

Conforme Pinheiro (2006, p. 5-6), esse “Manifesto” à criatividade da Atari será também um dos motivos da saída de alguns de seus produtores mais competentes, que percebiam que, mesmo que a receita da empresa aumentasse, seus salários não sofriam alteração. Tais produtores perceberam também que trabalhando como funcionário da empresa não importava se os jogos por eles produzidos faziam sucesso ou não, dessa forma parecia muito mais atrativo trabalhar de forma independente e lucrar não só com o trabalho na produção de um jogo, mas também com o número de vendas do produto.

Foi então que, em agosto de 1979, os produtores David Crane e Alan Miller, buscando reconhecimento e compensação considerada justa pelos seus trabalhos, desligaram-se da poderosa Atari e fundaram a sua empresa independente, a Activision, em Santa Monica na Califórnia. Algum tempo depois, Larry Kaplan e Bob Whitehead juntaram-se a eles, formando, então, o grupo que ficou conhecido como “*Gang of Four*”³⁶ (FLEMING, 2017, p. 1-2). No ano de 1982, a equipe da Activision (trabalhando como editora e desenvolvedora dos jogos) estabeleceu sua imagem como a de uma empresa visionária e marcante no mundo dos jogos com o lançamento de dois dos mais famosos jogos digitais da história dos *videogames*, os clássicos *River Raid* e *Pitfall*, que ganharam grande visibilidade devido à originalidade, ao desafio e à jogabilidade. Os dois jogos mostraram-se como fatores importantes para que a

³⁵ Durante as primeiras décadas do *videogame* e dos *arcades*, diversas empresas faziam cópias mascaradas ou descaradas de títulos famosos para lucrarem sobre eles. Alguns exemplos são: *Pong*, *Tetris* e *Sonic*.

³⁶ “Gangue de Quatro” em tradução literal.

empresa tivesse um faturamento de US\$ 150 milhões em 1982 (LEITE, 2006, p. 49), o que proporcionou fama e o tão estimado reconhecimento desejado pelos fundadores da Activision.

Com sua influência já estabelecida no mercado mundial dos jogos digitais, a Activision continuou suas atividades, “sobrevivendo” ao “*crash*” dos *videogames* no segundo quartel da década de 1980. Os anos 2000 foram símbolo de ampla projeção da empresa, que no ano de 2008 se fundiu com a Blizzard Entertainment, dando origem à Activision/Blizzard, as duas gigantes do mundo dos jogos tinham diversas outras empresas (desenvolvedoras) menores sob seu controle, assim, com a fusão, foi formado um dos maiores conglomerados³⁷ (poderíamos dizer até “império”) de empresas do mundo dos jogos digitais e uma das maiores desenvolvedoras do mundo³⁸.

O surgimento da Activision foi uma das manifestações do embate entre as grandes produtoras e o grupo dos desenvolvedores que queriam maior autonomia na produção, melhor remuneração e reconhecimento e criticavam as grandes empresas por visarem o lucro e não reconhecerem o trabalho dos desenvolvedores (FLEMING, 2017, p.1-3). Hoje, percebemos que a Activision está muito mais próxima do que representava a Atari (para David Crane e Alan Miller) do que de sua imagem de desenvolvedora independente construída em seus primórdios, sendo que, apesar de ser dona dos direitos e direitos de cópia da marca *Call of Duty*, a Activision relega aos seus estúdios “satélites” (*Sledgehammer*, *Treyarch* e *Infinity Ward*) o desenvolvimento dos jogos, entretanto não dá liberdade para criação e desenvolvimento, acompanhando de perto o processo e interferindo em diversas situações. Essa relação (entre editora e desenvolvedora) é comum da indústria dos jogos digitais (JHONS, 2006 *apud* FORNACIARI, 2016, p. 61).

O sucesso da franquia *Call of Duty* é fator crucial, para compreendermos a proeminência da Activision como uma das maiores e mais influentes editoras/desenvolvedoras de jogos digitais no cenário atual, com seu primeiro título lançado em 2003, *Call of Duty*. Até 2019, apresenta dezesseis principais títulos (exclusos os *spin-off* e jogos para celulares), os quais tiveram mais de 265 milhões de cópias vendidas e computaram um faturamento de, aproximadamente, US\$ 15,9 bilhões³⁹ (STATISTIC BRAIN, 2017)⁴⁰. O

³⁷ As empresas integrantes da Activision/Blizzard são: Activision Publishing, Blizzard Entertainment, King Digital Entertainment, Activision Blizzard Studios, Major League Gaming, Toys for Bob, Infinity Ward, Sledgehammer Games e Treyarch.

³⁸ Atualmente, a Activision/Blizzard está presente nos seguintes territórios: Estados Unidos, Canada, Brasil, México, Reino Unido, França, Alemanha, Irlanda, Itália, Suécia, Espanha, Dinamarca, Holanda, Austrália, Singapura, China, Hong Kong e a região de Taiwan.

³⁹ Devemos lembrar que os jogos da franquia, mesmo os mais antigos, não saíram do mercado, estando ainda à venda (em mídia física e, principalmente, em mídia virtual) fator que faz com que os números de vendas e valores adquiridos sejam constantemente alterados.

sucesso da franquia a transformou em uma marca renomada, sendo uma das maiores franquias de jogos digitais e um dos títulos de maior peso da Activision.

Como já discutido no capítulo anterior, com a posição inquestionável de ter criado uma franquia “histórica”, “emocional” e “real” de jogos da Segunda Guerra Mundial, a *Eletronic Arts* manteve a franquia *Medal of Honor* (que até 2003 tinha lançado oito jogos) como um dos principais títulos do mundo dos jogos digitais, sendo que utilizava os signos já consolidados (pelo cinema e televisão) socialmente sobre a Segunda Guerra, e apresentava para os jogadores e jogadoras, uma imagem que para eles e elas já era habitual, dando um sentido de “simulação” e similitude para os receptores do jogo sem, claro, esquecer ou negar as especificidades da mídia. O “domínio” da *Eletronic Arts* sobre a categoria foi abalado no ano de 2003, quando a veterana *Activision* lançou o primeiro título da franquia *Call of Duty*. Até o ano de 2012, a franquia *Medal of Honor* tinha vendido aproximadamente 14 milhões de cópias (REILLY, 2012), pouco mais de cinco por cento das vendas totais de *Call of Duty*.

A *Eletronic Arts* também é a distribuidora da franquia *Battlefield*, que se tornou famosa (desde seu primeiro título *Battlefield 1942*, também ambientado na Segunda Guerra Mundial) pelos seus jogos baseados na experiência *multiplayer* (multijogador) competitiva. Com o passar dos anos, a divisão entre jogos *multiplayer* (multijogador) e *singleplayer* (um jogador) foi tornando-se mais tênue e, em um movimento de direções opostas, a franquia *Battlefield* inseriu a experiência *singleplayer* em seus jogos, e, em contrapartida, as franquias *Call of Duty* e *Medal of Honor* foram dando maior ênfase à experiência *multiplayer* em seus jogos. Ambos os movimentos das franquias visam aumentar o público-alvo de seus jogos. Estima-se que toda a franquia de *Battlefield* tenha vendido pouco mais de 85 milhões de cópias (WIKI).

Mesmo que a experiência *multiplayer*, seja um dos pontos caracterizantes das franquias por nós utilizadas como fonte, iremos deixar de lado a análise dela, tendo em vista que nos focaremos na análise dos elementos apresentados na experiência *singleplayer* (costumeiramente chamado de “modo história” nos jogos digitais). Os jogos *multiplayer* estão inseridos na categoria de *Agon* dos jogos, dessa maneira o objetivo do jogo principal é de competir contra outros jogadores; assim, a narrativa incorporada dos jogos é inexistente ou superficial, sendo uma simples justificativa para a narrativa emergente.

⁴⁰ O título lançado em abril de 2019, “*Call of Duty: Modern Warfare*”, um *reboot* da franquia, não teve seu número de vendas totalmente liberado, porém, até dezembro do mesmo ano, superou o a cifra de um bilhão de dólares em vendas (DESATOFF, 2019).

No “modo história”, embora o jogador tenha liberdade (narrativa emergente) de escolhas (no caso de nossas fontes, pode escolher as armas, como irá realizar cada objetivo, como passará cada “fase” do jogo), a narrativa incorporada dá o sentido do jogar. Utilizando as ideias de Barna (2015), o jogo irá propor objetivos ao jogador, o qual deverá agir e receberá uma resposta do próprio jogo sobre a ação. Caso não complete o objetivo (como por exemplo, o personagem morrer em meio a um tiroteio) receberá uma resposta negativa, retornando a um ponto em que o jogo “salvou” o progresso do jogador e este deverá retomar à ação até completá-la, ou, caso complete o objetivo, receberá uma resposta positiva, e avançará na narrativa do jogo sucessivamente até seu final⁴¹. Assim, ainda que o jogador exerça sua “liberdade” dentro do jogo e, por meio da jogabilidade, interaja com o mundo digital proposto à sua maneira. Na experiência *singleplayer*, a narrativa emergente é dominada pela narrativa incorporada, tornando-se um ponto de ligação entre as diversas fases desta última.

Na experiência *multiplayer*, por sua vez, pela sua característica “agonística”, todos os competidores ou times têm de ter a mesma oportunidade de ganhar ou perder, assim cada partida é um fim em si, logo a narrativa emergente (as ações dos jogadores) – com a finalidade de alcançar os objetivos e vencer os competidores – é dominante à narrativa incorporada, que novamente salientamos entendê-la (neste contexto) como sendo inexistente (como nos casos das partidas de *Call of Duty* e *Medal of Honor*) ou simplesmente com finalidade explicativa (no caso de *Battlefield*) a um nível do cenário da fase. Não compreendemos que a experiência *multiplayer* seja vazia de signos e representações, entretanto entendemos que, embora estejam presentes em nossas fontes, é necessária uma análise própria e até outras abordagens para discutir o modo multijogador nos jogos digitais, distanciando-se assim, dos objetivos de nossa análise.

A Guerra ao Terror empregada pelos Estados Unidos após os ataques do 11 de Setembro, trará à tona um novo paradigma e um novo objeto dinâmico aos jogos digitais. Em sua análise sobre a franquia *Call of Duty*, Fornaciari afirma que

Call of Duty está centralmente preocupado não com a representação de uma guerra específica, mas do combate de uma forma geral. Se a ação de jogo dos títulos se mantém similar o suficiente, pouco importam as modificações no contexto histórico abordado (2016, p. 131).

⁴¹ Deixamos claro que essa característica, aplica-se a nossas fontes, sendo que existem diversos jogos digitais em que as escolhas dos jogadores refletem e alteram a narrativa e as respostas que sucedem suas ações no jogo, assim não tendo “certo” e “errado”, não existe uma dominação da narrativa emergente pela narrativa incorporada, mas uma maior interação das duas.

Com essa afirmação, podemos discutir que, embora o objeto dinâmico seja modificado – no caso dos jogos por nós estudados a mudança é da Segunda Guerra Mundial para a guerra no século XXI – não necessariamente os signos que os fundamentam também se modificarão. Logo, podemos inferir que, na busca pela manutenção dos elementos que os alicerçam, como *First Person Shooter's* de proeminência no mercado de jogos digitais, nossas fontes objetivam a manutenção das representações dos signos por eles ressignificados, principalmente com o seu objeto que é a “guerra”, pelo qual a representação do “nós x eles”, ou simplesmente do “nós”, é inevitável.

Os norte-americanos são comumente retratados (ou retratam a si mesmos) como defensores da liberdade, dos direitos e da justiça, imagem construída de forma incoerente para Sidney Lens “[...]que afirma haver um equívoco em relação a visão e que os EUA seja um país pacifista e de que se envolve apenas na luta por valores de liberdade e pela democracia. Este autor evidencia a predominância do belicismo por aspectos econômicos, políticos e territoriais” (*apud* SANTOS, 2009, p.36).

Um fator que é de suma importância para o sucesso dos jogos com temática da Segunda Guerra Mundial é o conflito ser tido como uma “guerra justa” contra um inimigo poderoso e com intenções maléficas (sendo “fácil” estabelecer os Aliados como bons, em contrapartida dos nazistas do mal). Em compensação, jogos que utilizam a campanha norte-americana na Guerra do Vietnã como temática, não tem um número expressivo e não alcançaram um sucesso perene (fato que podemos relacionar devido à controversa atuação das forças armadas norte-americanas no Vietnã⁴²).

A sociedade norte-americana estruturou-se historicamente com base em uma cultura belicosa, partindo do entendimento de que sua autonomia e sua paz necessitavam de um estado e “eterna vigilância”, pautando sua política externa no intervencionismo. O aspecto belicista e militarista é latente na cultura norte-americana, sendo largamente explorado e influente nas mídias de comunicação de massa. Um dos maiores exemplos do belicismo inerente à cultura dos Estados Unidos, representado na indústria de jogos digitais, é o lançamento do jogo *America's Army* (2001), produzido oficialmente pelo Departamento de

⁴² Sendo um dos maiores conflitos bélicos em que os EUA se envolveu após a Segunda Guerra, a Guerra do Vietnã, surgiu como uma representação de um embate, tanto real (forças do Vietnã do Norte, contra forças do Vietnã do Sul e dos Estados Unidos) quanto simbólico (capitalismo x comunismo), no qual, apesar de vencer as batalhas, os Estados Unidos foram derrotados principalmente pela perda de apoio tanto internacional, quanto nacional. A opinião pública voltou-se contra os EUA, pois “Os frequentes massacres da população civil vietnamita por tropas americanas-divulgados pela mídia na época e, mais tarde, explorados em filmes [...] além do grande impacto no Vietnã, afetaram o moral de muitas tropas americanas e a opinião pública nos Estados Unidos” (PURDY, 2011, p. 241).

Defesa dos Estados Unidos, que custou mais de US\$ 6 milhões e foi distribuído de graça, com o intuito de aumentar o recrutamento do exército que vinha decaindo (SANTOS, 2009, p. 28-29).

Assim, os acontecimentos que levaram à Guerra ao Terror, e aqueles que se seguiram dela, são acontecimentos vividos que vêm a se tornar motivadores da narrativa ficcional (BARROS, 2011) construída pelos jogos digitais. Retomando as ideias de Said (2016) ao criar a representação do “nós x eles”, “aliados x inimigos” opondo o “Ocidente” ao “Oriente”, os jogos digitais não representam os signos e criam a possibilidade de análise somente do “outro”, mas também, possibilitam a construção e análise do “eu”. Dessa forma, como uma mídia de comunicação de massa, as narrativas dos jogos (incorporada e emergente) partirá dos signos inerentes à mídia e compreendidos pela sociedade para a construção de suas representações.

3 OS JOGOS *FPS* E A GUERRA NO SÉCULO XXI

Ao propormos uma análise semiótica de nossas fontes, iremos nos focar na relação entre objeto-signo-interpretante (imediatos). Tomamos como ponto final o interpretante imediato, partindo da premissa de que analisaremos as representações que são estabelecidas nos jogos essencialmente através da narrativa incorporada, ou seja, dos elementos pré-estabelecidos do jogo.

Os *FPS* por nós analisados mantêm uma estrutura linear de objetivo-ação-resposta e das capacidades de interação entre o jogador e o jogo, desse modo a jogabilidade se caracteriza pela liberdade controlada do jogador ou jogadora. A estrutura das missões de todos os jogos das franquias segue uma mesma “fórmula”, antes de o jogador/a jogadora ter acesso ao controle do personagem, ele é apresentado à narrativa incorporada por meio de uma *cutscene*. Quando realizada *in-game*, a jogabilidade comumente limita-se à liberdade de câmera do personagem, podendo os jogadores movimentar a “visão” de seu personagem e observar os elementos que eles entendam como importantes. E quando realizada como um curta (com jogo de câmeras), o jogador ou a jogadora não tem controle sobre nenhum elemento audiovisual ou de jogabilidade, sendo um espectador passivo.

Após estabelecida narrativa incorporada daquela missão (que justifica os objetivos dela, bem como conecta as diversas missões entre si), aos jogadores é dada a liberdade de controle do personagem. Tratando-se de jogos em que a guerra é um elemento central; a cada missão, o jogo estabelece um conjunto de armas que o personagem iniciará e, no decorrer de cada missão, os jogadores podem trocar as armas por outras que estejam no cenário (deixadas por companheiros ou inimigos mortos de maneira aleatória, ou “deixadas” pelo próprio jogo), adaptando os elementos do jogo às suas preferências e/ou capacidades, dando sentido à jogabilidade.

A linearidade da narrativa também se dá a partir do estabelecimento dos objetivos. Cada missão terá um número de objetivos específicos, que são apresentados ao jogador pelos *NPC's* e indicativos na tela. Conforme os jogadores cumprem os objetivos estabelecidos, outros podem ser apresentados, assim sucessivamente até que termine a missão. Não existe um número base de objetivos, logo os jogadores nunca têm a certeza de quando a missão acabará, ou qual será o último objetivo, bem como terão que cumpri-los na ordem estabelecida pelo próprio jogo. Dessa maneira, observamos que o jogo estabelece objetivos, os quais fazem o jogador avançar na jogatina e, quando cumpridos, levam a novos objetivos até a conclusão da missão e do jogo (objetivos-ação-resposta).

