

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
CAMPUS DE CAMPO MOURÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA PÚBLICA
NÍVEL DE MESTRADO**

JAIR PEDRO ARRUDA

**A INFLUÊNCIA DE *CALL OF DUTY: MODERN WARFARE*
(2019) SOBRE O PÚBLICO JOGADOR: CONCEPÇÃO
ORIENTALISTA OU APENAS ENTRETENIMENTO?**

**CAMPO MOURÃO – PR
2025**

JAIR PEDRO ARRUDA

**A INFLUÊNCIA DE *CALL OF DUTY: MODERN WARFARE*
(2019) SOBRE O PÚBLICO JOGADOR: CONCEPÇÃO
ORIENTALISTA OU APENAS ENTRETENIMENTO?**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História Pública – PPGHP, nível Mestrado, da Universidade Estadual do Paraná (Unespar), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em História Pública.

Linha de Pesquisa: Memórias e Espaços de Formação

Área de Concentração: História Pública

Orientador(a): Dr(a). Astor Weber

**CAMPO MOURÃO – PR
2025**

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNESPAR e Núcleo de Tecnologia de Informação da UNESPAR, com Créditos para o ICMC/USP e dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Arruda, Jair Pedro

A influência de call of duty: modern warfare (2019) sobre o público jogador: concepção orientalista ou apenas entretenimento? / Jair Pedro Arruda. -- Campo Mourão-PR, 2025.
120 f.: il.

Orientador: Astor Weber.

Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação Mestrado em História Pública) -- Universidade Estadual do Paraná, 2025.

1. História Pública. 2. Game Studies. 3. Orientalismo. 4. Mídia. 5. Rússia. I - Weber, Astor (orient). II - Título.

JAIR PEDRO ARRUDA

**A INFLUÊNCIA DE *CALL OF DUTY: MODERN WARFARE* (2019) SOBRE
O PÚBLICO JOGADOR: CONCEPÇÃO ORIENTALISTA OU APENAS
ENTRETENIMENTO?**

BANCA EXAMINADORA

Dr(a). Astor Weber – UNESPAR.

Dr(a). Helena Ragusa Granado – UEM.

Dr(a). Jorge Pagliarini Junior – UNESPAR.

Data de Aprovação

___ / ___ / _____

Campo Mourão – PR

RESUMO

ARRUDA, Jair Pedro. **A influência de *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) sobre o público jogador: concepção orientalista ou apenas entretenimento?** 117f. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em História Pública – Mestrado. Universidade Estadual do Paraná, Campus de Campo Mourão. Campo Mourão, 2025.

Esta pesquisa investiga como *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) transcende a função de entretenimento para veicular discursos ideológicos, reforçando estereótipos orientalistas e narrativas geopolíticas ocidentais. Justifica-se a escolha do objeto pelo alcance cultural do jogo e por sua recepção controversa, especialmente quanto à representação de forças russas e de cenários do Oriente Médio. O quadro teórico articula a História Pública, o orientalismo de Edward Said (2007) e o neoconservadorismo segundo Justin Vaisse (2010), analisando os games como artefatos culturais inseridos em relações de poder. Metodologicamente, recorre-se à análise qualitativa e quantitativa de avaliações de jogadores na plataforma Metacritic, processadas com o auxílio da ferramenta Voyant Tools, somada à análise narrativa e procedural do jogo. Os resultados indicam que o título reproduz representações orientalistas, vilifica personagens russos e mobiliza memórias de conflitos reais – como a Rodovia da Morte no Iraque – para legitimar uma visão de mundo centrada no Ocidente. Confirma-se a hipótese inicial: *Modern Warfare* (2019) atua não apenas como entretenimento, mas como plataforma de discurso ideológico. Essa constatação insere os videogames no debate mais amplo sobre o papel das mídias na conformação do imaginário histórico e na reprodução de hegemonias culturais

Palavras-chave: História Pública. Game Studies. Orientalismo. Mídia. Rússia.

ABSTRACT

ARRUDA, Jair Pedro. **The influence of *Call of Duty: Modern Warfare I* (2019) on the gamer audience: orientalist conception or just entertainment?** 117f. Dissertation. Master's Degree in Public History – Programa de Pós-Graduação em História Pública, Universidade Estadual do Paraná (State University of Paraná), campus Campo Mourão, Campo Mourão, 2025.

This research investigates whether *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) transcends its entertainment function to convey ideological discourses, reinforcing orientalist stereotypes and Western geopolitical narratives. The choice of this game is justified by its cultural reach and controversial reception, particularly regarding the representation of Russian forces and Middle Eastern settings. The theoretical framework articulates Public History, Edward Said's (2007) orientalism, and Justin Vaisse's (2010) neoconservatism, analyzing games as cultural artifacts embedded in power relations. Methodologically, the study employs qualitative and quantitative analysis of player reviews from the Metacritic platform, processed using Voyant Tools, combined with narrative and procedural analysis of the game. The results indicate that the title reproduces orientalist representations, vilifies Russian characters, and mobilizes memories of real conflicts – such as the Highway of Death in Iraq – to legitimize a Western-centered worldview. The initial hypothesis is confirmed: *Modern Warfare* (2019) acts not only as entertainment but as a platform for ideological discourse. These findings insert video games into the broader debate about the role of media in shaping historical imaginaries and reproducing cultural hegemonies.

Palavras-chave: Public History. Games. Orientalism. Media. Russia.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Era Digital sobrepõe-se à já bem-estabelecida combinação entre o mundo rural, o mundo urbanizado e o mundo industrializado	17
Figura 2 - Visão de um caleidoscópio multicolorido	24
Figura 3 - Pong (1972) e Maze (1973)	29
Figura 4 - Divisão dos <i>history games</i> por períodos históricos	48
Figura 5 - À esquerda: Travessia dos soldados soviéticos no Rio Volga em COD: Finest Hour (2004). À direita: Visão panorâmica do Rio Volga com a cidade de Stalingrado ocupada ao fundo em <i>Enemy at the Gates</i> (2001)	50
Figura 6 - Painel com Capitão Price do Modern Warfare na E3 2019	52
Figura 7 - Distribution of first-person shooter (FPS) gamers in the United States in 2025, by age group	55
Figura 8 - Barry Sloane em captura de movimento para Capitão Price	56
Figura 9 - Avaliações de CoD: MW (2019) no <i>site</i> Metacritic	57
Figura 10 - U.S. EMBASSY - URZQUISTAN	60
Figura 11 - Soldado com equipamentos soviéticos	60
Figura 12 - Comunidade discute representação verossímil de localidades fictícias do jogo	73
Figura 13 - Acima Aeroporto de Verdansk. Abaixo Aeroporto Internacional Sergei Prokofiev de Donetsk	74
Figura 14 - Acima Estádio de Verdansk. Abaixo Estádio de Donetsk	74
Figura 15 - À esquerda Banco em Verdansk. À direita Brokbusiness Bank em Donetsk	75
Figura 16 - Menu de seleção de fases em COD: MW (2019)	77
Figura 17 - Al-Qatala no Picadilly Circus em Londres	78
Figura 18 - “Gaz” aguarda a ação dos terroristas	84
Figura 19 - Cenário de destruição durante o atentado da Al-Qatala	85
Figura 20 - Homem incinerado na <i>Highway of Death</i>	92
Figura 21 - Mapa da Rodovia da Morte no Urziquistão	93
Figura 22 - Acima a Rodovia da Morte de <i>Call of Duty</i> , abaixo Rodovia da Morte no Iraque	94
Figura 23 - Distribuição de Menções a Síria e Iraque nas Avaliações	95

Figura 24 - Comparação de Odds Ratio (OR) entre Síria e Iraque	96
Figura 25 - J-12 atacando Farah	104

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO 1: HISTÓRIA PÚBLICA, <i>GAMES</i> E SUA INFLUÊNCIA SOBRE OS PÚBLICOS.....	11
1.1 Mais que um brinquedo: os <i>games</i> como mídia de formação histórica.....	16
1.2 Os <i>games</i> como objetos de interesse.....	23
1.3 Jogos na sociedade digital	28
1.3.1 A ludicidade nos videogames: fundamentos e manifestações	35
1.4 Os jogos eletrônicos como objetos de interesses.	41
CAPÍTULO 2: <i>GAME</i> FORA DA TELA: MARKETING E REAÇÃO DO PÚBLICO.....	46
2.1 Alegações do diretor narrativo acerca do jogo	49
2.2 Orientalismo e Cinema: Influências na representação Russa	55
2.2.1 Posicionamento do Diretor Narrativo.....	59
2.3 Cinema, orientalismo e heranças narrativas.....	64
CAPÍTULO 3: A SÉRIE <i>CALL OF DUTY</i>: INFLUÊNCIAS E PRODUÇÃO.....	69
3.1 A ideologia neoconservadora e a guerra cultural.....	69
3.2 Guerra moderna: entre a ficção e a realidade	72
3.3 <i>Call of Duty</i> entre a narrativa, a imprensa e os jogadores.....	77
3.3.1 O atentado no Picadilly Circus	83
3.4 Qual é o conflito representado? Aferição das associações feitas pelos jogadores	89
3.5 Moral cinzenta: todos são maus?	102
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	107
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	110

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, os jogos eletrônicos se consolidaram como uma das indústrias culturais mais influentes do mundo contemporâneo. Sua relevância ocupa em larga medida o campo do entretenimento, alcançando dimensões sociais, políticas e econômicas que os tornam objeto de interesse para diferentes áreas do conhecimento. Estima-se que o mercado de *games* já supere em cifras setores tradicionais como o cinema e a música, demonstrando não apenas sua força econômica, mas também sua capacidade de mobilizar públicos, construir comunidades e moldar imaginários coletivos. Nesse contexto, torna-se fundamental compreendê-los como fenômenos culturais complexos, dotados de poder narrativo e simbólico.

