

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE HISTÓRIA

A Guerra Fria na Franquia de jogos eletrônicos *Call of Duty* (2010 –
2020)

ALEXANDRE DURANTE

Passo Fundo/RS

2022

Alexandre Durante

**A Guerra Fria na Franquia de jogos eletrônicos *Call of Duty* (2010
– 2020)**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade de Passo Fundo como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado(a) em História.

Orientador: Prof. Dr. Alessandro Batistella

Passo Fundo/RS

2022

A todos aqueles que nunca deixaram de me apoiar em toda minha vida. Em especial aos meus pais Jaime e Deni. Também a quem eu tanto amo, Gisele.

AGRADECIMENTOS

A ânsia pela chegada deste momento único em minha vida, se dava desde o primeiro dia em que iniciei minha caminhada no curso de História. Momento este, que sem dúvida só está sendo possível graças a todas pessoas que fizeram parte da minha vida, sendo em momentos bons ou ruins.

Primeiramente queria agradecer a minha mãe Deni e meu pai Jaime, que graças a vocês nada me faltou durante toda minha vida até aqui, se isto é possível, é graças a vocês. Também aos meus irmãos Vagner e Marcelo, que apesar de todas discussões e brigas, continuam sendo essenciais. Também em especial a minha namorada Gisele, que esteve comigo em momentos em que me encontrava triste ou desmotivado e que foi fundamental para minha felicidade e por um apoio imensurável.

Aos meus amigos (que não citarei todos) que me ajudaram em momentos importantes aonde eu simplesmente precisava aproveitar, rir e esquecer um pouco de todos os problemas e sofrimentos nesse período. Também a aqueles que muitas vezes me motivaram a continuar tentando mesmo após minhas falhas e meus erros, principalmente por serem momentos de aprendizado.

Um agradecimento especial ao meu colega de curso Gustavo Rodigheri, que desde o primeiro dia foi meu grande amigo nesta caminhada, me ajudando e também partilhando de momentos memoráveis da vida acadêmica. Dos quais, muitos foram difíceis e também engraçados. Momentos que não serão esquecidos.

Agradecer também aos colegas em geral, em especial aos mais próximos que sempre me ajudaram e também fizeram parte desta caminhada longa e difícil.

Quero agradecer imensamente o Prof. Dr. Alessandro Batistella por ter aceitado ser meu orientador, mas principalmente pelas ajudas, conselhos, dicas e pela disponibilidade de sempre em me ajudar. Sem esta ajuda nada disso seria possível.

Antes de finalizar, queria agradecer a minha própria pessoa. Por ter reconhecido os erros em minha caminhada, por ter aprendido a ser uma pessoa melhor com os ensinamentos que tive de meus professores (os quais também agradeço) e no final por ter aprendido a ver o mundo de uma forma mais humana.

Por último, mas não menos importante. Quero agradecer a você que está lendo exatamente esta frase, por se interessar em saber sobre tudo ou ao menos uma parte do que desenvolvi neste trabalho de conclusão de curso. Espero que goste e aproveite a leitura, um grande abraço!

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tríade Semiótica de Peirce.....	37
Figura 2 – Spacewar! (Guerra Espacial) no Museu da História do Computador, em 2007.....	40
Figura 3 – Atari 2600.....	41
Figura 4 – Um gabinete de Pong em exposição no Neville Public Museum of Brown County...	42
Figura 5 – Tennis for Two.....	42
Figura 6 – Controles do jogo Tennis for Two.....	43
Figura 7 – Fliperamas ou arcades com diversos jogos como Donkey Kong e Pac-Man.....	46
Figura 8 – Imagem da gameplay de <i>Call of Duty</i> (2003).....	49
Figura 9 – Imagem do Sgt. Kyle Garrick na missão Clean House em <i>COD: Modern Warfare</i> (2019).....	50
Figura 10 – Gameplay de momentos após o jogador assumir o personagem na missão Clean House.....	50
Figura 11 – <i>Red Dead Redemption</i> , típico jogo de performance, assim como <i>Call of Duty</i>	53
Figura 12 – <i>Age of Empires II – The Age of Kings</i> , exemplo de jogo de gerenciamento.....	53
Figura 13 – Capa de <i>Call of Duty: Black Ops</i> (2010).....	59
Figura 14 – Frank Woods em wallpaper de <i>Black Ops</i>	61
Figura 15 – Poster do filme Braddock, estrelado por Chuck Norris em 1984.....	62
Figura 16 – Menu de opções onde o jogador pode escolher as alterações para a gameplay ou também continuar a campanha do jogo.....	63
Figura 17 – Dados principais da missão “Operation 40”, primeira missão do jogo.....	63
Figura 18 – Momento em que Fidel Castro é alvejado por Mason.....	64
Figura 19 – Mason acorda e se depara com Fidel Castro e dois soldados soviéticos chamados Dragovich (à esquerda) e Kravchenko (à direita).....	66
Figura 20 – Robert McNamara se encontra com o protagonista na terceira missão.....	67
Figura 21 – Mason conversa diretamente com Kennedy.....	68
Figura 22 – Localizações dos EUA e da URSS, mostrando que ambos os países possuíam armamentos nucleares em 1963.....	69
Figura 23 – Imagem com Mason ao fundo no dia 22 de novembro de 1963, indicando que o mesmo assassinou Kennedy.....	72
Figura 24 – Capa de <i>Call of Duty: Black Ops Cold War</i> (2020).....	74
Figura 25 – Qasim Javadi é interrogado por Mason.....	75

Figura 26 - Ronald Reagan fala sobre o dever de defender o mundo livre.....	76
Figura 27 – Sims e Bell neutralizam soldados soviéticos em Fracture Jaw.....	78
Figura 28 – Gorbatchov fala sobre o grande perigo dos capitalistas e de seu meio de vida.....	79
Figura 29 – Park revela que Bell passou pelo programa MK-Ultra da Cia.....	80
Figura 30 – A escolha que determina os finais de Cold War.....	81

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Gerações de consoles de <i>videogames</i> com anos de lançamento e fabricantes.....	44
---	----

LISTA DE SIGLAS

COD – *Call of Duty*

EUA – Estados Unidos da América

FMI – Fundo Monetário Internacional

FPS – *First Person Shooter* (Tiro em primeira pessoa)

HUD – Heads-Up Display (Tela de alerta)

KGB - Komitet Gosudarstveno Bezopasnosti (Tradução - Comitê de Segurança do Estado)

MIT - Massachusetts Institute of Technology (Instituto de Tecnologia de Massachusetts)

MI6 - Secret Intelligence Service, comumente conhecido como MI6.

MOH – *Medal of Honor*

OTAN – Organização do Tratado do Atlântico Norte

PC – Personal Computer (Computador Pessoal)

POV – Point of View (Ponto de vista)

RFA – República Federal da Alemanha

RPG – *Role-playing Game*

URSS – União das Repúblicas Socialistas Soviéticas

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
CAPÍTULO 1 – O CONTEXTO GERAL DA GUERRA FRIA (1947 - 1991).....	18
1.1. Fatores que desencadearam a Guerra Fria (1917 - 1945).....	18
1.2. O surgimento dos planos e a crescente tensão do Capitalismo X Socialismo (1945 – 1965)	21
1.3. A ascensão soviética e a mudança da tensão (1965 - 1985).....	27
1.4. O Fim da Guerra Fria (1985 - 1991)	32
CAPÍTULO 2 – O SURGIMENTO, CONSTRUÇÃO E O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS COMO MÍDIAS E REPRESENTAÇÕES HISTÓRICAS.....	35
2.1. As formas de transmissão de mídias e as primeiras visões sobre os jogos.....	35
2.2. O surgimento dos consoles e a construção dos jogos eletrônicos.....	38
2.3. O gênero tiro em primeira pessoa e as formas de representações da História em videogames.....	47
CAPÍTULO 3 – OS JOGOS DA FRANQUIA <i>CALL OF DUTY</i> NA GUERRA FRIA.....	58
3.1. <i>Call of Duty: Black Ops (2010)</i> e a emblemática história.....	58
3.2. <i>Call of Duty: Black Ops Cold War (2020)</i> a “continuação”.....	73
CONSIDERAÇÕES FINAIS	84
FONTES.....	88
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	89

INTRODUÇÃO

Para este trabalho de conclusão de curso, as fontes principais serão dois *videogames*, sendo fontes *audiovisuais*¹ denominados: *Call of Duty: Black Ops*, lançado no ano de 2010 no dia 9 de novembro pela empresa de desenvolvimento Treyarch, e *Call of Duty: Black Ops Cold War* do ano de 2020 desenvolvido também pela Treyarch, ambos publicados pela Activision, lançado no dia 13 de novembro de 2020, sendo uma sequência direta do jogo lançado em 2010. De tal modo, não há influências de outros jogos da série *Black Ops*, tais quais o 2, 3 e o 4. Nestes dois jogos selecionados, temos eventos específicos da Guerra Fria (1947 - 1991). A partir deles, temos objetivos em analisar como o jogo representa o período selecionado, assim como a visão dos capitalistas e socialistas.

Os jogos eletrônicos e a História passaram a ser uma combinação há algumas décadas. Diversas franquias se aventuraram a trabalhar com ambos, como é o caso da franquia de jogos eletrônicos *Call of Duty* ou como em uma tradução mais comum um “chamado ao dever”. Esta franquia começou com o primeiro jogo sendo lançado em 2003, com o título *Call of Duty*, sendo procedido de *Call of Duty: Finest Hour* (2004), *Call of Duty 2* (2005) e *Call of Duty 3* (2006), os quais recriaram batalhas importantes da Segunda Guerra Mundial (1939 - 1945). Outro ponto importante é que o jogador sempre assume o papel de um soldado aliado², seja ele norte-americano, britânico ou soviético (estes viriam a ser os inimigos na série *Black Ops*, e inimigos russos em *Modern Warfare*, período pós Guerra Fria).

Call of Duty: Black Ops (2010) foi um sucesso. O jogo tem diversos locais em sua narrativa, onde o jogador se encontra em lugares como Cuba, União Soviética, Vietnã e EUA³, possuindo personagens históricos como: Fidel Castro, Robert McNamara e John F. Kennedy. A partir disto, o jogo entretém com um mistério a ser desvendado através das fases em que o jogador se encontra, partindo também para *flashbacks*⁴ em vários pontos do jogo (BORGIO, 2010).

Call of Duty: Black Ops Cold War (2020) foi lançado com o intuito de dar continuidade ao primeiro jogo da série, sendo assim até o final da Guerra Fria. Neste temos um ambiente nos anos 1980 e também momentos na Guerra do Vietnã (1959 - 1975), onde em boa parte deste

¹É uma designação para qualquer produto de comunicação que seja formado por imagens com impressão de movimento acompanhados de som sincronizado.

²Em *Call of Duty 3* o jogador tem a possibilidade de assumir um soldado canadense e também um polonês. Entretanto é a única vez em que ocorre essa alternância.

³Estados Unidos da América.

⁴Ação ou efeito de lembrar, de reviver uma sensação anterior ou ter uma recordação de algo passado, lembrança.

período, o jogador busca por um personagem de nome “Perseus”, o qual seria um agente especial da URSS⁵ (MCCAFFREY, 2020). Neste jogo há figuras importantes como a de Ronald Reagan, ex-presidente dos Estados Unidos da América nos anos de 1981 até 1989, anos finais da Guerra Fria. A partir disto, temos como objetivo analisar a partir da pesquisa histórica sobre jogos eletrônicos, as abordagens teórico-metodológicas que os envolvem e também como o cinema possui grandes semelhanças com esta forma de mídia. Assim, podemos a partir de Bezerra e Monteiro (2019) observar como games são uma boa ferramenta de divulgação da história. Para compreendermos de tal forma:

Entender, portanto, os games como representações históricas significa analisá-los como produtores de discursos e imagens sobre o passado, elementos de apropriações culturais e estéticas típicas da cultura histórica ocidental, na qual os patrimônios e as coleções museológicas são elementos inexoráveis. Significa pensá-los como importantes dispositivos de apreensão e divulgação da história, ainda mais quando se afere que seu alcance em termos de audiência é imensamente maior do que qualquer produção historiográfica produzida dentro das práticas tradicionais da divulgação da ciência. O que torna os games ainda mais interessantes é a forma na qual a representação histórica aparece na narrativa audiovisual e no seu espaço de jogabilidade, uma vez que os jogos são resultado do desenvolvimento do cinema e da computação, sendo sua particularidade expressa na relação específica entre suas estruturas de regras, composição audiovisual, construção narrativa e interatividade (BEZERRA e MONTEIRO, p. 123, 2019).

Partindo da ideia passada pelos autores, podemos ver como estes são produtos feitos pelas empresas com determinadas intencionalidades. Assim, os jogos se tornam uma boa mídia para representar esses eventos, já que se utilizam de períodos históricos como o exemplo de *Call of Duty: Black Ops* (2010) e *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020) que seleciona um momento importante do século XX. A partir disso, analisaremos os jogos como fontes, a partir de uma compreensão do que foi o período de temor constante chamado de Guerra Fria (1947 - 1991).

A Guerra Fria (1947 - 1991) foi um conflito mundial marcado principalmente pela bipolarização pautada pelos ideais capitalistas e socialistas. Do lado capitalista os Estados Unidos da América (EUA) lideravam um grupo de países do ocidente europeu, como a Alemanha Ocidental; já no âmbito socialista a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas

⁵União das Repúblicas Socialistas Soviéticas.

(URSS) articulavam seu bloco tendo ao seu lado a Alemanha Oriental e outros países ao redor do mundo (RIBERA, 2012). Este conflito desencadeou-se devido a acontecimentos como a Revolução Russa de 1917 e também da Segunda Guerra Mundial (1939 - 1945), na qual os países aliados foram os vencedores do conflito. As ideologias presentes nos países vencedores, iriam marcar por completo o século XX, sendo uma disputa ideológica e de poder, como vemos:

Pior ainda, muitos estudiosos, inclusive, reduzem-na ao próprio conflito ideológico, enquanto outros a abordam como uma mera luta pelo poder entre superpotências, visando à dominação mundial. Além disso, muitos estudos procuram, unicamente, estabelecer o “culpado” pelo seu desencadeamento, seja o “expansionismo soviético” (de caráter político), seja o “imperialismo americano” (de viés econômico), dentro de uma visão de história acidental ou dependente da vontade pessoal dos estadistas. Geralmente tais enfoques enfatizam uma dimensão militar-nuclear como eixo de análise, o que representa uma distorção da realidade (VIZENTINI, p. 197, 2005).

A partir do que menciona este autor, vemos como este período é marcado pelo forte caráter político e econômico. Ambas nações visavam instaurar seus modelos econômicos ao redor do planeta, assim temos um fator que foi fundamental para criar um modelo de temor constante neste período. Como mencionado anteriormente por Vizentini (2005), a ênfase no eixo militar-nuclear possuiu em partes algumas bases importantes sobre o período. Com Hobsbawm (1995), podemos observar o seguinte trecho:

A guerra fria entre EUA e URSS, que dominou o cenário internacional na segunda metade do Breve Século XX, foi sem dúvida um desses períodos. Gerações inteiras se criaram à sombra de batalhas nucleares globais que, acreditava-se firmemente, podiam estourar a qualquer momento, e devastar a humanidade. Na verdade, mesmo que não acreditavam que qualquer um dos lados pretendia atacar o outro, achavam difícil não ser pessimistas, pois a Lei de Murphy é uma das mais poderosas generalizações sobre as questões humanas (“Se algo pode dar errado, mais cedo ou mais tarde vai dar”) (HOBBSAWM, p. 178, 1995).

O temor se mostrava constante, pois ambas potências do pós-guerra buscavam manter sua hegemonia ao redor do planeta. Era eminente que em algum momento tudo eclodiria, mas para a sorte do mundo todo não foi o que aconteceu. Ambas nações buscaram impor suas influências, aonde os EUA desejavam exercer seu controle e predominância no mundo

capitalista, incluindo àqueles que restavam das antigas potências coloniais. Já a URSS controlava certa parte do planeta também, principalmente aonde o Exército Vermelho havia conquistado após a Segunda Guerra Mundial, mas que não tinha mais interesse em utilizar desta força para se expandir (HOBSBAWM, 2003).

Vemos a partir disto como o “equilíbrio do terror” de grande poderio mútuo de destruição, tornou improvável este conflito. Mas diversos pontos como a Crise dos Mísseis em Cuba em 1962, a corrida armamentista e espacial, a Guerra da Coreia e do Vietnã, a questão da espionagem e muitos outros momentos marcaram este período importante da história do século XX. Sendo este de imensa magnitude para compreender o mundo em que vivemos, o qual determinou modelos de governo e ideologias ao redor do planeta após o fim da URSS em 1991 (ARBEX JR, 2000).

Para analisar com maior afinco determinado período e também os objetos de análise temos como princípio a História Cultural e a História Política. Como o objeto de análise são jogos eletrônicos, sabemos que são desenvolvidos justamente com o ideário do lucro do mundo capitalista, no qual estamos inseridos. Entretanto, precisamos considerar que são produtos feitos a partir do mundo real, já que estes abordam a Guerra Fria que é um período marcado da metade do século XX em diante. Isso torna o período marcado por crescentes ideologias e os conflitos entre o mundo capitalista e socialista, o que acaba resultando em um jogo repleto de discursos. Assim o objetivo é analisar o jogo a partir da História Cultural, tal como é mencionada por Chartier:

A história cultural, tal como a entendemos, tem por principal objeto identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social e construída, pensada, dada a ler. Uma tarefa deste tipo supõe vários caminhos. O primeiro diz respeito as classificações, divisões e delimitações que organizam a apreensão do mundo social como categorias fundamentais de percepção e de apreciação do real. Variáveis consoante as classes sociais ou os meios intelectuais, são produzidas pelas disposições estáveis e partilhadas, próprias do grupo. São estes esquemas intelectuais incorporados que criam as figuras graças as quais o presente pode adquirir sentido, o outro tornar-se inteligível e o espaço ser decifrado. As representações do mundo social assim construídas, embora aspirem a universalidade de um diagnóstico fundado na razão, são sempre determinadas pelos interesses de grupo que as forjam. Daí, para cada caso, o necessário relacionamento dos discursos proferidos com a posição de quem os utiliza (CHARTIER, p. 16. 1996).

A partir disso vemos como a importância da História Cultural é imensa para este trabalho, aonde as apropriações do mundo social se fazem presentes, já que o jogo busca tais elementos do passado com intenções do presente em adquirir novos sentidos. Sendo assim como mencionado pelo autor, as representações da atualidade são determinadas principalmente por aqueles que a produzem.

Representações históricas acabam por ser outro elemento fundamental, já que a cultura é algo produzido por qualquer agente social, independentemente de sua classe. Segundo Pesavento (2006), com o passar do tempo, as obras passaram a abordar aqueles que não tinham espaço na historiografia, sejam eles indivíduos subalternos, simples ou até deserdados pelas sociedades produzem cultura. Desta forma, cabe ao historiador realizar determinada pergunta sobre o passado e selecionar os agentes desejados. O ato de *re-apresentar*, nos remete a uma ausência, e por isso também é um conceito ambíguo, já que pode ser ou não ser, entretanto, o que é referência para as representações é sempre algo que parte do real.

Memórias próprias são carregadas de experiências e vivências, seguindo esta linha:

Assim, cultura e representações, tal como a sensibilidade, não podem estar distantes do conceito de memória. Do mesmo modo como a história é a narrativa que presentifica uma ausência no tempo, a memória também recupera, pela evocação, imagens do vivido. É a propriedade evocativa da memória que permite a recriação mental de um objeto, pessoa ou acontecimento ausente. E, neste ponto, é preciso considerar que todos nós temos um museu imaginário de imagens, transmissoras de uma herança do passado, veiculadas pela memória individual, forjada de acordo com a memória social. Como pensar, pois, em representações, sem ter em conta essa capacidade tão especificamente humana de armazenamento de ideias-imagens que transmitem significados? (PESAVENTO, p. 51, 2006).

Desta maneira podemos observar que para pensarmos em representações, precisamos partir de imagens e ideias que possuem um significado, graças a isso há a capacidade de transmitir algo. Outro aspecto é a busca de tornar presente uma ausência, já que o passado não pode ser vivido novamente. Segundo Pesavento (2006), é mencionado que a atividade do historiador passa a ser uma operação de *rastro*, uma reconfiguração temporal, não sendo passado e nem presente. Este tempo passaria a tomar o lugar do passado e substituindo-o, recuperando um tempo que fora escoado, com o *rastro* sendo a presença de uma ausência no tempo.

A História Política tem também um papel fundamental para esta ação, justamente por analisar fatores políticos importantes para compreendermos a importância destes eventos, que é o caso dos Estados Unidos da América e da URSS pós Segunda Guerra Mundial. Esta história tem um caráter elitista, sendo seu foco de estudo ela não pode ser considerada uma história coletiva, já que não possui um ideário em grupos e sim nos grandes indivíduos isolados, como por exemplo, o governo de determinado presidente e a formação de determinados estados-nação, seus processos e fatos políticos. Outro ponto é de que sua briga com os Annales acabou configurando de modo geral, o modelo historiográfico do século XX, entretanto a sua renovação é fonte de muitos debates, o que reforça a sua importância (JULLIARD, 1988).

A partir dos anos 70, a “nova” história política possuía mudanças nas práticas dos historiadores e passou a abordar maiores elementos. Assim vemos:

Amplamente ancorados nas ciências sociais, mantendo e ampliando a proposta original da primeira geração dos Annales, tinham como enfoque o político no sentido de *cultura* e de *poder*. A legitimação desse interesse pelo político se dá por uma importante “metamorfose” que mantém a condenação de uma história política tradicional, já que agora não são mais os fatos políticos que interessam, mas as mentalidades, os signos, os símbolos políticos de poder (ALBERNAZ, p. 14, 2011).

É importante observar como esta mudança foi fundamental, já que a partir disso podemos analisar como as mentalidades ajudaram a formar símbolos de poder, seus surgimentos, ideais, propósitos, dentre muitos outros. Esta história foca não mais somente nos fatos políticos principais, mas sim nas mentalidades e em todos os aspectos que a permeiam. Outro ponto é que tanto o Estado, partidos, eleições e a diplomacia na “nova” história política passam a ser vistos num período de longa duração (ALBERNAZ, 2011).

A partir do que vemos sobre a História Cultural e também da História Política, podemos observar como ambas possuem as bases fundamentais para desenvolvermos este trabalho. Levando em conta estes conceitos, trabalharemos relacionando-os e analisando os jogos eletrônicos. Veremos quais são as intenções de sua representação na atualidade a partir da História Cultural e também os eventos principais, os símbolos de poder e demais pontos que abordam a História Política nos jogos. Realizaremos uma análise geral do período da Guerra Fria (1947 - 1991), para assim termos as bases e compararmos se as eventuais missões selecionadas possuem semelhanças ou não com os fatos históricos. Desta forma, analisaremos

os jogos eletrônicos da franquia *Call of Duty* produzidos nos anos de 2010 e 2020, representam o período da Guerra Fria (1947 - 1991) e quais são suas intencionalidades.

CAPÍTULO 1 - O CONTEXTO GERAL DA GUERRA FRIA (1947 - 1991)

A Guerra Fria foi um conflito mundial pela disputa da hegemonia entre as grandes potências do pós Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945), principalmente pelos países vencedores. Foi travado entre os Estados Unidos da América (EUA) capitalistas e a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) que eram socialistas. A partir disto surgiram-se diversos conflitos pela disputa da hegemonia mundial, sejam eles econômicos, ideológicos e territoriais. Os serviços de apoio como a OTAN⁶ e o Pacto de Varsóvia foram fundamentais para estabelecerem apoios políticos e militares com determinados países. Assim veremos como este conflito foi “frio” ao ponto de que a qualquer instante a eclosão de uma guerra mundial poderia ocorrer, o que para a sorte do mundo todo, não aconteceu.