Com a motivação estabelecida, com os objetivos estabelecidos, o jogador tem de aplicar a jogabilidade para avançar na “história”. Na campanha *singleplayer* dos *FPS*, o cenário de cada missão é pré-definido, e os jogadores não podem e não conseguem (por imposição de barreiras intransponíveis) desviar-se dele, tendo a liberdade de movimentação definida pelo próprio jogo. Assim, a “liberdade” do jogador é diminuída em detrimento da narrativa.

FIGURA 12 – Soldado sendo alvejado por um *sniper* em *Battlefield 3*



Fonte: captura de tela em *Battlefield 3* (Electronic Arts, 2011).

Na Figura 12, podemos ver um soldado aliado sendo atingido por um inimigo em *Battlefield 3*. Ainda que seja localizado em um cenário urbano, com diversas casas, portas, janelas, o jogo possibilita um único caminho ao jogador, para que ele possa ver essa cena a partir desse ângulo. Indiferente a qualquer atitude do jogador, é impossível impedir que o aliado seja alvejado.

Tanto em *Battlefield* quanto em *Call of Duty* e *Medal of Honor*, embora grande parte dos cenários se passem em localidades urbanas, os personagens têm acesso somente às ruas e às residências estabelecidas pelo jogo.

Tratando-se de jogos digitais que têm como objeto a guerra, os desafios dos jogos serão o enfrentamento contra inimigos. Basicamente, os jogadores podem interagir por meio de seu personagem: atirando, usando granadas, combate corpo-a-corpo, pulando obstáculos, agachando e deitando-se, elementos que devem ser utilizados para vencer os combates com os

inimigos. Em certos momentos do jogo, existe uma mistura de jogabilidade e *cutscene*'s, que são os *Quick Time Events (QTE)*, ou “eventos rápidos” (tradução livre), instantes nos jogos quando surgem na tela uma sequência de botões que devem ser apertados correta e rapidamente, e o erro ou lentidão fazem com que o jogador, de alguma forma seja penalizado.

FIGURA 13 – Personagem mirando em um inimigo em *Call of Duty 4: Modern Warfare*






Fonte: captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007).

Na Figura 13, além de identificarmos a característica câmera subjetiva utilizada pelos *FPS games*, podemos visualizar o *HUD (Head Up Display)*⁴³. Nos jogos digitais, o *HUD* apresenta as informações que são considerados essenciais para os jogadores, servindo como um auxílio para os eles.

Cada franquia apresenta o *HUD* de uma maneira diferente, com suas peculiaridades, porém mantém uma linha em suas representações. É apresentada a égide de um soldado que mostra ao jogador qual a posição que o personagem se encontra no momento (as três posições que ele pode se manter são: em pé, agachado, deitado); no canto inferior direito, podemos ver a quantidade de munição total e a que resta na arma do personagem, bem como a quantidade e tipos de granada; e um “mini mapa” ou bússola, que mostra a posição do próximo objetivo.

⁴³ É um conceito que surge primeiramente na aviação militar, a qual coloca as informações indispensáveis para o voo e o combate no centro de visão do piloto, fazendo com que não seja necessário que ele desvie seu olhar e atenção do possível alvo a frente.

TABELA 2 - HUD's dos jogos

Call of Duty 4: Modern Warfare	
Medal of Honor	
Battlefield 3	

Fonte: Captura em tela dos jogos.

O *HUD* se apresenta, portanto, como um sin-signo em cada um dos jogos, utilizando elementos visuais para indicar (criando índices) aos jogadores. Entretanto, temos de considerá-los também legi-signos dos jogos digitais, tendo em vista que, mesmo tendo suas diferenças, esses índices são elementos presentes no estilo *FPS*.

Em nossas fontes, salientamos que a resposta negativa (morte do personagem ou não cumprimento do objetivo), fará com que o personagem retorne a um ponto anterior à resposta negativa, e tente vencer os desafios novamente, assim sucessivamente até atingir os objetivos. Nos *FPS*, em relação à construção da tríade objetivo-ação-resposta, a resposta negativa se dará quase sempre pela morte do personagem em combate contra seus inimigos.

Ainda na Figura 13, podemos perceber um outro elemento importante para a jogabilidade dos jogos de guerra. Emulando combates reais em que soldados matam e morrem, nos *FPS*'s os jogadores são capazes e têm de estar suscetíveis a receber dano. Por meio da Figura 12, podemos identificar que o protagonista está recebendo danos (por meio de tiros, golpes físicos ou explosões) dos inimigos. Apresentam-se como signos dessa ação a tela com as bordas avermelhadas e o personagem com a visão turva; tais características são elementos que sugerem que o personagem está sendo alvejado pelos inimigos.

No final da década de 1990 e início dos anos 2000, era comum nos jogos de *FPS* a utilização do sistema de “kits médicos”, caixas ou bolsas com o símbolo de uma cruz vermelha, que ao serem pegos pelo personagem recuperavam e preenchiam sua barra de vida.

A frase “Você está machucado. Proteja-se!” (“You are Hurt. Get to Cover!”), aparece na tela, e indica ao jogador que ele deve ter mais cautela, pois está a ponto de morrer. Nossas fontes adotam o sistema de “*recover*” em seus jogos, dessa forma inexistente a barra de vida; caso o jogador consiga esconder-se atrás de uma cobertura, fugir ou matar seus atacantes, com o tempo, o personagem recupera-se do dano tomado.

Diversos *NPC's* acompanham o personagem jogável durante as missões (exclusas missões que são programadas para o protagonista realizar, em parte ou totalmente, sozinho), tais *NPC's*, simulam ações de combatentes, ao avançar, recuar, buscar cobertura, alvejar os inimigos e serem alvejados por eles; a diferença é que a morte ou sobrevivência de tais personagens não influencia na narrativa do jogo nem no desenvolvimento (pessoal e militar) do personagem “principal”.

Alguns *NPC's*, caso venham a receber certa quantidade de dano, “morrem”; outros por sua vez, são programados para, apesar de sofrerem danos, não serem mortos em nenhuma hipótese. Essa configuração impede que o jogador progrida sozinho na história, demonstrando um sentido de esforço coletivo pelos soldados, ou seja, embora os jogadores controlem o protagonista, ele faz parte de um grupo, ou que *NPC's* que estão estritamente ligados à narrativa incorporada sejam “excluídos” dela.

Embora o jogador ou a jogadora estejam inseridos em uma representação dos eventos fictícios pertencentes à “Guerra Moderna”, percebemos a inexistência de uma representação de violência “crua” no jogo. Mesmo cercados por explosões, com soldados aliados sendo mortos, com tiros singrando pelos ares, inimigos buscando alvejar o personagem e sendo mortos por ele, tais elementos apresentam-se simplesmente como dificuldades postas entre o jogador e o objetivo final, e não como os horrores da guerra, já que as mortes são suavizadas, ao se apresentarem imediatas (não existe prolongamento da dor ou sofrimento dos combatentes) ou quase imediatas (sendo que alguns inimigos ao serem alvejados nas pernas, caem ao chão, mas, mesmo assim, podem disparar suas armas, representando perigo ao jogador), sem qualquer dano aparente ao corpo (não existem mutilações ou desmembramentos) e com o mínimo derramamento de sangue (que serve mais como signo para o jogador compreender que um alvo foi atingido, do que demonstrar o que disparo de arma de fogo pode fazer ao ser humano).

A suavização da violência, em um jogo que tem a temática de guerra pode ter, a princípio, dois motivos gerais. O primeiro motivo seria o de diminuir a classificação indicativa do jogo, para que assim, um público maior tivesse contato com o produto. O segundo motivo considera que a narrativa desses jogos sobre a guerra é produzida

essencialmente para e pela sociedade norte-americana, portanto tem uma visão singular, a qual engrandece o militarismo e compreende como natural a violência na guerra.

FIGURA 14 – Soldados inimigos mortos pelo sargento Jackson.



Fonte: Captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007).

Trabalhando com *Call of Duty 4: Modern Warfare*, discutindo a relação entre “realidade” X “mundo virtual”, Fornaciari afirma que:

O fator ‘diversão’ continua sobrepondo-se à ‘autenticidade’ [...] Apesar de Keirsey tentar ressaltar o quanto o game é realista, precisa admitir que tais detalhes são modificados para que a experiência do consumidor seja agradável. Outro ponto em que isso fica muito claro é em seus comentários sobre os tiroteios do jogo: segundo ele, tiroteios tão intensos são vistos talvez por um em cada mil soldados, aquele que tem o azar de estar no setor mais crítico de uma batalha muito ruim [...] Ou seja, a intensidade do combate na franquia foi vista em campo por um número mínimo de combatentes, mas é tratada como se fosse corriqueira [...] (2016, p. 126)

Não devemos, portanto, dissociar os jogos digitais das mídias de comunicação de massa, sendo que o objetivo deles é a interação dos usuários com a mídia e, por mais que utilizem temas e conceitos históricos, esses são elementos que remontam à autenticidade, a qual se coloca como alicerce da diversão.

As disparidades militares entre o real e o fictício apresentadas pelo consultor militar Hank Keirsey (*apud*, FORNACIARI, 2016, p. 126-129), a invencibilidade de alguns *NPC*'s e

o sistema de *recover* não seriam erros dos jogos, mas inexatidões conscientes, construídas para garantir uma experiência de jogo contínua e fluida, dando a sensação de “diversão” aos jogadores.

Tal “deturpação” da realidade em detrimento da diversão vai ao encontro da Teoria do Fluxo, desenvolvida pelo psicólogo húngaro Mihaly Csikzentmihalyi (BARNA, 2015, p. 25). Não sendo uma característica exclusiva dos games, a teoria de Csikzentmihalyi apresenta que “estado de fluxo” é atingido em uma atividade que tenha “[...] objetivos claros, feedback direto e constante, desafio contínuo” (BARNA, 2015, p. 25).

O “estado de fluxo” é atingido quando existe certo equilíbrio entre o desafio proposto pela atividade e a habilidade do sujeito, sendo que um desafio muito complexo ou muito superficial, bem como o domínio do sujeito sobre as técnicas ou a sua falta podem desequilibrar o “estado de fluxo” (BARNA, 2015, p. 26), podendo causar frustração do indivíduo sobre a atividade.

Tanto o desafio quanto as habilidades não são elementos isolados, um dependendo diretamente do outro. No caso dos jogos, é necessário que o jogador tenha conhecimento das regras para poder jogá-los, caso contrário a jogabilidade perde todo seu potencial, assim como o próprio ato de jogar perde seu sentido. Desse modo, nos jogos digitais por nós analisados, antes de iniciar uma Campanha⁴⁴, o jogador pode escolher a dificuldade do jogo⁴⁵, sendo que elas são definidas basicamente para jogadores que não tenham experiência com jogos *FPS*, jogadores que tenham experiência com *FPS* e jogadores com vasta experiência em *FPS*⁴⁶.

Não só o próprio jogo indica a dificuldade ideal para os jogadores como também se encarrega de apresentar os controles básicos e as regras do jogo, através de missões de treinamento⁴⁷ ou por indicações dos botões e mensagens que surgem na tela nas primeiras missões⁴⁸. O objetivo da flexibilização da dificuldade e da diminuição da curva de aprendizado do jogador é aumentar o escopo de jogadores que interagem com a mídia e não lhes causar frustração. Esse elemento, aliado ao estabelecimento de objetivos específicos e

⁴⁴ Um sinônimo para o modo *Singleplayer*; outro sinônimo utilizado também é “Modo História”. Tanto o termo “campanha” quanto “modo história” dão um sentido de complexidade e de conquista maior que o termo *Singleplayer* ao jogador.

⁴⁵ Quanto menor a dificuldade, menor será a precisão dos inimigos, e maior será a quantidade de munição nas fases e a quantidade de dano que o personagem suporta até “morrer”.

⁴⁶ A nomenclatura das dificuldades (*easy*, fácil, recruta; *regular*, normal, *veteran*; *hard*, *hardened*, difícil etc...) varia entre os jogos, porém o sentido é o mesmo.

⁴⁷ No caso de *Call of Duty 4: Modern Warfare* (ACTIVISION, 2007).

⁴⁸ Nos casos de *Battlefield 3* (ELECTRONIC ARTS, 2011) e *Medal Of Honor* (ELECTRONIC ARTS, 2010).

contínuos durante as fases, busca criar o “estado de fluxo” nos jogadores, criando, assim, uma experiência verossímil de guerra sem deixar de lado a diversão.

Ao analisarmos esses pontos particulares de nossas fontes, podemos afirmar que, embora os jogadores tenham certa liberdade “dentro” do jogo, a narrativa emergente construída por eles ainda se mostra como fator de ligação da narrativa incorporada.

De maneira alguma excluiremos a narrativa emergente como elemento intrínseco aos jogos digitais, entretanto tomar como ponto focal da análise o interpretante dinâmico ou final dos jogos digitais levaria a termos de conjecturar como eles construíram as suas narrativas emergentes, e como interpretaram os diversos signos construídos nos jogos. Assim, ao nos focarmos no interpretante imediato, estaremos dando ênfase na narrativa incorporada, buscando analisar como os jogos constituem de maneira similar ou diferente os signos sobre a “Guerra Moderna”.

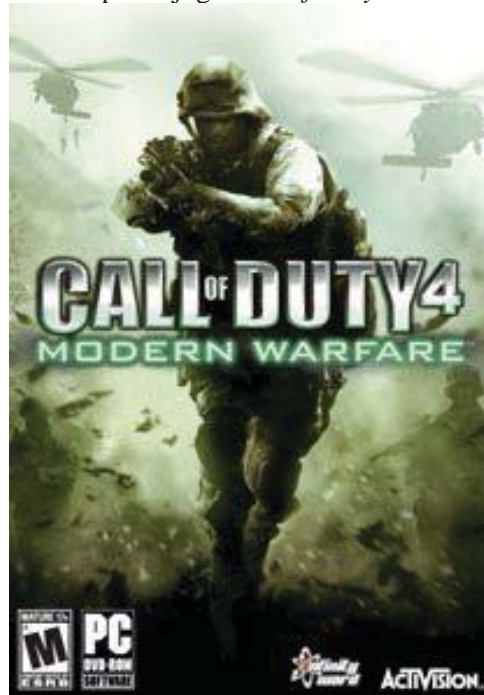
3.1 *Call of Duty* e a personificação do inimigo

No ano de 2007 foi lançado o jogo *Call of Duty 4: Modern Warfare*, produzido pela desenvolvedora *Infinity Ward*, e distribuído pela *Activision*. Diferente dos jogos anteriores, com temática da Segunda Guerra Mundial, *COD MW* (como é chamado entre os jogadores) modificará o paradigma para a guerra no século XXI, a “Guerra Moderna”.

A campanha em *Call of Duty 4: Modern Warfare*, compreenderá 20 missões e será dividida em duas linhas: em uma delas, o jogador estará no controle do Sargento “Soap” MacTavish do 22º Regimento do Serviço Aéreo Especial (22nd SAS – *Special Air Service – Regiment*), do Reino Unido (exclusa a missão em que controla um operador de um avião bombardeiro); na outra, o personagem é o Sargento Paul Jackson da 1ª Força de Reconhecimento do Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos (*1st Force Recon Co. USMC – United States Marine Corps*).

O jogador, portanto, controlará tanto um combatente das forças regulares (Jackson) em missões que se assemelham às dos jogos antecessores da franquia, ou seja, a “guerra regular”, mas também controlará um soldado de uma força especial em missões não convencionais. Através dos diálogos entre o Capitão Price e sua equipe, podemos inferir que a narrativa do jogo se estabelece em um futuro próximo à data em que ele foi lançado (2007), passando-se na década de 2010 e tendo como objeto imediato um conflito fictício.

FIGURA 15 – Capa do jogo *Call of Duty 4: Modern Warfare*



Fonte: <https://www.comparegames.com.br/pc/call-of-duty-4-modern-warfare>

A capa do jogo, apresentada na Figura 15, representa o novo escopo que o jogo terá em relação aos anteriores. Vemos um soldado com equipamentos contemporâneos, com sua arma em punho correndo em direção ao intérprete, demonstrando velocidade, mobilidade; ao fundo, podemos identificar dois helicópteros que indicam a modernidade do conflito e também os equipamentos nele empregados.

Podemos identificar, também, através da capa do jogo, um signo diretamente conectado aos *FPS's*, a parcial construção do personagem. Embora o soldado esteja correndo de frente, seu rosto não é identificável; assim, cria-se uma representação verossímil, porém incompleta, buscando que o jogador tenha a condição de mimetizar sua persona à do personagem. A representação mimética entre jogador e personagem age também durante a narrativa, tendo em vista que nem Soap nem Jackson tem seus rostos ou vozes revelados, dessa forma o jogador assume o papel deles.

Ao iniciar o jogo pela primeira vez, no modo “Campanha”, automaticamente o jogador é encaminhado para a primeira missão do jogo. A campanha seguirá uma missão após outra sem interrupções, a não ser que os jogadores a interrompam. Ao retornar ao menu, os jogadores poderão escolher qual missão realizar, sem a necessidade de que sejam na sequência estabelecida, ou na dificuldade que jogaram, caso o jogo tenha sido finalizado, todas as missões estarão disponíveis; caso não, somente as missões terminadas até o momento poderão ser jogadas.

Na primeira *cutscene* do jogo, somos apresentados a sua narrativa: o soldado britânico Gaz está conversando com seu superior, o capitão Price, sobre a situação político-militar do mundo, sendo que os dois assuntos tratados são de uma guerra civil que está acontecendo na Rússia, entre os legalistas e os ultranacionalistas, e sobre a tomada de poder de Khaled Al-Asad no Oriente Médio. Enquanto conversam, na tela aparece um mapa-múndi, mostrando as localizações sobre as quais são faladas.