Ao mesmo tempo, vivemos em uma sociedade marcada pela revolução digital, caracterizada pela interconexão, pela circulação em tempo real de informações e pela crescente virtualização da vida social. Como aponta José D'Assunção Barros (2022), essa transformação alterou profundamente as formas de sociabilidade, impactando diretamente a produção, a difusão e o consumo de narrativas sobre o passado. Filmes, séries, músicas e, de maneira cada vez mais evidente, os jogos digitais passaram a assumir o papel de mediadores culturais, oferecendo interpretações sobre eventos históricos, conflitos políticos e identidades coletivas. O historiador, nesse cenário, é desafiado a dialogar com novas linguagens e a mediar criticamente representações que se popularizam fora do espaço acadêmico.

Como um sujeito nascido no início do século XXI, tive um largo contato com a indústria cultural Ocidental na forma de cinema, música e na indústria dos games na minha formação pessoal. O contato com essa cultura estrangeira tão presente no consumo de entretenimento trouxe também reflexões e críticas a problemas ligados ao contexto de países do norte global e a forma como eles nos atingem.

As ações militares amplamente retratadas de maneira propagandísticas e apologéticas da perspectiva Ocidental apresentadas em séries como *Band of Brothers* (2000) ou em filmes como *Saving Private Ryan* (1998), se chocaram com as críticas a manipulação política, a desigualdade social e a hipocrisia das guerras criticadas por *Avenged Sevenfold* e *System of a Down*. Ainda mais intensamente nos games *Call of Duty* e *Medal of Honor* me marcaram como objetos de entretenimento, mas também como objetos que influenciaram na construção do meu imaginário sobre as relações internacionais e conflitos com os quais eu e meus amigos nos reuníamos em tardes quentes de verão e jogávamos na pele de heroicos soldados ocidentais em meio a Segunda Guerra Mundial ou a Guerra Fria.

Enquanto a Televisão perdia seu espaço para o entretenimento virtual, fui também um dos consumidores dos jogos que migraram do meio analógico para o digital, tela dividida para vários jogadores e as salas de nossas casas foram substituídas por salas virtuais e por jogatinas conectadas pelas redes. Nas redes sociais como o *Facebook* grupos e comunidades sobre esses jogos se multiplicaram, e nesses espaços um novo tipo de socialização foi criada. Nesse contexto, me insiro como um historiador público que busca através dos conhecimentos que construí também como jogador, ao longo da minha formação pessoal e acadêmica, analisar e compreender as dinâmicas em torno dessa cultura digital que foi edificada em torno dos jogos de guerra.

Para iniciar análise do *game Call of Duty: Modern Warfare* (2019), cabe mencionar que, até o momento da escrita desse trabalho, não foram encontradas publicações brasileiras sobre o *game* analisado. Por meio do *Google Acadêmico*, ao pesquisar pelo nome do jogo, foi possível localizar três trabalhos que discutem esse título em específico, sendo dois artigos e uma tese de pesquisadores estadunidenses.

O primeiro é de Theodore David Harrison (2021), em que o autor faz uma análise de conceitos frequentemente mobilizados pelo jogo de 2019. Harrison demonstra como a conceituação de temas como “regras de engajamento”, “forças terroristas”, “guerra por procuração” e “insurgência política” são construídos em consonância com as definições do Departamento de Defesa dos Estados Unidos. O processo é fruto das relações estabelecidas entre o órgão e a indústria de entretenimento estadunidense.

A principal crítica de Harrison (2019) é de que o *game* mobiliza esses conceitos de maneira falha, sendo seu enfoque principal a mercantilização e glorificação das forças ocidentais no teatro das guerras modernas. Esse é um processo em que os produtores se apropriam de temas sensíveis e complexos, glorificam a ação ocidental por meio das retóricas possibilitadas pelos *games*, e por fim, transformam as experiências humanas reais em um contexto simplificado e despolitizado de memórias coletivas em troca de potencial financeiro e ideológico.

Há também o artigo escrito por Taylor Milan Kessner e Luis Perez Cortes (2023), no qual os autores discutem como os jogos são geralmente analisados por aquilo que é permitido ao jogador fazer. Por outro lado, poucas vezes é observado o contrário, aquilo que é proibido/restrito ao jogador realizar durante a jogatina.

Kessner e Cortes (2023, p. 179) apontam que *Call of Duty* restringe a atuação dos jogadores para facilitar experiências viscerais, e que essa restrição é sobreposta às mecânicas

comuns de jogos de tiros para que se resulte na possibilidade de uma reflexão para além do impulso primário de eliminar o inimigo.

Os autores afirmam que, por mais que esses jogos considerados como “violentos” não sejam adequados para ambientes de aprendizado, como as escolas, a lógica empregada por *Call of Duty* na combinação da lógica restritiva/limitante com mecânicas de jogo que criam uma tensão psicológica no jogador pode, por meio de uma dissonância cognitiva, despertar conclusões diferentes das iniciais, proporcionando o desenvolvimento de uma “empatia cívica” para com a comunidade global (Kessner e Cortes, 2023, p. 179).

Diante dessas informações, pode-se dizer que essa pesquisa é uma contribuição técnica que enriquece a análise das ferramentas implementadas na narrativa, ao permitir compreender a retórica do jogo a partir daquilo que não é permitido ao jogador.

Mais recentemente, Tyler Wertsch (2025) examina como a série de jogos *Call of Duty* relembra os conflitos militares dos últimos 20 anos no *game* em seu artigo. O autor problematiza o trato de uma memória coletiva que é apresentada de forma muito mediada por uma lógica que busca reproduzir os sistemas de poder existentes. O autor nomeia como memória sintética o produto da mercantilização dessas memórias que são rememoradas perpetuando o chauvinismo ocidental (um patriotismo exacerbado, etnocêntrico), canalizando os afetos através da narrativa ausente de uma historicidade. Essas pesquisas serão remobilizadas durante a análise para aprofundamento na mídia.

A franquia *Call of Duty*, lançada em 2003 e desenvolvida pela Activision Blizzard, tornou-se um dos principais exemplos dessa intersecção entre entretenimento, mercado e discurso político. Conhecida por sua estética cinematográfica e pela busca de verossimilhança em suas narrativas de guerra, a série rapidamente alcançou grande popularidade global. Ao mesmo tempo, foi alvo de críticas e debates sobre a forma como representa o “inimigo”, as forças militares e as disputas geopolíticas. Em *Call of Duty: Modern Warfare* (2019), objeto central desta pesquisa, tais questões emergem com particular intensidade, na medida em que o jogo aborda conflitos inspirados em cenários reais, mobilizando representações sobre o Oriente Médio, a Rússia e o Ocidente.

Ainda que os produtores afirmem que suas narrativas são fictícias, os elementos visuais, sonoros e discursivos do jogo remetem de modo direto a conflitos contemporâneos, tornando-se inteligíveis aos jogadores justamente por sua proximidade com eventos da vida real. Essa apropriação, que alia elementos históricos a recursos ficcionais, revela a potência dos *games* na construção de memórias coletivas e na consolidação de estereótipos. Como observa Carreiro (2016), os jogos de guerra não apenas entretêm, mas também contribuem para naturalizar

percepções de insegurança e reforçar a legitimidade de determinadas ações militares, constituindo-se como ferramentas de propaganda cultural.

Este trabalho parte, portanto, da hipótese de que *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) mobiliza representações que extrapolam o campo do entretenimento e se inscrevem em debates políticos e ideológicos mais amplos. A investigação não busca apenas identificar tais representações, mas compreender de que maneira elas são produzidas, legitimadas e consumidas em um contexto de cultura digital globalizada. Nesse sentido, interessa-nos discutir não apenas a narrativa em si, mas também o processo de produção, a relação da franquia com outras mídias, as estratégias de marketing envolvidas e a recepção crítica por parte de diferentes públicos.

A escolha desse objeto se justifica pela centralidade que a franquia *Call of Duty* ocupa na indústria de jogos, bem como pela repercussão que suas narrativas alcançam em escala internacional. A reação negativa de jogadores, que acusaram o título de reproduzir propaganda ocidental e de distorcer eventos históricos, é um exemplo eloquente do potencial de impacto cultural e político desses produtos. Esse debate não pode ser ignorado pelos historiadores, uma vez que evidencia como os jogos, ao mesmo tempo em que divertem, também participam da disputa de sentidos sobre o passado e o presente.

Assim, a pesquisa organiza-se em três capítulos complementares. No primeiro, discutimos a sociedade digital e os desafios que ela impõe à História Pública, especialmente no que se refere ao papel do historiador frente às novas mídias e à circulação de narrativas históricas fora da academia. No segundo, analisamos o contexto de produção da franquia *Call of Duty*, suas relações com o cinema, as estratégias mercadológicas e a repercussão junto ao público. Por fim, dedicamos o terceiro capítulo à análise específica de *Call of Duty: Modern Warfare* (2019), com atenção à forma como o jogo constrói representações das forças armadas russas e ocidentais, bem como as implicações ideológicas dessas escolhas narrativas e uma análise dos comentários dos jogadores.