1.1. Fatores que desencadearam a Guerra Fria (1917 - 1945)

A Segunda Guerra Mundial (1939 - 1945) foi um conflito de larga escala em que o Eixo, composto de nações como a Alemanha nazista, Itália, Japão e demais países sofreram uma grande derrota dos países aliados, formados principalmente pelos Estados Unidos da América, a Inglaterra e a União Soviética. O conflito teve imensas batalhas no ar, no mar e na terra que sem dúvida marcaram a história. Entretanto, aqui, partiremos de seu fim. Como sabemos, o desfecho final teve dois países aliados que passaram a “ditar regras” ao redor do mundo, seja com suas ideologias políticas e econômicas.

Apesar disso, sabemos que as ideologias presentes nestas nações surgiram muito antes, como vemos:

A Revolução Soviética, desde 1917, estabeleceu um corpo estranho dentro do sistema internacional. Durante o período da Guerra Civil (1918 - 1921), as potências capitalistas procuraram derrubá-la à força, intervindo militarmente no país. Falhada esta estratégia, seguiu-se uma linha de bloqueio econômico-diplomático internacional, o *Cordon Sanitaire*⁷, estabelecido pelas potências européias. Durante a Segunda Guerra, novamente os meios militares foram empregados contra a URSS, desta vez pelo III Reich (VIZENTINI, p. 197, 2005).

⁶Organização do Tratado do Atlântico Norte.

⁷Um cordon sanitaire é a restrição de movimento de pessoas para dentro ou para fora de uma área geográfica definida, como uma comunidade, região ou país. O termo denotava originalmente uma barreira usada para impedir a propagação de doenças infecciosas.

A partir do que o autor menciona podemos ter uma ideia de que a ideologia presente na URSS desde a sua revolução causou um certo “medo” ao redor do planeta, pois temiam que a ideologia comunista se expandisse para outros países. Segundo McMahon (2012), os Estados Unidos demonstraram uma hostilidade desde o início, quando surgiu a revolução bolchevique. As pressões econômicas aliadas a um isolamento diplomático fizeram com que a URSS obtivesse o reconhecimento norte-americano tardiamente, que veio a ser reconhecido somente dezessete anos após o Estado comunista ter sido fundado. A partir de ver-se solitário na década de 30, Stalin concordou em assinar o pacto Ribbentrop-Molotov com a Alemanha, como um meio de autoproteção do país. Entretanto, sabemos que haviam outros interesses por parte de Stalin, assim como o tratado visava partilhar a Polônia entre a União Soviética e a Alemanha, atitude essa que marca o início da Segunda Guerra Mundial (1939 - 1945) (MCMAHON, 2012).

Apesar de todos estes impasses políticos e ideológicos, após Hitler quebrar o pacto Germano-Soviético com a Operação Barbarossa no dia 22 de junho de 1941, houve uma mudança importante que pode ser considerada como “a virada do jogo”. A partir deste ato, a União Soviética passaria a lutar ao lado dos aliados, recebendo inclusive apoio bélico por parte dos aliados (GILBERT, 2014). O conflito entre Hitler e Stalin durou de 1941 até 1945 ao final da Segunda Guerra Mundial, sendo um dos palcos mais mortais deste conflito envolvendo países como a Polônia, Ucrânia e Bielorrússia, como menciona Coggiola (2017):

Durante a consolidação do nacional-socialismo e do stalinismo (1933-1938), a ocupação conjunta da Polônia pelas forças alemãs e soviéticas (1939-1941) e, em seguida, durante a guerra entre a Alemanha e a União Soviética (1941-1945), a violência em massa de um modo jamais visto na história se abateu sobre essa região. As vítimas foram basicamente judeus, bielorrussos, ucranianos, poloneses, russos e bálticos, os povos nativos dessas terras. Catorze milhões foram mortos em um período de somente doze anos, entre 1933 e 1945, enquanto Hitler e Stalin estavam no poder. Embora suas pátrias tenham sido palco de batalhas na metade desse período, essas pessoas foram vítimas de uma política assassina, não de contingências de guerra. A Segunda Guerra Mundial foi o conflito mais letal da história, aproximadamente metade dos soldados que morreram em todos os campos de batalha de todo o mundo pereceu nessa região, nessas terras de sangue (COGGIOLA, p.94, 2017).

A partir disso podemos ter uma dimensão da quantidade de mortes causados por este conflito somente neste front. A Guerra no Pacífico que também se iniciou em 1941 no dia 7 de dezembro quando o ataque a Pearl Harbor pelos Japoneses marca a entrada dos Estados Unidos

da América no conflito. Como Coggiola (2017) menciona, a entrada tardia dos EUA se dá principalmente pelas questões econômicas, devido à crise de 1929, o país iniciava a sua recuperação com o New Deal de Roosevelt, assim:

Por esse motivo, basicamente, na Segunda Guerra Mundial a participação dos Estados Unidos não foi, como na Primeira, preventiva, mas central (por isso o conflito foi chamado, logo de cara, de —mundial, ao contrário da precedente —guerra europeia) e se produziu já no início do conflito, inclusive antes dele (na China invadida pelo Japão), embora existisse uma forte corrente —isolacionista dentro da classe dominante americana até dezembro de 1941 (ataque japonês a Pearl Harbor), que marcou seu ingresso na guerra. Em 1941, a Alemanha mandou tropas para ajudar a combalida Itália a manter suas linhas na Grécia e no norte da África contra os ingleses. A batalha pela ilha de Creta causou grandes baixas aos alemães. Enviado ao Egito, o Afrikakorps alemão fez o que pôde para dominar o estratégico porto de Tobruk e os campos de petróleo da região, até ser repellido pelos ingleses, em novembro de 1942. Pouco depois, os Estados Unidos entraram no conflito, mandando suas primeiras tropas para o Mediterrâneo. As bases aéreas americanas em território brasileiro, no caminho para o Norte da África, foram um exemplo de como todas as áreas do planeta estavam mobilizadas numa luta global (COGGIOLA, p. 98, 2017).

Temos a partir deste trecho a dimensão de como os EUA tardaram em iniciar a sua participação no conflito, assim como na Primeira Guerra Mundial onde adentrou somente no ano de 1917, um ano antes de findar o conflito. Mas, a Segunda grande guerra causou um grande impacto e que é a base principal para a Guerra Fria (1947 - 1991), que temos como grandes marcos a tomada de Berlim pelos soviéticos no front oriental até maio de 1945 quando a Alemanha se rende à União Soviética. A vitória norte-americana no pacífico vem com a rendição japonesa após o lançamento das bombas em Hiroshima e Nagasaki, tendo seu fim em 2 de setembro de 1945.

Após o fim do conflito, os EUA possuíam uma força bélica inigualável, já que possuíam controle dos mares, haviam bases militares em todos os continentes, instrumentos aéreos avançados e o principal instrumento que causaria o temor nos próximos anos: a bomba atômica. Os avanços tecnológicos também tiveram grande vantagem, pois a partir disso aprimorariam ainda mais os itens citados acima, assim como a questão financeira e comercial, já que possuíam imensos bens materiais que eram completamente necessários para a reestruturação e reconstrução de toda Europa e Ásia Oriental. O dólar se colocou ao mundo capitalista pela

Conferência de Bretton Woods de 1944, em conjunto com o FMI⁸ e do Banco Mundial, assim os EUA regulavam as mercadorias ao redor de todo mundo. Outra criação que teve um papel muito importante foi a ONU⁹, que tinha um papel ideológico, jurídico e político, sendo o internacionalismo crucial para o livre fluxo de mercadorias e capitais a nível mundial (VIZENTINI, 2005).

1.2. O surgimento dos planos e a crescente tensão do Capitalismo X Socialismo (1945 - 1965)

Considerando todo o significado que a explosão da bomba de Hiroshima e Nagasaki teve neste século, assim como os avanços tecnológicos que viriam a ser fundamentais. Hobsbawm (2003) menciona o impacto que tais atos tiveram no decorrer da metade em diante do século XX.

A Segunda Guerra Mundial mal terminara quando a humanidade mergulhou no que se pode encarar, razoavelmente, como uma Terceira Guerra Mundial, embora uma guerra muito peculiar. Pois, como observou o grande filósofo Thomas Hobbes, “a guerra consiste não só na batalha, ou no ato de lutar: mas num período de tempo em que a vontade de disputar pela batalha é suficientemente conhecida” (Hobbes, Capítulo 13). A Guerra Fria entre EUA e URSS, que dominou o cenário internacional na segunda metade do Breve Século XX, foi sem dúvida um desses períodos. Gerações inteiras se criaram à sombra de batalhas nucleares globais que, acreditava-se firmemente, podiam estourar a qualquer momento, e devastar a humanidade (HOBBSAWM, p. 224, 2003).

Como podemos observar, este conflito trouxe uma tensão mundial em larga escala. Antes mesmo do fim da Segunda Guerra Mundial, líderes importantes como Henry Truman que assumiu a presidência norte-americana, após a morte de Roosevelt em abril de 1945, na Conferência de Potsdam de 17 de julho a agosto de 1945, viria a manter uma posição rígida em relação a União Soviética. Principalmente por questões como a bomba A que eram frutos do Projeto Manhattan, era uma forma destes mostrarem o poderio de seu armamento, como uma forma de alertar os soviéticos. Churchill acreditava também que após o fim da Alemanha

⁸Fundo Monetário Internacional.

⁹Organização das Nações Unidas.

Nazista a URSS seria o verdadeiro inimigo daqueles países aliados. O conhecido *Efeito Irã* surgiu quando Truman exigiu a retirada das forças soviéticas no norte iraniano, o que fez com que os próprios norte-americanos ali se instalassem. Isso tudo culminou em um alerta do Kremlin, o que significaria que qualquer recuo de suas áreas possibilitariam a presença de um inimigo cada vez mais presente (VIZENTINI, 2005).

Truman sabia que sua condição a por ter a bomba atômica era favorável no sentido de causar temor a seus oponentes, como ressalta Arbex Jr. (2000): “Ele comunicou a Stálin e Churchill que seu país tinha a bomba atômica e passou a falar em tom imperativo e a fazer exigências no sentido de limitar a influência soviética na Europa”. Assim então seria conhecida a *Doutrina Truman* que visaria conter a influência soviética ao redor do mundo, defendendo o auxílio dos norte-americanos aos povos concedendo assim uma ajuda para reconstruir a Europa, aumentando a divisão do mundo. Logo quatro anos após o fim da Segunda Guerra Mundial em 1949, é criada a bomba atômica soviética e tem início a Revolução Chinesa no mesmo ano, assim o temor norte-americano do comunismo se espalhou pelo resto do continente asiático, onde reforçou sua presença militar no Japão, já que este seria um dos principais alvos (ARBEX JR., 2000).

Entretanto, em 1949, alguns meses antes da bomba soviética ser criada, a *Doutrina Truman* traria mais uma novidade ao mundo:

O próximo filhote imediato da Doutrina Truman nasceria com a criação da Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN), assinado no dia 4 de abril de 1949, reunindo os países capitalistas europeus (e o Canadá) numa aliança militar, dotada de instituições permanentes e capitaneada pelos EUA. No acordo constaria que “um ataque armado contra qualquer membro da Aliança na Europa ou na América do Norte seria considerado como um ataque contra todos”; e seu objetivo básico seria “a defesa coletiva das liberdades democráticas através de uma estreita colaboração política e econômica”. Desta forma, os líderes do Ocidente, da maneira mais solene e formal, advertiriam o mundo sobre a “realidade” da ameaça militar soviética. Ameaça que justificaria o rearmamento da Alemanha Ocidental (BARROS, p.27, 1986).

A partir deste momento surge a OTAN, a que se tornaria uma das se não a maior aliança entre países neste século XX. Outro ponto que o autor cita é a questão da Alemanha, que seria um dos símbolos deste período com o Muro de Berlim, este que dividiria Berlim Ocidental (capitalista) e Berlim Oriental (Socialista). O *Plano Marshall* veio com o ideal de fornecer

empréstimos com baixos juros para que estes adquirissem mercadorias dos EUA, sendo assim, auxiliaram na troca de abrir as economias aos investimentos norte-americanos. Unindo-se a *Doutrina Truman*, estes modelos foram as bases dos blocos político-militares, principalmente por citarem sempre uma “ameaça soviética” e a famosa “defesa do mundo livre” que foram os mitos legitimadores do início da Guerra Fria. Outro momento importante é o surgimento da CIA¹⁰, que atuaria mundialmente no setor da espionagem, e que os Partidos Comunistas da Europa logo criaram o *Kominform*¹¹ com o ideário de coordenar as ações de partidos comunistas europeus (VIZENTINI, 2005).

Isso tudo serviu principalmente para ativar todos os alertas da URSS, que viram um espécime de “marshalização” da Europa e também com toda a influência norte-americana ao redor do mundo. Assim Washington podia utilizar-se da instauração de um medo comunista, onde o mundo livre estaria em jogo, assim o objetivo era orientar as nações do pós-guerra a irem contra os movimentos esquerdistas. A partir destas ideias vemos como a Guerra Fria era constituída em um sistema onde os EUA eram os principais arquitetos e também ditavam as regras do novo mundo, a chamada Pax Americana.

Assim o Plano Marshall passou a vigorar em vários países da Europa, entretanto, no dia 1 de outubro de 1949, os comunistas chineses liderados por Mao Tsé-Tung proclamavam a República Popular da China, vencendo assim a sua guerra civil. Por outro lado, a URSS no início da década de 50 detonava sua primeira bomba atômica, o que fez com que o famoso *Grand Old Party* (GOP¹²) lançasse uma política de perseguição ideológica e que foram as bases do Macarthismo. Entretanto, a Guerra da Coreia estava prestes e se desencadear, e em junho de 1950, soldados norte-coreanos avançaram rapidamente sobre o paralelo 38, fazendo com que a ONU condenasse tais atos e encaminhasse tropas a seu dispor, sendo basicamente composta pela maioria de norte-americanos. Os norte-americanos comandados pelo condecorado general Douglas MacArthur ignoraram as decisões da ONU, cruzando a fronteira, o que de fato desencadeou o conflito, onde também os chineses advertiram não tolerar qualquer ato contra a Coreia do Norte (VIZENTINI, 2005).

¹⁰Agência Central de Informação.

¹¹Agência de Informação Comunista.

¹²"Grande Velho Partido" é um dos dois grandes partidos políticos dos Estados Unidos, sendo seu principal adversário histórico o Partido Democrata. O partido tem esse nome após o republicanismo, dominante durante a Revolução Americana.

Para termos dimensões dos atos de MacArthur, veremos a citação de Hobsbawm (2003), que menciona claramente como tal ato desencadeou uma série de tensões desde a situação em que a Guerra da Coreia atingiu como a destituição do general.

Provavelmente o período mais explosivo foi aquele entre a enunciação formal da Doutrina Truman, em março de 1947 (“Creio que a política dos Estados Unidos deve ser a de apoiar os povos livres que resistem a tentativas de subjugação por minorias armadas ou por pressões de fora”), e abril de 1951, quando o mesmo presidente americano demitiu o General Douglas MacArthur, comandante das forças americanas na Guerra da Coreia, que levou sua ambição militar longe demais. Esse foi o período em que o medo americano de uma desintegração social ou revolução social nas partes não soviéticas da Eurásia não era de todo fantástico – afinal, em 1949 os comunistas assumiram o poder na China. Por outro lado, os EUA com quem a URSS se defrontava tinham o monopólio das armas nucleares e multiplicavam declarações de anticomunismo militantes e agressivas, enquanto surgiam as primeiras fendas na solidez do bloco soviético com a saída da Iugoslávia de Tito (1948). Além disso, de 1949 em diante a China esteve sob um governo que não apenas mergulhou imediatamente numa grande guerra na Coreia, como – ao contrário de todos os outros governos – se dispunha de fato a enfrentar um holocausto nuclear e sobreviver. Qualquer coisa poderia acontecer (HOBSBAWM, p. 226-227, 2003).

A situação no mundo daquele momento não era nada tranquila, principalmente pelos fatores que poderiam desencadear. Como sabemos as bombas não foram utilizadas, mas analisando o período da época podemos considerar estes pontos, já que as bombas como mencionamos anteriormente foram feitas pelos soviéticos em 1949 e que passaram a causar ainda mais tensão ao redor do planeta. Posteriormente em meados de 1953 os norte-americanos testariam a bomba de Hidrogênio, sendo esta mais devastadora e que meses depois os soviéticos também a teriam posse desta.

A Revolução Chinesa de 1949 é um dos principais marcos deste período, justamente por ser um dos grandes pontos a se considerar no sentido das relações internacionais, já que ela resultou de alguns movimentos sociais, como a luta dos camponeses pela terra e a luta dos chineses pela reconquista da independência nacional. Após uma das maiores revoluções de todo século XX, Mao Tsé-Tung proclama a República Popular da China com o Partido Comunista Chinês, tendo sido uma das maiores guerras civis desta época. Esta vitória causou uma ruptura com o sistema anterior, tendo mudanças drásticas. Este movimento também sofreu grandes derrotas como em 1927 com o movimento operário, entretanto, essa revolução se diferenciava

bastante da ocorrida em 1917 na Revolução Soviética. Sendo esta baseada no campesinato, conduzindo-se do campo para as cidades, diferentemente da de Stalin (BARROS, 1986).

Outro fator que se desencadeou após um período de tempo foi a questão da adoção por parte dos países influenciados pelos EUA, do *american way of life*. O qual após a crise de 29, adotou medidas importantes para contornar a situação da população, providenciando condições à população em geral para voltar a consumir cada vez mais. Apesar de tudo, o consumo em massa possuía alguns problemas e também tinha alguns objetivos, tais quais menciona o autor “prestigiava o modelo capitalista, implicava o recuo da participação política, reduzida a rituais eleitorais; produzia o declínio numérico da esquerda [...]e, finalmente, aprofundava as relações econômicas desiguais entre centro e periferia[...]” (VIZENTINI, p.207, 2005, grifo do autor). Após o passar do tempo, a URSS se via em um impasse e precisava agir o quanto antes em relação a tudo o que acontecia naquele período. Sendo assim, a reação soviética veio seis anos após a criação da OTAN, organizando-se com a Polônia, Alemanha Oriental, Tchecoslováquia, Hungria, Romênia e Bulgária, o conhecido Pacto de Varsóvia em 1955, não sendo assim uma resposta imediata à aliança criada pelos outros países, o que também não afetou a pacificidade daquele momento. É importante também salientar o processo de desestalinização que ocorria a partir de 1953 quando Nikita Kruchev assumia como Secretário Geral do Partido Comunista, tendo seu mandato até 1964 (VIZENTINI, 2005).

Segundo Arbex Jr., o período seguinte no final dos anos 50, a corrida armamentista e espacial teve um dos seus maiores crescimentos. Para ambos os lados os principais armamentos logo após o fim da 2ª Guerra Mundial, tinham como base o foguete V-2, criadas pelo alemão Werner von Braun, a qual a Alemanha Nazista de Adolf Hitler a utilizou com bastante intensidade durante o conflito. Entretanto, com o avanço da tecnologia, ao final de 1954, a Bomba A já poderia alcançar incríveis distancias e assim possibilitar alvos em diversas partes do planeta. Já em 1957, o alvo havia sido denominado para o espaço, quando no dia 4 de outubro o satélite *Sputnik 1*, cujo significado é “companheiro de viagem” foi colocado em órbita e no dia 3 de novembro daquele mesmo ano, *Sputnik 2* era lançado ao espaço, contendo em seu interior a cadela Laika que era uma vira-lata das ruas de Moscou.

Para Delmas (1979), um aspecto muito importante precisa ser considerado. Sputnik introduziu uma nova forma de transporte para armamentos nucleares estratégicos, o que causou um temor ainda mais acerca disso. Os Estados Unidos não permaneceram inertes a tal situação, construindo assim seus satélites artificiais, a partir destas situações, ambas nações

passaram a se militarizar cada vez mais, possibilitando que ambos os países pudessem destruir um ao outro em caso de um conflito de grande escala. Entretanto, sabendo que ao mesmo tempo em que destruíssem seus inimigos, destruiriam a si mesmos. Uma vulnerabilidade para ambos que o autor menciona ter sido um período chamado de “equilíbrio do terror”.

O ano de 1961 teve grandes marcos, incluindo a chegada de John F. Kennedy na Casa Branca, que logo após três meses sofreu um dos primeiros baques de seu governo com a Invasão da Baía dos Porcos, em Cuba, tendo um imenso fracasso na operação, como vemos:

Em 17 de abril de 1961, entre 1500 e 1800 exilados cubanos contrários ao governo do presidente de seu país, Fidel Castro, e treinados pela Agência Central de Inteligência norte-americana (CIA), aportaram na Baía dos Porcos, localizada ao sul de Cuba. A ação acabou dois dias depois, na tarde do dia 19 do mesmo mês, fracassou completamente, com 114 mortos e 1200 invasores capturados. O objetivo imediato da investida era ter o controle do sul do território cubano nas mãos daqueles contrários ao governo de Fidel Castro (no poder desde o início de 1959), e em seguida avançar pelo país colhendo apoio da população para derrubar o regime vigente. No entanto, a operação foi mal preparada, não houve apoio militar explícito dos EUA, e a população local mostrou-se defensora do governo revolucionário. O resultado foi um grande constrangimento para a administração de John F. Kennedy, presidente dos EUA, que foi forçada a admitir ter organizado a operação (FARIAS, p. 105, 2008).

Os primeiros contatos entre Cuba e a URSS seis meses após a tomada do poder pelos revolucionários, em junho de 1959. Foi um acordo comercial que se deu em definitivo no início de 1960 aonde os cubanos receberam matérias primas como ferro, petróleo e máquinas e os soviéticos receberam açúcar cubano. Mas somente em maio de 1960 ambos países estabeleceram relações definitivamente diplomáticas, e no dia 1º de maio de 1961, Castro proclamou a adoção do socialismo no país (FARIAS, 2008).

No dia 13 de agosto de 1961 foi construído um dos maiores símbolos de todo este período de tensão, o famoso: Muro de Berlim. Um fato importante a se considerar é que “Durante uma década o enclave de Berlim Ocidental recebera mais investimentos públicos e ajuda americana que toda a América Latina [...]” (VIZENTINI, p.209, 2005, grifo do autor). Isso mostra como os norte-americanos estavam dispostos a auxiliarem a qualquer custo a Alemanha Ocidental, mas especificamente Berlim Ocidental, já que aquilo significava um símbolo do capitalismo. O fator principal é que Berlim se localizava dentro da Alemanha

Oriental, e o muro representava exatamente este período tal qual o conhecemos, como uma divisão do mundo capitalista e socialista.

Como mencionado anteriormente acima, a situação entre os EUA e Cuba não seguia de forma tranquila, já que Kennedy havia invadido o país em 1961. Após Cuba aderir ao socialismo e integrar o bloqueio americano, isso estimulou os soviéticos a instalarem os mísseis em Cuba em 1962. Entretanto, os Estados Unidos sabiam que Kruchev estava blefando quando o assunto era a vantagem estratégica, conhecida como o *Missile Gap*. Apesar disso, os norte-americanos temiam a situação já que havia agora um país de regime marxista muito próximo de seu território, a cerca de 160 quilômetros. Outro ponto importante a se adentrar é a questão da espionagem que se fez muito presente no decorrer da Guerra Fria. Aviões espiões norte-americanos e satélites descobriram que a URSS não possuía todo poderio atômico que aparentava ter, isso era o *Missile Gap* que colocava Kruchev na desvantagem nesse momento. Mas, Moscou só viria a reconhecer os cubanos como regime socialista em abril de 1962, o que possibilitou a instalação dos mísseis de médio alcance em Cuba, como forma de autodefesa e de “equilibrar” a balança para os soviéticos (VIZENTINI, 2005).