A conversa entre os dois personagens não faria sentido, sendo que não existe informação prévia que indique qualquer motivo para que o capitão não tenha conhecimento sobre a política internacional, entretanto, com esse diálogo, o jogo busca apresentar ao intérprete as bases para o entendimento da narrativa que seguirá, incluindo-o, mesmo que de forma passiva, na construção dela.

Na primeira missão (“F.N.G.”), é assumido o controle do personagem MacTavish, como uma missão de treinamento. Ao jogador são apresentados os controles básicos do jogo e, após um teste, o próprio jogo indica qual dificuldade o jogador deve escolher para garantir uma experiência compatível com suas habilidades, não sendo necessário que ele siga a indicação, podendo escolher qualquer uma delas. Descobrimos que essa missão era um treinamento das tropas da SAS para a invasão de um cargueiro de bandeira estoniano que, conforme um informante na Rússia, estaria traficando armas, as quais acreditam terem potencial nuclear.

Na missão “*Crew Expendable*” (“Tripulação Dispensável”) é realizada a invasão ao navio que se encontra no estreito de Bering, sendo a tripulação ligada aos ultranacionalistas russos e, estando armada (sendo considerados inimigos), aos soldados britânicos é dada a ordem de não fazer prisioneiros. Assim, todos os tripulantes são mortos sem tentativa de captura, mesmo aqueles que estão dormindo em beliches. Tanto a intervenção militar em território internacional, quanto a execução sumária dos inimigos, naturaliza a representação de que não existem fronteiras ou limites na busca da defesa dos interesses nacionais, como pregado pelos *neocons* (PURDY, 2011, p. 260-262), embora, no jogo, seja a Inglaterra que cometa tais atos e não os Estados Unidos.

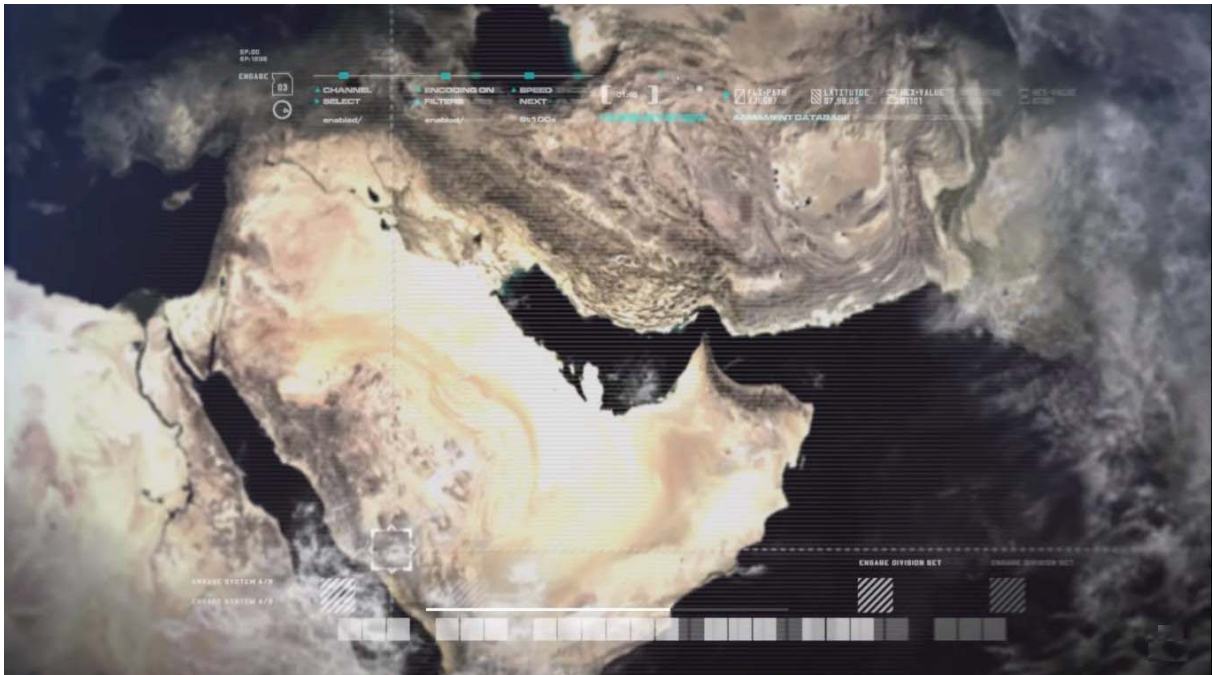
No meio da missão é encontrado no interior de um container um artefato nuclear e um manifesto em árabe (conforme identifica um NPC). Após a descoberta, os soldados da SAS são avisados que caças Mig (caças russos) estão indo em direção ao navio, o qual é atingido por mísseis, o que leva os combatentes a terem que fugir. Assim é feita a ligação entre o golpe dado por Khaled Al-Asad e os ultranacionalistas russos – estes últimos sendo identificados

como patrocinadores das tensões no Oriente Médio, identificação análoga à criada pelo governo norte-americano ao Iraque (BANDEIRA, 2009, p. 694-697).

Em “*Crew Expendable*”, podemos notar como os *NPC's* interagem, pela narrativa emergente, de maneira análoga às forças militares, sendo que o oficial indica as ordens que são cumpridas por aqueles que estão abaixo na cadeia de comando. Entretanto, o jogador pode descumprir as ordens ou realizar ações por vontade própria sem ser penalizado por esses atos, por exemplo atirar em inimigos antes da liberação do oficial, ou invadir uma sala antes dos seus companheiros; mesmo assim, obedecendo à sua programação, os *NPC's* continuam a seguir suas diretrizes.

Desse modo, através da jogabilidade, o intérprete pode construir a narrativa emergente à sua maneira, sem que ela venha a interferir na narrativa incorporada do próprio signo. Em outro nível, podemos afirmar que é intrínseco ao jogo que a narrativa emergente seja compreendida como funcional e flexível pelo intérprete, sem que ela venha a interferir na narrativa incorporada, ou seja na construção do signo e seu objeto.

FIGURA 16 – *Cutscene* mostrando o Oriente Médio



Fonte: Captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007).

Outro elemento que pode ser percebido nesta missão é a relação entre a ação e a música no jogo. Enquanto o personagem e seus aliados estão em combates esporádicos com os inimigos, os sons escutados são somente dos tiros, gritos e passos dos soldados, no entanto, quando o navio é atingido pelos mísseis, uma música inicia. A partir desse ponto, é

estabelecido que sempre que iniciar uma música no jogo, a ela se seguirá um momento de tensão na narrativa; logo, a música é um signo da necessidade ou eminência da ação. Essa relação entre a narrativa e a música remete à mídia do cinema, tendo em vista que, busca emular a criação de *set pieces* análogos aos cinematográficos. Nos outros dois jogos que analisaremos, essa relação (entre narrativa e música) é construída da mesma maneira.

Após o fim da missão em uma nova *cutscene*, é mostrado o Oriente Médio, conforme apresentado na Figura 16, o que indica que a próxima missão será nessa região. No início de cada fase, são apresentadas informações, como o nome da missão, nome do soldado que será controlado, o horário e a localização; tais informações aparecem em todas as fases em que o jogador controla MacTavish, porém, nas fases em que o personagem principal é o sargento Paul Jackson, a localização é omitida.

Diferente de todas as demais localizações apresentadas no jogo, o país em que a próxima missão ocorrerá não é identificado. Essa característica seguirá pelo decorrer do jogo, sendo que a única informação que aparece nas *cutscenes* é que ele é identificado como “*Middle East*” (Oriente Médio). Mesmo que o a câmera foque na península arábica e o *zoom* a leve para uma região que pertença atualmente à Arábia Saudita, a não identificação do país que Khaled Al-Asad dá seu golpe de Estado denota um sentido de generalização aos povos e nações do Oriente Médio, uma visão Orientalista (SAID, 2016, p. 107).

FIGURA 17 – Yasir Al-Fulani ao ser retirado da prisão



Fonte: Captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007).

Somente nesta missão, o jogador assumirá o papel de Yasir Al107-Fulani, o presidente deposto do país não identificado. A Figura 17 apresenta a primeira imagem que o jogador terá do país não identificado; nesta cena, visualizamos como elemento central da imagem um arco apontado entre dois arcos de ferradura, elementos clássicos da arquitetura islâmica (RAHMAN, 2015); em cima dos arcos, flamulam duas faixas com escrita em árabe; e à esquerda e à direita da imagem, podemos visualizar dois soldados fortemente armados, a representação dos soldados será constante nesta fase.

Ainda na “Figura 17”, podemos notar que Al-Fulani demora alguns segundos para se acostumar com a claridade (nesses segundos a tela fica menos nítida, com as cores mais opacas), o que indica que o mesmo estava sendo mantido prisioneiro em um lugar com pouca ou nenhuma iluminação. Sendo carregado por soldados, o ex-presidente é levado até um veículo que o levará para outro local, no trajeto o personagem é duramente tratado pelos soldados, construindo assim a representação da violência dos inimigos, os quais agem duramente no tratamento de um civil.

Estando Al-Fulani sob custódia, o jogador se verá privado de quase todas as ações que foram estabelecidas como integrantes da jogabilidade nas fases anteriores, assim impossibilidade de ação do personagem cria a noção de impotência no jogador, estando este restrito a simplesmente movimentar a câmera no decorrer da fase. Enquanto é levado do local A para o local B, Al-Fulani pode ver através das janelas do carro uma grande quantidade das tropas de Al-Asad em ação.

Os soldados de Al-Asad não entram em combate com nenhuma tropa regular, em contraponto, são representadas invadindo casas, matando civis desarmados em plena luz do dia, executando prisioneiros em um paredão e entrando em combate com tropas irregulares que, por não usarem nenhum uniforme ou equipamento tático, aparentam ser da resistência.

As ações tomadas pelo inimigo não ocorrem de maneira isolada e única, ocorrendo sequencial e simultaneamente sem um direcionamento do jogo para o jogador, sendo que o jogador, ao controlar a visão de Al-Fulani, possa ver algumas e deixar passar outras. Entendemos que essa irregularidade na narrativa incorporada, derivada da narrativa emergente, não se apresenta como pretensão de criar uma “meia narrativa”, mas, busca representar o caos instaurado pelas tropas de Al-Asad ao dominarem o país, bem como fortalecer a representação da violência dos inimigos que é vislumbrada e sentida pessoalmente por Al-Fulani.

FIGURA 18– Yasir Al-Fulani sendo levado como prisioneiro

Fonte: Captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007).

Imageticamente também a figura do inimigo (Al-Asad e suas tropas) será construída nesta missão. As tropas de Al-Asad aparecem quase que em todos os momentos com seu rosto coberto, por balaclavas (tocas com buracos nos olhos e boca) –um legi-signo para terroristas-, shemaghs (lenço) cobrindo o rosto – um legi-signo da visão dos ocidentais sobre a vestimenta do Oriente Médio (SAID, 2016 p. 381)-, e quando com o rosto a mostra, usando boinas e o shemagh no pescoço, da mesma maneira que Al-Asad é mostrado, ligando a imagem destes soldados com a dele.

Tal construção será retomada nas missões em que o jogador assume o papel do Sargento Paul Jackson, sem que haja alterações. Desse modo, os inimigos de Al-Fulani são também os “mesmos” inimigos de Jackson e das forças norte-americanas; em suma, são os inimigos do jogador.

Na Figura 19, podemos ver um soldado indo levantar Al-Fulani logo após tê-lo jogado ao chão, no lado direito, na construção, podemos ver uma bandeira vermelha com uma estrela e duas cimitarras cruzadas. A mesma bandeira apareceu, pela primeira vez, dentro do container com o artefato nuclear e aparece seguidamente durante o jogo e, embora em nenhum momento seja estabelecida como a bandeira do país, ao jogador é indicada como símbolo.

FIGURA 19 – Soldado de Al-Asad agredindo Al-Fulani



Fonte: Captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007).

Durante a campanha de Jackson, outros símbolos aparecem seguidamente nas paredes sem que haja alguma explicação ou indicação do que eles significam, como representados na Figura 20 e na Figura 21. O jogador ou jogadora são levados a uma identificação desses signos simplesmente pela construção recorrente destes em lugares específicos.

FIGURA 20 – Sargento Paul Jackson após invadir um prédio



Fonte: Captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007).

No centro da “Figura 20”, podemos ver um cartaz com um punho vermelho cerrado, sendo que a mão constitui-se como símbolo de poder em diversas sociedades e culturas no decorrer dos milênios (SILVA, 2020, p. 43). A partir do início do século XIX a figura do punho em riste se construiu como símbolo de resistência (SILVA, 2020, p. 53-54), juntamente com a imagem dos civis armados sendo mortos na missão “*The Coup*” o punho em riste, representa a existência de pelo menos um grupo que resiste à dominação de Al-Asad, embora, não seja capaz de derrotá-lo, sendo necessária a intervenção norte americana.

FIGURA 21 – Símbolos em um muro



Fonte: Captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007).

Além da bandeira, as boinas e os shemaghs (que poderiam ser confeccionados de qualquer cor) utilizados pelos inimigos tem a cor vermelha, que é apresentada neste jogo como um quali-signo do inimigo árabe, sendo que em nenhum outro grupo (russos, americanos, britânicos) existe a utilização de qualquer peça de roupa com a mesma cor. A preponderância da cor vermelha nas tropas de Al-Asad (e na vestimenta dele) apresenta-se como um sin-signo em *Call of Duty 4: Modern Warfare*. No entanto, nos jogos digitais, é comum – logo, um legi-signo- a utilização da cor vermelha para representar e separar os inimigos dos aliados.

Outro elemento que destoará dos demais é a cor do nome de Al-Asad, nas *cutscenes* ou no jogo, sempre que um personagem fala, seu nome aparece em verde para destacar suas

falas, o nome da Al-Asad aparece em vermelho. Enquanto Al-Fulani é levado no veículo, a voz de Al-Asad pode ser ouvida através de alto falantes, e em seu discurso ele diz:

Hoje, ressurgimos como uma nação, diante da traição e da corrupção!
 Todos nós confiamos nesse homem para levar nossa grande nação a uma nova era de prosperidade.
 Mas, como a nossa monarquia antes da Revolução, ele tem conspirado com o Ocidente apenas com interesse próprio no coração!
 O conluio gera escravidão! E não seremos escravizados!
 Chegou a hora de mostrar nossa verdadeira força. Eles subestimam nossa determinação. Vamos mostrar que não os tememos.
 Como um povo, libertaremos nossos irmãos do jugo da opressão estrangeira!
 Nossos exércitos são fortes e nossa causa é justa.
 Enquanto falo, nossos exércitos estão se aproximando de seus objetivos, pelos quais restauraremos a independência de uma nação que já foi grande.
 Nossa nobre cruzada começou.
 Assim como eles assolam nosso país, nós assolamos o deles.
 É assim que começa (ACTIVISION, 2007, tradução livre)⁴⁹.

Por meio do discurso de Al-Asad, podemos perceber quais seriam as principais motivações do golpe de estado, entre elas: um motivo de política interna, a ligação do governo com o “Ocidente”; e um de política externa e a opressão estrangeira, ambos, elementos presentes no grupo de países que Todorov identifica como tendo *ressentimento* pelas potências ocidentais (2010, p. 12-15).

Al-Asad evoca também o poderio do exército Oriental, e por meio deste poderio, pretende fazer uma guerra a sua “causa justa” ao iniciar essa “cruzada”. Tais conceitos são utilizados, de forma inversa, no discurso do Ocidente para com o Oriente, principalmente na Guerra ao Terror.

⁴⁹ Today, we rise again as one nation, in the face of betrayal and corruption!
 We all trusted this man to deliver our great nation into a new era of prosperity.
 But like our monarchy before the Revolution, he has been colluding with the West with only self interest at heart!
 Collusion breeds slavery! And we shall not be enslaved!
 The time has come to show our true strength. They underestimate our resolve. Let us show that we do not fear them.
 As one people, we shall free our brethren from the yoke of foreign oppression!
 Our armies are strong and our cause is just.
 As I speak, our armies are nearing their objectives, by which we will restore the independence of a once great nation.
 Our noble crusade has begun.
 Just as they lay waste to our country, we shall lay waste to theirs.
 This is how it begins (ACTIVISION, 2007)

FIGURA 22 – Kaled Al-Asad assassinando Al-Fulani

Fonte: Captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007).

Na Figura 22, o jogador assiste, através da visão da vítima, ao assassinato de Al-Fulani por Al-Asad. No fundo pode ser visto um homem que, no decorrer do jogo, é identificado como Imran Zakhaev (russo). Após a execução gravada do assassinato de Al-Fulani, nas próximas missões do jogo, os jogadores controlam o fuzileiro norte-americano Paul Jackson na invasão do “Oriente Médio”.

Além da crítica ao Ocidente e da promessa de desolação do território dos opressores estrangeiros, presentes no discurso de Al-Asad, não existe uma justificativa (política ou militar) para a invasão dos Estados Unidos ao “Oriente Médio”, pelo menos, não é apresentada na narrativa incorporada do jogo. Sendo assim, é construída a representação de que basta uma ameaça ao Ocidente, ou um golpe de Estado, para que os Estados Unidos da América tenham a liberdade de intervir em qualquer país no Oriente Médio.