O objetivo central é, portanto, compreender como os jogos eletrônicos, e em especial *Call of Duty: Modern Warfare* (2019), se constituem como veículos de narrativas históricas e culturais, contribuindo para a formação de imaginários coletivos e para a naturalização de discursos políticos. Ao abordar esse objeto pela perspectiva da História Pública, busca-se evidenciar não apenas sua relevância enquanto mídia de entretenimento, mas sobretudo sua dimensão política e cultural, contribuindo para o fortalecimento de um campo de pesquisa atento às transformações da sociedade digital e ao papel do historiador na mediação crítica dessas representações.

CAPÍTULO 1

A SOCIEDADE DIGITAL E OS JOGOS ELETRÔNICOS: NOVOS DESAFIOS PARA A HISTÓRIA PÚBLICA

Em um cenário marcado pela intensa circulação de narrativas sobre o passado nos meios digitais, qual é o papel do historiador diante de produtos culturais que mobilizam memórias históricas sem a participação direta de especialistas? Como compreender as formas pelas quais os produtos culturais da Era Digital reconstróem e disseminam representações históricas? E, sobretudo, que ferramentas a História Pública pode oferecer para que o historiador se torne um agente mais presente e crítico na mediação dessas experiências? Este capítulo se propõe a refletir sobre esses desafios contemporâneos com diálogo com os conceitos e práticas da História Pública, especialmente no contexto digital.

Para introduzir o tema da História Pública neste trabalho, é necessário discutir em quais perspectivas ela se mostra pertinente para as observações e conclusões da pesquisa. A análise do jogo *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) perpassa a compreensão dos *games* na *sociedade digital*, as influências da sociedade contemporânea na produção dessa mídia e as suas repercussões. Em todos esses cenários, identifica-se um ator fundamental do fenômeno: o público.

É destaque a que não o objetivo ou pretensão em definir o que é a História Pública devido à sua complexidade e o amplo debate voltado para sua compreensão, mas abordar algumas de suas características é útil na discussão do seu papel na contemporaneidade.

Essa pesquisa parte da percepção discutida por Bruno Leal Pastor de Carvalho e Ana Paula Tavares Teixeira (2019) de que a história triunfou acima dos historiadores na variedade de produtos que a incorporam e se popularizam na sociedade, enquanto, os historiadores ainda buscam uma participação mais ampla e profunda nesses espaços.

No Brasil, o historiador já existia como profissional em espaços que não se resumiam a salas de aula. Ainda no século XIX, as suas atuações profissionais nesse ofício eram difusas:

escreviam colunas, memoriais, obituários, faziam análises políticas, descreviam perfis de homens poderosos, anunciavam livros de História [...], documentavam suas viagens, descobertas e [...] publicavam fascículos que mais tarde seriam lançados como livro (Carvalho; Teixeira, 2019, p. 10).

Um órgão importante na formalização de práticas de divulgação do trabalho dos historiadores foi o Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro (IHGB). Com sua criação em

1838, a instituição promoveu concursos, revistas e reuniões que possibilitavam que intelectuais reconhecidos como historiadores escrevessem livros didáticos e outros textos para imprensa (Carvalho; Teixeira, 2019). Benito Bisso Schmidt (2018) destaca que os historiadores também ocupavam a direção de museus, arquivos e bibliotecas como parte de sua atuação profissional.

Em 1930, a disciplina é institucionalizada nas universidades, mas o papel profissional do historiador não fica restrito a vida acadêmica. Carvalho e Teixeira (2019) relatam que há, no século XX, um rico mercado editorial, suprido de obras históricas produzidas por historiadores como Gilberto Freyre e Sérgio Buarque de Holanda e voltadas para o grande público. As técnicas empregadas por editoras como a Companhia Editora Nacional e Editora Brasiliense consideravam desde o formato das obras, em vista de que eram produzidas tanto grandes coleções quanto edições de bolso. Métodos comerciais como a venda em locais pouco convencionais, açougues, lojas de ferramentas e farmácias, também foram empregados na promoção da escrita histórica no período (Carvalho; Teixeira, 2019).

Carvalho e Teixeira (2019) destacam o papel do Museu Imperial e do Museu Histórico Nacional, que, entre os anos de 1920 e 1960, promoveram histórias de exaltação dos heróis e dos mitos fundadores da nação, bem como perspectivas mais críticas e questionadoras desse passado nacional.

Já no contexto próximo, durante o período da redemocratização, em 1980, com a ampliação de curso de pós-graduação no país, muitos historiadores seguiram caminhos semelhantes os relatados pela hoje conhecida História Pública: “com muita criatividade, esses historiadores e historiadoras encontraram nichos para construir suas carreiras, embora o destino da maioria dos egressos dos cursos de História tenha sido o magistério ou, no mínimo, o ensino combinado com a pesquisa” (Schmidt, 2018, p. 17-18).

Tudo isso soa como História Pública, mas o nome é exportado de um contexto mais específico. O termo *Public History* foi cunhado na década de 1970, nos Estados Unidos da América. Robert Kelley (1978), na Universidade da Califórnia em Santa Barbara, concebe a *Public History* como um conjunto de práticas que respondem à crise de empregos que acometeu historiadores acadêmicos principalmente na década de 1970, período em que o desemprego atingiu marcas históricas conforme série histórica do U.S. Bureau Of Labor Statistics (Databases, tables & calculators by subject, 2025).

O modelo proposto por Kelley pode ser observado como uma “resposta ao isolamento do historiador acadêmico”, ou seja, um movimento que formaria profissionais que escapariam do isolamento acadêmico da profissão (Cauvin, 2020). Como resultado, a *Public History* estadunidense é vista de maneira instrumental, onde o historiador se coloca à disposição para

responder as demandas postas por outros setores da sociedade (Kelley, 1978, p. 4). Nesse contexto, os historiadores buscaram outras atuações, com a finalidade de demonstrar o valor prático da história, trabalhando como consultores profissionais, respondendo aos problemas colocados por outras pessoas e na aplicação de conhecimentos históricos para resolver problemas na sociedade moderna atuando no “[...] governo, corporações privadas, mídia, sociedades históricas e museus, mesmo em práticas privadas” (Kelley, 1978, p. 1). Há também um potencial político em:

Transformar e oferecer o processo público pela sociedade americana, trazendo a consciência histórica dentro de uma função de trabalho na condução diária dos negócios, é um propósito honorável em caráter e elegante em suas dimensões (Kelley, 1978, p. 5-6).

Ainda na década de 1980, a História Pública estadunidense se espalha pelo mundo, observando práticas e componentes de cursos na Europa, Oceania e África que se assemelham ao que era praticado nos Estados Unidos. De fato, a divulgação da história e a participação dos historiadores em funções não acadêmicas faz parte do que é a História Pública, mas não se deve simplificá-la com uma definição única. A História Pública se manifesta de diferentes maneiras ao se relacionar com aspectos subjetivos ao pesquisador, seu meio e as tendências historiográficas correntes em seu contexto.

Seria a História Pública o futuro da História? É o questionamento feito por Henry Rousso, em 1984, ao se defrontar com o campo (Cauvin, 2020, p. 32). De lá pra cá a História Pública tem se popularizado e, em 2011, chegou formalmente no Brasil, com o primeiro curso de Introdução à História Pública. Em 2012, consolidou-se com a fundação da Rede Brasileira de História Pública (RBHP). Ricardo Santhiago (2016) discute como a nomenclatura provocou inquietação ao nomear realidades e práticas já presentes no cotidiano dos historiadores brasileiros, que atuavam com história em espaços públicos e privados. Ainda assim, a terminologia serviu aos propósitos de promover uma "identificação mútua" e um "diálogo internacional" sobre essas práticas, integrando de maneira mais dinâmica os historiadores aos contextos regionais e globais (Santhiago, 2016, p. 24-25).

Nesse contexto, Santhiago (2016) destaca uma grande preocupação com atuação dos historiadores em um mercado de trabalho mais amplo, e por isso a História Pública inicia suas atividades com um grande foco no desenvolvimento de um ferramental prático para o ofício do historiador público, com uma discussão voltada a “métodos, habilidades e especializações” que possibilitassem a atuação em arquivos, unindo a história ao audiovisual em favor da difusão do

conhecimento histórico (Santhiago, 2016, p. 27).

A História Pública vem se popularizando e complexificando sua prática e discurso. Um dos pontos principais na institucionalização da História Pública no Brasil foi a criação do Programa de Pós-Graduação em História Pública, criado pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar) e aprovado pelo Conselho Nacional de Educação, em 2019. O programa já conta com uma miríade muito plural nos temas das dissertações publicadas, tem destaque para a presente pesquisa o trabalho de Diogo Pinheiro Alves Gouvea (2023), responsável por inaugurar no programa a discussão que une a História Digital, História Pública e os *games* eletrônicos, analisando o circuito de produção capitalistas dos jogos eletrônicos e seu consumo.