No ano seguinte em 1963, o presidente Kennedy era assassinado e no ano de 1964, Kruchev era derrubado de seu poder com um golpe de Leonid Brejnev. Assim, em cerca de dois anos ambas lideranças das maiores potências mundiais haviam mudado, o que gerou consideráveis mudanças ao redor do mundo. Os novos líderes buscavam recuperar suas posições nas áreas de influência, como Washington, que intensificava sua atuação na América Latina e no Vietnã e posteriormente começaram a negociar acordos sobre as limitações de armamentos, como a famosa *détente*¹³ (ARBEX JR., 2000).

1.3. A ascensão soviética e a mudança da tensão (1965 - 1985)

Como citado anteriormente acima, a China que já adotava ideais socialistas, havia diferenças significativas da URSS e se fez valer ainda mais com as mudanças que viriam a ocorrer com o passar do tempo. Segundo Vizentini (2005), no início a aliança com a URSS era sutil, mas com o passar do tempo os chineses passaram a dar ênfase a independência e a autonomia. Com diversos problemas por questões políticas dentro do partido comunista e um

¹³Détente é uma palavra francesa que significa distensão ou relaxamento. O termo tem sido usado em política internacional desde a década de 1970.

crescimento exacerbado no nacionalismo, a URSS passou a ser deixada de lado. A influência soviética de Kruchev em países como o caso da Romênia, que estava condenada na sua industrialização, serviu para criarem maior autonomia nas questões econômicas em relação a Moscou. Assim, Brejnev buscava recuperar certas posições soviéticas, porém de forma semelhante a Stalin, como menciona o autor:

Em 1967-68 o PC tchecoslovaco iniciou o processo de liberalização política e descentralização econômica conhecido como Primavera de Praga. Embora o movimento tivesse, inicialmente, um caráter de mudança dentro do sistema, Brejnev sentiu-se ameaçado. Além da posição estratégica do país, a URSS encontrava-se envolvida em conflitos fronteiriços com a China e enfrentava a rebeldia romena. Assim, as tropas do Pacto de Varsóvia intervieram no país em agosto de 1968, sem encontrar resistência armada. Para justificar a intervenção, Brejnev formulou a Doutrina da Soberania Limitada dos Países Socialistas, segundo a qual estes não poderiam adotar medidas externas ou internas que ameaçassem os demais membros do bloco (VIZENTINI, p. 213, 2005).

Seguido desta citação, podemos ver como a situação dos países comunistas passou de um momento de tranquilidade a uma certa tensão. Brejnev possuía certas dúvidas relacionadas aos países, como a China que agora possuía seu governo com maior autonomia e os romenos com sua rebeldia. Entretanto, após a Primavera de Praga, tudo foi estabilizado e após os socialistas assumirem o poder na RFA¹⁴, o Ocidente negociou uma normalização política, já que não havia mais esperança da derrubada desses regimes. Entre os anos de 1970-72 diversos tratados entre países como a RFA, RDA¹⁵, URSS e dentre outros, reconheceram diplomaticamente suas fronteiras, mas principalmente ambas Alemanhas ingressavam na ONU em 1973 (VIZENTINI, 2005).

Segundo Arbex Jr. (2000) a Doutrina Brejnev foi invocada por Moscou, assim como os norte-americanos na década de 60 e 70, que patrocinaram tomadas de poder por governos influentes na América Latina, como a derrubada de Salvador Allende no Chile em 1973 e atos de sabotagem da CIA na Revolução Sandinista em 1979. A invasão do Afeganistão em 1979 pelo exército vermelho se fez com as mesmas intenções norte-americanas, já que o objetivo era ter um governo com forte influência soviética. Sendo assim, Babrak Karmal foi colocado no

¹⁴República Federal da Alemanha.

¹⁵República Democrática da Alemanha.

poder pelos soviéticos, permanecendo até 1986. A União Soviética somente denunciou e repudiou as ações dos Estados Unidos, já estes somente limitaram-se a protestar formalmente às ações soviéticas. A partir desse período também, a URSS de Brejnev se tornou uma superpotência mundial, sendo reconhecida como nação mundialmente e também possuindo um arsenal nuclear imenso. Assim podemos compreender como apesar de repudiar as ações, ambas nações realizavam ações semelhantes sobre países onde a sua influência deveria prevalecer.

Outro evento muito importante nesse período foi a Guerra do Vietnã que se encerrou no ano de 1975, entretanto, sua origem vem de muito tempo antes. Diversas revoluções anti-imperialistas e até mesmo socialistas já haviam deixado sua marca no mundo, como movimentos de libertação nacional, assim vemos:

O movimento liderado por Ho Chi Minh iniciara a luta contra a França de Vichy e os japoneses em 1939, e após efêmera independência, lutara contra a reconquista francesa entre 1945 e 1954, quando o país foi temporariamente dividido em função do acordo de Genebra. O congelamento da divisão, configurado pela não-realização de eleições no sul do Vietnã, cujo regime era apoiado pelos EUA, levou ao reinício da guerrilha em 1960. A derrocada iminente do governo de Saigon obrigou o Pentágono a desencadear a escalada militar em 1964. O Vietnã do Norte e os guerrilheiros do sul enfrentaram, em condições adversas, os 600 mil soldados ianques e a mais avançada tecnologia militar do mundo. Em 1968, quando os EUA começavam a enfrentar sérios problemas internos – em grande parte devido ao conflito, a Frente de Libertação Nacional (FLN) do Vietnã (*Vietcong*) desencadeou o Tet, provando a impossibilidade da vitória americana. Intensificou-se o uso de armas químicas, bombardeios maciços e massacres, enquanto Nixon buscava desenredar-se do labirinto indochinês. A guerra secreta no Laos e a invasão do Camboja em 1970, onde instalar o general direitista Lon Nol, apenas dificultaram ainda mais a situação de Washington (VIZENTINI, p.216, 2005).

A partir deste trecho vemos como o Vietnã foi palco de conflitos desde a Segunda Guerra Mundial como mencionou o autor, o tornou este país como um palco de conflitos. No ano de 1955, Dinh Diem que era primeiro-ministro realizou um golpe de Estado que derrubou do poder Bao Dai, que havia sido colocado no poder pelos franceses no Vietnã do Sul, proclamando a república. Estes passaram a ser apoiados pelo governo dos Estados Unidos, já que tinham como esperança apoiar o país com a intenção contrária a expansão comunista na Ásia sul-oriental. Dinh Diem passou a ter um governo autoritário, suspendendo as eleições em 1956. Com o passar do tempo e sua oposição crescente, em 1960 formou-se a Frente de Libertação Nacional (FLN), guerrilheiros que ficaram conhecidos como *Vietcongues*, os quais

visavam unificar o Vietnã do Norte com o Vietnã do Sul e assim depor o governo autoritário de Dinh Diem (OLIC, 1988).

Este conflito foi marcado principalmente pela derrota norte-americana, entretanto a população civil vietnamita foi quem mais sofreu com este conflito, sendo as maiores vítimas. Os principais problemas que os estadunidenses se depararam no início do conflito eram: a questão da impopularidade do governo de Saigon; a inferioridade do exército sul-vietnamita frente aos guerrilheiros vietcongues; as trilhas Ho Chi Minh que eram linhas de abastecimento cruciais para os guerrilheiros e por fim a questão de os norte-americanos serem invasores, causou maior simpatia da população local pelos Vietcongues que defendiam o território de sua nação frente ao inimigo. Uma das principais ofensivas desse conflito foi a Ofensiva do Tet, acontecendo no dia 31 de janeiro de 1968 (o qual era o primeiro dia do ano lunar vietnamita, conhecido como Tet). Essa ofensiva foi iniciada pelo Vietnã do Norte, atacando o norte do país sulista, aonde os vietcongues atacariam todas as cidades e centros administrativos, com foco em Saigon. A ofensiva foi uma surpresa para os norte-americanos e sul-vietnamitas, os quais conseguiram defender as posições, mas saíram derrotadas psicologicamente, o que desgastou profundamente a imagem do governo e das forças armadas norte-americanas (OLIC, 1988).

O fim da primeira parte da Guerra do Vietnã se dava após o fim da Ofensiva do Tet, quando o comando militar norte-americano enviou um maior número de tropas para o Vietnã com o objetivo de acabar com o conflito. Entretanto, o problema é que diversas manifestações contra às ações estadunidenses se intensificavam, inclusive internamente, assim passavam a estar cada vez mais isolados no plano diplomático internacional, já que a maioria das nações não acreditavam mais na defesa do “mundo livre” no Vietnã. Com o passar do tempo diversas ofensivas contra todo o Vietnã do Norte aconteceu, o que culminou com diversos bombardeios em pontos estratégicos como Hanói e Haiphong, tendo também diversas áreas rurais. Em 27 de janeiro de 1973 é assinado um acordo em Paris, pela paz no conflito, aonde era declarado um cessar-fogo. Após a retirada das tropas norte-americanas e o fim do apoio ao governo sul-vietnamita, em 1976, o Vietnã foi unificado com domínio comunista, sendo a capital em Hanói, já que a antiga capital do Vietnã do Sul (Saigon) passou a se chamar Ho Chi Minh, em homenagem ao líder comunista (OLIC, 1988).

A Síndrome do Vietnã foi um fator que atingiu os Estados Unidos, devido a ser a primeira derrota militar. Gerou uma crise econômica associada a derrota, mas também pela questão dos crimes cometidos no território vietnamita e também a problemas internos com

aquelas que serviram na guerra e tiveram sérios problemas. Somando-se a isso haviam os movimentos pelos direitos civis e pacifistas, incluindo aquelas com minorias étnicas que desafiavam o status do governo desde o início da década de 60. Tudo isso ajudou a culminar na queda do presidente Richard Nixon. Jimmy Carter assumiu o governo norte-americano em 1977 uma rearticulação a partir da política aliada aos direitos humanos e também não interferindo na política de outras nações ao redor do mundo (VIZENTINI, 2005).

Diversas guerras aconteciam no Chifre da África, havendo revoluções locais que desencadearam grandes conflitos dentro da Guerra Fria, países como a Angola, Etiópia e também a Somália. O desfecho se deu pela vitória da Etiópia, que se tornava socialista e a Somália aliava-se aos norte-americanos, sendo que as guerrilhas não cessaram. A partir do fim da década de 70 e início dos anos 80, a *détente* passou a ser deixada de lado aos poucos, e a Guerra Fria voltava a criar sua tensão. A aliança da Somália com os EUA e da Etiópia com a URSS no Chifre da África tinha objetivos, já que os norte-americanos consideravam a região do Golfo Pérsico vital devido ao petróleo e também pela proximidade aos soviéticos. No ano de 1978 a direita norte-americana se reergueu após o fracasso no Vietnã, aonde intensificaram-se os ideais armamentistas e também apoio à guerrilha afegã já que os soviéticos intervieram no Afeganistão em dezembro de 1979. Mesmo após as crises recorrentes nos EUA, Ronald Reagan assumiu o poder em 1980 e também Margaret Thatcher na Grã-Bretanha, dava o início de uma nova direita na Europa (VIZENTINI, 2005).

O governo de Ronald Reagan assumia em um momento complicado, o mundo vivia um espécime de “nova” Guerra Fria. A tensão havia se instaurado após as crises econômicas e revoluções no mundo árabe se intensificaram, com isso, o islamismo voltava com imensa força. Também no início dos anos 80, a economia soviética estava em colapso, a qual era controlada pelo Estado. Por motivos de não divulgação da época, não era conhecida a situação, mas o desemprego em determinadas regiões da URSS, como no Cáucaso, mais de um terço da população não possuía trabalho. Outro ponto é que pequena parcela da população possuía boas condições, sendo eles membros do governo ou do Partido Comunista. Esta fase foi principalmente durante o governo de Leonid Brejnev e que teve como seu sucessor Iuri Andropov, que era chefe da KGB¹⁶ durante o governo de Brejnev. Andropov permaneceu poucos anos no poder da URSS, o qual teria um ideário reformista para evitar abalos na

¹⁶KGB é a sigla do Komitet Gosudarstveno Bezopasnosti, que em português significa Comitê de Segurança do Estado. O comitê foi uma importante agência de informação, segurança e serviços secretos (polícia secreta), que vigorou na antiga União Soviética.

economia soviética e que foi seguido por Gorbatchov. Este faleceu no dia 9 de fevereiro de 1984, colocando assim Konstantin Tchernenko no poder, o qual já estava com sua saúde debilitada, vindo a falecer um ano após assumir o poder. Assim, em março de 1985, Mikhail Gorbatchov assumia como secretário-geral do partido comunista (ARBEX JR., 2000).

As pretensões norte-americanas após a posse de Reagan eram de militarizar-se nuclearmente já que a *détente* havia chegado ao fim e também os norte-americanos possuíam a necessidade de criar uma vantagem estratégica. Com isto, passaram a intervir em países capitalistas e auxiliar em países aonde haviam regimes revolucionários no poder, enfraquecendo-os ou derrubando-os, como:

Neste sentido, sustentaram os *contras* na Nicarágua, a UNITA em Angola, a Renamo em Moçambique, as guerrilhas muçulmanas no Afeganistão, os somalis e eritreus na Etiópia, além de outros, enquanto Granda foi invadida e ocupada em outubro de 1983. Simultaneamente, os EUA reforçavam os governos conservadores ameaçados internamente, visando evitar o triunfo das guerrilhas esquerdistas ou movimentos democratizantes de massa, como no caso de El Salvador, Guatemala, Namíbia, Filipinas e Coréia do Sul (VIZENTINI, p.223, 2005).

A partir da atuação norte-americana, temos também que pontuar como a defesa da democracia viria a ser tomada como o pano de fundo, visando agora combater o narcotráfico e o terrorismo. Esta era também uma forma de atacar ideologicamente países de Terceiro Mundo, os quais sofriam diversas acusações de terrorismo e incluíam também aqueles que tinham movimentos de libertação nacional (VIZENTINI, 2005).

1.4. O Fim da Guerra Fria (1985 - 1991)

A URSS enfrentava diversos problemas econômicos, já que a “nova” Guerra Fria se aprofundava e o país sofria com os embargos comerciais e tecnológicos que afetaram severamente a situação. Com Gorbatchov agora no poder, propunha uma nova era para a nação soviética, o qual queria revitalizar a nação economicamente e deixaria de lado a corrida armamentista, visando assim novas relações entre os países. Os novos conceitos que surgiram com grande intensidade foram os de *Glasnost* que tinha o significado de transparência, tinha como objetivo de estabelecer uma nova relação entre a sociedade e o poder, com o objetivo de

evitar a censura e ter maior abertura para debates. *Perestroika* já significava reconstrução, com esse ideário, o objetivo era reconstruir a economia soviética com novas bases (ARBEX JR. 2000). A *Perestroika* não teve êxito em trazer de imediato benefícios econômicos, mas também criou certa crise econômica que foi importante para o fim da URSS (BUTENKO, 2007).

Um dos primeiros testes para a *Glasnost* foi o acidente nuclear da usina de Chernobyl, na Ucrânia, do dia 26 de abril de 1986. Este acidente liberou uma nuvem que contaminou partes da União Soviética e da Europa com radiação, algumas com maiores e menores escalas. Logo nas primeiras 48 horas fora reconhecido como responsáveis pelo acontecido, sendo liberado para a imprensa internacional. Gorbatchov se via em um embate, já que dentro do Partido Comunista da União Soviética enfrentava duas alas, já que alguns apoiavam suas ideias e outros queriam aprofundar os traços socialistas que haviam anteriormente. Diante desse problema o secretário-geral via como única solução, conciliar ambos ao invés de escolher somente um lado o que lhe causou ainda mais dificuldades para continuar o trabalho. No ano de 1988 várias mudanças nos costumes passaram a acontecer, incluindo a visita de Ronald Reagan à União Soviética, incluindo os acordos de desarmamento que ambos líderes assinaram. Neste mesmo ano em junho e julho que na Conferência do Partido Comunista, Gorbatchov anunciou a pluralidade política no país, que a partir daquele momento haveria disputas para os cargos, colocando se a frente dos apoiadores da era de Brejnev. O líder então passou a ser aclamado no ano seguinte como um dos estadistas que poderia trazer o fim definitivo da corrida armamentista (ARBEX JR., 2000).

Naquele ano de 1989 diversos fatores indicavam o fim daquele período que se mantinha há algumas décadas. A Queda do Muro de Berlim no dia 9 de novembro de 1989 é um dos símbolos que marca esta decadência, já que anteriormente era um símbolo da divisão do mundo capitalista e socialista. Assim como as ações de Gorbachev culminaram no fim da URSS no decorrer de 3 a 4 anos. Entretanto, não devemos colocar somente como os principais agentes deste conflito os EUA e a URSS, considerando apesar de tudo que a corrida armamentista ajudou a impulsionar diversos movimentos em vários países ao redor de todo o planeta (VIZENTINI, 2005). Entretanto o início do fim da URSS se deu logo antes do Tratado da União, e Gorbatchov tinha a estratégia de conceder maior autonomia às repúblicas que faziam parte da União Soviética, assim passariam a contar com materiais que o país disponibilizaria a eles, como menciona Arbex Jr:

Com essa estratégia, Gorbatchov formulou um *Tratado da União*, que deveria ser assinado em 21 de agosto de 1991 pelas repúblicas que constituíam a União Soviética. Não foi um simples acaso que o golpe tenha sido desferido apenas 24 horas antes da assinatura do Tratado da União. O golpe foi, de fato, um resquício do passado imperial da União Soviética, uma manifestação da vocação histórica da “mãe Rússia” em relação às repúblicas vizinhas. A estratégia de Gorbatchov era, simplesmente, inaceitável para os imperialistas russos. Os golpistas permaneceram menos de 72 horas no poder. O presidente da Rússia, Bóris Iéltsin, que em maio de 1991 havia sido reeleito, dessa vez pelo voto direto, tornou-se o grande herói da resistência aos golpistas (ARBEX JR., p. 188, 2000).

A partir disso no dia 8 de dezembro de 1991, Boris Iéltsin proclamou oficialmente o fim da União Soviética, criando assim a Comunidade de Estados Independentes, com a Ucrânia e a Belarus. Com a crise do império vermelho e com o impacto causado pela Queda do Muro de Berlim, a maioria dos países socialistas entraram em conflito. Assim, meses antes no dia 7 de junho de 1990, o Pacto de Varsóvia anunciou não haver mais funções militares e após a Alemanha Oriental deixar de existir, os norte-americanos passaram a possuir ainda mais pontos de influência a partir daquele momento. Como nos menciona McMahon (2012):

No verão de 1990, soviéticos, americanos, britânicos, franceses e alemães concordaram que as duas Alemanhas constituiriam naquele momento em diante um único país soberano que continuaria ancorado na aliança da OTAN. Com o poder alemão plenamente cooptado na coalizão ocidental, uma das maiores preocupações das autoridades americanas da Guerra Fria - a de uma Alemanha unificada e pró-soviética – desapareceu (MCMAHON, p. 190, 2012).

A partir disto, vemos como o anseio norte-americano pela unificação alemã aliada a OTAN era crucial para o fim da Guerra Fria, colocando fim a um medo de que a Alemanha viesse a se tornar de fato completamente socialista. Para McMahon (2012), o marco final da URSS se deu mesmo em 1990, já que o colapso viria a acontecer em 1991 após as reformas propostas por Gorbatchov, o qual foi incapaz de controlar, tendo seu fim assim o período da Guerra Fria.

CAPÍTULO 2 – O SURGIMENTO, CONSTRUÇÃO E O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS COMO MÍDIAS E REPRESENTAÇÕES HISTÓRICAS

A pesquisa e a abordagem histórica em jogos eletrônicos é algo que se torna cada vez mais frequente no mundo em que vivemos, já que estes foram ambientados em diversos períodos históricos, sendo um dos recorrentes a Segunda Guerra Mundial. O objetivo se detém também em compreender quais são os ideários a partir de jogos que se ambientam em tais contextos, seja de herói, ou de valorização de determinada nação ou cultura. Os jogos são produtos de imagens tecnológicas que utilizam de formas de pensar, da mídia e da sociedade em geral, o que auxilia na sua produção e desenvolvimento, tendo em vista um público alvo. Partindo disto necessitamos compreender o surgimento das mídias e sua diversidade, a importância dos *videogames*, a construção e a narrativa dos jogos de tiro em primeira pessoa.

2.1. As formas de transmissão de mídias e as primeiras visões sobre os jogos

Os jogos eletrônicos são imagens tecnológicas, o que nos permite ter um panorama mais abrangente para abordar esta temática. A partir do que Santaella (2000) menciona, Caim (2006) vai nos dar uma visão de como os equipamentos tecnológicos são máquinas de linguagem que surgem juntamente com os dispositivos que captam, armazenam e reproduzem essas imagens. Desta forma, essas mídias possuem transformações quando são transmitidas, sendo também de quem a recebe. A partir disso vemos:

Portanto, há uma nítida relação entre os tipos de mídias existentes, suas produções e as culturas dominantes: de massa, midiática e digital. É certo que elas formatam maneiras de pensar, formas de se associar, organizar e produzir. As mídias oferecem regimes sociais. Dessa maneira, as imagens tecnológicas não podem ser pensadas isoladamente, mas apenas em relação ao seu contexto, ou seja, como signos só podem ser compreendidos por meio de outros signos (CAIM, p.30, 2006).

A partir deste fragmento podemos analisar como estas mídias, sejam elas de massa, midiáticas e digitais, necessitam de uma análise abrangente e não somente como um fator isolado. Neste contexto e pelo trecho do autor, vemos como são produzidas a partir das formas de pensar da sociedade, do ideário que deseja ser construído a partir delas e como estas mídias serão vistas, já que estão inseridas em uma determinada cultura, o que permite compreender o objetivo destas produções.

Outro ponto que precisamos analisar é o conjunto de culturas que nos permeiam:

Para compreender essas passagens de uma cultura à outra, que considero sutis, tenho utilizado uma divisão das eras culturais em seis tipos de formações: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital. Antes de tudo, deve ser de clara do que essas divisões estão pautadas na convicção de que os meios de comunicação, desde o aparelho fonador até as redes digitais atuais, não passam de meros canais para a transmissão de informação. Por isso mesmo, não devemos cair no equívoco de julgar que as transformações culturais são devidas apenas ao advento de novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura. São, isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais (SANTAELLA, p.24, 2000).