O esvaziamento de representações de um partido ou grupo nos inimigos no Oriente Médio serve também para o fortalecimento de Al-Asad como um dos principais vilões do jogo. Assim, sendo este personagem uma figura central na construção de quem é o inimigo, as missões situadas neste campo de operações se darão pela busca e captura ou morte de Al-Asad.

FIGURA 23 – Invasão norte americana ao Oriente Médio

Fonte: Captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007).

Esse objetivo central da campanha norte-americana é retomado em todas as *cutscenes* e tido como objetivo (declarado pelo jogo ou não) nas missões do sargento Paul Jackson, logo a captura ou a morte de Al-Asad são apresentadas como únicas saídas para a finalização do conflito. Lembramos que, na época do lançamento do jogo (2007), os Estados Unidos ainda mantinham sua caçada à Osama Bin Laden. Assim, ao personagem Al-Asad pode ser feito o paralelo à construção de inimigos reais como Saddam Hussein ou Osama Bin Laden, dois dos quais os Estados Unidos da América construíram a imagem de vilões e empregaram uma caçada, visando acabar com a Guerra ao Terror (BANDEIRA, 2009, p. 636-638).

Podemos identificar na Figura 22 algumas residências do país não identificado, danificadas ou exalando fumaça. Após um ataque de mísseis, as primeiras tropas descerão ao solo e iniciarão a busca por Al-Asad, entre essas tropas, está o sargento Paul Jackson. Mesmo se tratando de um cenário urbano, na campanha de Jackson não aparecem civis, sendo que o único contato que o personagem tem é com os aliados e os inimigos.

Os confrontos ocorrerão principalmente nas ruas da cidade, sendo que poucos estabelecimentos podem ser adentrados. Já na primeira missão de Jackson, os soldados se veem avançando cada vez mais no território inimigo e, mesmo cumprindo todos os objetivos, não conseguem localizar Al-Asad.

FIGURA 24 – Ruas do Oriente Médio

Fonte: Captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007).

Ao descobrirem que as informações que tinham eram falsas, e que Al-Asad nunca esteve em nenhum dos prédios que eles procuraram, o sargento-mor Griggs exclama que a culpa é da inteligência militar. Neste ponto da narrativa, é apresentada a discussão sobre em quem recairia a culpa da incapacidade de se atingir os objetivos na guerra; no jogo fica claro que os fuzileiros realizaram todas as ações a eles pedidas por mais desafiantes que fossem; em contraponto, o erro viria da incapacidade dos serviços militares não envolvidos em combate, em auxiliar as tropas terrestres na guerra.

Na penúltima missão que o intérprete joga com o sargento Jackson, “*Shock and Awe*” (Choque e Terror⁵⁰), é revelado que foram encontrados artefatos nucleares na cidade e todas as tropas devem evacuar para um ponto seguro. Em retirada, dentro do helicóptero, o pelotão de Jackson avista um caça sendo abatido pelas forças inimigas, sendo que conseguem identificar que a piloto está viva.

Os soldados pedem permissão para pousar e ir ao resgate dos tripulantes da aeronave abatida. Mesmo sendo informados que podem não conseguir sair do raio de uma possível explosão nuclear, os soldados decidem “não deixar ninguém para trás”. Por fim, a bomba acaba explodindo, e o helicóptero em que Jackson se encontrava acaba por ser atingido pela explosão.

⁵⁰ Tática militar que prega o uso excessivo de força com intuito de desequilibrar o moral dos inimigos.

FIGURA 25 – Explosão de um artefato nuclear

Fonte: Captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007).

“[...] *Modern Warfare* resolve a grande controvérsia da guerra do Iraque: os inimigos do jogo não só possuem armas de destruição em massa como as utilizam, e um dos protagonistas vê seus efeitos devastadores antes de morrer” (FORNACIARI, 2016, p. 130). Ao ser detonada, a bomba nuclear se apresenta tanto como um paralelo narrativo (incorporado), ou seja, a ameaça nuclear era iminente na narrativa do jogo, tanto quanto um legi-signo das potencialidades da “Guerra Moderna”.

FIGURA 26 – Sargento Paul Jackson olhando para o cogumelo da explosão nuclear

Fonte: Captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007).

Na missão “*Aftermath*” (“Rescaldo”), o jogador controlará brevemente Paul Jackson, que sobrevive à queda do helicóptero, porém, instantes após, morre pelos ferimentos. Tanto na última fase de Jackson quanto na fase de Al-Fulani, o jogo não apresenta os sin-signos característicos dos jogos digitais, como por exemplo o *HUD* ou o nome da fase, a ausência destes signos, por si, caracteriza-se como uma nova construção simbólica, sendo que o jogador, nesses dois momentos, não controla um personagem de *videogame*, não está jogando, mas está “vivenciando” os momentos que antecedem a morte de um personagem.

Retornando à campanha britânica, o ataque ao cargueiro, os *SAS* devem se dirigir à Rússia para resgatar o informante que foi descoberto pelos ultranacionalistas. Mantendo contato com os legalistas, os soldados se encontram com o sargento Kamarov, que pede suporte tático para que suas tropas avancem.

FIGURA 27 – Soap mirando em um soldado russo



Fonte: Captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (ACTIVISION, 2007).

Nesse primeiro diálogo, Kamarov pede ajuda para vencer o mais rápido possível os ultranacionalistas, pois seus mísseis estariam matando civis inocentes. Em outros momentos da narrativa da campanha britânica, os legalistas comentam o fato de os ultranacionalistas estarem cometendo crimes de guerra.

Diferente da fase em que o jogador controla Al-Fulani, na campanha britânica é visto somente uma vez as tropas inimigas hostilizarem um civil, conforme Figura 27. Entretanto, mesmo com a repetição da ideia de que os ultranacionalistas estejam atacando a população,

não existe uma confirmação ou demonstração desses atos, como se apresentam a das tropas de Al-Asad.

Após resgatar o informante, Nikolai é descoberto que ele tem informações sobre Al-Asad, e que este não morreu na explosão e ainda está recebendo apoio dos russos, estando escondido em uma casa segura. Assim, mesmo que com objetivos primários diferentes, os interesses das potências ocidentais (aqui representadas pelo Reino Unido e Estados Unidos da América) encontram-se.

Em outro nível podemos interpretar que, sendo a paz o objetivo principal das potências ocidentais, seria comum que aqueles que por ventura tentem desestabilizá-la sejam inimigos tidos como inimigos naturais do “bloco ocidental”.

FIGURA 28 – Soldados russos do partido ultranacionalista



Fonte: Captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (ACTIVISION, 2007).

As tropas SAS encontram e capturam Khaled Al-Asad no Azerbaijão, submetendo-o à tortura para descobrir com quem ele estava comprando as armas. A tortura mostra-se ineficiente, pois as informações que os soldados necessitam são extraídas do celular de Al-Asad, o qual é executado pelo Capitão Price após atingir seu objetivo.

FIGURA 29 – Capitão Price executa Al-Asad após o ter torturado



Fonte: Captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (ACTIVISION, 2007).

Ao atender o telefone, Price reconhece que quem está do outro lado da linha é Imran Zakhaev, um vendedor de armas russo. Price reconhece a voz de Zakhaev, pois o capitão havia sido incumbido de assassiná-lo durante a guerra fria, sendo que o russo contrabandeava armas desde aquela época.

Assim, mesmo com a morte de Al-Asad de imediato, o papel da personificação do inimigo do Ocidente é tomado por Zakhaev, sendo que não só ele é russo, mas representa que os mesmos russos que eram inimigos do Ocidente na Guerra Fria são os inimigos agora.

FIGURA 30 – Imran Zakhaev



Fonte: Captura de tela em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (ACTIVISION, 2007).

O papel de Zakhaev (e dos russos) como patrocinadores do regime da Al-Asad representa que mesmo tendo o desejo de retaliação contra o Ocidente, o Oriente necessita de ajuda externa para consegui-lo. Assim, o conflito é flexionado para a perseguição aos ultranacionalistas russos, e as forças britânicas e norte-americanas se unem em uma operação conjunta para derrotá-los. “Nossos chamados líderes nos prostituíram para o Ocidente... destruíram nossa cultura... nossa economia... nossa honra...”⁵¹, tais palavras são ditas por Zakhaev após ter seu filho ter se suicidado para não ser capturado.

A partir deste ponto, Zakhaev e os ultranacionalistas russos deixam de ser patrocinadores do Terror e tornam-se agentes dele. Sendo que como retaliação Zakhaev decidiu atacar o Ocidente com mísseis nucleares.

Mesmo sabendo que estão na Rússia tropas britânicas e norte-americanas, os mísseis lançados por Zakhaev em retaliação ao “Ocidente” destinam-se somente à costa Leste dos Estados Unidos, país que é colocado como símbolo deste conceito. Assim, enquanto o Oriente Médio é representado com inexatidão e generalização, o Ocidente tem uma forma muito clara, trata-se basicamente dos valores estabelecidos pelos Estados Unidos da América.

No controle de MacTavish, o jogador consegue desabilitar os mísseis, e após uma perseguição, o jogo termina com quase todos os *NPC's* feridos ou mortos, porém mataram Zakhaev e garantiram a paz.

TABELA 3 – Lista das missões de *Call of Duty 4: Modern Warfare*⁵²

<p>F.N.G Credenhill, Reino Unido Sargento “Soap” MacTavish – 22º Regimento SAS do Reino Unido Disponível em:</p>
<p>Crew Expendable Dia 01 - 01:23 Algum lugar perto do Estreito de Bering Sargento “Soap” MacTavish – 22º Regimento SAS do Reino Unido Disponível em:</p>
<p>The Coup⁵³ Horário não identificado Local não identificado Yasir Al-Fulani – Presidente deposto Disponível em:</p>

⁵¹“Our so-called leaders prostituted us to the West... destroyed our culture... our economics... our honor ...”,

⁵² O jogo está disponível para ser visto por completo no youtube. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=gkAu0cr0zdE&list=PLroXZ2bQT0V3iCy11CfavbKgI32VDCWwX>. Acesso em: 28 de Julho de 2020.

⁵³ O nome da missão não aparece na campanha, somente no menu após terminá-la.

<p>Blackout Dia 02 - 01:31 Cáucaso, Rússia Sargento “Soap” MacTavish – 22º Regimento SAS do Reino Unido Disponível em:</p>
<p>Charlie Don’t Surf Dia 02 - 13:45 Local não identificado Sargento Paul Jackson – 1º Companhia de Reconhecimento do Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos Disponível em:</p>
<p>The Bog Dia 03 - 05:00 Local não identificado Sargento Paul Jackson – 1º Companhia de Reconhecimento do Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos Disponível em:</p>
<p>Hunted Dia 02 – 03:02 Oeste da Rússia Sargento “Soap” MacTavish – 22º Regimento SAS do Reino Unido Disponível em:</p>
<p>Death From Above Dia 02 – 04:20 Oeste da Rússia Operador de imagem termal AC-130H Spectre Disponível em:</p>
<p>War Pig Dia 03 – 16:30 Local não identificado Sargento Paul Jackson – 1º Companhia de Reconhecimento do Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos Disponível em:</p>
<p>Shock And Awe Dia 03 – 18:00 Local não identificado Sargento Paul Jackson – 1º Companhia de Reconhecimento do Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos Disponível em:</p>
<p>Aftermath⁵⁴ Horário não identificado Local não identificado Sargento Paul Jackson – 1º Companhia de Reconhecimento do Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos Disponível em:</p>
<p>Safehouse Dia 04 – 02:00 Norte do Azerbaijão</p>

⁵⁴ O nome da missão não aparece na campanha, somente no menu após terminá-la.

Sargento “Soap” MacTavish – 22º Regimento SAS do Reino Unido Disponível em:
All Ghillied Up Passado (estimamos se tratar da década de 1990) Pripyat, Ucrânia Tenente Price – 22º Regimento SAS do Reino Unido Disponível em:
One Shot, One Kill Passado (estimamos se tratar da década de 1990) Pripyat, Ucrânia Tenente Price – 22º Regimento SAS do Reino Unido Disponível em:
Heat Dia 04 – 09:40 Norte do Azerbaijão Sargento “Soap” MacTavish – 22º Regimento SAS do Reino Unido Disponível em:
The Sins of The Father Dia 05 – 06:34 Sul da Rússia Sargento “Soap” MacTavish – 22º Regimento SAS do Reino Unido Disponível em:
Ultimatum Dia 06 – 06:19 Montes Altai, Rússia Sargento “Soap” MacTavish – 22º Regimento SAS do Reino Unido Disponível em:
All In Dia 06 – 07:16 Montes Altai, Rússia Sargento “Soap” MacTavish – 22º Regimento SAS do Reino Unido Disponível em:
No Fighting In The War Room Dia 06 – 07:35 Montes Altai, Rússia Sargento “Soap” MacTavish – 22º Regimento SAS do Reino Unido Disponível em:
Game Over Dia 08 – 08:25 Montes Altai, Rússia Sargento “Soap” MacTavish – 22º Regimento SAS do Reino Unido Disponível em:

Fonte: Tabela criada a partir do menu do jogo.

3.2 Medal of Honor e luta contra o Talibã

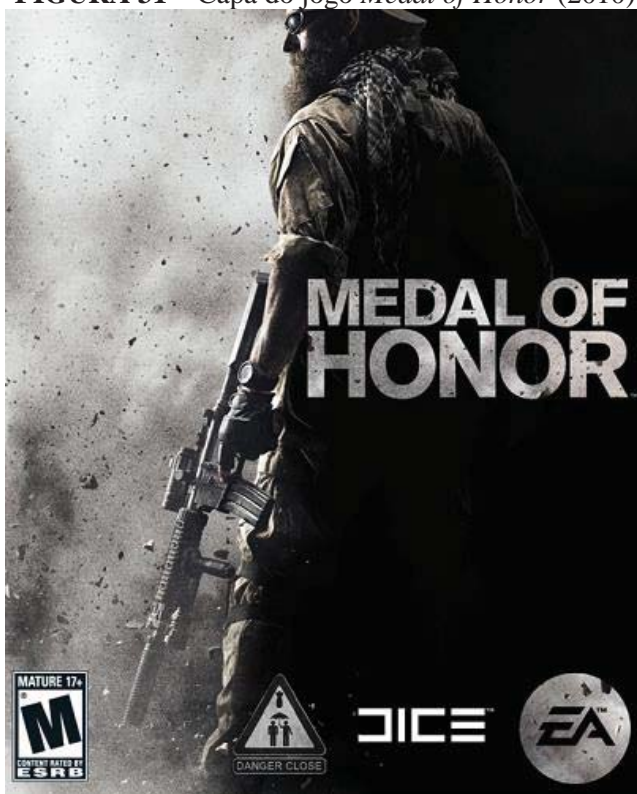
Como já discutimos anteriormente, a franquia de jogos digitais *Medal of Honor* é uma das pioneiras do gênero de *FPS*, assim como uma das mais famosas do mercado de jogos

digitais. Em 2010, produzido pela Danger Close (em parceria com a DICE) e distribuído pela *Electronic Arts*, era lançado o jogo *Medal of Honor*.

O primeiro jogo da franquia foi lançado em 1999, e todos os lançamentos que se seguiram apresentavam um subtítulo que tinha relação com a narrativa de cada jogo específico⁵⁵. No entanto, ao não apresentar nenhum subtítulo, o lançamento de 2010 representa que a mudança de paradigma da guerra, por si só, é um signo para a reestruturação da franquia que recebe um *reboot*⁵⁶.

A Figura 30 apresenta a capa do jogo e, assim como na capa de *COD MW*, o elemento central é um soldado, neste caso, basicamente o único elemento da imagem é o soldado segurando sua arma. É possível identificar que a arma na mão do soldado trata-se de um equipamento contemporâneo, logo ligando o soldado à “Guerra Moderna”.

FIGURA 31 – Capa do jogo *Medal of Honor* (2010)



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Medal_of_Honor_\(jogo_eletr%C3%B4nico_de_2010\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Medal_of_Honor_(jogo_eletr%C3%B4nico_de_2010))

Mesmo estando parcialmente iluminado, podemos perceber que soldado está com um boné, óculos escuros e um *shemagh* no pescoço, também apresentando uma volumosa barba.

⁵⁵ Como por exemplo: “*Rising Sun*” (teatro de operações do Pacífico), “*Airborne*” (focado nas tropas de paraquedistas norte-americanas); lembrando que até 2010, todos os títulos da franquia tinham como objeto a Segunda Guerra Mundial.

⁵⁶ Termo comumente utilizado no mundo dos jogos digitais, que explica quando uma franquia é reiniciada, reestruturando sua narrativa, jogabilidade etc.

O soldado apresentado na capa de *Medal of Honor* difere do apresentado na capa de *COD MW*, exceto pela arma, pois ele não está com um equipamento convencional de um militar.

Na loja virtual *Steam*⁵⁷, a definição do jogo é bastante sucinta e clara: “Esta é uma nova guerra. Há um novo guerreiro. Ele é Tier 1.”⁵⁸. Por meio dessa breve definição, é possível entendermos que o soldado, ou como apresentado, o “guerreiro”, na Figura 29, diferencia-se de um soldado comum, sendo um Tier 1, ou seja, membro de um esquadrão de elite das forças armadas norte-americanas (SOF, 2019).

Ainda assim, o personagem apresentado não é o protagonista do jogo, sendo ele um dos *NPC's* chamado “*Dusty*”. Os jogadores terão controle de basicamente três personagens, os soldados “*Rabbit*” e “*Deuce*” (codinomes), ambos membros da tropa de elite *AFO*⁵⁹ (*Advanced Force Operations*), Força de Operações Avançadas, e do Especialista Dante Adams do 1º Batalhão do 75º Regimento Ranger.