O amadurecimento do campo possibilitou a criação de diferentes percepções em como fazer a História Pública. Santhiago (2016) discute a possibilidade da história feita *para* o público, em que o foco principal é a ampliação das audiências; a história feita *com* o público, em que o interesse está no engajamento do público na elaboração científica da história; a história *pele* público, em que a história é elaborada de maneira não institucionalizada pelo próprio público; e a história *e* público, voltada para a reflexividade e autorreflexividade do campo, em relação a práticas, conceitos e teorias da História Pública (Santhiago, 2016, p. 27).

Essa pesquisa é voltada para a compreensão do campo da história e do historiador público frente às demandas apresentadas por um mundo globalizado, em que os públicos podem ser encontrados, consultados e observados em espaços públicos digitais, consumindo novos produtos de história muito bem estabelecidos, dos quais a participação do historiador ainda é limitada.

Nesse cenário, o passado se constitui em um produto de amplo apelo social. Há diversas produções culturais como filmes, novelas, peças teatrais e jogos eletrônicos que se apropriam de temas históricos e alcançam grande repercussão no mercado digital, mas muitas vezes dispensam a colaboração de historiadores em sua elaboração.

A pesquisa parte do princípio de que existem contribuições indispensáveis desse campo especializado em saberes da história, que possui metodologias e abordagens teóricas voltadas para a análise do passado. Toda essa ideia fica muito bem sintetizada por Carvalho e Teixeira (2019):

Precisamos encontrar modelos, estratégias e parâmetros que se comuniquem mais e melhor com os diferentes públicos, não porque o saber produzido pelos historiadores seja necessariamente superior a outros saberes sobre o passado [...], mas sim porque acreditamos que o nosso trabalho pode contribuir efetivamente para melhorar a qualidade do debate público e promover uma sociedade mais livre e autônoma (Carvalho; Teixeira, 2019, p. 26).

Diante da crescente circulação de representações históricas nos meios digitais, é papel do historiador atuar como contribuinte para um debate crítico entre o conhecimento acadêmico e as formas plurais de produção e consumo do passado. Os produtos culturais contemporâneos como filmes, séries, jogos e outras mídias digitais operam como agentes de historicidade, ressignificando o passado de maneira acessível, mas nem sempre fundamentada em uma perspectiva crítica, reflexiva e comprometida com os princípios epistemológicos, éticos e sociais que orientam o ofício historiográfico. Compreender essas dinâmicas exige uma abordagem sensível às linguagens específicas dessas mídias e ao modo como os públicos interagem com elas.

A História Pública se apresenta como um campo que vem desenvolvendo um instrumental teórico e metodológico capaz de aproximar o historiador desses espaços, fornecendo meios para sua atuação crítica e colaborativa, sem abdicar do rigor disciplinar. Trata-se, portanto, de ampliar o campo de atuação do historiador, promovendo práticas dialógicas e reflexivas com os públicos diversos, reconhecendo a legitimidade de múltiplas narrativas, mas também afirmando o valor social e político do saber histórico produzido com base em pesquisa, método e ética. Essa inserção ativa, como defendem Carvalho e Teixeira (2019), é fundamental para qualificar o debate público sobre o passado e fortalecer uma cultura histórica mais plural e democrática.

A análise da relação entre História Pública, sociedade digital e os jogos eletrônicos revela a complexidade dessas interações no mundo contemporâneo, destacando os *games* como ferramentas culturais e políticas de grande influência. Ao abordar jogos como objetos de pesquisa interdisciplinares, percebe-se seu potencial na construção de narrativas históricas e na perpetuação de estereótipos, como no caso de *Call of Duty: Modern Warfare* (2019).

A exploração da relação entre História Pública, sociedade digital e jogos eletrônicos demonstra que os *games* transcendem seu caráter lúdico, assumindo um papel ativo na construção de narrativas históricas e culturais. Ao mesmo tempo em que se consolidam como ferramentas de entretenimento, eles também funcionam como veículos de disseminação ideológica, perpetuando estereótipos e reforçando discursos hegemônicos, como será evidenciado no caso de *Call of Duty: Modern Warfare* (2019).

Essa dinâmica exige uma reflexão crítica sobre o lugar do historiador nesse cenário, especialmente em um contexto marcado pela rápida circulação de informações e pela formação de comunidades virtuais que consomem e reinterpretam o passado. Diante disso, a História Pública se apresenta como um campo essencial para mediar essas representações, promovendo

análises que problematizem as narrativas dominantes e ampliem o acesso a perspectivas plurais.

O próximo subcapítulo, portanto, aprofundará o debate sobre o papel do historiador no espaço público digital, discutindo como sua atuação pode contribuir para uma cultura histórica mais reflexiva e democrática, capaz de enfrentar os desafios impostos pela desinformação e pela manipulação de discursos na era da informação.

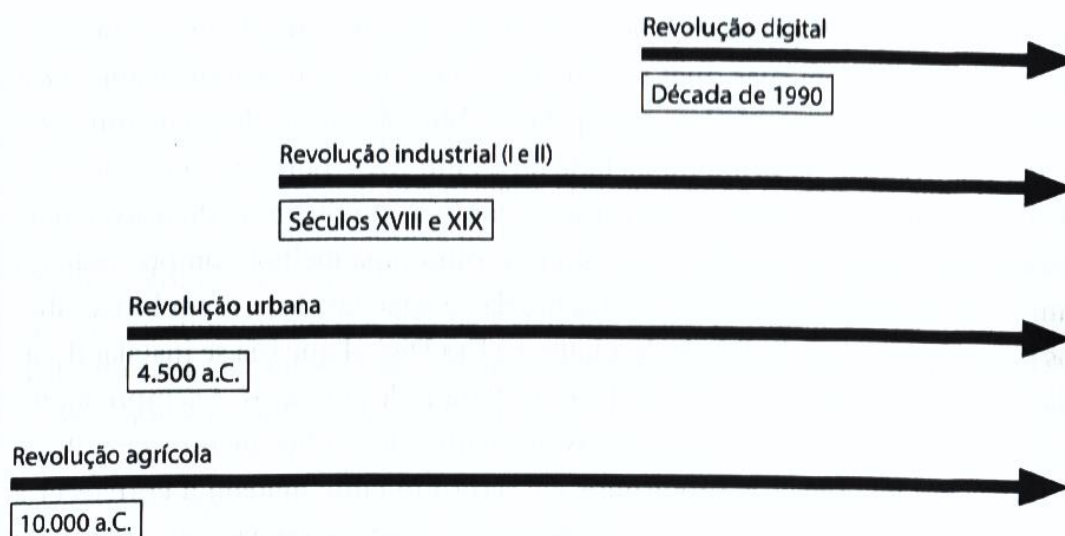
1.1 O historiador no debate público da sociedade digital

Diante da crescente circulação de representações históricas nos meios digitais, um dos possíveis papéis do historiador é de atuar como mediador crítico entre o conhecimento acadêmico e as formas plurais de produção e consumo da memória coletiva. Os produtos culturais contemporâneos como filmes, séries, jogos e outras mídias digitais ressignificam o passado de maneira acessível, mas nem sempre fundamentada em uma perspectiva crítica, reflexiva e comprometida com os princípios epistemológicos, éticos e sociais que orientam o ofício historiográfico. Compreender essas dinâmicas exige uma abordagem sensível às linguagens específicas dessas mídias e ao modo como os públicos interagem com elas.

A História Pública, nesse contexto, pode oferecer um instrumental teórico e metodológico capaz de aproximar o historiador desses espaços, fornecendo meios para sua atuação crítica e colaborativa, sem abdicar da responsabilidade social que envolve o enfrentamento de silenciamentos, o reconhecimento de memórias subalternizadas e o engajamento na construção de debates públicos mais plurais. Trata-se, portanto, de ampliar o campo de atuação do historiador, promovendo práticas dialógicas e reflexivas com públicos diversos, reconhecendo a legitimidade de múltiplas narrativas, mas também afirmando o valor de um saber histórico comprometido com a justiça social e com a democratização da história.

José D'Assunção Barros (2022) afirma que é necessário compreender que o mundo atual é determinado pelos milhares de anos de evolução tecnológica das sociedades humanas, estamos em um período chamado de Era Digital, que é possibilitado justamente pelo desenvolvimento da revolução digital, uma das revoluções que causaram grande impacto nas formas de viver e se relacionar na humanidade. A revolução digital é decorrente das outras revoluções transversais – que atingiram grande parte da humanidade – como as revoluções industrial, urbana e agrícola (Barros, 2022).

Figura 1: Era Digital sobrepõe-se à já bem-estabelecida combinação entre o mundo rural, o mundo urbanizado e o mundo industrializado.



Fonte: Barros (2022, p. 30).

A revolução digital é resultante do “espraiamento” ou difusão dos meios digitais e da interconectividade trazida pela *Internet* e pela *Web*. A *Internet* é caracterizada pela interconexão em rede de muitos computadores, enquanto todo conteúdo produzido e circulante que a compõe pode ser chamado de *Web*: “Simplificando: a teia (Web) estende-se sobre a rede (net)” (Barros, 2022, p. 32-33).