A partir deste trecho da autora, temos importantes pontos a considerar. Principalmente a questão de que as transformações culturais não são somente devido a tecnologias, mas sim vários signos, sendo denominado pela autora como uma forma de abrir novos campos de ambientes socioculturais. Assim, podemos ver como os *videogames* são produtos culturais e que graças a essas abrangências, temos um campo imenso no qual pode ser explorado e analisado. Para Santaella (2005), as definições e as classificações necessárias para realizar uma análise de linguagem, signos, sinais, códigos estão presentes na tríade formada por Peirce: representação, objetivação e a interpretação, vide imagem a seguir:

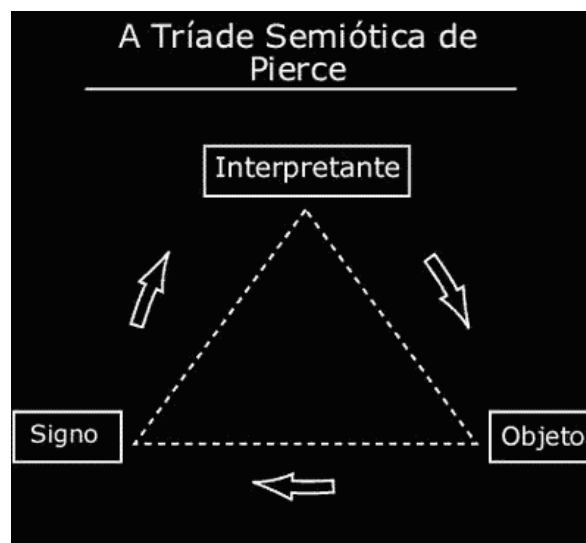


Figura 1: Tríade Semiótica de Peirce. Disponível em:

http://www.avaad.ufsc.br/moodle/mod/hiperbook/view.php?id=3401&target_navigation_chapter=7825&

A semiótica tem a capacidade de permitir uma análise de diversos aspectos, não só captando os vetores de referências de contextos mais recentes, mas também daqueles deixados pela história, pelas forças produtivas econômicas, pela técnica e pelos sujeitos que as produzem. Desta forma, os signos possuem classificações e definições complexas, servindo-nos com princípios-guias para uma análise que eles tentam transmitir (SANTAELLA, 2005). Agora utilizaremos um exemplo para demonstrar a tríade: O representante é a parte perceptível em um signo, como por exemplo – a imagem da capa de um jogo aonde há soldados e há uma bandeira, ou seja, essa bandeira é a representação de algo. O objeto é aquilo propriamente dito, no caso a bandeira, pois foi utilizada para incorporar a imagem daquilo que a representa. E o interpretante é aquilo que é criado na mente de quem vê o signo, sendo a lembrança que é criada em nossa mente a partir daquilo que vemos na imagem.

Voltando a temática das mídias, Santaella (2000) vai mencionar como a partir dos anos 80 houve uma grande multiplicação nas mídias, já que utilizavam tanto as linguagens como os meios. Com o passar do tempo, vemos como aos poucos as mídias e a cultura têm seu poder de transformação, o que em um ano já era considerado uma novidade, no ano seguinte aquilo já havia sido ultrapassado. Entretanto, as mídias como no caso dos jogos eletrônicos, passaram por grandes mudanças no decorrer de sua história, pois desde as décadas de 70 e 80 os jogos eram considerados por algumas pessoas como influenciadores de violência, até mesmo como algo prejudicial às crianças, seguindo a citação de Protásio (2012):

Talvez muitos não percebam, mas esse período que vivemos é extremamente importante para os jogos eletrônicos. Trata-se do processo de consolidação dessas obras como mídia e a passagem por uma gradual adaptação, pois ao passo em que uma porção da sociedade os encara como entretenimento vazio para crianças ou um estimulador da violência, outra parcela identifica os benefícios dessas obras, desde a expressão artística até destaques nas áreas de saúde e segurança. No passado o cenário era pior. Mesmo que a indústria fosse menor e as polêmicas não tão frequentes, casos como o de *Death Race* (1976) e *Custer's Revenge* (1982) deram início a um debate e uma visão generalizadora que perduram até hoje. Isso, contudo, não é particular dos jogos eletrônicos. Outras mídias, como o cinema e a literatura, já passaram por inúmeras dificuldades e tempos de censura (PROTASIO, p. 1, 2012).

Assim como vemos, os jogos eletrônicos possuem grandes semelhanças com o cinema em geral, pois estes podem se apropriar de vários aspectos históricos ou eventos, partindo deles para desenvolver uma nova narrativa, sendo ela histórica ou não. Mas apesar disto, como visto

na citação acima, os mesmos nem sempre foram recebidos como mídias de grande importância, o que na atualidade já é algo totalmente diferente. Partindo do que os autores Costa, Santos e Xavier (2015) comentam sobre os benefícios dos jogos eletrônicos e a sua visão positiva, apontando como a tomada de decisões, o entendimento de regras, a resolução de problemas, o raciocínio rápido e também a estratégia, são alguns dos pontos citados. Sendo assim, vemos como as crianças e adultos podem utilizar-se de jogos adequados para sua respectiva idade, podendo fornecer diversos benefícios para a vida pessoal.

2.2. O surgimento dos consoles e a construção dos jogos eletrônicos

Os jogos eletrônicos nos meios acadêmicos passaram a ganhar uma importância significativa, o que também ajudou a impulsionar este trabalho. A dissertação de mestrado de Marco de Almeida Fornaciari intitulado *A Guerra em Jogo - A Segunda Guerra Mundial em Call of Duty, 2003-2008*¹⁷ foi uma das motivações para o desenvolvimento deste trabalho. Considerando que muitos seguem a linha da temática da Segunda Guerra Mundial, neste caso o ideário se voltou para o período da Guerra Fria, assim, a partir deste trecho buscarei analisar como se dá a construção de jogos eletrônicos e suas diversidades, potencialidades narrativas em retratar ambientes e períodos históricos.

Para compreendermos como funciona um jogo eletrônico, precisamos voltar às origens e como se deu seu surgimento. Entretanto, os primeiros jogos eletrônicos não foram utilizados primeiramente em casas de fliperama ou até mesmo em computadores como muitos os conhecem. Sua origem se deu principalmente de outra função, mas que os objetivos de fato viriam a ser os mesmos segundo a autora Jeannie Novak (2017), que realizou um grande trabalho sobre o desenvolvimento de games, assim temos importante dados de sua origem:

Em vez disso, os primeiros passos do setor foram dados em departamentos de pesquisa de universidades, laboratórios, instalações militares e por fornecedores de produtos de defesa. Nas bases militares, games eletromecânicos eram fornecidos aos recrutas para distraí-los dos rigores do treinamento básico. Enquanto isso, alguns estudantes, programadores, professores e pesquisadores de instituições acadêmicas e governamentais, insones e com excesso de trabalho, transformavam seus computadores mainframe em máquinas de jogos como uma maneira de relaxar de suas

¹⁷FORNACIARI, Marco de Almeida. *A Guerra em Jogo - A Segunda Guerra Mundial em Call of Duty, 2003-2008*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2016.

tarefas tradicionais de pesquisa, como a execução de cálculos matemáticos complexos para pesquisas. Trabalhando de madrugada, esses pioneiros deram início ao que se tornaria uma das formas de entretenimento mais irresistíveis da História (NOVAK, p. 4, 2017).

O propósito dos *videogames* como mencionado pela autora, se dava como algo em setores de defesa nacional, com o intuito de “distração” de exaustivas cargas de trabalho, buscando assim dar um momento de relaxamento em meio ao tempo livre. A partir disso temos relações com muitos fatores semelhantes aos jogos atuais, já que muitas pessoas compravam e seguem tal costume de adquirir *consoles*¹⁸ por diversão ou por terem um momento de jogatina após o seu dia de trabalho.

Um segmento que viria a criar uma das maiores empresas e influenciadoras destes jogos, seria a SEGA (SErvice GAMES), que são jogos de serviço. Surgiu em 1951, criada por Marty Bromley que cuidava das salas de jogos em bases militares no Havaí, onde adquiriu cada vez mais máquinas eletrônicas e realizou o lançamento das mesmas. Este setor desenvolveu as máquinas de jogos que eram operadas principalmente por moedas, ou seja, para jogar era necessário inserir uma moeda de determinado valor para iniciar o jogo, tais quais tiveram um grande crescimento e popularização na década de 70. Assim, as versões eletrônicas dos jogos de fliperama impulsionaram as transformações iniciais do que conhecemos atualmente na indústria de consoles. O outro segmento que deu origem aos jogos eletrônicos veio das universidades, com computadores de grande porte que os utilizavam também com o intuito de entretenimento em meio ao trabalho ou em estudos. O jogo *Spacewar!* foi um dos primeiros jogos a serem disponibilizados nas máquinas de fliperama, tais quais já possuíam vídeo. Este que era um jogo de computador de grande porte, tal qual impulsionou a indústria de games para computadores, crescendo ainda mais com o passar do tempo. Este jogo foi desenvolvido por alunos do MIT¹⁹ mais especificamente por Steve Russel (NOVAK, 2017).

¹⁸Usado geralmente para designar aparelhos de videogame. Um console de videogame é o aparelho em si.

¹⁹Massachusetts Institute of Technology (Instituto de Tecnologia de Massachusetts)



Figura 2: Spacewar! (Guerra Espacial) no Museu da História do Computador, em 2007. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Spacewar!>.

Nolan Bushnell, que viria a ser o fundador da Atari, se interessou pelo jogo e decidiu adaptá-lo a uma máquina de fliperama, denominada *Computer Space*, a qual foi vendida para a Nutting Associates no ano de 1971. Este jogo tinha como princípio disparar contra uma nave espacial, o que acabou não tendo uma atração considerável, já que *pinball* estava fazendo um sucesso maior que este. Bushnell abandonou a empresa Nutting Associates para fundar com Ted Dabney a “Atari”, sendo considerada uma das empresas de maiores sucessos no mundo dos jogos (NOVAK, 2017). Em uma citação da autora vemos claramente como diversas mudanças ocorreram a partir desta empresa:

Depois de sobreviver a uma disputa judicial com a Magnavox relativa aos direitos sobre o primeiro videogame bem-sucedido (Pong), a Atari tornou-se a presença mais prolífica no negócio de videogames, colocando no mercado games como Asteroids, que se tornou o primeiro videogame a gozar de enorme sucesso no mercado, e associou definitivamente o nome “Atari” à indústria de games eletrônicos. Depois que Bushnell deixou a empresa para iniciar vários novos empreendimentos, a Atari foi comprada pela Warner Communications em 1976 e começou a investir mais energia em questões comerciais e em marketing do que no projeto e desenvolvimento de jogos. Atenta ao crescimento dos segmentos domésticos, a Atari também começou a mudar o foco do setor de fliperamas para os sistemas de console (como o VCS/2600) e computadores pessoais (NOVAK, p. 7, 2017).

A partir disto vemos como a Atari teve um crescimento gigantesco e foi também fundamental para a indústria de consoles e computadores pessoais, os quais tiveram um grande

sucesso devido à época na qual estavam inseridos, principalmente pelo período da Guerra Fria. O motivo é que o videogame possuía um *joystick*²⁰, o qual era usado para poder controlar os jogos que estão sendo representados em vídeo. Assim, devido as tensões coletivas presentes na sociedade norte-americana na década de 60 e 70, a referência se dá ao medo de um “botão vermelho” que faz alusão aos armamentos nucleares presentes no período, já que o jogador passaria também da posição de “alvo” para a posição de ação, ou seja, quem dispara (SANTOS, 2014). Na imagem abaixo podemos observar como o controle era feito para passar justamente a sensação de estar disparando contra um “inimigo” em potencial, já que o joystick possuía o formato e o botão vermelho mencionado anteriormente.



Figura 3: Atari 2600. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Atari_2600.

Entretanto, um jogo memorável e de muito sucesso que foi lançado em 1958 é *Tennis for Two*, criado por Willy Higinbotham, que demonstrava uma partida de tênis de mesa. Apesar das controvérsias, alguns consideram-no o primeiro jogo digital a ser lançado, mas é inegável a sua influência e importância para os jogos. Com o passar do tempo, Ralph Baer que fazia parte da Sanders Associates, começou a pesquisar ideias para um jogo de tênis de mesa equipado a um sistema de televisão interativo, assim a Magnavox adquiriu a licença em 1970, a qual havia sido patenteada por ele mesmo em 1968 e por fim lançado em 1972. Mas o primeiro jogo da Atari, nomeado *Pong*, foi projetado por Al Alcorn, lançado no mesmo ano, com o objetivo de usar uma raquete para acertar bola e assim pontuar. Com isto, *Pong* se tornou um

²⁰O joystick é usado frequentemente para controlar os jogos de vídeo, e têm geralmente um ou mais botões de pressão cujo estado pode também ser lido pelo computador. O termo joystick transformou-se em um sinônimo para controladores de jogo que podem ser conectados ao computador desde que o computador defina a entrada como uma "porta de jogos".

grande sucesso nas máquinas de fliperama. A Magnavox acabou processando a Atari, por considerar que Bushnell roubou a ideia (NOVAK, 2017).



Figura 4: Um gabinete de Pong em exposição no Neville Public Museum of Brown County. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pong>.



Figura 5: Tennis for Two. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two.



Figura 6: Controles do jogo Tennis for Two. Disponível em: <https://gamehall.com.br/tennis-for-two-o-primeiro-game-da-historia-completa-55-anos/>.

Após estes jogos obterem grande sucesso, tanto com a Atari e a Magnavox impulsionando este mercado, novos nomes foram surgindo com o passar do tempo, mas precisamos compreender a elevação no comércio de consoles e como se deu sua consolidação, assim vemos:

Embora o Magnavox Odyssey — o primeiro console de games doméstico — tenha sido lançado em 1972, foi somente no final dessa década que o setor de consoles domésticos começou a ganhar corpo. O Odyssey, que antecedeu a explosão do setor de games para fliperama, estava à frente do seu tempo. O setor de fliperama operava em esquema de empresa para empresa: as máquinas eram vendidas para as operadoras de casas de fliperama, não para os consumidores. O alto preço das máquinas de videogame individuais tornava proibitiva sua posse pelos clientes finais, exceto os mais ricos. Entretanto, logo se tornou evidente que a venda direta ao consumidor poderia expandir tremendamente o setor, o que fez com que os videogames comerciais migrassem para as residências na forma de consoles de videogame acessíveis. Esses sistemas usavam o aparelho de TV como monitor e competiam pelo mercado de maneira bastante semelhante ao que ocorre hoje com a Sony (PlayStation), Microsoft (Xbox) e Nintendo (GameCube) (NOVAK, p. 14, 2017).

Segundo a autora, observamos como nas gerações iniciais de *videogames*, o fliperama ou *arcade* como Clua e Bittencourt (2005) os denominam, eram exclusivos somente às empresas. Embora só algumas parcelas da sociedade que poderiam adquiri-las como clientes finais, graças a sua condição com maior riqueza. Assim, no final da década de 70 os consoles domésticos passaram a ganhar forma e maior notoriedade. A partir de agora veremos as gerações de consoles que marcaram épocas, entretanto a tabela a seguir mostrará a duração em média de cada geração, iniciada em 1972 e que segue em processo de inovação, importante

mencionar que pela grande variedade de consoles, alguns deles acabaram não sendo inseridos na mesma.

Tabela 1: *Gerações de consoles de videogames com anos de lançamento e fabricantes.*

Geração:	Console/Fabricante/Ano de lançamento
1ª Geração: 1972 - 1977	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Magnavox Odyssey, fabricado pela Magnavox em 1972.</i> - <i>Pong, fabricado pela Atari em 1975.</i> - <i>Coleco Teslstar, fabricado pela Coleco em 1976.</i> - <i>Fairchild Channel F, fabricado pela Fairchild em 1976</i>
2ª Geração: 1977 - 1983	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Atari 2600, fabricado pela Atari em 1977.</i> - <i>Magnavox Odyssey 2, fabricado pela Magnavox/Phillips em 1978.</i> - <i>Game & Watch, fabricado pela Nintendo em 1980.</i> - <i>Atari 5200, fabricado pela Atari em 1982.</i> - <i>ColecoVision, fabricado pela Coleco em 1982.</i> - <i>Sega SG-1000, fabricado pela Sega em 1983</i>
3ª Geração: 1983 – 1990	<ul style="list-style-type: none"> - <i>NES/Famicom, fabricado pela Nintendo em 1983.</i> - <i>Atari 7800, fabricado pela Atari em 1986.</i> - <i>Master System, fabricado pela SEGA em 1987.</i> - <i>Dynavision, fabricado pela Dynacom em 1989.</i> - <i>Game Boy, fabricado pela Nintendo em 1989.</i> - <i>Game Gear, fabricado pela SEGA em 1990.</i>
4ª Geração: 1987 - 1996	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Mega Drive/Genesis, fabricado pela SEGA em 1988.</i> - <i>Atari Lynx, fabricado pela Atari em 1989.</i> - <i>Super Nintendo/Super Famicom, fabricado pela Nintendo em 1990.</i>
5ª Geração: 1993 - 1999	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Sega Saturn, fabricado pela SEGA em 1994.</i> - <i>PlayStation, fabricado pela Sony em 1994.</i> - <i>Nintendo 64, fabricado pela Nintendo em 1996.</i>

6ª Geração: 1998 - 2004	- <i>Dreamcast, fabricado pela SEGA em 1999.</i> - <i>PlayStation 2, fabricado pela Sony em 2000.</i> - <i>Xbox, fabricado pela Microsoft em 2001.</i>
7ª Geração: 2004 - 2009	- <i>Xbox 360, fabricado pela Microsoft em 2005.</i> - <i>PlayStation 3, fabricado pela Sony em 2006.</i> - <i>Wii, fabricado pela Nintendo em 2006.</i>
8ª Geração: 2011 - 2019	- <i>Nintendo Wii U, fabricado pela Nintendo em 2012.</i> - <i>PlayStation 4, fabricado pela Sony em 2013.</i> - <i>Xbox One, fabricado pela Microsoft em 2013.</i>
9ª Geração: 2019 – (????)	- <i>Xbox Series X/S, fabricado pela Microsoft em 2020.</i> - <i>PlayStation 5, fabricado pela Sony em 2020</i>

Fonte: MOREIRA, Ruggiero (2020)²¹ e Wikipédia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_consoles_de_jogos_eletr%C3%B4nicos.

Esta tabela serve para nos mostrar a diversidade de consoles produzidos no decorrer dos anos 70 até o momento da produção deste trabalho. Entretanto, apesar desse número crescente e de ter se consolidado, houve um período em que a crise se instaurou no comércio de *videogames*.

A partir da década de 80, os consoles passaram a perder parte de seu público nos EUA. Os *arcades* ou fliperamas, desenvolviam-se na mesma época, assim com o passar do tempo, a qualidade gráfica com uso de tecnologia de vídeo digital dos arcades foi muito superior ao dos consoles que ainda “engatinhavam” com a sua tecnologia. Associada a defasagem tecnológica, temos a crise de conteúdo que não correspondiam a qualidade esperada, tendo por fim também o início da informática doméstica, aonde o microcomputador colorido Commodore VIC-20 superou a barreira dos 300,00U\$. Apesar disto, na mesma época no Japão, a SEGA e a Nintendo despertaram o interesse da população jovem e se instalaram nos Estados Unidos com o famoso Donkey Kong²². Apostando dessa maneira, se tornou respeitada no mercado, a SEGA avançou

²¹MOREIRA, 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). Dissertação (Mestrado em História) – Universidade de Passo Fundo, 2020.

²²Donkey Kong, game que era uma mistura de King Kong com A Bela e a Fera. Em Donkey Kong, um gorila rapta a namorada de seu tratador e foge. O jogador assume o papel do tratador (Mario), que se transforma no herói da história com suas tentativas de resgatar a namorada (Pauline) das garras da fera (NOVAK, p. 12, 2017).

no mercado oriental com uma tecnologia de alta qualidade. Com esta disputa entre as duas empresas, o mercado para *videogames* garantiu a posição no mercado dos consoles para a próxima década (CLUA; BITTENCOURT, 2005).



Figura 7: Fliperamas ou *arcades* com diversos jogos como Donkey Kong e Pac-Man. Disponível em: <https://www.jogos.palpedigital.com/jogos-antigos-fliperama-voce-esta-velho/>.

Após esta disputa o mundo dos *videogames* cresceu de forma acirrada, como vimos na tabela acima, diversos consoles surgiram no decorrer dos anos seguintes, os quais se consolidaram em suas respectivas épocas. Outro ponto a se considerar é como a evolução em bits²³ foi importante, no console NES de 1983 no Japão e 1985 nos EUA, já haviam 8 bits presentes no console, posteriormente surgiu o SNES com 16 bits. A geração dos 32 bits abarca o PlayStation 1 da Sony (1994), seguido do Nintendo 64 com seus 64 bits (1996). Posteriormente o console PlayStation 2 (2000) da Sony já possuía 128 bits adotando os DVD's e logo após surge também quem viria a ser seu concorrente fiel dos próximos anos, o Xbox (2001) da Microsoft, tendo também 128 bits, o qual possuía DirectX, o que facilitava a adaptação de sucessos do PC para o console. O computador ou comumente conhecido como PC²⁴, nos anos 80 tiveram suas produções em jogos focados no gênero *Adventures* ou de CRPG's que representavam um universo próprio e que possuía maior forma de atributos a seu

²³Bit, que significa dígito binário em português, é a menor unidade de informação que pode ser armazenada ou transmitida na comunicação de dados, e um bit pode assumir somente 2 valores, como 0 ou 1. Os computadores possuem comandos que testam e manipulam bits, essas instruções são múltiplos de bits, que por sua vez são chamados de bytes.

²⁴Personal Computer (tradução: Computador pessoal).

personagem, diferente dos RPG²⁵'s convencionais que são pré-estabelecidos. Estes também tiveram imensos avanços tecnológicos nos anos seguintes (CLUA; BITTENCOURT, 2005).

Vemos assim como os consoles passaram a dominar o cenário mundial de *videogames* e ajudaram a impulsionar ainda mais o seu comércio ao redor do globo, tal como os computadores. Os arcades surgiram como detentores de grandes qualidades atrativas para todos os públicos, apesar disso, com o tempo e com os avanços tecnológicos que foram fundamentais para o crescimento desta área, foi sendo ultrapassado pelos consoles. Mesmo tendo sofrido uma crise nos anos 80, a diversidade de jogos disponíveis e a facilidade disponibilizada pelos mesmos graças a opção de jogar no conforto de casa, compactuou para seu sucesso. Apesar disso, a disputa entre as empresas que fabricavam os consoles foram o fator crucial, justamente por terem buscado superar seus concorrentes no mercado, o que possibilitou também o surgimento de novas marcas no mercado consumidor e que permanecem na atualidade.

2.3. O gênero tiro em primeira pessoa e as formas de representações da História em videogames

Os jogos FPS²⁶ como bem conhecidos *first person*, são jogos de tiro em primeira pessoa, aonde jogos como *Medal of Honor* permitem ao jogador assumir o ponto de vista do personagem virtual em seu ambiente. Tendo na visão de tela e assumindo os braços e as armas que o personagem interage no cenário que lhe é apresentado no decorrer do jogo. Este recurso tem grande importância para o que conhecemos como catarse, a qual o principal objetivo é encaixar o jogador no ambiente, dando a sensação de estar dentro daquele jogo ou mesmo sendo o personagem (BEZERRA, MONTEIRO, 2019).

Apesar do gênero ter se popularizado com grande impacto, precisamos compreender como se deu seu surgimento como gênero no mundo dos videogames. Nos anos 80 como mencionamos anteriormente, tivemos o surgimento dos fliperamas e arcades, assim como de consoles e PC's que reproduziam diversos jogos, que com o passar do tempo passaram a produzi-los com detalhes ainda mais ricos. Segundo Moreira (2020), os *maze games* nos PC's

²⁵RPG é a sigla em inglês para role-playing game, um gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício. Os jogos de RPG podem ser jogados de diversas formas. As mais comuns são através de atuação literal, na qual os jogadores agem, falam e se vestem como seus personagens, e o RPG de mesa, a forma mais famosa (e a primeira inventada) de RPG.