Respeitando os signos internos à franquia, objetivando “legitimar” seu discurso, *Medal of Honor* construirá um jogo “histórico”, baseando sua narrativa na Invasão norte-americana ao Afeganistão, após o 11 de setembro, especialmente, na Operação Anaconda, que buscava perseguir os *mujahidin* nas montanhas afegãs (SANTOS, 2014, p. 1993-1995).

O jogo inicia com uma citação, um poema escrito sobre os soldados mortos na Primeira Guerra Mundial: “Eles não envelhecerão, como nós que fomos deixados envelhecer. A idade não os cansará, nem os anos os condenará. Ao pôr do sol e pela manhã lembraremos deles. Laurence Binyon. ‘Pelos Caídos’”⁶⁰ (*ELETRONIC ARTS, 2010*).

Na primeira *cutscene* do jogo, podemos ver a Terra do espaço, enquanto diversos satélites circundam-na, diversas conversas em árabe são ouvidas, enquanto operadores de rádio conversam sobre o que seriam os códigos ditos nas mensagens; a partir de certo momento é possível ouvir palavras e frases soltas como por exemplo: “uma terça feira ensolarada”, “uma bela manhã na ‘Big Apple’”, “acidente aéreo”, “Al-Qaeda”.

O jogo, portanto, subentende que o jogador tenha conhecimento prévio dessas informações, ou faça as conexões, para entender que, mesmo sem falar diretamente, a narrativa está tomando como ponto de partida, os ataques terroristas do 11 de setembro de 2001.

⁵⁷ https://store.steampowered.com/app/47790/Medal_of_Honor/

⁵⁸ “This is a new war. There is a new warrior. He is Tier 1.”

⁵⁹ Utilizada em operações que reúnem membros das forças especiais do exército norte americano, *Delta Force* e da marinha *SEAL (Sea Air and Land)*.

⁶⁰ “They shall not grow old, as we that are left grow old. Age shall not weary them, nor the years condemn. At the going down of the sun and in the morning, we will remember them. Laurence Binyon, ‘For The Fallen’.

Na primeira missão, os membros da *AFO* estão adentrando a cidade de Gardez no Afeganistão para se encontrar com um informante chamado Tariq, os soldados de Tariq informam que os talibãs fugiram da cidade. O fato de Tariq ter homens armados demonstra a fragmentação e instabilidade da região, sendo que o domínio efetivo da cidade não se dá ao exército americano ou ao governo afegão, mas a um morador da cidade.

FIGURA 32 – Pastor de cabras atravessando a rua



Fonte: Captura de tela em *Medal of Honor* (ELECTRONIC ARTS, 2007).

Ao adentrarem com os veículos na cidade os *NPC's* alertam para ficarem preparados para qualquer movimentação, pois o inimigo pode vir de qualquer lado, e a cidade está “muito quieta”. Na Figura 32, podemos ver um pastor de cabras, o qual para em frente ao veículo, com as luzes dos faróis incidindo diretamente sobre ele.

Após serem emboscados, os soldados devem abrir caminho pela cidade e achar Tariq. Comparando a Figura 32 à Figura 33, podemos perceber como os inimigos se “parecem” com o pastor de cabras.

FIGURA 33 – Rabbit mirando em um inimigo

Fonte: Captura de tela em *Medal of Honor* (ELETRONIC ARTS, 2007).

Ao analisarmos a Figura 34, podemos notar dois soldados afegãos lutando ao lado das tropas americanas. Ao relacionarmos essa imagem às Figura 33 e Figura 32, podemos notar que a indistinção entre os afegãos se apresenta até mesmo nas tropas aliadas ao exército norte-americano, sendo que essas não se diferenciam dos talibãs e dos civis em nenhum aspecto imagético.

FIGURA 34 – Invasão ao aeroporto de Bagram

Fonte: Captura de tela em *Medal of Honor* (ELETRONIC ARTS, 2007).

Assim, é representada a negação da individualidade imagética dos *NPCs* afegãos em detrimento de uma representação coletiva (SAID, 2016, p. 383), elemento que se une à generalização e ao entendimento de que, no Afeganistão, qualquer pessoa é um inimigo em potencial, qualquer um pode ser um talibã, não sendo possível distinguir os civis dos terroristas. Tal pensamento foi o motivador para a prisão indiscriminada e prática de tortura na prisão de Abu Ghraib.

Ao serem atacados, os soldados se questionam se Tariq está trabalhando com os talibãs contra os Estados Unidos. A dúvida acerca da “lealdade” de seu suposto aliado, indica a ideia de que, embora as forças americanas lutem para a libertação do Afeganistão, as lideranças locais estejam sempre buscando benefício próprio, ao se colocarem hora ao lado das forças talibãs, hora ao lado dos Estados Unidos.

Não localizando Tariq, e sem saber se ele está ao lado dos Talibãs ou foi feito prisioneiro por eles, Rabbit e seus companheiros entram em combate contra os diversos inimigos pelas ruas de Gardez. Ao localizarem Tariq, descobrem que ele havia sido capturado pelos talibãs, que estavam recebendo auxílio de tropas chechenas.

Em *Call of Duty*, a representação dos inimigos se dá pela construção deles como partícipes de entidades militares nacionais, logo a “Guerra Moderna” é apresentada naquele jogo de maneira simétrica (SANTOS, 2014, p. 194) identifica que, em *Medal of Honor*, a guerra assimétrica (ou de guerrilha) dá o tom da jogabilidade e serve de reforço à narrativa construída sobre os afegãos.

As tropas chechenas são apresentadas como sendo da “elite” dos inimigos, pois conforme um dos *NPCs* “Esses caras não são os estúpidos *mujih*⁶¹”⁶², por isso aparecem em poucas missões do jogo, sendo que a maioria dos combates são com as forças talibãs (ir)regulares. Assim, os inimigos apresentados com uniforme militar (chechenos) são apresentados como sendo inimigos que o jogador deve temer, em contraponto aos talibãs que só representam ameaça ao utilizar a guerra de guerrilha como elemento combativo.

Após estar em um local seguro, Tariq agradece os norte-americanos e explica a situação: “Isso é o Talibã. Eles têm espiões em todos os lugares. Eles pegam tudo e deixam apenas dor. Por favor. Vocês... vocês devem achá-los. Achem-nos e matem todos eles.”⁶³ (ELECTRONIC ARTS, 2010).

⁶¹ Abreviação de *mujihadin* (aquele que faz *Jihad*)

⁶² “These guys aren’t stupid mujih”

⁶³ “This is the Taliban. They have spies everywhere. They took everything and left only hurt. Please. You... you must find them. Find them and Kill them all.”⁶³ (ELECTRONIC ARTS, 2010).

FIGURA 35 – Soldados tentando fugir de uma armadilha

Fonte: Captura de tela em *Medal of Honor* (ELETRONIC ARTS, 2007).

Mesmo já estabelecido na narrativa que os atentados do 11 de setembro levaram as tropas americanas ao Afeganistão (Guerra ao Terror), a fala de Tariq, constrói uma justificativa para tal ato, legitimando a ação intervencionista norte-americana. O discurso assume, portanto, uma conotação que não é simplesmente individual, mas coletiva; ao falar, Tariq dá voz a todos os afegãos que querem a liberdade perante os talibãs.

Tariq informa os soldados americanos que os talibãs estão fugindo do Afeganistão em direção ao Paquistão, pelas montanhas do Vale Shahikot, e que estão em número muito maior do que a inteligência americana estima.

Sendo os talibãs simbolizados como inimigos, o pedido dos afegãos (sob a voz de Tariq) e sua participação nos ataques terroristas do 11 de setembro, mostram-se como justificativas suficientes para as ações militares contra eles. Assim, não é explorado o lado político do Talibã, seu domínio no Afeganistão após a guerra contra as forças soviéticas ou a ligação dos Estados Unidos com o patrocínio ao Talibã e aos *mujahidin*.

FIGURA 36 – Tariq após ser salvo pela *Delta Force*



Fonte: Captura de tela em *Medal of Honor (ELETRONIC ARTS, 2007)*.

Não existe, portanto, na narrativa de *Medal of Honor*, uma representação das motivações políticas ou militares dos inimigos, os quais são construídos, representados por atos anteriores à narrativa emergente, ao jogador, portanto, durante a narrativa emergente cabe apenas a ação de eliminá-los, sem que sejam gerados questionamentos a essa situação.

Na narrativa incorporada por outro lado, nas relações entre os próprios norte-americanos é gerada uma situação de conflito. As tensões são criadas na sala de operações do comando das forças americanas, sendo os principais envolvidos o general Flagg e o Coronel Drucker.

O contato entre os dois personagens dá-se por chamadas de vídeo: o coronel Drucker informa ao general que, por meio de informações obtidas pelas tropas *AFO*, a quantidade de soldados inimigos no vale pode superar mil combatentes. Drucker indica que, para salvar a vida de soldados americanos, devem ser realizados bombardeios às montanhas afegãs.

O general Flagg, por outro lado, mostra-se inflexível quanto as suas convicções. E afirma que conforme inteligência prévia, o número de inimigos não deve ser tão alto, assim acredita que a opção que trará resultados rápidos é mandar os fuzileiros ao vale. Assim, é estabelecido que, para o coronel, o que importa é a vida de “seus” soldados, enquanto que, para o general, é a vitória a qualquer custo.

FIGURA 37 – General Flagg

Fonte: Captura de tela em *Medal of Honor* (ELETRONIC ARTS, 2007).

Mesmo sendo membros das forças armadas, as personas de Drucker e Flagg são apresentadas de maneiras distintas. Podemos ver na Figura 37 que, exceto pela sua patente, Flagg é representado como um civil, estando de camisa e gravata, segurando uma xícara em uma sala com uma secretária. Ao fundo da imagem, podemos ver uma paisagem com árvores, prédios e o mar.

O coronel Drucker, por outro lado está em uma sala de operações, vestindo seu uniforme militar, ao seu redor, vários operadores estão comunicando-se com as tropas em apoio.

FIGURA 38 – Coronel Drucker

Fonte: Captura de tela em *Medal of Honor* (ELETRONIC ARTS, 2007).

Por estarem conversando através de uma chamada de vídeo, o jogo indica que Drucker encontra-se no “campo de batalha”, enquanto Flagg está nos Estados Unidos. Percebemos, portanto, que a distância entre os personagens não é só física (sendo que um está em contato com as tropas, no campo de batalha, enquanto o outro está em segurança), mas também ideológica, enquanto um é um soldado, o outro é um “burocrata”.

Em uma de suas discussões com Drucker, buscando evitar a fuga de possíveis talibãs, Flagg ordena que um avião bombardeiro AC-130H Spectre ataque um comboio não identificado. Através de comunicações, é informado que o comboio carregava tropas afegãs aliadas aos Estados Unidos, sem apresentar nenhum remorso, Flagg ordena que os fuzileiros sejam mandados a Shahikot.

No início da Guerra do Iraque, setenta e oito por cento da população branca apoiava o intervencionismo dos Estados Unidos naquele país, enquanto na população negra, o apoio era de somente vinte e nove por cento (ADAMS, 2003). A baixa aprovação da guerra pela população negra dos Estados Unidos é refletida também na porcentagem etnográfica das forças armadas norte americanas, sendo que somente vinte e seis por cento do contingente militar é negro (ADAMS, 2003). Tal número decaí ainda mais conforme aumentam-se as patentes militares, sendo que hoje, entre os noventa e seis coronéis de brigada (mesma patente de Drucker), somente dois são negros (BROOK, 2020).

Deste modo, ao representar Drucker (um personagem central na narrativa de Medal of Honor) como um oficial negro, constrói-se um símbolo de representatividade para com o público que se identifica com ele, da mesma maneira que demonstra uma paridade que se apresenta como inverossímil na realidade das forças armadas dos Estados Unidos.

As duas primeiras missões “*First In*” e “*Breaking Bagram*” (“Invadindo Bagram”) localizam-se em uma cidade e um aeroporto, respectivamente, as demais tem como localização as montanhas afegãs.

Ao assumir o controle do Especialista Dante Adams, o jogador pode perceber como as ações de Flagg são desastrosas. Não dando ouvidos a Drucker, o envio aerotransportado dos *Rangers* americanos, mostra-se uma carnificina, sendo que são enviados a uma região desconhecida e sendo atacados de todos os lados pelas forças talibãs.

Buscando salvar a vida de seus soldados, Drucker ordena que as tropas *AFO* auxiliem no apoio a elas, o qual será dado por meio de bombardeios. Assim, ao assumir o papel de um soldado comum, o jogador é colocado em uma situação de caótica de combate, com tiros e explosões de todos os lados.

TABELA 4 – Lista das missões de *Medal of Honor (2010)*⁶⁴

<p>First In 0320 Gardez, Afeganistão “Rabbit” AFO Neptune</p>
<p>Breaking Bagram 0837 Aeroporto de Bagram, Afeganistão “Rabbit” AFO Neptune</p>
<p>Running With Wolves 0323 Gardez, Grid 15501000 “Deuce” AFO Wolfpack</p>
<p>Dorothy’s a Bitch 0438 Vale Shahikot, GRID19009210 “Rabbit” AFO Neptune</p>
<p>Belly of the Beast 1310 Vale Shahikot, Grid 17809020 Especialista Dante Adams – 1º Batalhão do 75º Regimento Ranger</p>
<p>Gunfighters 1514 Vale Shahikot, Grid 15109160 Capitão Brad “Hawk” Hawkins 1º Batalhão do 2º Regimento de Aviação</p>
<p>Friends From Afar 1725 Gardez, Grid 28509540 “Deuce” AFO Wolfpack</p>
<p>Compromised 1800 Vale Shahikot, GRID 20508890 “Rabbit” AFO Neptune</p>
<p>Neptune’s Nest 0015 Takur Ghar, GRID 20108890 “Rabbit” AFO Neptune</p>
<p>Rescue the Rescuers 0732 Takur Ghar, Grid 20508890 Especialista Dante Adams – 1º Batalhão do 75º Regimento Ranger</p>

Fonte: Tabela criada a partir do menu do jogo.

⁶⁴ O jogo está disponível para ser visto por completo no youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cwznHnMQtaE&list=PLD66F352E84B4E9B6>. Acesso em: 28 de Julho de 2020.

Em meio aos intensos combates em Shahikot, as tropas *AFO* conseguem auxiliar os fuzileiros e matar o número máximo possível de inimigos. Assim, a ação das tropas especiais mostra-se mais eficaz que das tropas regulares, dando continuidade à ideia que vende o jogo: a guerra mudou, os soldados também mudaram.

Assim como o pelotão de Jackson em *Call of Duty* (*ACTIVION, 2007*), Rabbit e um de seus companheiros pulam do helicóptero para ir ao resgate de uma equipe *AFO* que estava sendo atacada (ninguém fica para trás), contrariando as ordens de Flagg de retornarem para a base. Drucker, por outro lado, diz compreender o ato dos *SEAL*, entendendo que proteger seus companheiros é uma atitude “natural” de um soldado.

Na última missão, Rabbit é ferido mortalmente e durante uma *cutscene*, enquanto esperam o resgate, os soldados veem o protagonista morrer. O fim do jogo se dá quando as tropas conseguem atingir seu objetivo, sair de Shahikot e recuar para uma posição segura.

FIGURA 39 – Residências afegãs nas montanhas



Fonte: Captura de tela em *Medal of Honor* (*ELETRONIC ARTS, 2007*).

Embora as franquias de *FPS* tenham alterado seus objetos, elas continuaram a se utilizar dos signos já estabelecidos em seus jogos para manter suas narrativas (SANTOS, 2014, p. 203). Assim, *Medal of Honor* mantém o discurso de valorização ao soldado, que podemos perceber pelo epílogo do jogo.

Aos nossos irmãos, do passado e presente -

Esta é uma dedicatória aos militares americanos. Uma dedicatória à dívida que temos aos guerreiros perdidos e a todas as nossas forças militares que continuam a defender a liberdade em todo o mundo. Homens e mulheres que serviram honrosamente ao longo da história de nossa nação - que permaneceram e continuam firmes diante de um inimigo determinado e os derrotam com disciplina inabalável.

A maioria dos americanos não sabe como é a experiência da comunidade das Forças de Operações Especiais. Eles não sabem o que esses guerreiros enfrentam em combate, nem entendem o altruísmo e o amor dos irmãos ao lado deles. Os homens desta comunidade levam a luta para o inimigo, se envolvem agressivamente e mantêm sua posição.

Nascidos em um tecido diferente, esses homens poderiam ter escolhido uma vida de prosperidade e perseguir todas as oportunidades oferecidas por nossa grande nação. Dando vida à medida que a vivem, optaram por deixar essas atividades para trás e se dedicar a um chamado mais elevado, vivendo com propósito indomável, por verdades simples - Fraternidade. Honra. Sacrifício. Palavras moldadas em seu caráter, exemplificadas por suas ações.

É a hora final deles que celebramos - nossos irmãos caídos que iluminam os maiores atributos de homens dedicados. Com seu sacrifício, nascem lendas e viverão como exemplos para inspirar os heróis que levarão nossa nação à vitória nos próximos anos; deixando nossos pais fundadores orgulhosos e agindo como uma promessa para a próxima geração da América.