A rede que foi desenvolvida como ferramenta de comunicação militar por iniciativa do Departamento de Defesa (DoD) dos Estados Unidos durante a década de 1970, como projeto da agência estatal *Advanced Research Projects Agency* (ARPA). Em 1980, a ferramenta é compartilhada como meio de comunicação acadêmico, permitindo a interconexão entre universidades estadunidenses e mais tarde de universidades estrangeiras (Barros, 2022, p. 44). Ao longo dos anos 1990, deu lugar a uma nova dinâmica, que possibilitou a comunicação com um público mais amplo e seu uso comercial, com o anúncio de Tim Berners-Lee sobre o acesso à *World Wide Web* “livre para todos, sem custos”. Em 1993, consolidou-se o que Barros denomina de “tomada da Bastilha” para a formação do mundo contemporâneo e da sociedade digital, relacionando o acesso público da *internet* como ponto crucial da revolução digital (2022, p. 34).

A combinação dessa tecnologia e seu espraiamento é a condicionante para a existência da revolução digital, conseqüentemente, resultando em civilização ou sociedade digital. A sociedade digital se constitui então como uma nova forma de sociabilidade que compreende paisagens próprias, uma existência que escapa ao presencial e se faz também virtual, modificando as dinâmicas da “cultura, economia, política, modos de pensar e de sentir, relações sociais e vida material” (Barros, 2022, p. 12).

Realidade cada vez mais presente no cotidiano humano, no Brasil, cerca de 93% dos domicílios brasileiros possuem acesso à banda larga, segundo dados do Ministério de Comunicações (2025). No mundo, esses dados tendem a ser menos expressivos, como aponta o relatório da Organização Nações Unidas (2022), que relata um crescimento no acesso, embora pouco experimentado pelas pessoas mais pobres. Mesmo de maneira desigual, o acesso da população a espaços de comunicação, encontro, relacionamento e comércio como os *chats* e as vitrines virtuais têm crescido, transformando nossa sociedade em uma experiência cada vez mais digital em que os espaços públicos cada vez mais se localizam no ambiente virtual.

Nesse contexto, mobiliza-se novamente a História Pública, agora voltada de maneira direta ao debate digital. Serge Noiret (2015, p. 42) compreende que a História Digital tem se apresentado como um campo que promove a História Pública mesmo que na ausência da presença dos historiadores, incentivando a interação em espaços virtuais e promovendo outras opções de diálogo.

Na Era Digital, o ambiente virtual é um dos principais espaços públicos da atualidade. As tecnologias possibilitam o posicionamento público de seus usuários, promovendo o debate político sobre diversos temas, mas isso não quer dizer que seja um espaço aberto e democrático, que dá a mesma visibilidade para todos os discursos.

Embora esses espaços virtuais possibilitem a manifestação de discursos contra hegemônicos, Barros (2022) aponta como as redes fecham sobre si mesmas formando bolhas que promovem o fortalecimento de grupos conservadores de direita e extrema direita, reforçando outros discursos nocivos à sociabilidade, como a xenofobia, preconceitos de gênero, sexismo relacionados mesmo a modelos antigos que se perpetuam no sistema capitalista (Barros, 2022, p. 49-50).

Nesse ambiente, um dos desdobramentos específicos do capitalismo na sociedade digital descrito por Shoshana Zuboff (2021) é chamado de “capitalismo de vigilância”. Esse sistema avançado nos coloca como fontes de extração de valor econômico em todos os aspectos da nossa vida, no contexto onde tudo é produto. Mesmo os dados gerados de nossa interação com o ambiente virtual são transmutados em valiosos “produtos de predição”, que são os algoritmos armazenados nos *Big Data*, de onde grandes empresas do ramo, chamadas de *Big Techs*, promovem a compra e venda dos dados dos usuários produzidos no ambiente virtual em chamados “mercados de comportamentos futuros” (Zuboff, 2021, p. 23).

Nessa dinâmica, os seres humanos não são a clientela da sociedade digital, mas sim “os objetos de uma operação de extração de matéria-prima tecnologicamente avançada” (Zuboff, 2021, p. 25-26). Yasmin Soares Nunes e Letícia de Almeida Maestri (2025) a comparam com

o processo de expropriação de terras e trabalho descrito por Marx, no qual a acumulação primitiva de capital é substituída pela acumulação primitiva de dados, a experiência humana é convertida em matéria-prima gratuita, capturada sem o consentimento e processada por algoritmos escusos detidos pela burguesia que detêm os meios de comunicação e processamento (Nunes; Maestri, 2025).

Os dados colhidos são utilizados para diversas finalidades e o consentimento se torna cada vez mais inconsciente, caracterizando-se mais como “concessão forçada do que uma autorização voluntária”, como apontam as autoras:

termos de uso e políticas de privacidade, tais documentos são, em sua maioria, extensos, redigidos em linguagem técnica e redacionalmente opaca, o que dificulta a compreensão pelo usuário comum. Na prática, o suposto consentimento informado opera como um dispositivo de legitimação jurídica para práticas de vigilância, sem garantir uma escolha efetiva ou esclarecida (Nunes; Maestri, 2025, p. 5).

Os dados coletados são utilizados dentro do próprio ambiente virtual de maneira preditiva pelas estruturas digitais com a finalidade de “incentivar, persuadir, sintonizar e arrebanhar comportamento em busca de resultados lucrativos” (Zuboff, 2021, p. 23). Em suma, esse sistema aliena o usuário de sua própria identidade, privacidade e mesmo de sua liberdade no consumo das informações que são selecionadas anteriormente para agradar, convencer por meio das bolhas criadas nesse processo.

A governabilidade algorítmica aparece como uma das características dessa sociedade digital, caracterizada pelos governos que tomam decisões baseadas cada vez mais em dados que podem representar a vontade do seu eleitorado. Fato é que esse fenômeno, chamado de “sondocracia” por Henrique José Souza (2015), reconhece os algoritmos e seus dados como orientadores de decisões políticas e da interação entre os governos e seus cidadãos (Nunes; Maestri, 2025, p. 8-9).

Nesse contexto, a potencial do controle desses dados cresce com o *shitstorm* ou enxames descritos por Byung-Chul Han (2018). Os enxames se caracterizam como multidões online se mobilizam de forma agressiva, caótica e efêmera para atacar, criticar algo ou alguém. São fenômenos característicos da sociedade digital e possuem grande potencial na captura de assuntos e que escapam ao controle governamental, já que operam na dimensão internacional por meio de *blind spots* (brechas na legislação). Isso tudo torna o controle de dados um dos mais importantes recursos do jogo político, o desconhecimento e falta de controle sobre esse fenômeno permite grande influência no fluxo da comunicação digital, podendo ser utilizado de maneira muito efetiva no debate público virtual (Han, 2018).

Os interesses corporativos têm grande influência no alcance ou mesmo no silenciamento de posições que contrariem agendas de entidades que controlam o fluxo de dados. Semelhante aos conglomerados midiáticos que praticam a propriedade cruzada dos meios de comunicação, atuando em meios como a o rádio, televisão, cinema, mídias impressas e indústria fonográfica, temos as *Big Techs* como atores geopolíticos importantes atuando nas mais diversas camadas da comunicação sob a forma do imperialismo digital.

O Imperialismo é o sistema de controle conduzido por potências para dominar outras nações que se desdobra de diferentes maneiras que não se resumem ao domínio militar. Edward Said (2011) descreve diversos mecanismos da cultura como a educação, a geografia, a mídia, a propaganda e outros meios que possam garantir o domínio da representação ainda no século XX, antes do desenvolvimento pleno da sociedade digital. O imperialismo, hoje, se desdobra também através do virtual, a partir da centralização do controle da infraestrutura da rede na mão de poucos proprietários, que as utilizam como um meio de dominação, desdobrando essas ferramentas digitais em “guerras híbridas”, no formato de revoluções coloridas, que são descritas por Andrew Korybko (2018). Essa é uma das faces do imperialismo digital.

As revoluções coloridas são movimentos difíceis de rastrear por países que não dominam a infraestrutura e sua internet. Graças a isso, são muito utilizadas como ferramentas de desestabilização pelos Estados Unidos, que promovem movimentos anti-*Establishment* com a finalidade de erodir a soberania estatal de seus alvos. Segundo Korybko (2018, p. 27), essa é uma das principais estratégias utilizadas na desestabilização de regimes da Eurásia, sendo a combinação de movimentos de aparente teor “pró-democracia” e confrontos civis apoiados de fora, que podem levar a “nocaute” grandes países da região, e tem como alvo especial a Rússia.

Todo esse contexto de mercantilização das relações no ambiente virtual é trazido com o objetivo de discutir como os espaços virtuais são repletas de interesses variados, que obedecem aos possuidores das infraestruturas digitais.

A internet vista através desse prisma não se mostra como um espaço livre, plural e democrático; mas como um ambiente dominado por pequenos grupos que projetam seu poderio sobre uma massa de usuários cada vez mais expostos, indefesos e dependentes das ferramentas que as exploram na produção de dados muito valiosos expropriados em uma lógica de coerção silenciosa e que fortalecem grupos antidemocráticos perniciosos a sociabilidade que se manifestam através de preconceitos e ataques a grupos vulneráveis.

Na perspectiva da defesa nacional, o estabelecimento de uma infraestrutura de rede nacional auxiliaria na identificação da origem de informações que entram em seu território. Andrew Korybko vai além, ao afirmar que a principal defesa nacional contra os enxames que

buscam fomentar revoluções coloridas em território nacional se dá através do estabelecimento de “contraenxames” que reúnam variadas demografias que representem a sua população, formados a partir de medidas estatais e de ONGs que promovam ideais patrióticos com a finalidade de combater conteúdos anti-*Establishment*, fortalecendo a soberania nacional (Korybko, 2018, p. 100-101).