²⁶First Person Shooter (tradução: Tiro em primeira pessoa), famoso tipo de jogo eletrônico.

eram ainda mais detalhados, mas o que nos interessa é que foram um dos primeiros a utilizarem a perspectiva do “eu” no jogo e que viriam a influenciar e inspirar os jogos das futuras gerações. Outro aspecto importante mencionado por Moreira é o de que o personagem controlado pelo jogador em boa parte do tempo não fale, ou caso fale, são breves momentos, o que torna a experiência ainda mais significativa. A partir disto também temos também a questão do rosto do personagem, que não era revelada na maioria dos jogos FPS, entretanto, o POV²⁷ pode ter grande influência na construção do personagem. Observamos:

Esse POV, às vezes, pode reforçar a ligação do jogador com o personagem, porque ele entra fisicamente no personagem e não pode observar o avatar separadamente. Entretanto, como o personagem não pode ser visto na tela, esse POV também dificulta a formação de uma imagem mental do avatar pelo jogador. Alguns desenvolvedores usam cenas de corte e sequências programadas dentro do game para lidar com esse problema, alterando a sua perspectiva para que o avatar possa ser visto no POV de terceira pessoa (NOVAK, p. 166, 2017).

A partir disto, vemos como o ponto de vista muitas vezes acaba tendo grande influência na construção deste personagem. Há jogos que podem não o representar ou há aqueles que possuem uma estratégia de marketing (com imagens do personagem antes mesmo do lançamento). Estes cujo a visualização é possível, permitem ao jogador visualizar personagem por meio de interações no cenário como no caso de espelhos que refletem o rosto ou em *cutscenes*²⁸ no decorrer do jogo. Jogos da franquia *Call of Duty* como conhecemos passaram por mudanças no decorrer dos anos. Utilizaremos dois exemplos para tal, no jogo lançado em 2003, o primeiro da franquia, *Call of Duty* coloca o jogador controlando personagem norteamericanos, britânicos e soviéticos. A imagem a seguir mostra o jogo *Call of Duty (2003)* na perspectiva em primeira pessoa.

²⁷Point of View (Tradução: Ponto de Vista).

²⁸Uma cinemática ou cutscene é uma sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens inimigos, e providenciar informações de fundo, atmosfera, diálogo ou pistas. As cinemáticas podem ser animadas ou por ato real.



Figura 8: Imagem da *gameplay*²⁹ de *Call of Duty* (2003). Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/638526053406430033/>.

Nesta imagem podemos observar como o ponto de vista do jogador é exatamente como o mencionado acima, entretanto o jogador possui o famoso HUD³⁰ aonde lhe são apresentados na imagem a seguir como: no canto inferior direito a munição disponível ao jogador, que varia conforme a arma selecionada pelo mesmo; e logo abaixo a “vida” do personagem, caso a barra chegue ao fim o mesmo é morto. No canto inferior esquerdo o jogador possui uma bússola para guiar-se, cuja estrela dourada é o objetivo; logo ao seu lado está um triângulo para demonstrar se o jogador está de pé (como no caso da imagem) ou agachado, podendo estar deitado no decorrer dos jogos da franquia. Outro diferencial que surgiu com *Call of Duty*, é o ideário de uma equipe, diferentemente de *Medal of Honor* que segundo Bezerra e Monteiro (2019) na época trazia seus jogos com a perspectiva de herói em sua narrativa, aonde o jogador assumia um espécime de lobo solitário.

Em *Call of Duty: Modern Warfare* (ACTIVISION, 2019) o jogador se encontra em meio a personagem de conflitos atuais, mais especificamente em conflitos da “Guerra ao Terror”, controlando mais de um personagem no decorrer de sua campanha. Entretanto, um dos personagens principais nomeado de Sargento Kyle Garrick (britânico), tem sua face revelada em diversos momentos da campanha principal, aonde o jogo possui o momento de *cutscene* aonde mostra o rosto do personagem e logo em seguida o jogador assume o controle do mesmo. Jogos como este possuem a tendência de colocar o jogador ainda mais imerso naquele mundo.

²⁹Significa “jogando o jogo” ou “jogar o jogo”. E é isso o que ela quer dizer: uma pessoa que está jogando alguma coisa. *Gameplay* também pode ser interpretado como “jogabilidade”. E daí vem outro uso da palavra: muitas pessoas costumam pesquisar pelo termo, seja para assistir alguém jogando ou em busca de ajuda sobre alguma parte de um determinado jogo.

³⁰A HUD (do inglês: heads-up display - tela de alerta) é a sigla para representação dos objetos do jogo, tais como: vida (às vezes representado por life - do inglês vida, force - do inglês força), magia (às vezes representados por: mana - ou MP, Mana Points -)



Figura 9: Imagem do Sgt. Kyle Garrick na missão Clean House em *COD: Modern Warfare (2019)*. Coleção particular.



Figura 10: *Gameplay* de momentos após o jogador assumir o personagem na missão Clean House. Coleção particular.

Feitas estas observações, nos atentaremos agora ao surgimento dos jogos de tiro em primeira pessoa e como a importância da narrativa e da representação se dão. Os principais jogos que impulsionaram este mercado, foram *Doom*, *Doom II* e *Wolfenstein 3D* nos anos 90 produzidos pela *ID Software*, possuíam histórias muito distintas. Sendo *Wolfenstein 3D* lançado em 1992 aonde o jogador controlava um soldado espião aliado que buscava fugir de uma prisão nazista. Já os jogos *Doom* lançados nos anos de 1993 e 1994 focavam principalmente em ambientes distintos, aonde um portal do inferno havia sido aberto em Marte, e o soldado controlado pelo jogador deve controlar a situação e pôr um fim na ameaça (MOREIRA, 2020). Entretanto, Moreira (2020) ainda menciona como estes foram fundamentais para a criação do gênero FPS que viria a se consolidar com o tempo, além disso

nos situa também como *Wolfenstein* não foi o primeiro do gênero, já que outros haviam utilizado esta perspectiva, mas sim um dos principais títulos responsáveis pelo crescimento do gênero em primeira pessoa.

Apesar do sucesso destes jogos, as principais franquias a terem grande fama foram *Battlefield*, *Call of Duty* e *Medal of Honor* que consolidaram o gênero FPS no mercado. O primeiro destes a surgir no mercado foi *Medal of Honor*, que segundo Neves (2011) foi inspirado no filme *O resgate do Soldado Ryan*³¹ (SPIELBERG, 1998) assim como o filme, a série de jogos foi produzida por Steven Spielberg, sendo convidado pela *DreamWorks Interactive* e pela *EA* (Electronic Arts) para trabalhar como produtor do jogo. Outro aspecto que se torna importante em *Medal of Honor* vem do ideário de valorizar as ações feitas por grandes heróis, segundo Chartier (1998, apud BEZERRA; MONTEIRO, p. 123, 2019) as representações querem dizer a maneira como diferentes épocas, tempos e a realidade em que as pessoas se encontram são construídos a partir de classificações e delimitações que preenchem o presente de sentido. Nesta ideia, representar algo do passado, significa tornar aquilo presente e a representação é um dispositivo de conhecimento muito importante, já que permite visualizar o passado a partir de imagens, pessoas, lugares e objetos que são capazes de construir memórias e histórias.

A partir desta consideração sobre a representação, consideramos que todo filme pode ser um documento histórico de uma época, de acordo com a época que o produziu, acontece o mesmo como o videogame, sendo este uma representação e simulação de uma determinada realidade. Assim, os jogos eletrônicos enquanto objetos, são audiovisuais articulados a um sistema de regras programadas em um sistema computacional (BELLO; VASCONCELLOS, 2017). Agora partiremos para a ideia de “representação histórica”, que é muito bem explicada a seguir:

A ideia de “representação histórica” pressupõe a ideia de um olhar a um outro do passado que não mais existe. Isso pressupõe que o imaginário do presente da obra é fundamental para entender o caráter histórico de tal representação, que é moldada através de concepções também historicamente determinadas. Nesse sentido, é possível conceber um gênero de “jogos históricos”, cuja

³¹Sinopse: Ao desembarcar na Normandia, no dia 6 de junho de 1944, o Capitão Miller recebe a missão de comandar um grupo do Segundo Batalhão para o resgate do soldado James Ryan, o caçula de quatro irmãos, dentre os quais três morreram em combate. Por ordens do chefe George C. Marshall, eles precisam procurar o soldado e garantir o seu retorno, com vida, para casa. Vencedor de 5 Oscars: Melhor Direção, Melhor Mixagem de Som, Melhor Fotografia, Melhor Montagem e Melhor Edição de Som. Além disso teve inúmeras indicações.

matiz é a estruturação desse passado em um ambiente audiovisual e jogável. No conjunto destes “jogos históricos”, é possível ver diferentes formas de apropriação e representação, a partir das suas dinâmicas de escolha. Alguns procuram reconstituir narrativamente a História “tal como foi” através de um narrador que segue personagens; outros sintetizam estruturas de espaços e processos históricos, e há ainda alguns que se apropriam de elementos da História, mas não pretendem serem “históricos”. São jogos que de alguma forma representam e simulam algum tempo histórico que já não mais existe, ou que se apropria de elementos deste passado para sua composição e legitimação (BELLO; VASCONCELLOS, p. 228, 2017).

Com esta citação, podemos compreender como alguns gêneros de jogos históricos possuem o objetivo de estruturar o passado em uma forma visível e que possibilita a interação com aquela representação. Desta maneira, temos diversos jogos que tem como objetivo reconstituir o passado tal qual ele foi e alguns utilizam-se de eventos históricos para criar narrativas totalmente fictícias. O ponto importante é que de alguma forma estes jogos vão trazer momentos ao tempo presente, que já não existem mais ou utilizam de alguns para dar credibilidade ou sentido para tal jogo. Portanto, os games precisam ser analisados com produtores de discursos e imagens de tempos passados.

Abordando especificamente os jogos, temos dois tipos que se destacam mais nos aspectos citados acima. Um destes são os chamados “Jogos de Performance”, aonde o jogador controla um ou mais personagens que estão introduzidos em uma narrativa geralmente dramática. Esta narrativa tem presente sempre um enfrentamento com o inimigo, um conflito direto com um inimigo principal ou mais, assim como obstáculos no cenário. Desta forma, o jogo representa a história de maneira que eventos acontecem e o jogador deve participar de alguma forma da narrativa presente no decorrer do jogo. Jogos que incluem estas temáticas são *Call of Duty*, *Assassin's Creed*, *Red Dead* e dentre outros (BELLO; VASCONCELLOS, 2017). Assim é o caso em jogos da franquia de *Call of Duty* que foi selecionado para este trabalho, o qual também o personagem controlado pelo jogador pode ser um personagem histórico ou fictício, assim como os inimigos presentes na trama (BEZERRA; MONTEIRO, 2019).

O segundo tipo são os “Jogos de Gerenciamento”, aonde o jogador precisa comandar impérios, construir casas e edifícios comerciais, organizando exércitos, conquistando territórios, produzindo alimentos e mantimentos para avançar e obter conquistas (BEZERRA; MONTEIRO, 2019). Desta forma, estes jogos permitem o jogador ter um controle de determinado processo histórico e das sociedades presentes, ao invés de estar controlando somente um indivíduo (ou mais) inserido naquele período. Estes possuem suas origens em

tabuleiros de guerra, tendo os jogos mais conhecidos e famosos como Age of Empires, Civilization e dentre outros (BELLO; VASCONCELLOS, 2017).



Figura 11: *Red Dead Redemption*³², típico jogo de performance, assim como *Call of Duty*. Disponível em: https://www.reddit.com/r/XboxSeriesX/comments/lzrlx9/red_dead_redeption_1_still_looks_good_11_years_on/



Figura 12: *Age of Empires II – The Age of Kings*³³, exemplo de jogo de gerenciamento. Disponível em: <https://forums.ageofempires.com/t/saladin-campaign-is-very-difficult-heres-why/63619>.

³²É um jogo eletrônico faroeste de ação-aventura jogado em uma perspectiva de terceira pessoa em um mundo aberto, produzido pela Rockstar Games. O jogador controla John Marston, podendo interagir com o ambiente e entrar em combate contra inimigos usando diferentes armas. O jogo foi lançado em 2010 para os consoles PlayStation 3 e Xbox 360 e na época de seu lançamento foi altamente aclamado pela crítica atingindo uma pontuação de 95 (em uma escala de 0 a 10) no site Metacritic.

³³É um jogo eletrônico de estratégia em tempo real desenvolvido pela Ensemble Studios e publicado pela Microsoft. Lançado em 1999 para Microsoft Windows e Mac OS, é o segundo jogo da série Age of Empires. The Age of Kings é ambientado na Idade Média e contém treze civilizações jogáveis. Os jogadores devem focar-se em coletar recursos, os quais utilizam para construir vilas e criar tropas, e assim finalmente derrotar seus inimigos.

As representações históricas devem ser compreendidas sempre a partir do local que a construiu e a pensou. Partindo disso, são importantes as posições e relações que são atribuídas ao meio coletivo, como a importância do conceito de “representação social”, já que as formas de percepção da sociedade nunca acabam sendo neutras e sempre possuem sentidos. Assim, a partir destes, é fundamental ter em mente que são constituídos de linguagens, gêneros e também de diversos outros materiais, o que nos permite compreender seus usos e significados do passado (BELLO; VASCONCELLOS, 2017). A partir disso vemos como as representações históricas mencionadas pelos autores que se utilizam de obras de Chartier, são carregadas de intencionalidades e que possuem interesses de determinados grupos em se apropriar de elementos do passado, para gerar novos sentidos no presente.

Os historiadores tem por pressuposto a busca pela verdade, já que atingir o acontecimento real é fundamental. Entretanto, temos a identificação com a verdade sempre como possibilidade, e não sendo uma certeza. A modalidade temporal também tem a capacidade de unir indivíduos e gerações, permitindo que seja representado tanto no imaginário como ficcional, o que possibilita “entrar” naquilo que já é passado. Podemos incluir o mito, já que este para ser criado, tem em sua referência algo do real. Desta maneira, as imagens são formas de ler e ver, possuindo diversos significados, sendo ela também uma porta para o passado, já que podem servir em caso de não haver mais o seu devido referente (PESAVENTO, 2006).

Durante a década de 80, inúmeros autores franceses da história cultural tinham o seu tipo de história com tema, objeto e método, na qual a preferência era por questões periféricas e não como temas centrais, tal qual um estudo diferente do que era vivido, o imaginário. Com o passar do tempo mudanças ocorreram para que a transdisciplinaridade ganhasse espaço, fazendo com que as ligações com outros campos do conhecimento pudessem realmente ser considerados história, dessa forma nada escapa do campo do historiador. Ponderamos que haveria de um lado um esvaziamento da natureza teórica, entretanto, um grande interesse pelos novos objetos e campos de análise sobre o imaginário surgia. Este imaginário necessita de ligações com as linguagens, e essa representação existe graças a interpretação (PESAVENTO, 1995).

Para compreender melhor como se dá esta noção sobre as representações:

Existem cinco campanhas históricas, que restringem o jogador a recriações de cenários históricos reais. Também possui três modos de jogo um jogador adicional, além de sistema multijogador suportado.

A estratégia da abordagem conceitual poderia começar com a noção de representação. Representação, diz Le Goff, é tradução mental de uma realidade exterior percebida e liga-se ao processo de abstração. O imaginário faz parte de um campo de representação e, como expressão do pensamento, se manifesta por imagens e discursos que pretendem dar uma definição da realidade. Mas imagens e discursos sobre o real não são exatamente o real ou, em outras palavras, não são expressões literais da realidade, como um fiel espelho (PESAVENTO, p. 15, 1995).

Dessa forma podemos observar como as representações possuem um ideário de expressar a realidade tal qual ela foi, já que possuem intencionalidades a partir disso. Segundo Pesavento (1995), que se utiliza das ideias de Bourdieu, as representações mentais possuem agentes sociais que contêm atos de apreciar-se de algo, tal qual de conhecimento e que investem, já as objetais que são expressas em atos, são produtos de interesse e manipulação. Desta forma, o que é dito, pensado e expresso nas representações, é sempre referência daquele “outro” ausente, e o imaginário como representação, é algo evocado pela imagem e discurso. A autora nos indaga que a realidade é o concreto e o que pode ser pensado, já o não-real é o que não é verdadeiro, sendo assim: “Não se está diante de um diálogo platônico, mas de uma forma de entendimento que encara a realidade não só como “o que aconteceu”, mas também como “o que foi pensado” ou mesmo “o que se desejou que acontecesse” (PESAVENTO, p. 17, 1995, grifo do autor). A partir disso vemos como muitas representações acabam por ter esse ideário de origem real, entretanto, as mesmas podem ter desejos de transformar essa realidade para algo diferente do que realmente aconteceu, sendo ela uma maneira desejada por aqueles que a representam.

A sociedade constitui-se de um simbolismo que não tem liberdade absoluta, já que para tal está apoiada no que existe, dessa forma:

Tais representações teriam, na sua concepção, um fundo de apoio na concreticidade das condições reais de existência. Ou seja, ideias-imagens precisam ter um mínimo de verossimilhança com o mundo vivido para que tenham aceitação social, para que sejam críveis. Entende-se que mesmo o fantástico e o extraordinário manejam com dados reais, transformados em combinações várias. A própria potência criadora do imaginário não é concebida num vazio de ideias, coisas ou sensações. Por outro lado, além do seu fio-terra que o liga à realidade, o imaginário comporta um elemento utópico. O imaginário social não se resume às ideias-imagens utópicas, mas elas lhe dão um suporte poderoso, como forma específica de ordenação de sonhos e desejos coletivos. A utopia é a projeção, no domínio do imaginário,

“de uma sociedade radicalmente outra, de um mundo em tudo melhor que o mundo real” (PESAVENTO, p. 22, 1995).

A citação da autora nos possibilita considerar diversos pontos. Um deles é de que imagens representadas em um imaginário específico, sempre vão partir de realidades para que a sociedade as aceite, ou que possam pelo menos acreditar naquilo que veem. O imaginário possui essa capacidade de representar desejos coletivos, mesmo que eles não sejam somente ideias-imagens, elas podem projetar uma utopia melhorada a partir do mundo que estão acostumados a vivenciar.

Seguindo esta linha, consideramos que se a sociedade constrói uma ordem simbólica, não sendo ela algo real e sim sua representação, é de outra maneira uma forma da existência da realidade histórica. As ideias-imagens por mais que não seja o real como conhecemos, é algo que dá significado a nossa realidade, sendo assim, ela existe de fato. Desta forma, é algo ausente que se evoca pela imagem e discurso (MAKOWIECKY, 2003). Pesavento (1995) menciona como o passado já nos chega como discurso, ou seja, não é possível restaurar o vivido como ele realmente foi, o possível é representa-lo a partir de algo.

Para compreendermos como a representação possui um mundo complexo ao seu redor, nos utilizamos de um trecho de Gombrich (1999), que fala justamente sobre um cavalo de pau, assim vemos:

[...] definem imagem como “a imitação da forma exterior de um objeto”, e certamente a “forma exterior” de um cavalo não é “imitada” aqui. Tanto pior, poderíamos dizer, para a “forma exterior”, esse fugidio resquício da tradição filosófica grega que dominou por tanto tempo nossa linguagem estética. Felizmente o Dictionary registra uma outra palavra que talvez se revele mais apropriada: representação. Representar, lemos ali, pode ser usada no sentido de “invocar mediante descrição ou retrato ou imaginação, figurar, simular na mente ou pelos sentidos, servir de ou ser tido por aparência de, estar para, ser espécime de, ocupar o lugar de, ser substituto de”. O retrato de um cavalo? Certamente que não. O substituto para um cavalo? Sim, é isso (GOMBRICH, p. 1, 1999).

Compreendemos que uma vassoura ou até mesmo um pedaço de pau possa vir a representar um cavalo, este viria a ganhar sentido a partir do momento em que uma criança montasse nele para que a imaginação transformasse aquilo em um cavalo. Se ficasse somente

encostado em uma parede e não tivesse contato com o mesmo, era somente um cabo de vassoura (GOMBRICH, p.7, 1999, apud MAKOWIECKY, p. 16, 2003). A partir disso, Makowiecky (2003) mostra que o cavalo de pau não era uma imagem, mas sim uma madeira que ganhava a qualificação de cavalo pela função, já que pode ser montada, sendo o fator comum a função e não a forma em si. Sendo assim, todo objeto que pode ser cavalgável tal qual um cavalo, serve de cavalo.

A partir do que compreendemos neste capítulo, vemos como a ambientação dos jogos FPS tem o propósito de colocar o jogador em uma posição de se sentir como o personagem, na maioria dos jogos da franquia e também do gênero. Diversos autores foram utilizados para mostrar a abrangência das representações e que para finalizar este capítulo vemos como há diversas de representações nas mídias, sejam elas filmes, jogos, imagens e etc. Com os jogos, vimos que vários possuem o objetivo de estruturar-se em determinado passado e em um ambiente audiovisual que se torna jogável, sendo esta representação fiel ou não com a historiografia ou simplesmente se apropriam de alguns elementos, períodos e épocas para criar sua composição e legitimar sua narrativa.

Para trabalhar com a representação temos noção de que esta parte sempre de algo do real, aonde o imaginário tem grande papel já que faz parte destes campos e assim se manifesta em imagens. Porém, é importante não deixar de lado que estas ideias-imagens e expressões da realidade, não devem ser necessariamente literais com o real, podendo assim divergir do mesmo. Em outros casos temos o exemplo do cavalo de pau, que para o mesmo ser considerado um cavalo, necessita de que alguém dê a qualificação graças a possibilidade de ser “montado”. Sendo assim, o passado não pode ser vivido novamente, sendo possivelmente somente representa-lo a partir de algo.

CAPÍTULO 3 – OS JOGOS DA FRANQUIA *CALL OF DUTY* NA GUERRA FRIA

Os jogos da franquia de jogos eletrônicos *Call of Duty*, o qual será mencionado como COD³⁴ para facilitar o entendimento, serão abordados principalmente aqueles que retratam o período da Guerra Fria (1947 - 1991). Os quais são *Call of Duty: Black Ops* do ano de 2010 e *Call of Duty: Black Ops Cold War* do ano de 2020, este que é uma sequência direta do primeiro. Sendo assim, o objetivo é abordar missões específicas em que retratam eventos ocorridos durante o período da Guerra Fria (1947 - 1991), mas com enfoque em eventos históricos, analisando como se dá sua representação. Por ambos os jogos possuírem um alto número de missões, totalizando 30 nos dois jogos, assim analisaremos a história dos dois jogos. Sendo que foram lançados com uma diferença de 10 anos, o que nos possibilitou inúmeros avanços tecnológicos.

No primeiro momento abordaremos o primeiro jogo tal qual *Call of Duty: Black Ops* (2010) com algumas missões específicas aonde aparecem eventos históricos e fictícios. No segundo momento o *Call of Duty: Black Ops Cold War* abordando também algumas missões com tais sujeitos históricos, focando principalmente na narrativa do jogo. A escolha por não trabalhar todo os elementos (músicas, falas específicas e etc.) presentes no jogo se dá pela dimensão de que ambos possuem inúmeras horas para serem concluídos, o que tornaria este trabalho extenso devido às circunstâncias nas quais ele se encontra. Um trabalho maior poderá futuramente ser elaborado, possuindo uma análise mais completa, pois tenho objetivo em observar as *cutscenes* e a *gameplay*, e como as missões compreendem capitalistas e socialistas, procurando observar o contexto histórico na qual aconteceram.