Isso para nossos irmãos caídos. Vocês serão honrados na história da nossa comunidade como os maiores heróis. Como homens que carregam os fardos de nossa nação, vocês permanecerão como faróis para nossos ideais heróicos. Ensinados a serem orgulhosos e inflexíveis no fracasso e humildes no sucesso, não há exemplos maiores do que esta nação representa e do qual ela é construída - o ideal de serviço ao país e a outros.

À nossa comunidade e a todos que usam o uniforme - Obrigado por seu serviço à nação.

E àqueles que estão nesta hora na luta que mantêm nossos inimigos acordados à noite.

(*ELETRONIC ARTS, 2010*, grifos nossos, tradução livre).⁶⁵

⁶⁵To our brothers, past and present -

This is a dedication to America's servicemen. A dedication to the debt we owe to Warriors lost and to all of our military forces who continue to defend **freedom around the world**. Men and women who have honorably served throughout our nation's history - who stood and continue to stand fast in the face of a determined enemy and defeat them with unwavering discipline.

Most Americans do not know what our Special Operations Forces community experience. They do not know what these Warriors endure in combat, nor do they understand the **selflessness and love of the brothers beside them**. Men within this community bring the fight to the enemy, engage aggressively and stand their ground.

Born unto a different cloth, these men could have chosen a life of prosperity and chase every opportunity afforded by our great nation. Giving life as they live it, they chose to leave these pursuits behind and devote themselves instead to a higher calling living with indomitable purpose, by simple truths - Brotherhood. Honor. Sacrifice. Words molded into their character, exemplified by their actions.

It is their final hour we celebrate - **our fallen brothers** who shine a light on the greatest attributes of dedicated men. With their sacrifice, legends are born and will live as examples to inspire the heroes that will lead our nation to victory in the years ahead; making our **founding fathers** proud and acting as a promise to America's next generation.

This to our fallen brothers. You will be honored in our community's history as the greatest heroes. As men who shouldered our nation's burdens, you will remain as beacons for our heroic ideals. Taught to be proud and unbending in failure and humble in success, there are no greater examples for which this nation stands for and of which this nation is built from - the ideal of service to country and to others.

To our community and all who wear the uniform - Thank you for your service to the nation.

A citação inicial no jogo, de Laurence Binyon, fala sobre os soldados caídos, por isso a morte de Rabbit une-se à mensagem do epílogo na construção da narrativa de valorização dos soldados que morrem cumprindo o dever. Nesse ponto, o jogo busca distanciar-se de sua identificação como um bem simbólico da mídia de comunicação de massa para se colocar como um elemento de valorização social dos soldados que, conforme sua narrativa, carregam as qualidades fundamentais da sociedade (norte-americana).

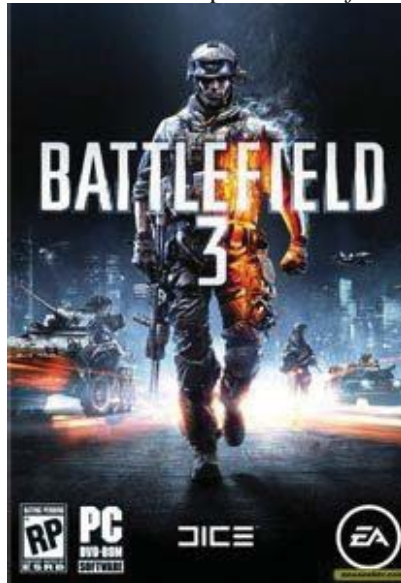
Tanto a distinção entre as personalidades de Flagg e Drucker, quanto o texto final do jogo, buscam representar uma característica dos soldados: eles são diferentes dos civis. Ao citar que as forças norte-americanas estão lutando pela “liberdade ao redor do mundo” e “deixando os pais fundadores orgulhosos”, podemos identificar como a construção do Destino Manifesto se estabelece.

3.3 *Battlefield 3* e o terrorismo internacional

No ano de 2011, foi lançado o jogo digital *Battlefield 3* (ELECTRONIC ARTS, 2011), produzido pela DICE e distribuído pela Electronic Arts. Durante a campanha, o jogador acompanhará a história do sargento do 1º Batalhão de Reconhecimento do Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos, Henry Blackburn.

Diferente dos outros dois jogos por nós analisados, em *Battlefield 3*, é construída a representação imagética do soldado *Blackburn*. Durante a narrativa emergente, o jogo segue as características dos legi-signos dos FPS, com um protagonista mudo, entretanto, nas *cutscenes*, podemos ver o personagem Blackburn interagindo com outros personagens.

And, to those in this hour who are in the fight and keep our enemies awake at night (ELECTRONIC ARTS, 2010, grifos nossos).

FIGURA 40 – Capa de *Battlefield 3*

Fonte: <https://www.comparegames.com.br/pc/battlefield-3>

Ao iniciar o jogo, o jogador está controlando um personagem não identificado correndo pelas ruas de Nova Iorque, pula em um trem em movimento e, ao invadi-lo, deve enfrentar os terroristas (identificados assim pelo uso de balaclavas e pelo discurso do líder de que “Ninguém neste lugar vil é inocente, ninguém! Tudo e todos irão queimar!”⁶⁶). Após matar diversos inimigos, o personagem é rendido, e o jogo volta oito horas antes desse acontecimento.

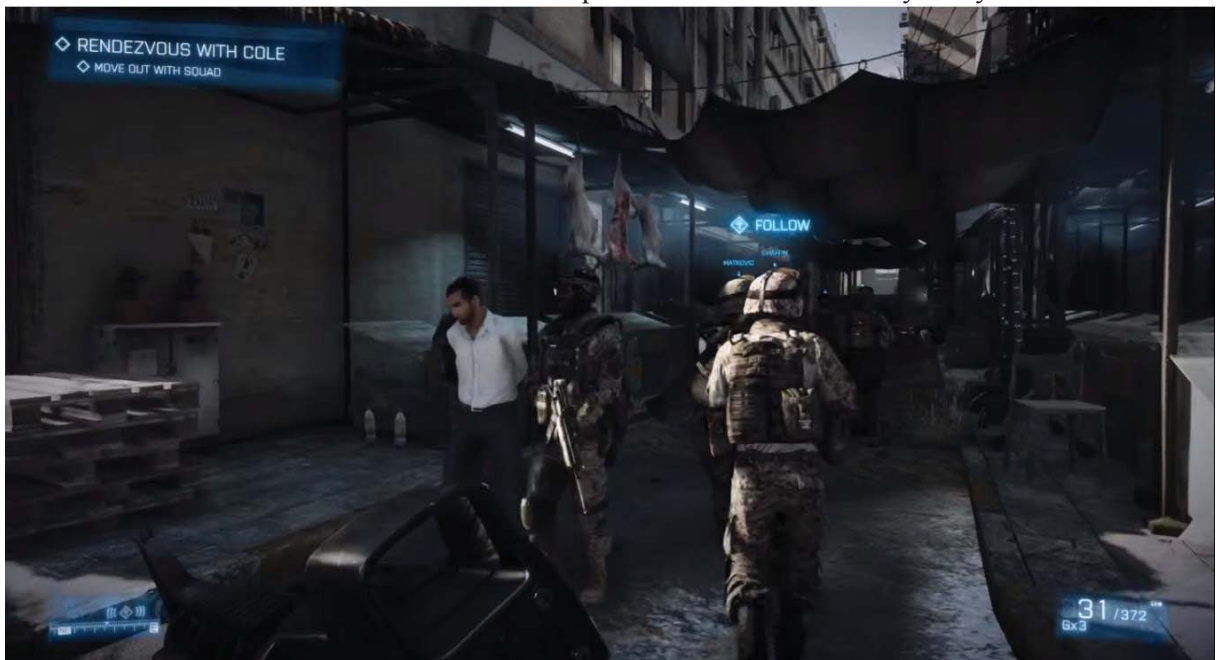
FIGURA 41 - Sargento Blackburn sendo interrogado por dois homens

Fonte: Captura de tela em *Battlefield 3* (ELECTRONIC ARTS, 2011).

⁶⁶ “No one in this vile place is innocent, no one! Everything and everyone will burn!”

Conforme a Figura 38, em uma *cutscene*, vemos dois homens entrar em uma sala e começar o interrogatório do sargento Blackburn. O protagonista está detido, pois alega ter informações de um ataque terrorista à Nova Iorque que acontecerá naquele mesmo dia. Os interrogadores afirmam que a história do sargento está cheia de “buracos”, e ele deve esclarecê-los. Assim, a narrativa emergente dá-se quase que toda através de *flashbacks* de Blackburn, que tenta convencer os interrogadores sobre o ataque aos Estados Unidos.

FIGURA 42 – Blackburn e seu pelotão nas ruas de Al Sulaymaniyah



Fonte: Captura de tela em *Battlefield 3* (ELETRONIC ARTS, 2011).

O conflito entre Blackburn e o interrogadores estabelece-se de maneira análoga à narrativa de *Medal of Honor*, sendo que de um lado temos um soldado com uma visão de mundo em contraponto a um civil (aqui no caso, dois civis).

A narrativa de Blackburn inicia nove meses antes de sua detenção, o sargento e seu pelotão estão deslocando-se em um veículo militar, na cidade de Al Sulaymaniyah no Iraque. Pela conversa dos *NPCs*, o jogador entende que as forças americanas estão na região, na tentativa de controlar o avanço do grupo terrorista *PLR* (*People's Liberation and Resistance*), Liberação e Resistência do Povo em uma tradução livre, que está avançando sobre o Iraque a partir do Irã.

Nessa missão, o pelotão de Blackburn vai ao auxílio de outro grupo de fuzileiros que pediram ajuda por rádio e, assim, nas ruas iraquianas, iniciam os confrontos entre a *PLR* e os norte-americanos. “*You ever ask yourself how this part of the world gets so fucked up all the*

time?”⁶⁷, com esta frase, o soldado Montes indaga ao jogador ou jogadora, dos motivos os quais o Oriente Médio precisa da intervenção recorrente do Ocidente.

Na primeira missão, o jogador ou jogadora tem o contato com o esquadrão de Blackburn, nele dois soldados se destacam, são: Montes e Campos. “*Bro, America as founded by terrorists, for terrorists. What do you think the fucking Revolutionary War was? History is determined by the motherfucking victor.*”⁶⁸, esta frase de Montes representa como no decorrer da narrativa ele é apresentado como um soldado “questionador”. Em contraponto a esse soldado, é apresentado o personagem Campos que sempre indica estar seguindo as ordens dadas pelos seus comandantes.

É construída a noção de que as forças armadas norte americanas recebem pessoas com as mais diversas ideologias, inclusive aquelas que questionam essa instituição. Indagado, Montes indica que não sabe o motivo de ter se alistado no exército, logo seu senso de dever e amor à pátria, são maiores que qualquer ideologia outra que ele tenha.

FIGURA 43 – Soldado da PLR



Fonte: Captura de tela em *Battlefield 3* (ELETRONIC ARTS, 2011).

⁶⁷ “Você já se perguntou por que esta parte do mundo está sempre ‘fodida’ o tempo todo” (tradução livre).

⁶⁸ “*Bro*, a América foi fundada por terroristas, para terroristas. O que você acha que a Guerra Revolucionária foi? A história é determinada pelo desgraçado do vencedor.” (tradução livre).

FIGURA 44 – Soldado iraniano

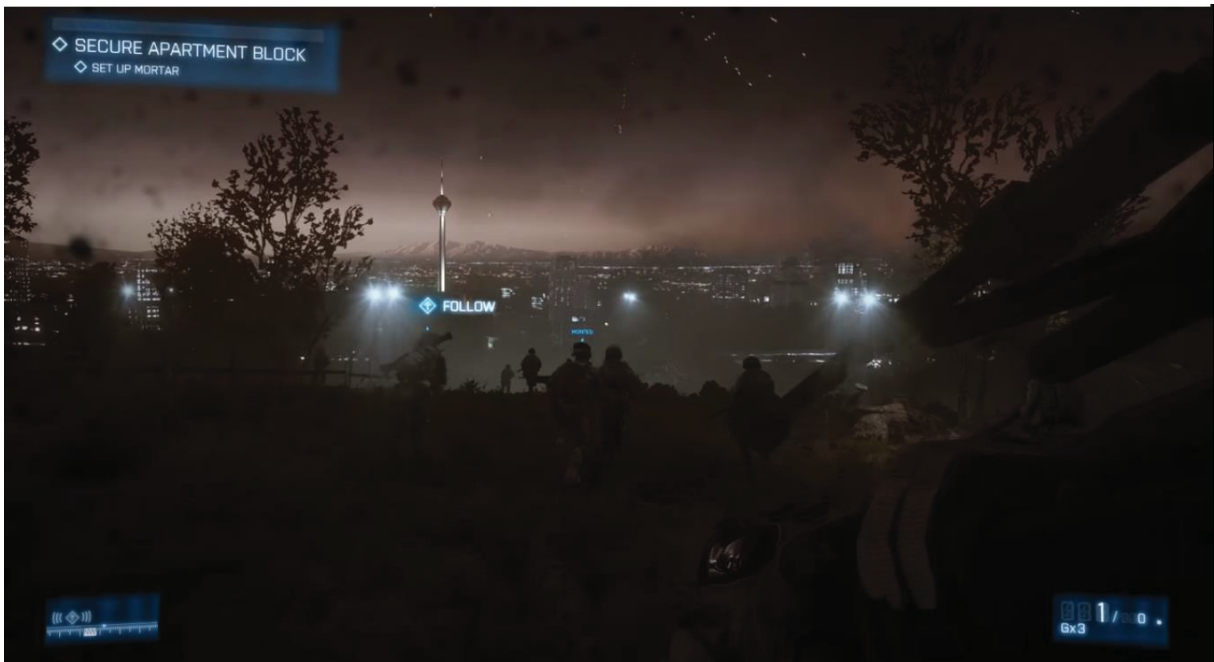


Fonte: Captura de tela em *Battlefield 3* (ELETRONIC ARTS, 2011).

A representação dos inimigos em *BF3* dar-se-á de maneira transitória; enquanto lutam contra a PLR, os inimigos usam roupas civis, caracterizando-se como terroristas, operando em células no Iraque, conforme a Figura 43. Durante a narrativa de *Battlefield 3*, podemos perceber que os civis iraquianos são representados utilizando roupas “ocidentais”, sendo que, em nenhum momento, peças como turbantes, *shemagh* ou outros são elementos constituintes de seu vestuário. Em uma outra fase do jogo, que ocorre na França, podemos perceber a similitude entre as vestimentas dos franceses e dos iraquianos, simbolizando que fazem parte do mesmo grupo: são civis.

Após a invasão norte-americana ao Irã, os inimigos, sendo ligados a um país, logo uma força regular, são apresentados utilizando uniforme e equipamento militar, conforme Figura 44. Tendo a PLR, sob o comando de Faruk Al-Bashir, dado um golpe e dominado o Irã, as forças norte-americanas são realocadas e têm como novo objetivo a invasão do Irã e a destituição do poder da PLR sobre ele; assim, é dado início à caçada de Al-Bashir.

FIGURA 45 – Invasão de Teerã



Fonte: Captura de tela em *Battlefield 3* (ELECTRONIC ARTS, 2011).

Na missão “*Operation Guillotine*” (“Operação Guilhotina”), os fuzileiros navais norte-americanos iniciam a invasão a Teerã em busca de Al-Bashir. Pela Figura 43, podemos ver o que difere de *Medal of Honor* e se aproxima a *Call of Duty*, em *Battlefield 3*, o confronto é representado por seu caráter urbano, embora a única representação de civis seja em Al Sulaymaniyah.

Em uma das missões em Teerã, ao invadir um banco à procura de Al-Bashir, os *marines* encontram em um cofre uma bomba nuclear, sendo que eles identificam que há espaço para outras duas bombas que não estão ali. Dessa maneira, em *Battlefield 3* (ELECTRONIC ARTS, 2011) assim como em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (ACTIVISION, 2007), a narrativa enfatiza o perigo e a possibilidade de artefatos nucleares caírem nas mãos de grupos terroristas.

Conforme as tropas iranianas vão fechando o cerco ao banco, inicia uma corrida contra o tempo para garantir a segurança da bomba nuclear, não deixando que caia nas mãos do inimigo. No final da missão “*Fear no Evil*” (“Não Tema Mal Algum”), o soldado Jonathan Miller é capturado pelas forças de Al-Bashir.

FIGURA 46 – Miller momentos antes de sua execução

Fonte: Captura de tela em *Battlefield 3* (ELETRONIC ARTS, 2011).

Como apresentado na Figura 44, Miller acorda em uma sala com pouca iluminação, enquanto um homem com um lenço cobrindo o rosto opera uma câmera. Nessa sala também estão Solomon e Al-Bashir. “Vergonha. Vocês vêm ao nosso país para nos assassinar. E ainda assim nós somos os terroristas quando tentamos proteger nossa nação e nosso povo. Esse é o preço que vocês pagam.”⁶⁹. Após falar essas palavras, Al-Bashir sinaliza para Solomon cortar a garganta de Miller.

Assim como o discurso de Al-Asad, o discurso de Al-Bashir demonstra o ressentimento do iraniano para com os Estados Unidos e apresenta uma crítica ao intervencionismo norte-americano no Oriente Médio. O discurso dos dois antagonistas é pontuado pela morte de um prisioneiro, representando a barbárie e crueldade dos ditadores, por conseguinte, dos orientais.