Na lógica da proteção dos usuários, autores como Nunes e Maestri (2025), Zuboff (2019) e Korybko (2018) concordam que a criação dessa infraestrutura deve ser baseada na promoção da dignidade humana, justiça social e autonomia política. Mas qual seria o papel da história pública nesse contexto?

Analisando sob a perspectiva da sociedade digital, Barros (2022) afirma que o ofício do historiador tem elementos fundamentais para o desenvolvimento da criticidade frente às informações recebidas nas redes. Barros afirma que a revolução digital permitiu que a sociedade digital se tornasse a sociedade da informação, mas que esta pode se transformar facilmente em uma sociedade de desinformação. Isso não acontece por ausência de informações, mas por ser:

descontextualizada, exagerada, superestimada ou subestimada, meramente *seletiva* para atender a interesses específicos e para fins de alienação ou manipulação - transforma-se em desinformação. Distorcida, a informação deixa de ser um benefício, e pode ser tão maléfica quanto a mentira, as *fakes news*, a calúnia ou a infâmia (Barros, 2022, p. 95-96, grifos do autor).

No contexto descrito, alterar a forma como a indústria da imprensa funciona depende de mudanças estruturais ainda distantes no horizonte, e a outra opção a ser considerada é a de interferir nos receptores dessa informação. Os historiadores tem como aspecto principal de seu ofício a análise crítica das fontes disponíveis. Historicamente, a profissão vem se aperfeiçoando e criando ferramentas para adquirir capacidades de analisar criticamente os textos, não os compreendendo como “fontes de informações”, mas como um discurso a ser analisado, compreendido e problematizado:

Os historiadores, ao longo de dois séculos de desenvolvimento de sua ciência, aprimoraram continuamente a habilidade de enxergar como “discursos” o que muitos enxergavam como fatos. Em um caminho inverso, os poderes predominantes em determinada época podem se empenhar em fazer com que as pessoas enxerguem como fatos o que são apenas discursos (Barros, 2022, p. 95).

Segue-se a interpretação de Barros (2022), de que há no ofício da história a valorização do exercício de análise crítica constantemente de fontes como discursos:

Deciframos o conjunto de interesses que o movem, indagamos sobre as pressões que o confrontam, identificamos as distorções e manipulações, avaliamos as informações seletivas que são oferecidas pelo texto, e os silêncios que gritam nas suas entrelinhas (Barros, 2022, p. 92).

Graças a essa longeva prática, a ciência da história desenvolveu uma variedade extraordinária de técnicas que podem ser empregadas no contexto contemporâneo. No entanto, para isso, é necessário que o historiador compreenda o ainda pouco explorado ambiente virtual. Entender as diferentes dinâmicas relacionadas à sociedade digital é fundamental para que a História Pública se adapte e evolua junto à sociedade, criando fórmulas adequadas para lidar com os discursos dessa nova realidade. O objetivo é potencializar a capacidade crítica de análise nesse ambiente caótico.

A atividade do historiador público sob essa perspectiva é política, emancipadora e comprometida desde o presente com o processo de construção de um sistema soberano, robusto e voltado para promoção da dignidade humana e sua autonomia, que deve ser construído através da própria intervenção popular em quaisquer frentes.

Esse trabalho compreende que os jogos são uma das ferramentas que podem e são utilizadas como elemento do imperialismo digital. Assim como os ambientes digitais são vulneráveis a interferências dos proprietários da infraestrutura da internet, os *games* carregam em sua composição a influências dos grupos que estão ligados à sua produção.

Com base em uma tradição historiográfica que privilegia a análise crítica de discursos e a identificação de silêncios e interesses ocultos, o historiador público deve se apropriar das ferramentas da História Digital para ampliar seu campo de atuação, combater a alienação promovida por algoritmos e bolhas informacionais, e promover práticas reflexivas junto aos públicos diversos, especialmente nos ambientes virtuais. A intervenção nesse campo não é neutra, mas implica um compromisso com a emancipação social, a dignidade humana e a soberania informacional. Assim, o capítulo defende uma História Pública ética, democrática e crítica, que compreende os riscos e potências da sociedade digital e que se engaja na mediação ativa dos discursos sobre o passado, especialmente nos espaços onde se travam disputas simbólicas e ideológicas de larga escala – como é o caso analisado do jogo *Call of Duty: Modern Warfare* (2019).

A pesquisa visa aprofundar o debate da história pública no ambiente virtual, compreendendo as relações digitais de identidade na formação de comunidades, produção e consumo dos *games* – especificamente do título *Call of Duty: Modern Warfare* (2019).

1.2 O caleidoscópio e prisma da ludicidade

Como compreender a natureza essencial do fenômeno lúdico em sua plenitude? Por que persiste, no imaginário social, a associação reducionista entre ludicidade e universo infantil, quando evidências históricas e antropológicas demonstram sua manifestação em esferas tão diversas quanto práticas jurídicas, rituais religiosos e estratégias militares, que são apontadas por Johan Huizinga (2000)?

No contexto dos jogos eletrônicos contemporâneos, apoiados em sua complexidade narrativa, engajamento político e dimensão recreativa, não estaríamos diante de uma limitação epistemológica ao restringi-los à categoria de meros entretenimentos? Este capítulo problematiza a dicotomia estabelecida entre *ludicidade* e seriedade, propondo uma análise fundamentada nos conceitos de "círculo mágico" (Huizinga, 2000) e de "caleidoscópio lúdico" (Massa, 2015), que permitem reconhecer os *games* como expressões culturais complexas.

O suporte tecnológico que possibilitou a sociedade digital e seus dispositivos, promoveu, também, uma produção de jogos cada vez mais multifacetados na apresentação de seus universos e de suas narrativas, que utilizam a simulação de ambientes e diálogos com de efeitos gráficos, sonoros e das inteligências artificiais para a construção de contextos creditáveis e complexos para atrair jogadores. Embora os *games* tenham desenvolvido diferentes características para se adaptar aos contextos que o rodeiam, um aspecto parece fazer parte dessa atividade através da história; a *ludicidade*.

A *ludicidade* é o tema central da infantilização dos *games*: a manutenção do rótulo dos *games* como entretenimento infantil é muito decorrente da visão sobre a sua *ludicidade*. A percepção dos *games* como uma forma de brincadeira, se opõe a uma posição como uma mídia “séria”.

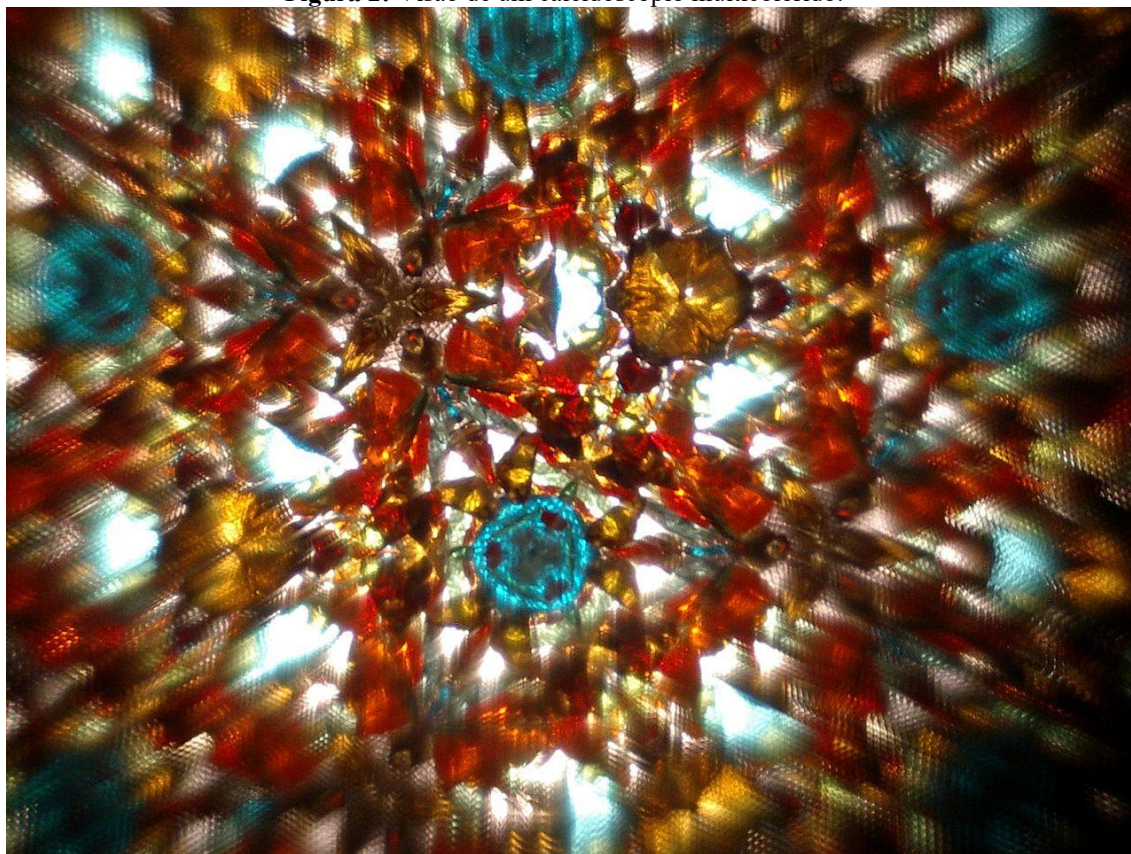
Embora a associação com o lazer exista, a compreensão do que é *ludicidade* não é assim tão clara. Uma investigação lexicográfica demonstrou que o termo *ludicidade* tem representação limitada nas principais obras de referência da língua portuguesa. Em dicionários como o *Aurélio* (Ferreira, 1984) e o *Michaelis* (2008), o vocábulo não consta. Essa ausência se repete no *Vocabulário Ortográfico da ABL* (Academia Brasileira de Letras, 2020) e em plataformas especializadas como o ILTEC. Nas versões digitais consultadas, o *Dicionário Houaiss* (Houaiss, 2021) e o *Aulete* (Aulete, 2023) registram apenas definições concisas, como “aquilo que pertence ao lúdico”. Embora dicionários colaborativos como o *Dicio* (2023) e o *Dicionário Informal* (2023) apresentem descrições mais extensas, permanecem vinculados a concepções restritas de brincadeira, sem abordar suas aplicações pedagógicas ou dimensões

experienciais. Essa limitação lexicográfica, contudo, contrasta radicalmente com a complexidade do conceito tal como desenvolvido na literatura especializada.