3.1. *Call of Duty: Black Ops* (2010) e a emblemática história

Call of Duty: Black Ops foi lançado mundialmente no dia 9 de novembro de 2010 para as seguintes plataformas: PC, XBOX 360, PlayStation 3, Nintendo Wii e Nintendo DS. Sendo desenvolvido pela *Treyarch*, que foi fundada no ano de 1996 e adquirida pela *Activision* em 2001, tornando-se ela também a sua *publisher*³⁵. É um jogo FPS onde o jogador pode controlar mais de um personagem principal durante a sua campanha, entretanto, o principal destes é o Capitão Alex Mason, um agente especial da SAD³⁶ e SOG³⁷ que faz parte da CIA, assim como

³⁴Call of Duty.

³⁵Publicadora de jogos eletrônicos, podendo produzir o próprio jogo ou somente publicando de uma outra desenvolvedora de jogos. São os responsáveis pela manufatura e marketing do jogo.

³⁶Special Activities Division.

³⁷Studies and Observations Group.

Jason Hudson que é jogável em três missões (em uma delas o jogador controla um avião de reconhecimento Lockheed SR-71 Blackbird) e Viktor Reznov, soldado soviético em uma missão. Sendo assim, não controlando soldados regulares a não ser em uma missão, tendo seu foco para as forças especiais norte-americanas. O jogo conta também com companheiros importantes da franquia Black Ops. Como Sargento Frank Woods e Bowman, destes somente Bowman não está no segundo jogo que analisaremos, *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020).



Figura 13: Capa de *Call of Duty: Black Ops* (2010). Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty:_Black_Ops.

Já no nome temos a seguinte denominação “Black Ops”, a qual já na sua tradução nos remete a operações secretas ou obscuras, pela capa observamos que o soldado segura duas pistolas Colt M1911 empunhadas, desenvolvidas no ano de 1911 e também dois fuzis automáticos M16 em suas costas, sendo desenvolvidos no ano de 1964 e muito utilizados na Guerra do Vietnã. A roupa verde do personagem da capa também nos remete às vestimentas do conflito, já que tinham o intuito de não destacar o soldado em meio às ações praticadas, visando um caráter discreto. Assim partindo do que utilizamos de Santaella (2005) detectamos alguns aspectos importantes presentes na capa entre signos e objetos.

O sucesso do jogo foi imediato desde seu lançamento, onde bateu recordes de vendas ao redor do mundo, segundo o site da CBC que teve destaque a seguinte matéria:

A versão mais recente do videogame Call of Duty arrecadou US\$ 360 milhões em suas primeiras 24 horas de venda, um recorde para a indústria do entretenimento. A Activision Blizzard Inc., fabricante do popular jogo, disse na quinta-feira que Call of Duty: Black Ops superou os US\$ 310 milhões em vendas no primeiro dia de seu antecessor, Call of Duty: Modern Warfare 2. Black Ops foi lançado em 9 de novembro na América do Norte e no Reino Unido. A Activision diz que seu último jogo de tiro militar vendeu 5,6 milhões de unidades no dia em que foi colocado à venda. Seu antecessor, por sua vez, vendeu 4,7 milhões de cópias³⁸.

A partir disto vemos como o jogo foi muito lucrativo, onde quebrou recordes como o de seu antecessor *Modern Warfare 2* (ACTIVISION, 2009), que aborda conflitos de guerra moderna entre os EUA e a Rússia em um mundo pós Guerra Fria. Assim, consideramos que o período escolhido como pano de fundo para a história agradou um enorme número de fãs, pelo fato de ser totalmente inovador, já que seus antecessores abordaram a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Moderna. Black Ops tem um período de grande tensão mundial real como fundo de sua história, mas sua narrativa é fictícia. Sua nota no site Metacritic³⁹ é de 81 baseado em 29 avaliações.

Geralmente jogos de tiro possuem uma missão introdutória aonde são conduzidos a treinar suas habilidades, porém, este é o segundo jogo a não possuir a sessão de treinamento para os jogadores. Assim como ocorria anteriormente em outros jogos da franquia como *Call of Duty* (2003) que retratava a Segunda Guerra Mundial ou *Call of Duty 4: Modern Warfare* ou até mesmo a sequência de 2009, *Modern Warfare 2*, já que em *World at War* o jogador já inicia a sua campanha sendo colocado em combate como soldado da marinha norte-americana na luta contra os japoneses. O ponto é que o jogador possui quatro opções para iniciar a campanha, sendo: Recruta e Regular, para jogadores iniciantes, onde a dificuldade será leve e moderada, possibilitando que o jogador possa sofrer “danos” maiores sem falhar a missão. Hardened, que significa “difícil” trará maiores dificuldades ao jogador, podendo tomar menos danos sem falhar a missão. Por fim a dificuldade Veteran, nesta dificuldade o jogador pode sofrer apenas quatro “danos” ou ser alvejado, em caso de ser atingido por uma ou duas coronhadas a morte é

³⁸The latest version of the Call of Duty video game pulled in \$360 million US in its first 24 hours on sale, a record showing for the entertainment industry. Activision Blizzard Inc., the maker of the popular game, said Thursday that Call of Duty: Black Ops topped the \$310 million in first-day sales of its record-setting predecessor, Call of Duty: Modern Warfare 2. Black Ops went on sale Nov. 9 in North America and the U.K. Activision says its latest military shooter sold 5.6 million units the day it went on sale. Its predecessor, meanwhile, sold 4.7 million copies. *Call of Duty breaks sales record*. CBC, 2010. Disponível em: < <https://www.cbc.ca/news/science/call-of-duty-breaks-sales-record-1.949952> >. Acesso em: 20/02/2022.

³⁹Metacritic é um website americano que reúne críticas de álbuns, videogames, filmes, programas de televisão, DVDs e livros. Para cada produto, um valor numérico de cada crítica é computado e daí retirado uma média aritmética ponderada. Um trecho de cada crítica é citada junto com um hyperlink para a fonte.

instantânea, desta forma cabe ao jogador se identificar com sua capacidade de jogar o jogo, devendo escolher em qual modo possui mais chances de progredir na história.

Nestes jogos da franquia COD, o jogador possui suas capacidades de interação com o ambiente limitadas, já que o mesmo possui um caminho pré-estabelecido, assim como alguns eventos que ocorrem durante a campanha. A maioria de seus aliados como o exemplo de Woods, não pode ser morto durante a *gameplay*, a não ser também em *cutscenes*, ao contrário de diversos soldados rasos presentes durante o jogo que caso sejam mortos, não vão interferir na história do jogo. Com o jogo, inúmeros wallpapers⁴⁰ foram disponibilizados e em um deles temos Woods em ação durante o jogo, o que chamou a atenção para alguns elementos presentes, possuindo semelhanças com o filme Braddock (Missing in Action⁴¹) de 1984 do diretor Joseph Zito, interpretado por Chuck Norris, um ícone do gênero de ação.



Figura 14: Frank Woods em wallpaper de *Black Ops*. Disponível em: <https://vistapointe.net/call-of-duty-black-ops.html>.



⁴⁰São imagens que você pode utilizar para o seu celular, computador e demais produtos como de plano de fundo.

⁴¹Nome da série de filmes originais em inglês.

Figura 15: Poster do filme *Braddock*⁴², estrelado por Chuck Norris em 1984. Disponível em: https://m.media-amazon.com/images/I/71HtYr5OlzL._AC_SX522_.jpg.

Apesar de não ter encontrado qualquer referência que fizesse alusão ao filme de 84, são inúmeros detalhes que a partir do que Neves (2011) pontuou sobre o filme *O Resgate do Soldado Ryan* ter impulsionado MOH⁴³, considero que alguns aspectos do personagem interpretado por Chuck Norris tenham auxiliado na construção de Woods. As vestimentas e a posição de empunhar uma arma são muito semelhantes como a faixa no cabelo e as luvas, considerando também o papel de ambos em suas respectivas mídias e por terem sido inseridos no período da Guerra Fria. Considero que por *Braddock* ter sido um grande sucesso de sua época, assim como de décadas seguintes, incorporar elementos visuais semelhantes puderam aumentar o carisma e a importância de Woods em diversos jogos desenvolvidos pela *Treyarch*, mas especificamente no primeiro *Black Ops* (2010).

Partiremos assim para o primeiro momento quando o jogo é inicializado, com uma pequena *cutscene* onde uma mulher em frente a um microfone passa a recitar números aleatórios e que à primeira vista podem não fazer sentido ao jogador, mas que com o decorrer da trama do jogo, será introduzida na história do mesmo. A partir dessa cinemática, o jogo corta para a parte do menu do jogo, este acaba sendo totalmente diferente dos demais já que o jogador pode virar a câmera (a qual é a visão de Mason). No menu de opções o jogador se vê no lugar do protagonista que está com as mãos afiveladas a uma cadeira de interrogatório no ano de 1968, onde o mesmo passa a ser questionado sobre várias perguntas no decorrer de todo jogo, alterando os questionamentos conforme o jogador avança. A partir disso, sabemos que toda campanha é uma narrativa de Mason a partir de seu interrogatório. Nesta também podemos ver o rosto de Mason em momentos de *cutscenes* ou em TV's a sua frente enquanto é interrogado.

⁴²James Braddock (Chuck Norris) é um oficial americano que passou 7 anos no Vietnã do Norte como prisioneiro de guerra, e depois conseguiu escapar. Após uma guerra sangrenta, ele acompanha as investigações do governo que chegam até a cidade de Hoh Chi Minh para checar se são verdadeiras as denúncias de que soldados americanos ainda estão como prisioneiros. Braddock então viaja até a Tailândia para encontrar Tucker (M. Emmet Walsh), um antigo amigo do exército. Juntos, eles vão se embrenhar na mata do Vietnã em uma missão para tentarem resgatar os soldados americanos.

⁴³Medal of Honor. (Medalha de Honra – Tradução comum).



Figura 16: Menu de opções onde o jogador pode escolher as alterações para a gameplay ou também continuar a campanha do jogo. Coleção particular

A partir daqui o jogador inicia a sua campanha, partindo da primeira missão chamada: “*Operação 40*” aonde há alguns sujeitos históricos. Nesta missão relata ter sido enviado a Cuba no dia 17 de abril de 1961, na Invasão da Baía dos Porcos. O objetivo é eliminar o líder comunista Fidel Castro, assim já ponderamos como cada missão situa o jogador na missão e na localização que o mesmo se encontra. O jogo segue eventos históricos corretamente, já que no dia 17 de abril cerca de 1.800 exilados cubanos contrários ao governo de Fidel Castro, e treinados pela CIA, aportaram na Baía dos Porcos. A ação acabou dois dias depois, fracassando completamente, tendo cerca de 114 mortos e 1200 invasores capturados (FARIAS, 2008, p.105)

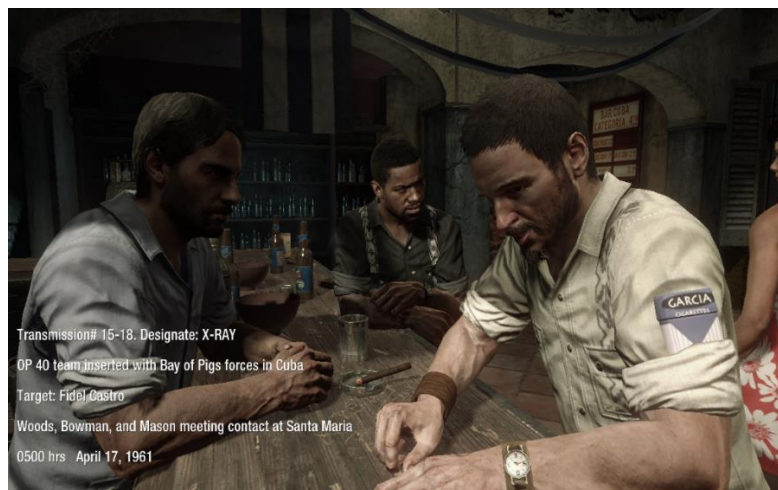


Figura 17: Dados principais da missão “Operation 40”, primeira missão do jogo. Coleção particular.

Aqui o jogador se encontra com Frank Woods e Bowman, agentes especiais da CIA assim como o jogador principal, o objetivo principal da missão é claro: eliminar Fidel Castro, líder cubano comunista. Logo no início da missão soldados cubanos entram no bar armados, e no primeiro instante abordam a mulher da imagem com xingamentos, o que já nos mostra como

o jogo retrata a crueldade em como o soldado cubano agride a mulher, tanto fisicamente como verbalmente. Consideramos também o fator de que a menciona como capitalista, mostrando como os soldados cubanos reprimem essa ideologia seguida como uma forma de ofensa, onde também esta fala não aparece nas legendas do jogo. A partir disto o protagonista e seus aliados eliminam os soldados e seguem para uma luta armada na rua em frente, aonde eliminam outra série de policiais cubanos. A primeira parte da missão acaba com o protagonista dirigindo um carro em alta velocidade, escapando de mais policiais. Após a última interação, o jogador é voltado para mais uma *cutscene* onde segue sendo interrogado e quando está prestes a desmaiar, sofre mais uma onda de choques.

Seguido deste momento o jogador segue em frente eliminando mais alguns inimigos em algumas localidades. Após entrarem em diversas salas com soldados cubanos, em uma delas o jogo entra no momento câmera lenta aonde o jogador pode finalizar os soldados inimigos com maior facilidade. Entretanto o alvo principal não é encontrado, mas logo em seguida o jogador se depara com mais uma porta aonde Woods recita a seguinte frase a Mason (protagonista): “This is it... Ready to make history?⁴⁴”. Aqui Woods e Mason abrem a porta e se deparam com Fidel Castro que usa uma mulher como escudo humano para se defender dos norte-americanos, mesmo assim em câmera lenta o jogador mata Fidel com um tiro na cabeça, entretanto, a mulher que fora usada como escudo apanha uma escopeta ao lado da cama e tenta neutralizar o protagonista, e acaba sendo morta pelos mesmos.



Figura 18: Momento em que Fidel Castro é alvejado por Mason. Coleção particular.

⁴⁴“É isso... Pronto para fazer história?”. Tradução comum.

Nesta cena Fidel é morto utilizando uma mulher como escudo humano, o que Santos (2014) vai destacar como o líder cubano é visto:

O líder cubano é retratado como um que anda com prostitutas, o que costuma ser malvisto por ir de encontro ao discurso moralista puritano americano. Além disso, tenta esconder-se e proteger-se atrás da mulher, sendo que ela reage na sequência, portanto ele se torna um covarde. A desqualificação de Fidel se estende para seus apoiadores, considerados fanáticos que têm uma espécie de devoção em relação a ele, portanto seguidores cegos e sem critérios razoáveis para tomarem suas decisões de quem apoiar e qual projeto político seguir e aplicar em sua sociedade (SANTOS, p.134, 2014).

O jogo passa a desmoralizar e tornar o líder cubano como um covarde como é visto na imagem, a partir deste evento podemos considera-lo também como um signo político de um assassinato de chefe de Estado. Isto seria um espécime de teste virtual de um evento que poderia ser real em determinado momento (SANTOS, 2014). De fato, Castro nunca foi assassinado, apesar de diversas tentativas fracassadas, o mesmo viria a falecer em 2016 com 90 anos de idade. Vale lembrar que a mídia cubana do site Cubadebate⁴⁵ criticou severamente o jogo em seu lançamento, alegando ter sido uma “nova operação na ilha”, e também por ser um divertimento para pessoas psicopatas. Assim observamos que esta representação possui diversos elementos do real, a mídia cubana vê como uma forma de construção violenta e que é feita a partir do líder do país, que ainda estava vivo.

Seguindo para a parte final da missão os jogadores chegam ao aeroporto, lá o jogador deve utilizar uma metralhadora M60 e em seguida uma arma antiaérea para garantir a fuga de seus aliados, eliminando os veículos que não permitem a decolagem. Porém, após o avião decolar, o personagem é capturado por um homem e um soldado cubano. Após um tempo o jogador acorda, estando em um píer ao lado de um navio denominado Rusalka e se depara com

⁴⁵Lo que no logró el gobierno de los Estados Unidos en más de 50 años, ahora pretende alcanzarlo por vía virtual. El videojuego "Call of Duty: Black Ops", lanzado este martes en todo el mundo, transporta al jugador al ambiente de la Guerra Fría y planifica operaciones especiales, la primera de ellas asesinar al líder de la Revolución cubana Fidel Castro. Con tecnología estereoscópica, el videojuego de la empresa estadounidense Activision requiere que el jugador maneje armas y vehículos de guerra para llevar a cabo operaciones militares en "territorio enemigo", como la isla de Cuba. La primera operación que ofrece "Call of Duty: Black Ops" es la de asesinar a Fidel. Esa operación virtual en la isla caribeña se desarrolla antes de la crisis de los misiles de 1962, cuando John F. Kennedy era jefe de la Casa Blanca. Disponible em: <http://www.cubadebate.cu/noticias/2010/11/09/nueva-operacion-contracuba-eeuu-lanza-videojuego-cuyo-objetivo-es-asesinar-a-fidel/>.

Fidel Castro, que declara ter colocado um dublê em seu lugar, pois sabia dos planos dos agentes. Assim Fidel entrega Mason para os soviéticos, como sendo um presente a eles em forma de agradecimento à nova relação entre Cuba e URSS. Dragovich, o soldado russo à direita, diz haver planos para o americano, findando assim o início da primeira missão. A relação entre ambos países havia sido iniciada em junho de 1959, com acordos comerciais, se concretizando no início de 1960. Por fim em maio de 1960, ambos os países estabeleceram suas relações diplomáticas de fato (FARIAS, 2008, p.110). Em missões como estas também podemos observar como a progressão da mesma se dá a partir de como o jogador age no ambiente. Caso o jogador não vá até Woods que está em frente a porta do quarto do sócio de Castro, a missão não prosseguirá até que o mesmo vá até a porta. Outro aspecto importante a mencionar é que o jogo não traz outras informações tal qual o número de soldados enviados na missão, ou até mesmo o fracasso da mesma não são mencionados, assim é propagandeado de forma contrária aos eventos históricos.



Figura 19: Mason acorda e se depara com Fidel Castro e dois soldados soviéticos chamados Dragovich (à esquerda) e Kravchenko (à direita). Coleção particular.

Na segunda missão “*Vorkuta*”, Mason é um prisioneiro de um gulag na União Soviética enviado por Dragovich, chamado Vorkuta, no dia 6 de outubro de 1963, dois anos e quase seis meses após ser capturado em Cuba. Lá ele está com Viktor Reznov, o qual era um soldado da URSS no jogo anterior da *Treyarch*, chamado *Call of Duty: World at War* lançado no ano de 2008, sendo um dos aliados principais da campanha. Entretanto aqui, a missão se desenvolve em uma revolta ocorrida no gulag e também aonde Mason faz amizade com o ex-soldado do Exército Vermelho, que ao fim o jogador consegue escapar em uma fuga auxiliada por Reznov, que se rende aos guardas e soldados soviéticos. Aqui novamente temos um local histórico utilizado como fundo do conflito, aonde houve uma revolta no Gulag de Vorkuta no ano de

1953, exigindo justiça perante aos condenados da prisão, já que Stalin havia morrido naquele mesmo ano (AUSTIN, 2017, p.74). Entretanto, o acontecimento *in-game* ocorre no ano de 1963, este evento passado é reabilitado para fazer parte da narrativa e evidenciar as más condições e a crueldade dos soldados soviéticos perante aos prisioneiros.

Na seguinte missão “*USDD*”, Mason é enviado ao pentágono em Washington DC no dia 10 de novembro de 1963. Lá o jogador encontra personagens históricos como Robert McNamara, que era Secretário de Defesa dos Estados Unidos, que juntamente com Hudson precisam saber se podem confiar em Mason, já que este havia se aliado a comunistas para fugir do Gulag. Aqui podemos observar como o medo aos comunistas está presente de forma intensa durante todo o jogo, seguindo os ideários da Doutrina Truman da época, que propagaram estes modelos bases dos blocos político-militares, principalmente por citarem sempre uma “ameaça soviética” e a famosa “defesa do mundo livre” sendo os mitos legitimadores do início da Guerra Fria (VIZENTINI, 2005).

Mason fora enviado para o Gulag com intenções próprias de Dragovich (o qual diz haver planos para ele no final da missão Operação 40), que serão reveladas no decorrer do jogo, entretanto, após a fuga, o jogo não conta como Mason chegou aos norte-americanos. Mason é encaminhado ao Pentágono acompanhado de Hudson, que logo após a chegada, ambos entram em um carro e se deparam com Robert McNamara, o Secretário de Defesa dos Estados Unidos.



Figura 20: Robert McNamara se encontra com o protagonista na terceira missão. Coleção particular.

Lá McNamara faz referência a Mason ter sido capturado e também introduz ao jogador Nikita Dragovich, que é um soviético sem fraquezas e que é grande perigo ao famoso “mundo livre” na qual os norte-americanos legitimaram suas ações durante o período da Guerra Fria.

Logo em seguida o jogador entra no Pentágono e lá chega até a sala aonde se encontra o presidente John F. Kennedy⁴⁶. Neste momento o presidente menciona o grave perigo que os norte-americanos e o mundo correm pelos comunistas, seguido do meio de vida e da liberdade, tendo o aval para fazer o que for necessário para eliminar Nikita Dragovich. No momento da fala do presidente o jogador tem um corte para Mason apontando a arma para o presidente, o que nos demonstra mais um ponto do porque o protagonista está sendo interrogado, sendo um suposto agente duplo e também um inimigo em potencial.



Figura 21: Mason conversa diretamente com Kennedy. Coleção particular.

Na quarta missão “*Ordem Executiva*” em 17 de novembro de 1963, Mason, Woods e Bowman são enviados a Baikonur, na URSS, com o objetivo de eliminar Dragovich e cientistas nazistas que estavam trabalhando no Programa Espacial, visando o seu fim e também dos projetos de mísseis a longa distância do projeto “Ascensão”. Após se infiltrarem na base eliminando vários soldados e buscando salvar Weaver, um russo que era agente-duplo e havia sido descoberto. Após salvarem-no, avançam para o centro principal aonde encontraram cientistas nazistas e soviéticos que estavam mortos. Assim o jogador consegue destruir o foguete antes que o mesmo saia da base, o qual era um protótipo de teste. Nestes locais em diversas partes são encontrados quadros de Lenin, tais quais eram muito comuns na URSS, sendo assim mais um personagem histórico, que a partir da semiótica podemos compreender o seu significado, já que nos remete a Revolução Russa de 1917, a qual instaurou o regime socialista no país. Após isto, Mason que está preso na cadeira segue relatando que não

⁴⁶John Fitzgerald Kennedy (Brookline, 29 de maio de 1917 – Dallas, 22 de novembro de 1963), conhecido também pelas iniciais do seu nome JFK, foi um político americano que serviu como Presidente dos Estados Unidos de 1961 a 1963, quando foi assassinado.

encontraram nem Kravchenko e nem Dragovich, mesmo após a limosine do mesmo ter sido vista em chamas, nenhum corpo havia sido encontrado.



Figura 22: Localizações dos EUA e da URSS, mostrando que ambos os países possuíam armamentos nucleares em 1963. Coleção particular.