Após o assassinato de Miller, a caçada a Faruk Al-Bashir intensifica-se e na missão “*Night Shift*” (“Turno da Noite”), Blackburn e seu pelotão recebem informações de sua localização e buscam capturá-lo. Momentos antes de encontrarem Al-Bashir, o líder do pelotão diz aos fuzileiros que “Nós precisamos de Al-Bashir vivo. Nós precisamos de suas informações sobre as bombas que encontramos no banco. Eu não quero uma resolução igual a de Bin Laden aqui, vocês entenderam?”⁷⁰.

⁶⁹ “Shame. You came to our country to murder us. Yet we are the terrorist when we try to protect our nation and our people. This is the price you pay.”

⁷⁰ “We need Al-Bashir alive. We need his intel on the nukes we found at the bank. I do not want a Bin Laden resolution here, do you understand?”

FIGURA 47 – Um carro bomba da PLR indo contra um blindado americano



Fonte: Captura de tela em *Battlefield 3* (ELETRONIC ARTS, 2011).

Battlefield 3 fora lançado cinco meses após o assassinato de Bin Laden e, mesmo utilizando em sua narrativa personagens e grupos fictícios, ao relacionar sua narrativa a fatos históricos, busca a construção de historicidade e legitimidade, característica que já discutimos serem signos recorrentes dos *FPS*.

Al-Bashir é encontrado ferido pelos fuzileiros e, momentos antes de sua morte, revela que o arquiteto dos planos de ataques nucleares é o russo Solomon, e que as armas foram compradas de outro russo, o contrabandista Amir Kaffarov. Como em *COD MW*, a personificação dos patrocinadores e facilitadores do terrorismo e de regimes autoritários são os russos.

Em *BF3*, a construção dos russos como inimigos é questionada pela narrativa do ponto de vista de Dimitri “Dima” Mayakovski. Em uma missão anterior à morte de Al-Bashir, o jogador controlará Dima pelas ruas de Paris que, juntamente com seus companheiros, tenta frustrar os planos de Solomon de explodir a bomba nuclear na cidade. Na missão “Comrades” (“Camaradas”), o grupo de russos é apresentado como sendo contrário às visões de Solomon, e estão dispostos a fazer qualquer coisa para salvar a vida de inocentes. No entanto, apesar de todos os esforços, Dima e os seus dois companheiros russos não conseguem evitar a explosão da bomba em Paris.

O encontro de Dima e Blackburn acontece na residência de Kaffarov. Tanto o Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos, quanto o Departamento Central de Inteligência russo estão

atrás do contrabandista, buscando informações para poderem parar Solomon. O objetivo dos americanos é declarado como sendo o impedimento da morte de inocentes, e o objetivo dos russos é que qualquer ato terrorista realizado por Solomon poderá gerar represálias do Ocidente sobre a Rússia.

FIGURA 48 – Dima conversando com Blackburn



Fonte: Captura de tela em *Battlefield 3* (ELETRONIC ARTS, 2011).

Após render o sargento Blackburn, Dima afirma que “Podemos evitar a guerra entre nossas nações. Apenas dois de nós. Sem políticos. Sem dinheiro trocando de mãos. Apenas dois soldados falando a verdade. Ajude-me. Ajude-me a fazer isso.”⁷¹. Assim, Blackburn decide atirar em seu capitão que estava prestes a alvejar Dima, no intuito de que os dois possam ir atrás de Solomon.

Na última *cutscene*, os interrogadores explicam por que não acreditam na versão de Blackburn. Eles acreditam que Dima seja o terrorista que explodiu a bomba em Paris, e por Blackburn ter matado seu capitão, acreditam que ele se juntou aos russos nesse plano. Todas as evidências contra Solomon são descartadas por eles, tendo em vista que o russo trabalha para o governo norte-americano como um espião, sendo que se unir a Al-Bashir foi uma missão dada pelos Estados Unidos.

⁷¹ “We can avert war between our nations. Just two of us. No politicians. No money changing hands. Just two soldiers speaking the truth. Help me. Help me to do this.”.

TABELA 5 – Lista das missões de *Battlefield 3*.⁷²

<p>Semper Fidelis⁷³ Data não identificada Local não identificado Personagem não identificado</p>
<p>Operation Swordbreaker 15 de março 1300 Horário de Greenwich Al Sulaymaniyah, Iraque Sargento Henry Blackburn – 1º Batalhão de Reconhecimento do Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos</p>
<p>Uprising 15 de março 2036 Horário de Greenwich Al Sulaymaniyah, Iraque Sargento Henry Blackburn – 1º Batalhão de Reconhecimento do Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos</p>
<p>Going Hunting 31 de Outubro 0600 Horário de Greenwich U.S.S. George H. W. Bush, Golfo Pérsico Tenente Jennifer Colby Hawkins – Oficial de Sistema de Armas</p>
<p>Operation Guillotine 31 de outubro 0645 Horário de Greenwich Teerã, Irã Sargento Henry Blackburn – 1º Batalhão de Reconhecimento do Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos</p>
<p>Comrades 13 de Novembro 1320 Horário de Greenwich Paris, França Dimitri “Dima” Mayakovski – Departamento Central de Inteligência</p>
<p>Thunder Run 31 de outubro 0915 Horário de Greenwich Proximidades de Teerã, Irã Sargento Jonathan Miller – 1º Batalhão de Blindados do Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos</p>
<p>Fear no Evil 2 de novembro 1045 Horário de Greenwich Teerã, Irã Sargento Jonathan Miller – 1º Batalhão de Blindados do Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos</p>
<p>Night Shift 02 de novembro 0358 Horário de Greenwich Teerã, Irã Sargento Henry Blackburn – 1º Batalhão de Reconhecimento do Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos</p>

⁷² O jogo está disponível para ser visto por completo no youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6LH9aplMB9A&list=PLnj87o1Fqfhu6bfRt7xEeXQwW7nZg81MH>. Acesso em: 28 de Julho de 2020.

⁷³ No fim do jogo, o jogador descobre se tratar do sargento Blackburn.

<p style="text-align: center;">Rock and a Hard Place 09 de novembro 0810 Horário de Greenwich Vale de Araz, Irã Sargento Henry Blackburn – 1º Batalhão de Reconhecimento do Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos</p>
<p style="text-align: center;">Kaffarov 09 de Novembro 0830 Horário de Greenwich Vale de Araz, Azerbaijão Dimitri “Dima” Mayakovski – Departamento Central de Inteligência</p>
<p style="text-align: center;">The Great Destroyer 14 de novembro 1755 Horário da Costa Leste Long Island, Estados Unidos da América Sargento Henry Blackburn – 1º Batalhão de Reconhecimento do Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos</p>

Fonte: Tabela criada a partir do menu do jogo.

Os interrogadores estão errados, no decorrer desta última missão, Solomon mostrar-se-á com o intuito de atacar os Estados Unidos. Mesmo que esse interesse se apresente no decorrer da narrativa do jogo e que seja indicado pelas falas de Solomon durante a missão derradeira, não existe uma explicação para tal ódio aos Estados Unidos.

Blackburn, com a ajuda de um outro soldado de sua unidade que também está preso, ataca seus interrogadores e consegue fugir. Nesse momento, o jogo retorna à primeira missão (“Semper Fidelis”⁷⁴) na qual o jogador descobre que o personagem não identificado trata-se do sargento Henry Blackburn. Após uma perseguição que passa pelo metrô de Nova Iorque e vai para uma perseguição automobilística nas ruas da Times Square, Blackburn consegue impedir Solomon de explodir a bomba.

⁷⁴ Termo em latim que significa “Sempre Fiel” é o lema do Corpo de Fuzileiros dos Estados Unidos

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a Idade Média surgiu o fenômeno do Orientalismo, e embora sua gênese seja ligada à construção de conhecimento com uma vertente essencialmente acadêmica, com o passar do tempo, e com a capilarização de suas ideias na sociedade, virá a se tornar também um fenômeno cultural (SAID, 2016, p 85-87). Tanto academicamente, quanto culturalmente, as ideias orientalistas encontram na política (nacional e internacional) seu espaço de maior projeção.

O Orientalismo, como um fenômeno ocidental, baseia-se na construção e na representação de um “Oriente”, fator que também acaba por criar uma noção de “Ocidente”. Criada pelos ocidentais, as visões orientalistas baseiam-se necessariamente por meio dessa dicotomia, entre Ocidente X Oriente, logo, entre nós X eles.

As construções das obras orientalistas basearam-se na objetificação do Oriente, principalmente o Oriente Médio que, se por um lado era representado como fantástico e inexplorado, por outro era representado como subdesenvolvido e bárbaro. Assim, a construção do conhecimento orientalista, servirá de base para o discurso e as ações políticas imperialistas das potências europeias sobre a região.

A partir do final do século XVIII, o Oriente tornou-se, então, um dos objetivos de domínio das potências Ocidentais. A ênfase das políticas imperialistas dar-se-á, principalmente, no final da Primeira e da Segunda Guerra Mundial. Com o fim das duas guerras mundiais, que levaram ao esgotamento das potências europeias, os Estados Unidos se levantavam como a principal potência do Ocidente (BANDEIRA, 2009, p.70-88).

Os Estados Unidos da América, não se colocavam como a principal potência ocidental em níveis econômico, político ou militar, a dominação dos Estados Unidos sobre seu “bloco”, dava-se também de maneira cultural. Desse modo, os Estados Unidos da América e os valores por eles tido como essenciais eram os símbolos do Ocidente.

Durante a Guerra Fria, a influência norte-americana tornar-se-á mais forte no Oriente Médio, tanto pelo apoio a Israel, quanto pelo apoio econômico ou militar dos países dessa região, com o intuito de impedir que eles viessem a cair sobre a influência soviética.

Com o fim da Guerra Fria, para Todorov, existirá uma modificação na construção do inimigo do Ocidente, que passará dos comunistas para os árabes, sendo que ambos são descritos como querendo acabar com o *american way of life*, logo com os valores compreendidos pelo Ocidente como fundamentais e significantes de sua própria sociedade (TODOROV, 2010, p. 105).

A alteração no eixo de representação cultural do perigo que o Ocidente sofre (dos comunistas para os árabes) levará a uma nova percepção orientalista dos orientais, sendo que, por meio da mídia, têm sua concepção alterada de “orientais” para “árabes” (SAID, 2016 p. 381). A nomenclatura “árabe” torna-se, portanto, uma generalização dos diversos grupos do Oriente Médio, que serão representados sendo limados de sua individualidade.

A influência e a interferência das políticas norte-americanas levará que se acentue nos povos do Oriente Médio o sentimento de ressentimento perante o Ocidente (TODOROV, 2010, p. 12-15). Conquanto os Estados Unidos se colocam como símbolo principal do Ocidente, o ressentimento dos países e grupos (políticos, militares e nacionais) do Oriente Médio será direcionado diretamente a ele.

Assim, o último quarto do século XX e o século XXI viram o surgimento do terrorismo internacional com base nos ideais e grupos *jihadistas*, elemento que é utilizado recorrentemente para construí-los como “bárbaros” (TODOROV, 2016), embora tais táticas sejam frequentemente utilizadas. Um dos pontos fulminantes desses ataques foram os atentados sofridos pelos Estados Unidos no dia 11 de setembro de 2001. Após esses ataques, o governo de George W. Bush declara a guerra internacional ao terror, também chamada de Guerra ao Terror.

Mesmo que os ataques do grupo *Al-Qaeda* tivessem como ponto nevrálgico a crítica ao imperialismo norte-americano, a resposta dos Estados Unidos dar-se-á pelo recrudescimento desse imperialismo. Embora o controle do Oriente Médio, visando tanto o petróleo quanto a sua distribuição, fosse objetivo declarado da política externa norte-americana, ao ser deflagrada, a “Guerra ao Terror” terá como princípio de legitimidade o fim dos ataques terroristas.

O terrorismo “árabe”, juntamente com a invasão do Afeganistão e do Iraque pelo Ocidente, serviram como combustível, mantendo e reforçando as representações orientalistas geradas pelas mídias, que já se encontravam naturalizadas na sociedade ocidental. Sendo uma das mídias de comunicação de massa, com maior projeção desde o início do século XXI, os jogos digitais não estariam afastados das representações e das influências geradas pela Guerra ao Terror.

Como uma mídia de comunicação de massa, os jogos digitais têm em seus produtos uma agregação de valor tanto econômico quanto simbólico (THOMPSON, 2005, p. 21-25), assim os jogos carregam uma carga de valores que deve, ou se quer, ser entendida pelo seu público. Sendo os jogos digitais bens de “massa”, a sua construção se dá ao passo de que são produzidos por uma sociedade e também para uma sociedade.

A indústria dos jogos digitais foi criada na década de 1971, e entre quedas e alavancagens, conseguiu consolidar sua posição de uma das maiores mídias de comunicação de massa no século XXI. Logo, nosso objetivo neste trabalho era analisar de que maneira os jogos digitais representavam essa nova forma de guerra, chamada nos jogos de “Guerra Moderna” e como eram as representações dos inimigos do Ocidente.

Entre os diversos temas e mecânicas que a mídia produz, escolhemos como nossas fontes os *First Person Shooter's*. Sendo jogos que tratam sobre a guerra, os *FPS* caracterizaram-se pela recorrente utilização dos nazistas como inimigos em sua narrativa, entretanto, depois da declaração da Guerra ao Terror, pode ser notada a mudança da representação para o inimigo “árabe”.

Como recorte, escolhemos três jogos digitais, das principais produtoras e distribuidoras da indústria dos jogos digitais, sendo eles: *Call of Duty 4: Modern Warfare* (ACTIVISION, 2007), *Medal of Honor* (ELETRONIC ARTS, 2010) e *Battlefield 3* (ELETRONIC ARTS, 2011). A escolha dos *FPS*, além de serem jogos de guerra, dá-se pela sua principal característica de mimetizar a figura do personagem e do jogador, entrando assim na categoria de *mimicry*, descrita por Caillois (1990).

Na busca de mimetizar a persona do jogo e do jogador, os *FPS* têm de construir uma representação parcial do personagem, não sendo forte o suficiente para que este se destaque e possa se diferenciar do “eu” jogador, e por outro lado, o personagem têm de ser verossímil ao jogador, para que possa se “ver” no personagem. Assim, os *FPS* são bens simbólicos, construídos pelo Ocidente para o Ocidente, de modo que o jogador possa se identificar com seus personagens e sua narrativa

Para analisarmos os jogos digitais, utilizamos a semiótica de matriz peirceana, buscando dessa maneira compreender como como esses jogos utilizam como objeto a guerra moderna e como se dão as construções e as representações dos signos neles inseridos.

Em *Call of Duty 4: Modern Warfare*, os jogadores acompanham a narrativa a partir de dois pontos, dos Estados Unidos e do Reino Unido; assim, ao configurar o Ocidente, o jogo não apresenta somente os norte-americanos como sendo constituintes desse bloco. O sentido de união entre as duas potências se dá, também, no ponto em que, mesmo que cada uma delas esteja cumprindo suas próprias missões, tenha seus próprios objetivos, com o decorrer da narrativa, compreende-se que estão lutando contra os mesmos inimigos, logo seus objetivos são complementares.

Assim como a criação da figura de Bin Laden ou de Saddam Hussein como vilões quase cinematográficos e inimigos do mundo livre, em *COD MW* também haverá a

personificação dos inimigos do Ocidente, na figura do árabe Khaled Al-Asad e do russo Imran Zakhaev.

Na construção dos inimigos, Khaled Al-Asad se apresenta como o líder de um grupo que tomou o controle de seu país por meio de um golpe de Estado. Os inimigos árabes constantemente são representados pelo seu uso do *shemagh* e pela utilização da cor vermelha em suas roupas. Entretanto, no jogo não é apresentado qual seria o nome do grupo de Al-Asad, nem em qual país se passa a narrativa.

Mesmo se tratando de uma narrativa fictícia, não indicar o nome do país nem o grupo de Al-Asad leva à propagação da generalização orientalista, ou seja, o jogador não precisa saber essas informações, a narrativa do jogo pode ocorrer com qualquer grupo ou em qualquer país do Oriente Médio.

Outros inimigos do jogador são os ultranacionalistas russos, os quais são seguidamente acusados de estarem matando civis e, no decorrer da narrativa, é descoberto que eles venderam armas nucleares para os árabes. É apresentado, então, como sendo a figura central dos ultranacionalistas, o traficante de armas Imran Zakhaev.

O perigo das armas nucleares apresenta-se como fundamental para a narrativa do jogo, e se por um lado existem aqueles que, por ressentimento do Ocidente, façam uso delas (Al-Asad), existem também aqueles que estão à disposição de vendê-las para atingir seus objetivos (Zakhaev). Assim, o jogo apresenta não ser necessário lutar somente contra o terrorismo, mas também lutar contra aqueles que patrocinam esse terrorismo.

A narrativa do jogo não trabalha a questão de por que os Estados Unidos invadem o país não identificado atrás de Al-Asad, de modo que seja demonstrado que o simples ato de atacar civis, ou de dar um golpe de Estado, sejam motivações suficientes para que os Estados Unidos da América lutem contra seus inimigos.

Em *Medal of Honor*, a narrativa colocar-se-á com o jogador fazendo parte da invasão do Afeganistão e lutando contra os talibãs. Não havendo nenhuma personificação vilanesca do inimigo, a representação deles se dará pela generalização imagética entre os afegãos, sejam eles aliados, civis ou os combatentes talibãs; assim, na Guerra do Afeganistão, todos são inimigos em potencial.