Monica de Souza Massa (2015), discute como a *ludicidade* transcende em muito as definições simplistas dos dicionários. Assim como Huizinga (2000), a autora não compreende a ludicidade sob um olhar utilitarista, mas sim como algo que transcende o instrumental, sendo um elemento fundamental da cultura humana.

Para aprofundar a discussão em torno da síntese apresentada por Massa (2015), há de se compreender o caleidoscópio, instrumento utilizado em sua metáfora. O caleidoscópio é um brinquedo comumente formado por um tubo de metal e pequenos fragmentos de vidro colorido que, com espelhos, permite a observação de padrões simétricos coloridos a partir dos raios de luz capturados pelo objeto.

Figura 2: Visão de um caleidoscópio multicolorido.



Fonte: Pellikka, 2005.

A metáfora é muito útil na compreensão da *ludicidade* em variados aspectos. A própria ideia de utilizar um brinquedo na metáfora é muito representante do fenômeno; o brinquedo está comumente associado ao prazer da brincadeira infantil, distante dos compromissos da vida madura, mas que, durante a infância, simboliza a mais voluntária das atividades, o brincar,

atividade que não fica restrita a infância.

Para Massa (2015), assim como o brinquedo pode simbolizar a brincadeira, a brincadeira ocorre independente do brinquedo, limitando a percepção utilitarista pela compreensão da *ludicidade* sob seu caleidoscópio. A *ludicidade* é característica do ser humano, não podendo ser contida ou limitada por objetos ou atividades específicas, mas resultante de elementos externos ao ser humano “como a construção social, cultural e histórica” (Massa, 2015, p. 126).

Assim como os padrões produzidos pelo caleidoscópio ao capturar a luz, a analogia que promove uma série de analogias enriquecedoras se propõe, ainda, à inclusão de um novo instrumento óptico nesta analogia; o prisma, cuja capacidade de decompor a luz em espectros complementares pode enriquecer a discussão sobre as dimensões ocultas do fenômeno.

O prisma é um sólido translúcido em um formato que promove a decomposição dos feixes luminosos, revelando a mistura de cores que formam a luz. Assim como a luz pode ser decomposta, a *ludicidade* pode ser decomposta em quatro expressões: O *contexto lúdico* é o contexto espaço temporal em que a intencionalidade lúdica é pactuada e expressada pelo indivíduo/grupo; enquanto a *situação lúdica* é a experiência interna do indivíduo que permite a *manifestação lúdica*, subjetiva de cada indivíduo, mas influenciada pelo contexto social, histórico e cultural, a *manifestação lúdica* é a expressão através do indivíduo humano que é possuidor da *condição lúdica*, é o lúdico que habita em cada pessoa, independente da *manifestação lúdica*. A autora constrói esses conceitos com a finalidade de integrar visões da *ludicidade* “inter-humana” e “enquanto estado de consciência”; a *ludicidade* como manifestação individual e interna e a sua manifestação entre indivíduos (Massa, 2015, p. 126-127).

As dimensões subjetivas são abordadas por Massa (2015, p. 126) da seguinte forma: a *ludicidade* que não é vista, mas sim sentida “é ação, emoção e pensamento integrados. É um estado interno do sujeito, não perceptível externamente, que é único. É através da vivência da ludicidade, da experiência do lúdico, que o indivíduo se constitui”. É através da recomposição, da combinação entre contexto lúdico, situação lúdica, manifestação lúdica e condição lúdica que o fenômeno ocorre.

A singularidade manifestada pelos aspectos subjetivos de cada ser humano permite que a *ludicidade* aconteça em experiências ordenadas e austeras como as luzes decompostas de um prisma, ou em experiências dinâmicas como o mosaico em movimento de um caleidoscópio, é um estado de plenitude, onde há prazer em atividades que exigem trabalho e esforço (Massa, 2015, p. 122).

A *ludicidade* é também um dos elementos evocados na categorização dos *games* como objeto de entretenimento infantil, semelhante ao brinquedo. Semanticamente ao discutir o significado do termo jogo, Massa (2015) destaca como que, em algumas culturas, havia termos separados para representar diferentes atividades lúdicas. Na sociedade grega da antiguidade, os termos *paidia* e *agon* representam a ideia de jogar: a primeira palavra é “relacionada ao brincar da criança e as formas lúdicas gerais, trazendo a ideia de despreocupação e alegria”, enquanto a segunda palavra “remete ao mundo adulto das competições e concursos (que ocupavam um lugar de destaque na Grécia antiga)” (Massa, 2015, p. 114). Ao mesmo tempo, destaca grande abrangência do *LUDUS*, termo do latim que compreende desde “os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar” (Huizinga, 2000, p. 41), demonstrando como um só termo aglutina ações de adultos e crianças (Massa, 2015, p. 114).

Destaca-se que, embora muito associados, jogos e *ludicidade* não são sinônimos, visto que os jogos são manifestados pela humanidade desde os primórdios, e podemos compreendê-los como interações voluntárias com regras a serem seguidas, que buscam pelo prazer do próprio jogo (Huizinga, 2000).

Embora a percepção do lúdico em oposição as atividades reconhecidas como sérias no contexto presente ser latente em função da racionalidade técnico-científica que fortaleceu a partir do século XVIII, essa percepção passa a ser corrente provavelmente a partir do imaginário medieval influenciado pela igreja, que, a partir da associação entre as manifestações lúdicas para com os festejos de carnaval, as compreende como diversão inadequada e frívola. É a partir desse contexto “que a dissociação entre o sério e o não sério se formaliza e irá reverberar até hoje quando falamos de ludicidade” (Massa, 2015, p. 117).

A ideia de ludicidade como sinônimo de diversão pode dificultar a sua identificação com tarefas pensadas como sérias, aquelas que não são reconhecidas como brincadeiras, mas a ideia de ludicidade nem sempre foi essa. Podemos, no entanto, observar a *ludicidade* presente em outras atividades desempenhadas em nossa sociedade, pois há vários casos em que o lúdico se mistura as práticas não assimiladas como brincadeiras.

Para Huizinga (2000), a manifestação do lúdico se dá em um ambiente separado, que pode ser chamado de “círculo mágico”, experiência associada ao contexto lúdico e se faz presentes em diferentes práticas da sociedade. O círculo mágico é particularmente observável em atividades que delimitam seu território:

A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis,

o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras (Huizinga, 2000, p. 11).

Também presente nas competições, os círculos mágicos são sítios responsáveis por demarcar uma dimensão, onde as regras (aspecto imprescindível nos jogos) se manifestam de maneira soberana, e são ferramentas de imersão dos participantes, já que constituem uma espécie de pararealidade onde o espaço-tempo discorrem de maneira independente a ponto de que as “habituais diferenças de categoria entre os homens são temporariamente abolidas” (Huizinga, 2000, p. 59).

Pode-se observar esses aspectos também na dinâmica dos tribunais. As cerimônias manifestadas na prática do direito apresentam algumas características definidoras de jogo como: a necessidade de regras para reger a prática, o espaço quase sagrado em que se manifestam e se desenvolvem os rituais, composto desde a indumentária dos envolvidos, modo de comportamento e o próprio ambiente físico que seguem as regras preestabelecidas: “são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial” (Huizinga, 2000, p. 11).

Uma das características desses espaços que fica muito clara, seja nos tribunais por meio da retórica, da busca por superar o opositor na argumentação e na lógica da legislação, seja nas práticas dos rituais da guerra citados pelo autor, refere-se ao desejo de ganhar, que “[...] é tão forte que nem por um só momento seria lícito esquecer o fator agonístico”, e que destaca o papel da competição como elemento formador do jogo e também dessas atividades (Huizinga, 2000, p. 60). Essa dimensão é tão presente que, segundo Huizinga (2000, p. 26), “é totalmente impossível separar a competição, como função cultural, do complexo ‘jogo-festa-ritual’”.