Nesta missão podemos ver como a Corrida Armamentista é destacada na *cutscene*, ambos os países possuíam mísseis nucleares a longa distância, sendo o objetivo desta missão, destruir o projeto soviético o mais rápido possível. Que segundo Arbex Jr. (2000) os norte-americanos já haviam demonstrado seu poderio nuclear no final da Segunda Guerra Mundial em Hiroshima e Nagasaki. Entretanto em 1949 foguetes V-2 de tipo convencional e não nuclear, criadas pelo físico alemão Werner von Braun (nazista que esteve aliado aos norte-americanos e não aos soviéticos), aqui o jogo faz com que a ligação dos nazistas tenha se dado pelos soviéticos e não norte-americanos. Em 1954 a bomba A, já poderia ser transportada em uma ogiva de foguete, o que em poucos anos foi aprimorada, sendo mais velozes e possíveis de atingir distancias cada vez maiores. No decorrer de outras *cutscenes*, temos dados da bomba R-7 Semyorka de 1961 e a Bomba Tsar de 1963.

Na seguinte missão “SOG”, no 21 de janeiro de 1968, em Khe Sanh no Vietnã. Mason e o grupo de agentes acompanhado de Hudson, são enviados na busca de evidencias sobre o envolvimento soviético no Laos. Logo no início da missão o jogador ouve a música Fortunate Son da banda Creedence Clearwater Revival, que é muito bem ambientada no jogo, já que a música foi uma forma de protesto aos filhos das “elites” norte-americanas que não eram enviados a guerra, sendo muito ouvida nos anos finais do conflito. “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.” (MOREIRA, p.106, 2020). Apesar da utilização da música em uma missão de 1968 na campanha, a mesma só foi lançada no fim de 1969, entretanto, a música cria uma cena iconográfica com Woods chegando em um helicóptero e a música ao fundo. Considerando também a partir do autor, que em diversos momentos do jogo a música é utilizada com em um filme, dando tons de ação ou nos apresentando momentos de tensão. Aqui nesta missão o jogador tem a única função de eliminar soldados vietcongues e seus veículos armados, sendo aquela a primeira grande ofensiva do Tet. Assim nestas missões, podemos observar como os líderes Soviéticos se mantinham com influência no Vietnã, já que apoiavam o Norte comunista, como também tinham ligações com Cuba de Fidel Castro.

No decorrer das próximas missões “*The Defector*”, “*Numbers*” e “*Project Nova*” e acaba se tornando a busca pelo desertor russo, que possuía um dossiê com diversas informações, o qual consegue ser obtido pela equipe SOG, além também de operações envolvendo a cidade de Hue fazendo parte da ofensiva do Tet. Em “*Numbers*” o jogador controla Hudson na cidade de Kowloon, em Hong Kong em 2 de fevereiro de 1968. Nesta missão os jogadores encontram Daniel Clarke, britânico que desertou para os soviéticos, trabalhando com Steiner e indiretamente com Dragovich. Clarke delata que há uma base no Monte Yamantau. Clarke estava prestes a explicar o motivo dos números serem uma chave quando foi morto.

Em “*Project Nova*”, Reznov contou a Mason em Vorkuta sobre a traição de Dragovich e Kravchenko em 29 de outubro de 1945, quando os soviéticos haviam criado um acordo com o cientista nazista Steiner, que estava em uma base no círculo ártico. Aqui o único objetivo é salvar Steiner e obter a arma bioquímica Nova-6, todos soldados nazistas são brutalmente mortos, incluindo vários dos quais estão rendidos e ajoelhados. Kravchenko mata cruelmente os soldados justamente por serem apenas soldados rasos e não terem nada a agregar para os soviéticos. A partir disso vemos como por Steiner possuir os conhecimentos necessários para criar uma arma com potencial de destruição em massa, é suficiente para ser poupado, já que o mesmo não possui empatia pelos soldados que o protegiam. Aqui Dragovich testa a arma em seus soldados, aonde Reznov que é controlado pelo jogador consegue escapar quando

Comandos⁴⁷ britânicos atacam o navio aonde a arma estava encontrada. Mostrando assim que outros países aliados estavam interessados, já que sabiam do poderio norte-americano.

Nas próximas missões teremos as revelações após Hudson e Weaver irem ao Monte Yamantau, entretanto Steiner os contata e passa suas coordenadas, localizada na Ilha Vozrozhdeniya, no Mar de Aral, o qual sabia como interromper uma transmissão de números para agentes soviéticos em prontidão para lançarem o gás Nova-6 em diversas cidades dos EUA. Nas próximas missões são feitas diversas revelações, aonde em flashbacks Mason e Reznov chegam à ilha de Vozrozhdeniya, mais conhecida como Ilha Rebirth na franquia. Neste momento protagonista Mason afirma que Reznov assassinou Steiner, entretanto, Hudson e Weaver dirigiam-se para a ilha ao mesmo tempo e lá viram que fora Mason quem atirou em Steiner, não havendo ninguém mais na sala. Após isto Hudson e Weaver revelam-se os interrogadores de Mason, já que Hudson descobre que o mesmo sofreu uma lavagem cerebral de Dragovich visando que ele guardasse os números da transmissão, sendo um importante agente soviético.

Mason descobre que Reznov não sobreviveu a fuga de Vorkuta, sendo suas visões uma reprogramação feita por Reznov no gulag, visando que o mesmo assassinasse Dragovich, Kravchenko e Steiner ao invés do presidente Kennedy. Assim Hudson faz o protagonista ouvir novamente os números, levando a ele identificar em suas lembranças a localização do navio soviético Russalka (Figura 19), que estava na costa de Cuba. A última missão “Redemption” em 26 de fevereiro de 1968, é focada na busca pelo navio que após ser encontrado, é invadido e destruído pelas forças norte-americanas. Entretanto, há a base submarina na localização a qual deveria ser destruída, mas Mason e Hudson descem para encontrar Dragovich e neutralizar o último alvo. Já que na missão “Payback” em 19 de fevereiro de 1968, Bowman havia sido morto brutalmente por um soldado Spetsnaz, assim como Woods que para salvar Mason, pulou uma vidraça abraçado a Kravchenko com uma granada, morrendo ambos os aliados e um dos alvos.

Quando Mason encontra Dragovich e está prestes a afogar o principal vilão do jogo, o protagonista fala que o mesmo teria tentado fazer com que ele matasse o próprio presidente. Neste momento o vilão questiona o jogador sobre ter “tentado”, deixando Mason confuso. Por

⁴⁷Os Comandos, também conhecidos como Comandos Britânicos, foram formados durante a Segunda Guerra Mundial, em junho de 1940, após um pedido do Primeiro-Ministro do Reino Unido, Winston Churchill, para uma força que pudesse realizar ataques contra a Europa ocupada pelos alemães.

fim Mason cumpriu o desejo de Reznov em eliminar os alvos, salvando os EUA e garantido a paz novamente. Entretanto, após os créditos, a mesma mulher da *cutscene* inicial recita os números juntamente com Mason, e imagens aparecem do dia 22 de novembro de 1963, mostrando que o protagonista esteve no Texas neste dia, seguindo a programação dos soviéticos e assassinando o presidente John F. Kennedy.



Figura 23: Imagem com Mason ao fundo no dia 22 de novembro de 1963, indicando que o mesmo assassinou Kennedy.

Durante toda campanha incluindo seu início, temos momentos marcantes da franquia COD, já que praticamente em toda sua campanha não temos a figura do herói presente, aonde o protagonista é auxiliado por seus aliados em todos os momentos, incluindo diversos que é salvo por eles. Entretanto, se considerarmos que para diversos filmes e também jogos, heróis são aqueles que deram sua vida em prol de seu objetivo principal, e nisto, Black Ops é um marco, como exemplo de Woods, que se tornou um dos heróis da franquia.

Em Black Ops temos um jogo típico de performance, o qual possui elementos e figuras históricas importantes em sua narrativa, entretanto, não possui quaisquer interesses em historiografia, já que cria um cenário fictício a partir da tensão vivida pela Guerra Fria. Dragovich tinha como objetivo matar o presidente norte-americano, mas mais do que isso, atacar os norte-americanos com diversas bombas, produzidas com o auxílio de nazistas. O jogo mostra que o objetivo dos soviéticos era possuir armas de destruição em massa a qualquer custo,

visando atacar os Estados Unidos com a mesma arma. Para os norte-americanos, o objetivo era simples, acabar com Dragovich e com o comunismo, os quais eram inimigos em potencial do mundo livre ocidental. Este objetivo sempre esteve presente no ideário das sociedades ocidentais durante todo o período da Guerra Fria. Sendo assim o jogo utiliza imagens e linguagens para representar um tempo que já não existe mais.

Entretanto, a representação do período em *Black Ops (2010)* não tem interesse próprio em representar o período tal como ele foi, mas sim de abordar um período que não havia sido trabalhado em jogos da franquia anteriormente. Aqui o jogador não tem mais a presença do inimigo nazista, agora são os soviéticos tais quais eram controlados pelo jogador em *Call of Duty: World at War (ACTIVISION, 2008)*. Fornaciari (2016) em sua dissertação que trata de *World at War*, menciona como os soviéticos tinham o desejo por uma “vingança” e que deveriam levar a guerra até a terra alemã, já que estes haviam atacado Stalingrado, sendo Reznov um dos personagens principais. Mas, Fornaciari (2016) nos traz pontos muito importantes, na campanha estadunidense do jogo estes são aqueles que sofrem os horrores da guerra, e na campanha soviética, são estes os propagadores do sofrimento, mesmo com inimigos nazistas presentes como inimigos principais, assim como japoneses.

O jogo em si busca falar sobre política, mas, porém, não a menciona explicitamente. Entretanto, vemos como os norte-americanos são representados com semelhança de *World at War*, aqui os soviéticos são perpetuadores novamente de atrocidades, como na missão Vorkuta, aonde os presos soviéticos e de outras nacionalidades tal qual Mason, sofrem no Gulag. Dragovich ao enviá-lo para o Gulag, tinha como objetivo a lavagem cerebral e que iria auxiliá-lo à causa da destruição dos Estados Unidos e também de eliminar o presidente Kennedy. A partir do que vimos sobre representação, consideramos que o objetivo em *Black Ops* é representar um período real, entretanto, sem uma narrativa real tal qual foi da Guerra Fria, criando eventos fictícios para sua história. Os soviéticos enviaram misseis a Cuba, entretanto, não foram utilizados. Na narrativa, os mesmos com o auxílio de Mason, teriam enviado diversas bombas, sendo os soviéticos os principais a causarem a morte do presidente, enquanto os norte-americanos buscavam somente salvar o mundo livre e livrar-se do comunismo e combatendo a arma fictícia Nova 6.

3.2. *Call of Duty: Black Ops Cold War (2020)* a “continuação”

Call of Duty: Black Ops Cold War foi lançado no dia 13 de novembro de 2020, dez anos após o lançamento do primeiro título da série *Black Ops*, sendo este o quinto, que segundo as produtoras *Raven Software* e *Treyarch*, é uma sequência direta do lançamento de 2010. Sendo lançado para as seguintes plataformas: PC, Xbox One, Xbox Series X/S, PlayStation 4 e 5. O grande diferencial deste jogo é a possibilidade de o modo multijogador ser jogado simultaneamente por pessoas jogando por exemplo em um Xbox One e um PlayStation 5, mais conhecido como *crossplay*. O jogo possui 16 missões principais totais, apesar de possuir 2 missões secundárias. Neste jogo temos uma novidade muito importante na franquia e no gênero *FPS*, já que é possível personalizar o personagem para o modo campanha (mas não características físicas), assim como também escolher as ações e falas do personagem ao longo da trama, muito comumente em jogos *RPG*. Desta forma, as escolhas do jogador terão influência no final de sua história, a qual possui mais de um final. Assim como *Black Ops (2010)*, o jogo possui as 4 dificuldades padrão, sendo acrescentada a dificuldade Realismo, a qual mínimos acertos levam o jogador ser morto.



Figura 24: Capa de *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020). Disponível em: https://store.playstation.com/pt-br/product/UP0002-CUSA15010_00-CODCWSTANDARD001.

A partir desta capa vemos como também irá tratar da Guerra Fria como seu antecessor, colocando de um lado armamentos e símbolos soviéticos ao lado esquerdo, e ao lado direito os norte-americanos, simbolizando também sua ideologia política. Sendo assim, a capa é dividida pelas duas potências mundiais do período, os Estados Unidos da América (EUA) e a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS).

A campanha do jogo se inicia com uma *cutscene* introdutória com um discurso de Ronald Reagan, já que a campanha do jogo se passa no ano de 1981 em diante, 13 anos após o final de *Black Ops (2010)*. Neste discurso Reagan fala sobre a liberdade a qual “não há arsenal no mundo que tenha o valor da liberdade norte-americana, sendo esta a coragem e vontade de homens e mulheres livres da América”. A partir disto o jornal questiona sobre se há espões soviéticos nos EUA, partindo para a notícia dos 52 reféns norte-americanos em Teerã, capital do Irã. Aqui o jogo utiliza-se da Revolução Iraniana de 1979, que segundo Teixeira (2020) a crise dos reféns era um impasse de cerca de 400 dias, já que os norte-americanos tiveram uma frustrada tentativa de resgata-los em Teerã, a chamada operação Eagle Claw.

Logo no início temos dois nomes principais relatados ao presidente Reagan sobre o problema com os reféns, Arash Kadivar e Qasim Javadi. Reagan diz estar na hora de enviar uma mensagem e de não haver mais reféns. Assim logo na primeira missão Qasim Javadi é capturado por Mason, Woods e Adler no dia 12 de janeiro de 1981 em Amsterdam, Holanda. Sendo interrogado por Mason, que ameaça o mesmo de ser jogado do telhado, caso não passe informações importantes sobre o paradeiro de Arash Kadivar. Qasim diz que os americanos tem regras a seguir, entretanto, pelo motivo dos reféns as regras mudaram, sendo permitido qualquer atitude para atingir os objetivos. Após conseguir a localização, dependendo das escolhas do jogador, Qasim pode ser nocauteado para ser capturado, assassinado por Adler com um tiro, jogado do telhado pelo jogador ou também morto pelo mesmo.



Figura 25: Qasim Javadi é interrogado por Mason. Coleção Particular.

Aqui vemos como os norte-americanos tem regras a seguir, entretanto, as mesmas podem ser descumpridas como bem entender pelos jogadores, assim como Adler também pode eliminá-lo caso ache pertinente. Pois bastava um motivo para justificar tais atos cometidos pelos agentes norte-americanos. Após as informações obtidas, os agentes se dirigem para um aeroporto em Trabzon, na Turquia, onde capturam Arash Kadivar, que antes de ser morto por Adler, menciona que Perseus irá destruir o Ocidente. Aqui temos mais uma vez a prequela de que agentes soviéticos estão buscando destruir os EUA novamente, entretanto não há uma justificativa para tais atitudes, sejam elas militares ou políticas. Outro aspecto é que a questão dos reféns não é mais mencionada, a qual foi utilizada somente para a introdução do inimigo.

Na *cutscene* seguinte Ronald Reagan dá o aval para Adler, Hudson, Mason e Woods tomarem as medidas que forem precisas para defenderem o mundo livre, já que o meio de vida deles está em risco do mal. Sendo que qualquer missão que os agentes aliados são enviados, todas são ilegais. Outro ponto importante é a cor do personagem, como Qasim é um inimigo do “mundo livre” sua cor predominante é vermelha, e os aliados a cor azul, são signos frequentes em diversos jogos, já que inimigos costumam estar atrelados a cor de inimigos. Como mencionado anteriormente, Woods está presente no jogo, mas o mesmo havia sido morto em *Black Ops (2010)*, ou seja, até que ponto é uma continuação? O jogo não menciona como o mesmo está vivo, sendo que só é contado em *Call of Duty: Black Ops II (ACTIVISION, 2012)*. Assim o jogo deixa certos aspectos em aberto para aqueles que não jogaram outros jogos da franquia.



Figura 26: Ronald Reagan fala sobre o dever de defender o mundo livre. Coleção particular.

Nesta imagem, vemos como Ronald Reagan profere um discurso de que o meio de vida destes corre perigo, assim como o discurso proferido por John F. Kennedy no primeiro jogo. Ambos não diferem de características, já que aqui novamente o mundo livre corre perigo e novamente os soviéticos planejam atacar os Estados Unidos, mas não diretamente e sim atacando a Europa e colocando-os como os principais responsáveis por tais atos, poupando os soviéticos das atrocidades. Novamente temos um inimigo principal, em *Black Ops* (2010) Dragovich é mencionado como o principal, apesar de Castro ser o “fio condutor”, o principal vilão é Dragovich. Aqui Perseus é o alvo principal a ser neutralizado, já que possui planos semelhantes ao antagonista anterior.

A partir disto, controlamos “Bell”, o qual como mencionado anteriormente, pela primeira será um personagem aonde é possível nomeá-lo e escolher suas “vantagens” que serão fundamentais durante o decorrer do jogo, entretanto, independente do nome que seja preenchido, o codinome sempre será “Bell”, o qual Hudson o investigava, podendo ter a escolha de fazer parte do MI6⁴⁸, CIA ou ser um Ex-KGB. Seguindo a história o jogador tem outra missão como o jogo anterior, voltando para outro conflito. Aqui é voltado para a Guerra do Vietnã, assim como a missão que buscava informação soviética na região. Na missão “*Fracture Jaw*”, em um *flashback* o jogador controla Bell, que está em busca de informações. Nesta versão o jogador tem a função de ser um “detetive” durante a campanha, já que durante as missões é necessário coletar itens de inteligência, o que pode auxiliá-lo na busca por Perseus. Nesta missão são encontrados soldados Spetsnaz, os quais são abatidos, aonde Sims diz que pelas vestimentas os mesmos não são vietnamitas. Esta missão segundo Cosmas (2007), tinha como objetivo garantir o uso de armamentos nucleares estivessem disponíveis no Vietnam, a qual tinha o general William C. Westmoreland no comando. Claramente o jogo utiliza-se assim como no jogo anterior, de missões específicas abordadas pelos norte-americanos, o qual as usa para introduzir os inimigos principais da campanha.

⁴⁸O Secret Intelligence Service, comumente conhecido como MI6 é a agência britânica de inteligência que abastece o governo britânico com informações estrangeiras.



Figura 27: Sims e Bell neutralizam soldados soviéticos em Fracture Jaw. Coleção particular.

Após eliminá-los e obterem as informações, ambos conseguem a bomba inimiga, mesmo tendo seu helicóptero derrubado o jogador e os aliados conseguem sobreviver, com a bomba a salvo e com informações novas sobre o Perseus. Volkov é mostrado como um líder de máfia russa, contrabandeando armas e tendo ligações com cartéis na Europa e América, incluindo uma imagem de Pablo Escobar⁴⁹. Aqui podemos observar que como em Black Ops (2010), os soviéticos seguem patrocinando cartéis, terroristas e grupos ultranacionalistas ao redor do mundo, sendo os grandes inimigos das nações “livres”. Após capturarem Volkov e obterem informações, é confirmado que Perseus contrabandeou uma bomba em Berlim Oriental. Na missão “*Luz vermelha, luz verde*”, Bell e Woods são enviados a Ucrânia para se juntar com demais aliados, invadindo a base soviética em Kiev. Lá os mesmos seguem o padrão de obter mais informações, a qual após esta missão é descoberta a “Operação Greenlight”, a qual Hudson possuía conhecimento.

Na missão seguinte “*Ecoss da Guerra Fria*”, Mason e Woods são enviados a Yamantau, para buscar um mainframe, possuindo um grande número de informações. O local é o mesmo da campanha de Black Ops (2010), com a ajuda de um agente-duplo da KGB, Belikov, eles conseguem chegar no local. Lá eles encontram inúmeros soldados soviéticos, mas após analisarem os dados obtidos de Yamantau, descobrem que Perseus queria utilizar-se de agentes ocultos que Dragovich havia utilizado em 68, entretanto, os nomes haviam sido apagados. O

⁴⁹Pablo Emílio Escobar Gaviria, popularmente chamado de Pablo Escobar (Rio Negro, 1949 - Medellín, 1993), foi o narcotraficante mais famoso e rico do narcotráfico mundial. Nascido na Colômbia, Escobar comandava o tráfico de cocaína para diversos países e ordenou milhares de mortes. Ele ficou conhecido como “El patrón” por comandar o chamado “Cartel de Medellín”, organização criminosa mantida pelo dinheiro do tráfico de drogas.”

que o jogo deixa em aberto as ações de Perseus, podendo estar agindo contra as regras do KGB, o que em uma missão auxiliada por Belikov, os agentes devem infiltrar-se no edifício Lubianca.

No primeiro instante o jogador controla Belikov, aonde se reúne para uma reunião com na sala de conferência, aonde se encontra com Kravchenko, o qual assim como Woods sobreviveu ao incidente em *Black Ops (2010)*, Mikhail Gorbatchov que era secretário e Imran Zakhaev, fazia parte da Diretoria Geral e deveria supervisionar o caso de haver um espião dentro da KGB. Este último, é um dos principais inimigos na campanha de *Call of Duty: Modern Warfare (ACTIVISION, 2007)*, o qual viria a patrocinar governos e regimes ao redor do mundo, sendo também um agente do terror e que visaria atacar os EUA.



Figura 28: Gorbatchov fala sobre o grande perigo dos capitalistas e de seu meio de vida. Coleção particular.

Gorbatchov utiliza-se de falas semelhantes às de Ronald Reagan e John F. Kennedy, sendo o meio de vida de ambas as nações em risco, seja a capitalista como a socialista. O que fica claro é que ambas as nações devem fazer o que for necessário para conter a ideologia oposta. Com esta fala, vemos como o jogo realiza o efeito de que a URSS vivia a mesma situação, entretanto, o objetivo de detonar as bombas não é mencionado por Gorbatchov, equiparando a mesma a ser uma missão de agentes específicos e sem seu consentimento. Após isto, o jogador controlando Belikov auxilia a entrada de Adler e Bell, que vão chegar até o bunker e obter a inteligência. Lá o jogador possui diversas formas de conseguir ter acesso a parte inferior do prédio, sendo possível interagir com Zakhaev em determinado momento, neutralizando-o não letalmente. Entretanto, a missão passa a momentos de ação aonde os mesmos devem fugir utilizando armas pesadas e neutralizando os soviéticos restantes, para

assim escapar com a lista de agentes ocultos. O que se considerarmos um ataque a um prédio desta magnitude, a repercussão seria mundial, entretanto, o jogo nem sequer faz alusão a alguma consequência.

Após obter as informações, temos o nome de Theodore Hastings, engenheiro nuclear na cidade de Salt Lake City em Utah, Estados Unidos. O qual estaria sendo vigiado e ajudaria a chegar ao Perseus. Hastings levou-os até Cuba novamente, sendo um local aonde a possível bomba roubada estaria localizada e que iria ser levada aos EUA. Novamente o jogo traz ligações entre os cubanos de Castro e os soviéticos, sendo estes os principais inimigos tanto do jogo anterior Black Ops (2010) como deste. Em “Fim da Linha” é dia 13 de março de 1981, 50km ao sul de Havana, Cuba. Lá após eliminar diversos soldados cubanos, o jogador encontra Hastings, que revela as intenções de Perseus, confirmando que ele teve acesso a Greenlight, podendo detonar todas bombas na Europa e jogar a culpa nos EUA. O personagem “Bell” controlado pelo jogador na *cutscene* seguinte é mencionado como um espécime de projeto, o qual saberia a localização correta de onde Perseus ativaria as bombas.



Figura 29: Park revela que Bell passou pelo programa MK-Ultra da Cia. Coleção particular.

Após isto, vemos como a CIA e as outras corporações envolvidas no caso, estão utilizando “Bell” para obter as informações necessárias a todo custo, realizando procedimentos médicos. Aqui o jogador descobre que Adler o está usando por ser um ex-agente da KGB e do Perseus, que fora baleado por Arash Kadivar, o qual não queria outros agentes envolvidos e após isto foi salvo pelos agentes da CIA na Turquia. Desta forma, “Bell” está sendo usado por

Adler para obter as informações necessárias, sendo feita a partir do programa MK-Ultra⁵⁰ da CIA, o que é obtida ao momento em que o jogador alcança o bunker imaginário que Adler buscava, já que o ex-agente possuía tais informações.