Em contrapartida, na narrativa estabelecer-se-á uma divisão entre os soldados americanos e os burocratas, sendo eles representados, respectivamente, pelo coronel Drucker e pelo General Flagg. Drucker mostra-se como sensato, buscando sempre resguardar a vida de seus soldados; em contrapartida, os maiores erros estratégicos (que vêm a causar a morte de

soldados americanos) são realizados pelo general Flagg, que tem como objetivo os resultados das ações dos soldados.

Assim, em *Call of Duty 4: Modern Warfare* e *Battlefield 3*, o objeto dinâmico do jogo é a Guerra Moderna, que é trabalhada em sua narrativa e construída pela significação entre os “mocinhos” e os “bandidos”. Em *Medal of Honor*, por outro lado, podemos afirmar que o objeto dinâmico do jogo é, em si, a representação do soldado, e o objeto imediato é a Guerra Moderna.

Assim, pela narrativa do jogo, pode ser percebido que, sendo utilizada como um pano de fundo (objeto imediato), a Guerra Moderna (Invasão do Afeganistão) serve para simbolizar a diferença entre os civis e os soldados, sendo estes últimos integrantes de um grupo que é regido por leis internas próprias. Em outro ponto, o jogo reforça a ideia de que qualquer fracasso militar norte-americano (especificamente na Guerra ao Terror) se dá não por erros dos soldados, mas pelas más decisões administrativas.

Battlefield 3 trará elementos que conversam com os outros dois jogos e, embora a narrativa crie uma ligação entre o russo Dima e o norte-americano Blackburn, relacionando-os como soldados e declarando que somente eles conseguem entender como reagir a certas situações, a narrativa do jogo aproxima-se a de *COD MW*.

Em *BF3*, o jogador irá se deparar também com a ameaça nuclear, que de forma análoga à *Call of Duty 4* foi vendida aos árabes por um traficante de armas russos, embora, neste jogo, soldados russos estejam tentando localizar e resgatar essas bombas que foram roubadas, representando, assim, os russos não somente como inimigos. Outro ponto que levanta a questão de civis X militares, é o conflito gerado entre Blackburn e seus dois interrogadores, que não acreditam na história contada pelo sargento e são colocados como incapazes de compreender as motivações e as ações de um soldado.

Situado basicamente no Iraque e no Irã, o jogador não apresenta arquiteturas ou *NPCs* com vestimenta classicamente representadas como árabes, demonstrando um Oriente Médio “contemporâneo”. A presença de tropas norte-americanas no Iraque, bem como as motivações da PLR não são apresentadas na narrativa, retornando à noção de generalização. Assim, a PLR utiliza ataques terroristas e tenta dominar o Iraque, como sempre foi nessa região, e os Estados Unidos têm de estar lá para garantir a segurança, como “sempre fazem”.

Faruk Al-Bashir é o líder da PLR e até parte da narrativa é personificado como inimigo principal, porém, em certo momento da narrativa, é descoberto que o vilão de toda a trama é o terrorista russo Solomon. Tanto nas falas de Al-Bashir quanto de Solomon, é possível identificar um discurso de ressentimento perante ao Ocidente e, principalmente, aos

Estados Unidos, embora, as razões para tais motivos não sejam exploradas; assim, os inimigos odeiam os Estados Unidos, sem um motivo aparente.

Mesmo que esses jogos digitais que tenham a guerra como objeto, a violência representada em nossas fontes não aborda temas como o sofrimento (físico e psicológico) dos soldados, nem apresenta a violência causada pelos tiros e explosões, logo a violência no jogo é mais simbólica do que “real” e mostra-se de forma suavizada e romantizada.

Nos três jogos percebemos que a intervenção Ocidental no Oriente Médio se justifica também, por meio do ataque a poderes ilegítimos. Assim, ao lutar contra o Talibã, Al-Bashir ou Al-Asad, as tropas ocidentais enfrentam poderes que utilizam o terrorismo ou golpes de Estado para estarem no poder, simbolizando o Ocidente como força legitimadora.

Embora o elemento religioso seja fortemente utilizado no discurso orientalista, em nossas fontes não aparece nenhuma alusão ao islã nos inimigos árabes. Mesmo que Al-Asad utilize a noção de guerra religiosa, ele não utiliza o termo *jihad* em seu discurso, porém ele fala de uma “cruzada”, utilizando aqui um conceito ocidental. A tortura, tema de grande controvérsia durante a dominação norte-americana do Iraque, é apresentada sendo utilizada somente contra combatentes inimigos e é apresentada como em uma situação excepcional, na qual não havia tempo para outra forma de interrogatório.

Percebemos, logo, que assuntos como a morte de civis é apresentada como sendo uma característica das tropas inimigas, enquanto a tortura é apresentada de maneira suavizada, assim elementos que são motivos de críticas contundentes à ação das tropas norte-americanas no Oriente Médio, são deslocados da narrativa dos jogos.

A Guerra Moderna é apresentada em nossas fontes, portanto, de maneira que reforça as ideias orientalistas. A ligação entre os russos e os insurgentes do Oriente Médio é levantada nos jogos, o que simboliza a “fragilidade” do Oriente Médio e a necessidade de um “mundo livre” lutar tanto contra as forças do terror, quanto daqueles que vêm a ser seus patrocinadores.

A personificação dos inimigos em Al-Asad, Al-Bashir e Solomon, traz à tona o discurso do ressentimento e do ódio para com os Estados Unidos e o Ocidente, entretanto as raízes para esse sentimento são excluídas da narrativa, dando uma alusão de não legitimidade a eles.

A guerra é sempre movida pelos países árabes, sendo que as potências ocidentais estão constantemente respondendo aos ataques. As forças árabes são frequentemente colocadas como de grande poderio, sendo que os conflitos são continuamente movidos pelos países

árabes, e as potências ocidentais são sempre representadas simplesmente respondendo aos ataques de seus inimigos.

Os inimigos são construídos por meio de generalizações, assim a eles são dadas algumas características, embora nenhuma que dê um tom de individualidade, mas de agrupamentos, exemplos seriam: ser da PLR, ser talibã ou simplesmente ser árabe.

Após a exposição dos casos de Abu Ghraib e Guantánamo, o discurso de defesa da civilidade começara por esvair-se e, mesmo após a invasão e dominação do Iraque e do Afeganistão, a *Al-Qaeda* e Bin Laden continuavam operando (embora Hussein tenha sido capturado, o *jihadista* saudita ainda era o principal alvo dos EUA), inclusive o terrorismo não cessara. Em meados da década de 2000, o apoio à Guerra ao Terror começara a arrefecer entre a comunidade internacional e entre os norte-americanos (BANDEIRA, 2009, p. 737-744). Ainda assim, em nossas fontes, a Guerra Moderna apresenta-se como sendo um perigo iminente que o Ocidente pode vir a sofrer, sendo que é inerente ao Ocidente cuidar de seus cidadãos e da paz mundial, pois a guerra a eles imposta se coloca como sendo motivada por sentimentos de raiva e ódio. Sendo incapazes de controlar as ações de seus inimigos, resta ao Ocidente, e principalmente aos Estados Unidos, buscar manter a paz mundial, e por meio de intervenções e de seu imperialismo, lutando contra os países que provocam a guerra (terror) e aqueles que os patrocinam.

FONTES

ACTIVISION. **Call of Duty 4: Modern Warfare**. Infinity Ward. 2007.

ELETRONIC ARTS. **Battlefield 3**. EA Digital Illusions CE. 2011.

ELETRONIC ARTS. **Medal of Honor**. EA Digital Illusions CE. 2010.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Mike. Iraq War, Reconstruction Stir Debate Among African-Americans. 2003.

Disponível em: <https://www.baltimoresun.com/bal-te.poll14apr14-story.html> Acesso em: 23 de setembro de 2020.

BANDEIRA, Luiz Alberto Moniz. Formação do Império Americano: Da Guerra Contra a Espanha à Guerra no Iraque. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 3ª Ed, 2009.

BARBER, Benjamin R. O Império do Medo: guerra, terrorismo e democracia. Rio de Janeiro: Record, 2005.

BARNA, Luiz Augusto Dinamarca. O signo da jogada: Uma análise dos processos de comunicação nos games sob a perspectiva da semiótica Peirceana. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Faculdade Cásper Líbero, 2015.

BARROS, José D'Assunção. Paul Ricoeur e a Narrativa Histórica. História, Imagem e Narrativas, Rio de Janeiro, Nº 12, 2011.

BOGOST, Ian. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge: MIT Press, 2007.

BROOK, Tom Vanden. Where are the Black Officers? US Army shows diversity in its ranks but few promotions to the top. 2020. Disponível em: <https://www.usatoday.com/in-depth/news/politics/2020/09/01/military-diversity-army-shows-few-black-officers-top-leadership/3377371001/> Acesso em: 23 de setembro de 2020.

CAILLOIS, Roger. Os Jogos e os Homens. Lisboa: Livros Cotovia, 1990.

CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo (org). Novos Domínios da História. 4ª reimpressão. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

CARDOSO, Heloisa Helena Pacheco; PATRIOTA, Rosangela (Orgs). Escritas Narrativas Históricas na Contemporaneidade. Belo Horizonte: Fino Traço, 2011.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. *Estudos Avançados*, São Paulo, no 11, Vol. 5, p. 173-191, jan/abr. 1991.

DESATOFF, Sam. *Call of Duty: Modern Warfare crosses the \$1 billion sales mark*. 18 de dezembro de 2019. Disponível em: <https://gamedaily.biz/article/1475/call-of-duty-modern-warfare-crosses-the-1-billion-sales-mark>. Acesso em: 20 de julho de 2020.

DILLE, Flint; PLATTEN, John Zuur. *The ultimate guide to video game writing and design*. New York: Watson-Guption, 2007.

Disponível em: https://store.steampowered.com/app/47790/Medal_of_Honor/ Acesso em: 28 de Julho de 2020.

FILHO, Daniel Aarão Reis. *A Guerra de Libertação Nacional Contra a Invasão Japonesa – 1937-1945* IN: FILHO, Daniel Aarão Reis. *A Revolução Chinesa*. 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 1982.

FLEMING, Jeffrey. *The History of Activision*. Disponível em: https://www.gamasutra.com/view/feature/129961/the_history_of_activision.php?page=1. Acesso em: 20 de Novembro de 2019.

FLUSSER, Vilém; *Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Annablume. 2011.

FORNACIARI, Marco de Almeida. *A Guerra Em Jogo: A Segunda Guerra Mundial em Call of Duty, 2003-2008*. Dissertação (Mestrado em História). Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense (UFF), 2016.

FRANCISCO, Ricardo Jeferson Da Silva. *Os Jogos De Interpretação De Personagens e Suas Perspectivas No Ensino De História*. Dissertação. Universidade Estadual de Londrina, 2011.

GILBERT, Martin. *História do Século XX*. 2ª ed. Dom Quixote, 2011.

HERSH, Seymour M. Cadeia de Comando: a guerra de Bush, do 11 de setembro às torturas de Abu Ghraib. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 6ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2010.

JOLY, Martine; Introdução à análise da imagem. 2ª ed. Campinas: Papirus. 1999.

KEEGAN, John. Uma História da Guerra. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

KNAUSS, Paulo. O Desafio de Fazer História com Imagem: Arte e Cultura Visual. ArtCultura, Uberlândia, v. 8, n. 12, p. 97-115, 2006.

LEITE, Leonardo Cardarelli. Jogos Eletrônicos Multi-Plataforma Compreendendo As Plataformas De Jogo E Seus Jogos Através De Uma Análise Em Design. Dissertação (Mestrado em Artes), Programa de Pós-Graduação em Artes da PUC-Rio, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RJ), 2006.

MAZOWER, Mark. O Império de Hitler: a Europa sob o domínio Nazista. São Paulo: Companhia das Letras, 2013

MCCLINTOCK, Pamela. *2019 Global Box Office Revenue Hit Record \$42.5B Despite 4 Percent Dip in U.S.* 10 de janeiro de 2020. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/news/2019-global-box-office-hit-record-425b-4-percent-plunge-us-1268600>. Acesso em: 07 de março de 2020.

MCGONIGAL, Jane. A Realidade em Jogo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

ONÇA, Fabiano; VERSIGNASSI, Alexandre. Atari, Odyssey, Pong: uma saga da pré-história dos games. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/atari-odyssey-pong-uma-saga-da-pre-historia-dos-games/>. Acesso em: 04 de fevereiro de 2020.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. A história da utilização dos games como mídia. Disponível em:

https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwimuomv9Z7YAhXBE5AKHVofB_EQFggxMAI&url=http%3A%2F%2Fwww.ufrgs.br%2Ffaltar%2Fencontros-nacionais-1%2Fencontros-nacionais%2F4o-encontro-2006-1%2FA%2520historia%2520da%2520utilizacao%2520dos%2520games%2520como%2520midia.doc&usg=AOvVaw0XepeH8yKTJOsGEX80T1le. Acesso em: 27 de Março de 2020.

PORTILHO, Gabriela. O Que é Um Pixel? Disponível em:

<https://mundoestranho.abril.com.br/tecnologia/o-que-e-um-pixel/>. Acesso em: 27 de Abril de 2020.

PURDY, Sean. O Século Americano. In; KARNAL, Leandro. *et al.* História dos Estados Unidos. 3ª Ed, São Paulo, Contexto, 2011.

RAHMAN, Mohammed Mahbubur. *Islamic Architecture and Arch. International Journal of Built Environment and Sustainability*, Iskandar Puteri, Volume 2 nº 1, 2015.

REILLY, Jim. *The Best-Selling Medal of Honor Games*. 5 de maio de 2012. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2010/10/11/the-best-selling-medal-of-honor-games>. Acesso em: 20 de julho de 2020.

ROJAS, Fred. Gaming History 101. Looking back at Wolfenstein 3D. Disponível em: <https://gaminghistory101.com/2014/09/06/wolfenstein-3d/>. Acesso em: 21 de março de 2020.

ROUSE, Richard III. *Game design: theory & practice*. 2nd.ed. Plano: Wordware, 2005.

SAID, Edward. *Orientalismo: o oriente como invenção do Ocidente*. 6ª reimpressão. São Paulo: Schwarcz, 2016.

SANTAELLA, Lucia. Por Uma Epistemologia das Imagens Tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In: ARAUJO, Denize Correa (org). *Imagem (Ir)realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulinas, 2006.

SANTAELLA, Lucia. *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2005.

SANTOS, Christiano B. M. dos. *Medal of Honor e a Construção da Memória da Segunda Guerra Mundial*. Dissertação (Mestrado em História). Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense (UFF), 2009.

SANTOS, Christiano B. M. dos. *Medal of Honor e Call of Duty: uma comparação entre missões do videogame e eventos históricos*. Tese (Doutorado em História). Programa de Pós-Graduação em História Comparada, Instituto de História, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), 2014.

SARDELICH, Maria Emilia. *Leitura de Imagens e Cultura Visual: Desenredando Conceitos Para a Prática Educativa*. *Educar*, Curitiba, n. 27, p. 203-219, 2006. Segunda Guerra Mundial:

SILVA, Rubens Rangel. *A Mão Como Símbolo Político nas Artes Gráficas e Visuais*. *Revista Ícone*, Recife, v. 18, nº1, p. 41-65, jan/abr, 2020.

SOF, Eric. *Tier 1 Military Units*. 2 de outubro de 2019. Disponível em: <https://special-ops.org/tier-1-special-operations-forces/>. Acesso em: 30 de julho de 2020.

STATISTIC BRAIN. *Call Of Duty Franchise Game Sales Statistics*. 2017. Disponível em: <https://www.statisticbrain.com/call-of-duty-franchise-game-sales-statistics/> acesso em: 19 de julho de 2020.

STEAM. *Medal of Honor*. Electronic Arts (EA). Digital Illusions CE. 2010.

TAKAHASHI, Dean. *Superdata: Games hit \$120.1 billion in 2019, with Fortnite topping \$1.8 billion*. 02 de janeiro de 2020. Disponível em: <https://venturebeat.com/2020/01/02/superdata-games-hit-120-1-billion-in-2019-with-fortnite-topping-1-8-billion/>. Acesso em: 05 de março de 2020.

TASSI, Paul. *'Call of Duty: Modern Warfare' Sales Top \$600 Million In Three Days*. 2019. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2019/10/30/call-of-duty-modern-warfare-sales-top-600-million-in-three-days/#205a2a187956>. Acesso em: 05 de fevereiro de 2020.

TAVARES, Célia Cristina da Silva. História e Informática. IN: CARDOSO, Ciro Flamarion;

THOMPSON, John B. A Mídia e a Modernidade: Uma Teoria Social da Mídia. Petrópolis: Vozes, 2005.

TODOROV, Tzvetan. O Medo dos Bárbaros: para além do choque de civilizações. Petrópolis: Vozes, 2010.

VAINFAS, Ronaldo (org). Novos Domínios da História. 4ª reimpressão. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

VISACRO, Alessandro. Guerra Irregular: terrorismo, guerrilha e movimentos de resistência ao longo da História. São Paulo: Contexto, 2009.

VOIGT, André Fabiano. História e representação: a abordagem de Jacques Rancière. Revista de Teoria da História, Ano 6 Nº 12, Universidade Federal de Goiás, 2014.

WIJMAN, Tom. *The Global Game Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market*. 2019. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>. Acesso em: 05 de fevereiro de 2020.

WIKI. *Video Game Sales Wiki: Battlefield*. Disponível em: <https://vgsales.fandom.com/wiki/Battlefield> Acesso em: 10 junho de 2020.