Apesar das torturas não terem funcionado com Bell, o programa da CIA passou a auxiliar e obter avanços, fazendo com que o ex-agente soviético acreditasse ser outra pessoa a partir das memórias implantadas. A frase “Temos trabalho a fazer” era uma frase gatilho para que ativasse as memórias específicas, mas não funcionou como esperado, assim Adler, utiliza-se de falas sobre o perigo que milhões de pessoas sofrem, fazendo com que a tortura e todos os outros métodos sejam justificados a partir disso. Em ambos os jogos, os jogadores controlados passaram a ser torturados ou forçados a fornecer as informações necessárias para salvar o mundo livre, o qual não importava o método necessário para atingir os objetivos.



Figura 30: A escolha que determina os finais de Cold War. Coleção particular.

Agora Bell pode fornecer a informação correta da localização de Perseus e de onde serão detonadas as bombas, sendo este o final “correto” contando a “verdade”. Nesta opção o jogador auxilia novamente os norte-americanos a impedir que os soviéticos lancem o ataque detonando as bombas em toda a Europa. Entretanto, Perseus não é encontrado e a reação soviética não acontece, pois há chances de ser uma operação clandestina. Desta maneira, não há ligações com o governo já que após a fuga dos agentes da CIA em Solovetsky, os soviéticos não encontraram

⁵⁰MK Ultra, estilizado MKULTRA, foi um programa de experiências ilegais em humanos da CIA, idealizado pelo agente Sidney Gottlieb com objetivo de controle mental e lavagem cerebral de indivíduos durante a Guerra Fria,[1] desenvolvendo drogas e procedimentos a serem usados em interrogatórios e tortura, para debilitar e forçar confissões por meio de controle de mente. As várias drogas utilizadas, todas do tipo drogas psicoativas, incluíram mescalina, LSD e outras. As experiências do MKULTRA têm relação com o desenvolvimento de técnicas de tortura contidas nos Manuais KUBARK divulgadas também pelos treinamentos da Escola das Américas.

nenhum vestígio norte-americano, sendo esta uma forma de evitar o conflito direto entre as nações.

O jogo passa a relatar a situação de diversos agentes como Qasim e Volkov, que passaram a auxiliar os EUA com informações soviéticas ao redor do mundo. Assim Bell era o último agente sem uma explicação, e que Adler após uma conversa saca sua arma e assim termina o jogo. Mostrando que o mesmo era somente uma forma de salvar os norte-americanos de serem os culpados, já que este havia cumprido sua parte, Adler o assassinaria por ser um ex-agente russo. Em outros dois finais no caso de escolher a opção “mentira”, o jogador passa a localização errada em Duga, tendo a opção de causar uma emboscada. Desta forma, o jogador pode eliminar todos os membros da CIA, e finalizando a missão há a escolha de iniciar a detonação das bombas e iniciar a nova era soviética, assim Perseus que era o soldado soviético que o acompanhava, diz não ser somente um indivíduo, mas sim vários. Com isso os norte-americanos destruíram a Europa com suas bombas e se tornaram os responsáveis pelos atos e a União Soviética poderia auxiliar na reconstrução da Europa. No final mentira sem a emboscada, Adler elimina Bell e dependendo das escolhas do jogador durante a campanha, os diversos agentes soviéticos podem ser eliminados ou não, sendo relativo.

Neste jogo temos diversos aspectos importantes a tratar, aqui novamente como seu antecessor de 2010 temos um evento histórico por trás da trama que é o caso da Crise dos Reféns no Irã. A partir desse evento chave o jogador descobre o envolvimento de Perseus e que o mesmo deveria destruir os EUA. Entretanto, como vimos, Perseus não era uma pessoa somente em si, mas um grupo que planejava um ato terrorista, tampouco o evento com a crise dos reféns no Irã possui informações adicionais. Sendo esta uma prequela muito frequente em toda franquia, já que desde a introdução da guerra moderna em *Modern Warfare (ACTIVISION, 2007)*, temos uma linha semelhante no decorrer dos jogos. Mais uma vez o jogador tem o dever de salvar a América e o mundo livre, apesar de haver a opção de mentir e trair os seus “aliados” da campanha, o final considerado oficial é o qual Bell revela a localização real. A tortura segue presente assim como o primeiro, que busca extrair informações necessárias para atingir seus objetivos.

A partir disto, o jogo faz com que o objetivo seja concluído sem que os personagens principais acabem por ser eliminados, tal qual Woods havia sido morto, assim como Bowman. Aqui todos sobrevivem e Bell por ter cumprido com seu papel, acaba por ser eliminado também sendo uma “ponta solta”. Ou seja, o final bom é aquele na qual os norte-americanos vencem e

salvam a América novamente, o que nos mostra como uma suposta vitória soviética é tida como errada, ou seja, algo que não seria bom. E para intensificar, em caso da vitória soviética, os mesmos seriam os culpados indiretamente pelos norte-americanos destruírem a Europa e os soviéticos seriam capazes de auxiliar em sua reconstrução e espalhar sua ideologia. Ou seja, em hipótese alguma os norte-americanos são os reais culpados.

A questão dos inimigos do jogo é clara, em suas falas sempre constam da cor vermelha, assim como suas vestimentas possuem semblantes vermelhos, o que nos remete aos socialistas como inimigo em potencial, são signos recorrentes que ao ver a cor vermelho associamos ao inimigo. Novamente o jogo reforça sobre os perigos do comunismo por intermédio disso. Segundo Santos (2014), as representações dos soviéticos sejam eles em jogos da Segunda Guerra Mundial por mais que sejam representados como aliados ou como inimigos, o qual é o caso das escolhas de nossos jogos, são de diversas formas negativas. Temos que considerar que aqueles que jogam e vivenciam certas experiências de catarse nestes jogos, e acabam por não buscar verificações, segundo o autor podem estar sendo levados a imprecisões históricas.

Cold War (2020) possui uma campanha cinematográfica, isto se deve também a como o cinema retrata o mundo dos anos 80. Entretanto, na historiografia sabemos que o período de Guerra Fria (1947 - 1991) houve somente uma grande tensão, já que ambos os países buscaram implantar suas ideologias e influenciar países ao redor de todo o mundo, assim como financiando governos pró capitalistas ou pró soviéticos, aqui os objetivos na narrativa são semelhantes. Vemos os jogos com cenários de situações fictícias em todo o jogo, mas que como vimos em jogos de Performance, estes utilizam-se de cenários e períodos históricos para criar ambientações fictícias a partir do real. Como vimos sobre as representações, estes tendem sempre a partir de algo real. Entretanto, o jogo nos mostra realidades alternativas após o fim do conflito, prevalecendo sempre o salvamento do mundo livre.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para poder compreendermos de uma maneira específica este período selecionado, os jogos e sua análise, é importante ter em mente diversos aspectos. Como vimos, a Guerra Fria foi um período marcado principalmente pelo constante temor de uma nova guerra surgir devido às superpotências vencedoras da Segunda Guerra Mundial (1939 - 1945) possuírem arsenais bélicos com inúmeras bombas com alto grau de destruição. De fato, isso se sucedeu graças aos EUA demonstrarem seu poderio bélico em Hiroshima e Nagasaki.

Entretanto, como Vizentini (2005) menciona, após a Revolução Russa de 1917, houve durante um período de tempo, tentativas de derrubadas do governo, assim como bloqueios diplomáticos e econômicos. Após o conflito, os Estados Unidos da América passaram a influenciar diversos países ao redor do mundo, seja economicamente, politicamente, culturalmente e também agindo militarmente em inúmeros países. Desta forma os norte-americanos visavam implantar o modelo capitalista, já que a União Soviética tinha grande influência no Oriente, com diversos países seguindo sua ideologia a partir do Pacto de Varsóvia em 1955. Tal qual havia sido criada posteriormente à OTAN, fundada em 1949 e foi principalmente capitaneada pelos norte-americanos.

O período da Guerra Fria foi marcado justamente pela tensão, já que ambos países visavam expandir sua política mundialmente. Entretanto, inúmeros conflitos eclodiram, sendo diversos deles financiados pelas grandes potências (EUA e URSS), já que ambas nunca entraram em conflito direto. Neste período na década de 70 houve um grande período de tensão, também nesta mesma época os jogos digitais passaram a ganhar seu espaço e impulsionaram a sua indústria e sua forma de mídia.

Os jogos selecionados são do gênero *FPS*, os *First Person Shooter's*, que segundo Moreira (2020), suas principais características se davam pela narrativa em que os inimigos eram nazistas e posteriormente abordaram a Guerra ao Terror, representando como o inimigo “árabe”. Desta maneira, selecionamos dois jogos digitais específicos desenvolvidos pela *Treyarch* e *Raven Software*, e sendo publicadas pela *Activision*, as quais fazem parte da indústria Ocidental. Desta forma buscamos analisar como se dava a representação de capitalistas e socialistas em *Call of Duty: Black Ops (ACTIVISION, 2010)* e *Call of Duty: Black Ops Cold War (ACTIVISION, 2020)*. Aqui temos o primeiro ponto a se considerar, como mencionado anteriormente em jogos da franquia COD, os principais inimigos se davam por ser

nazistas como em *Call of Duty 2* (ACTIVISION, 2005). Na ausência destes os principais inimigos viriam a ser os orientais, ou no caso de *Black Ops* (2010), todos aqueles com ideários socialistas.

Jogos deste gênero são denominados como “Jogos de performance”, os quais possuem geralmente um conflito determinado para com um ou mais inimigos principais em sua narrativa, sendo ela dramática. Desta forma jogos em jogos da franquia *Call of Duty*, temos a introdução prévia de um conflito e logo somos introduzidos a sua história. Consideramos também que essas representações são geradas a partir de determinada sociedade (BELLO; VASCONCELLOS, 2017). A partir de Chartier (1996), vemos que determinadas produções possuem intencionalidades a partir da sociedade que a produz. No caso de *Call of Duty*, temos uma produção da indústria e sociedade norte-americana, na qual representa seus soldados das forças de inteligência, assim como de outras, frente aos inimigos socialistas. Para tal também utilizamos a matriz peirceana, para analisarmos como determinadas representações estão presentes nos jogos, a partir de signos.

Em *Call of Duty: Black Ops* (ACTIVISION, 2010), o jogador controla no decorrer de sua campanha o personagem principal Alex Mason e também Jason Hudson em determinadas missões, ambos agentes da CIA dos Estados Unidos da América. A trama se desenvolve principalmente a partir de uma interrogação feita por Jason Hudson em Alex Mason, que fora capturado por soldados cubanos e entregue a soviéticos. Assim diversas missões compõem a campanha, sendo o principal objetivo dos agentes, combater o comunismo/socialismo dos soviéticos, mas mais especificamente utilizar Mason para decodificar uma série de números e salvar os norte-americanos de uma bomba nazista capturada pelos soviéticos. Com as noções de representação, temos como principal os agentes da CIA como os ideais salvadores do mundo livre, já os inimigos socialistas tendem a serem inimigos cruéis. Principalmente por utilizarem-se da Nova 6, fabricada com o auxílio de cientistas nazistas.

Fidel Castro é indicado como um fio-condutor da narrativa de *Black Ops* (2010), já que o mesmo era o principal alvo da CIA na invasão da Baía dos Porcos em 1961 (SANTOS, 2014). A partir das ações de Castro, o qual de fato o jogo utiliza de um evento histórico para criar a sua narrativa, mesmo havendo ocorrido este fato o incidente do jogo é meramente fictício. Mas para compreender como ambos os jogos há um evento-causador para a trama.

O grande objetivo da narrativa e descrição dos inimigos e suas características é criar um alvo e, à medida que ele é criado, define-se também um *quo vadis* (para onde vamos), um sentido de orientação nacional. Quais elementos nos unem são definidos pelos inimigos que temos; pelo nosso rival, definimos nossa identidade. A identidade inimiga de partida para nossas franquias foi comum e significada sob o semblante do nazista. Esse é o target universal que não requer profundas e prolongadas justificativas. Lutar contra tais inimigos é “lutar pelo bem” (SANTOS, p. 124, 2014).

Aqui em ambos os jogos os principais inimigos são comunistas, sejam eles vietcongues, soviéticos ou cubanos, havendo somente em uma missão nazistas como inimigos principais, entretanto, a partir da perspectiva soviética, alguns soldados britânicos acabam sendo inimigos. Porém, vamos nos atentar a pontos específicos dos jogos selecionados. Ambos jogos assim como todos da franquia de uma maneira geral, tem o objetivo de levar o jogador ao combate em si e não a uma representação fidedigna de uma guerra tal qual ela aconteceu. Pois, se considerarmos a Guerra Fria em si, a narrativa do jogo foge da historiografia, desta forma, a mesma deveria seguir rumos que possivelmente não atrairiam o público, em ambos os jogos. O jogo utiliza-se de diversos aspectos para atrair a atenção de quem o joga, assim como poder eliminar um alvo procurado pelos norte-americanos por décadas acaba por ser um ponto chave, por mais que Fidel não tenha sido eliminado de fato na narrativa (já que o mesmo estava vivo durante o lançamento do jogo). Entretanto em *Black Ops Cold War (2020)*, o alvo somente era Perseus e não Gorbatchov.

Desta forma tanto em *Black Ops (2010)* e *Black Ops Cold War (2020)*, temos a premissa do perigo comunista e também das crescentes intenções soviéticas sobre a destruição da América ou na destruição da Europa, a qual os norte-americanos seriam os culpados pelo ataque soviético. Em ambos os jogos temos inimigos soviéticos que não revelam as motivações para tais atos, entretanto, se tratando dos norte-americanos temos sempre a defesa do mundo livre como objeção. Já que há sempre soldados especiais soviéticos liderando ataques, no caso Dragovich e Perseus (sendo um grupo específico, sem consentimento de Gorbatchov).

Por mais que sabemos que as intencionalidades dos norte-americanos em agir em diversas regiões do mundo por meio de seu imperialismo, em ambos os jogos tais fatores são desconsiderados. Como vimos o período de tensão da Guerra Fria se deu por propiciar um terreno fértil para a construção de narrativas e representações, apesar disso, as mesmas utilizaram fragmentos do real, já que não seguiram a historiografia. A franquia visa criar

narrativas chamativas para seu público em geral, já que por tratar de um período aonde a tensão entre Estados Unidos e União Soviética não chegou ao ponto de ambos agirem um contra o outro, a necessidade de criar este momento em um jogo, há a possibilidade trabalhar com o imaginário.

Mesmo que os jovens e adultos tenham seus momentos de lazer, tais quais aconteciam nas bases militares dos setores de defesa nacional. Como mencionamos a ausência de historiografia, vemos que se dá justamente por não buscarem informações com historiadores, que segundo Fornaciari (2016) estão ausentes do processo, como no caso de jogos da Segunda Guerra Mundial. A perspectiva adotada em *Black Ops (2010)*, possui uma campanha mais densa e elaborada a partir de eventos históricos do que *Cold War (2020)*, entretanto, em ambos os jogos temos a elaboração assim como o cinema, os mocinhos e os vilões. Os mocinhos representados pelos capitalistas e os vilões pelos socialistas. *Cold War (2020)* por possuir mais de um final, mostra ainda mais como de qualquer forma os culpados pelas ações são os soviéticos, sendo capazes de qualquer ação para atingirem seus objetivos.

Para finalizar, reiteramos a personificação dos soviéticos e demais comunistas nos jogos assim como de capitalistas, sendo um dos principais objetivos neste trabalho. As motivações para tais atos estão excluídas de ambos os jogos, e assim como em diversos jogos da franquia, os norte-americanos são vítimas de um terrorismo oriental, aonde o “mundo livre” corre perigo e estes respondem a partir de suas missões. Ambos os jogos passam a ser uma espécie de representação de algo que viria a acontecer em caso de vitória soviética em *Cold War (2020)*, e também de uma forma de demonstrar por meio desta mídia de que os soviéticos são perpetuadores de sofrimento e os norte-americanos da salvação.

FONTES

ACTIVISION. *Call of Duty: Black Ops*. Treyarch, 2010.

ACTIVISION. *Call of Duty: Black Ops Cold War*. Raven Software e Treyarch, 2020.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBERNAZ, Cássio A. A. *Prolegômeno historiográfico ao objeto político*. *Historiæ*. Rio Grande, v. 2, n.2 p. 9-24, 2011.
- ARBEX JR., José. *Guerra Fria: Terror de Estado, política e cultura*. São Paulo: Editora Moderna, 2000.
- AUSTIN, Elizabeth. *The Gulag System in Northern Siberia: The Creation and Evolution of Vorkuta, Norilsk, and Kolyma*. 2017.
- BARROS, Edgard Luiz de. *A Guerra Fria*. 4ª Ed. – São Paulo: Atual; Campinas, SP: Editora da Universidade Estadual de Campinas, 1986.
- BATISTA, M. L. S.; QUINTÃO, P. L.; LIMA, S. M. B.; CAMPOS, L. C. D.; BATISTA, T. J. S. *Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos* *Revista Eletrônica da Faculdade Metodista*. Granbery: N. 3, JUL/DEZ 2007.
- BELLO, Robson Scarassati; VASCONCELLOS, José Antonio. *O videogame como mídia de representação histórica*. *Revista Observatório*, Palmas, v. 3, n. 5, p. 216-250, agosto, 2017.
- BEZERRA, Rafael Zamorano.; MONTEIRO, Christiano Brito. *Medal of Honor: a história monumental em narrativas lúdicas*. *Museologia & Interdisciplinaridade*, [S. l.], v. 8, n. 15, p. 122–137, 2019. DOI: 10.26512/museologia.v8i15.24671. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/24671>. Acesso em: 13 fev. 2022.
- BORGO, Érico. *Crítica: Call of Duty: Black Ops*. THE ENEMY 16/11/2010. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/games/criticas/critica-call-duty-black-ops>. Acesso em: 10 de fev. 2022.
- BUTENKO, Anatoli. *O que ocorreu à Perestroika?*. Fundação SEADE, 2007. Disponível em: https://web.archive.org/web/20070618003917/http://www.seade.gov.br/produtos/spp/v07n02/v07n02_12.pdf. Acesso em: 04/04/2022.
- CAIM, Fábio. *Imagens da mídia: uma abordagem semiótica da sua produção*. *Cenários da Comunicação*, São Paulo, v. 5, p. 27-47, 2006.

____. Call of Duty breaks sales record. CBC, 2010. Disponível em: < <https://www.cbc.ca/news/science/call-of-duty-breaks-sales-record-1.949952> >. Acesso em: 20/02/2022.

CHARTIER, Roger. *A História Cultural – Entre práticas e representações*. Rio de Janeiro, Bertrand, 1996.

CLEMENTE, Rafael Willian. *História Política e a “Nova História”: um breve acerto de contas*. Cadernos UniFOA, n. 16, Volta Redonda, p. 45-49, 2011. Disponível em: <https://revistas.unifoa.edu.br/cadernos/article/view/1057/923>. Acesso em: 20/04/2022.

CLUA, Esteban Walter Gonzalez, BITTENCOURT, João Ricardo. *Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação*. Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, pp. 1313-1356, São Leopoldo, Brasil, 2005.

COGGIOLA, Osvaldo Luiz Angel. *A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL–CONFLITO E VIOLÊNCIA*. PRODUÇÃO ACADÊMICA, v. 3, n. 01, p. 92-122, 2017.

COSMAS, Graham A. *MACV: The Joint Command in the Years of Withdrawal, 1968-1973*. US Government Printing Office, 2007.

COSTA, Marcella Albaine Farias da.; SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos.; XAVIER, Guilherme de Almeida. *Os games como possibilidade: Que história é essa?*. EBR – Educação Básica Revista, vol.1, n.1, 2015.

DELMAS, Claude. *ARMAMENTOS NUCLEARES E GUERRA FRIA - 1ªED*. editora: Perspectiva. coleção: KHRONOS - Vol. 10. São Paulo, 1979.

FARIAS, Déborah Barros Leal. *Contextualizando a invasão à Baía dos Porcos*. Ver. Bras. Polít. Int. 51 (1): 105-122. 2008.

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.

- GILBERT, Martin. *A Segunda Guerra Mundial: os 2.174 dias que mudaram o mundo*. Martin Gilbert; tradução Ana Luísa Faria, Miguel Serras Pereira. – 1. ed. – Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2014.
- GOMBRICH, Ernst H. *Meditações sobre um cavalinho de pau*. São Paulo: Edusp, 1999.
- HOBSBAWM, Eric. *Era dos extremos: o breve século XX: 1914 – 1991*. 2ª Edição. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- HOBSBAWM, Eric. *Era dos extremos: o breve século XX: 1914 – 1991*. 2ª Edição. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- JULLIARD, Jacques. “*A Política*” in LE GOFF, Jacques e NORA, Pierre. *História – novas abordagens*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1988.
- MAKOWIECHY, Sandra. *Representação: a palavra, a idéia, a coisa*. Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas, v. 4, n. 57, p. 2-25, 2003.
- MCCAFFREY, Ryan. *Call of Duty: Black Ops Cold War – Review*. IGN, 25/11/2020. Disponível em: <https://br.ign.com/call-of-duty-black-ops-cold-war/85712/review/review-call-of-duty-black-ops-cold-war-campanha>. Acesso em 11 de fev. 2022.
- MCMAHON, Robert. *Guerra Fria*. Porto Alegre, RS: L&PM, 2012.
- MENDES, Cláudio Lúcio. *Jogos eletrônicos - diversão, poder e subjetivação*. Campinas, SP: Papirus, 2005.
- 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)*. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade de Passo Fundo, 2020.
- NEVES, Isa Beatriz da Cruz. *Jogos digitais e potencialidades para o Ensino de História: Um estudo de caso sobre o history game Tríade – Liberdade, Igualdade e Fraternidade*. Dissertações de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE), Universidade Federal da Bahia, 2011.
- NOVAK, Jeannie. *Desenvolvimento de games / Jeannie Novak*; tradução: Pedro Cesar de Conti; revisão técnica Paulo Marcos Figueiredo de Andrade. -- São Paulo: Cengage Learning, 2017.
- OLIC, Nelson Bacic. *A Guerra do Vietnã*. 2. ed. São Paulo, SP: Moderna, 1988.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. *Em busca de uma Outra História: Imaginando o imaginário*. Revista Brasileira de História. São Paulo: ANPUH/ Contexto, vol.15, nº 29, 1995.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. *Cultura e Representações, uma trajetória*. Anos 90, Porto Alegre, v. 13, n. 23/24, p.45-58, jan./dez. 2006

PROTASIO, Arthur. *Games: Uma Mídia de Expressão*. Revista Zona Digital, Rio de Janeiro, ano I, n. 3, janeiro 2012. Disponível em: <http://www.pacc.ufrj.br/games-uma-midia-de-expressao>. Acesso em 18 de mar. 2022.

RIBERA, Ricardo. *A Guerra Fria: Breves notas para um debate*. Novos Rumos, Marília, v.49, n. 1, p. 87-106, Jan.-Jun., 2012.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 2000.

SANTAELLA, Lucia. *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2005

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.

TEIXEIRA, Vinicius Modolo. *A crise entre EUA e Irã: Breve histórico e perspectiva*. Boletim de Conjuntura (BOCA), v. 1, n. 1, p. 10-16, 2020.

VIZENTINI. Paulo G. Fagundes. *O século XX – A Guerra Fria*. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.