Esse complexo é um eixo triplo que relaciona o jogo com as festas e rituais. As três categorias aqui mencionadas compartilham algumas características que compõem o já citado círculo mágico, fatores como afastamento da vida cotidiana, as regras próprias e o tempo e espaço independentes do exterior; são diferentes exemplos que apontam ações reconhecidas como sérias, mas que apresentam dinâmicas muito semelhantes a atividades como jogar ou brincar, essa semelhança é a possibilidade lúdica. Essas características teóricas auxiliarão na compreensão dos videogames como artefatos que mobilizam a *ludicidade* como elemento que não impede sua seriedade.

1.3 Jogos na sociedade digital

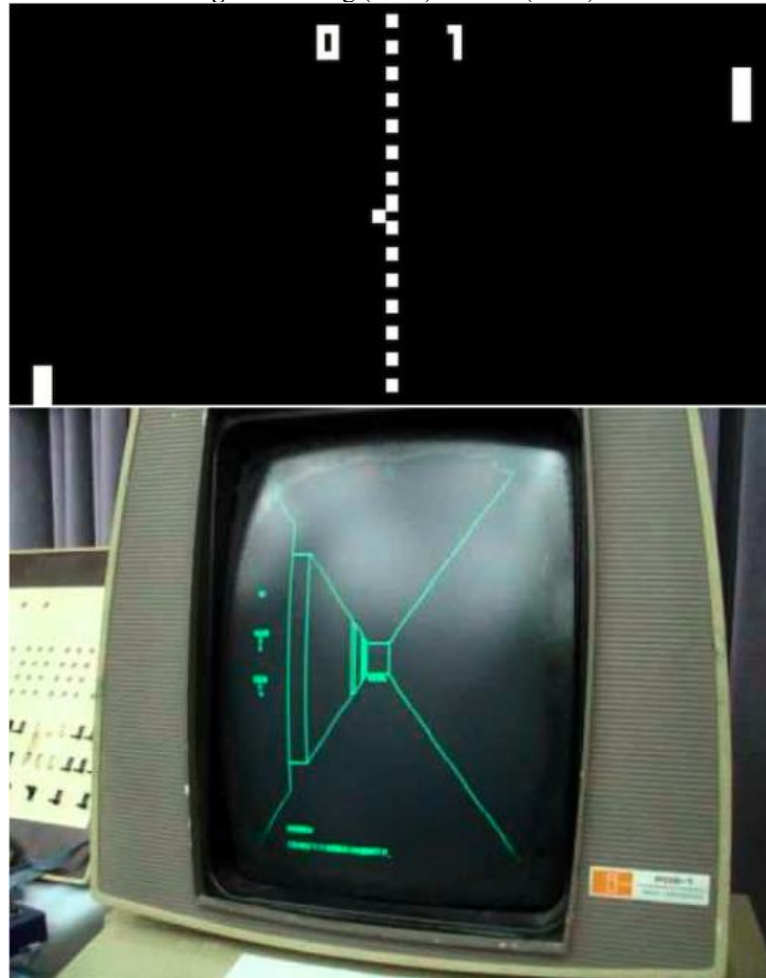
Como compreender o lugar dos jogos eletrônicos na sociedade digital contemporânea? De que modo um artefato originalmente associado ao entretenimento infantil e ao lazer descompromissado se transformou em uma das indústrias mais lucrativas do mundo, com impacto direto na cultura, na economia e nas formas de sociabilidade? Estariam os *games* limitados à função recreativa ou poderiam ser analisados como espaços de construção de identidades, circulação de narrativas e formação de comunidades virtuais? E, afinal, como pensar a *ludicidade* presente nesses jogos para além da noção de brincadeira infantil, reconhecendo-a como dimensão constitutiva da experiência humana, como propõem autores como Huizinga (2000) e Massa (2015)? Neste subcapítulo, propomos refletir sobre essas questões à luz de uma abordagem histórico-cultural, compreendendo os videogames como objetos centrais na dinâmica da sociedade digital e nos desafios atuais da História Pública.

Em concordância com Diogo Pinheiro Alves Gouvea (2023), parte-se da premissa de que os jogos eletrônicos são um dos mais bem-sucedidos produtos do mercado do entretenimento digital. Embora sejam necessários certos cuidados na aferição desses valores, financeiramente percebe-se que as cifras da movimentação econômica em torno da indústria dos *games* já excedem mercados como o da música e do cinema com ampla margem (Vadlapatla, 2024).

Após a Segunda Guerra Mundial, durante a Guerra Fria e através de pesados investimentos estatais do governo dos Estados Unidos em tecnologias de interesse militar no contexto da corrida tecnológica contra a União Soviética, a lógica de simulação de cenários controlados foi amplamente utilizada como modelo de experimentação com a finalidade de oferecer a predição de resultados que pudessem auxiliar no treinamento dos militares. No campo acadêmico, foi base para programas universitários de computação e programação em laboratórios, mas longe do grande público e da lógica comercial e do modelo conhecido atualmente, como aponta Jamie Woodcook (2019, p. 25-26).

Os anos de 1970 foram palco do desenvolvimento dos jogos como objetos de entretenimento, mas que ainda tinha dificuldade de se encaixar nos mercados existentes. Pong, o primeiro videogame lucrativo era comercializado em lojas de artigos esportivos por ser relacionado ao tênis. Os primeiros jogos que surgiram foram principalmente simuladores de esportes ou narrativas de texto que possibilitavam múltiplas escolhas e foram jogados popularmente em fliperamas, ou em outros locais onde as máquinas que processavam esses jogos eram alugadas, formando comunidades de jogadores que competiam entre si no em placares de pontuação local (Woodcook, 2019, p. 27-28).

Figura 3: Pong (1972) e Maze (1973)



Fonte: Damer (2004)

Analisando o processo, é perceptível que a capacidade de processamento pode ter sido limitador na produção dos jogos mais complexos, ainda assim, os primeiros jogos eletrônicos foram capazes de pavimentar o caminho para que, na década de 1980, com um maior potencial dos chips e um mercado mais consolidado, surgissem os mais lucrativos lançamentos da indústria dos *games* até então, com títulos como *Asteroids* (1979), *PacMan* (1980) e *Donkey Kong* (1981), que fortaleceram a indústria dos *games* como produtos de entretenimento. É nesse período que a possibilidade de jogar começa a se tornar um ato relacionado ao ambiente doméstico e móvel, com a consolidação dos consoles menores – dispositivos responsáveis pelo processamento dos jogos eletrônicos – por meio das empresas japonesas que vinham ganhando espaço como a Nintendo Co., Ltd. (Nintendo) e Sega Corporation (Sega) (Woodcook, 2019, p. 29-31).

A década de 1990 foi definidora dos caminhos que seriam trilhados no século XXI. Empresas como a Sony Group Corporation (Sony) começam a competir no mercado com seu *PlayStation*, enquanto a Microsoft lança seu *Xbox*, console que marca a volta dos Estados

Unidos na indústria dos *games*, que havia sido dominada pelas concorrentes japonesas. O salto geracional no processamento também possibilitou o estabelecimento de gêneros populares até hoje, como os jogos de estratégia em tempo real (RTS), por meio do título *Blizzard's Warcraft: Orcs & Humans* (1994), e através de *Mortal Kombat* (1993) e *Doom* (1993). Assim, o debate sobre a violência nos jogos ganha grande relevância. O debate de gênero nos jogos é inaugurado com o lançamento de *Tomb Raider* (1996), em torno do rompimento da personagem Lara Croft, uma das primeiras personagens femininas a não ser representada como uma “donzela em perigo”, um padrão para os jogos da época que eram voltados para um público masculino, representando 80% da demografia dos jogadores (Woodcook, 2019, p. 32).

O processo que se desenrola durante os anos 2000 foram formadores do modelo atual, com um modelo de mercado com grande impacto no entretenimento, o lançamento de *blockbusters* e uma indústria bem consolidada no mercado. O aprimoramento do poder de processamento abre portas para a fabricação de dispositivos que possibilitam uma sofisticação de recursos gráficos e sonoros tão importantes na manufatura dos jogos da atualidade. Por mais que tenham surgido muito antes da própria sociedade digital, os *games* se adaptaram muito bem à Era Digital.

A instituição de pesquisas em mercado Pelham Smithers apresentou alguns dados que apontam que, em 2022, os jogos que são consumidos por meio de tecnologias móveis como celulares ou tablets já movimentavam o mercado global com valores superiores aos consoles e computadores (Melo, 2024), seguindo a tendência da própria tecnologia digital, que tem se miniaturizado. Esse é um dos exemplos de como os *games* se diversificam e ocupam as mais diversas cadeias de consumo.

Populares inicialmente como itens do meio militar e posteriormente sendo levados para o contexto acadêmico, os *games* vem, desde então, se adaptando a diferentes públicos, podendo ser observados como um dos meios do/de entretenimento que aglutinam consumidores de todas as idades e recortes sociais.

Ao pensar nos públicos inseridos na indústria, destacamos que os *games* não movem apenas seus jogadores: temos toda uma cadeia de responsáveis pela sua produção, circuitos completos de circulação desses jogos e também a imprensa especializada, todos os profissionais relacionados ao marketing, as relações públicas da empresa para com o público fruidor e a produção de *reviews* (Gouvea, 2023).

Esse público que busca participar de espaços digitais relacionados a esses jogos costuma formar grupos, ou comunidades em redes sociais. Gouvea (2023) aponta dificuldades na classificação desses grupos que se formam em torno dos jogos; o público que forma esses

grupos não se concentra como um só e são muito subjetivos em seus interesses, que podem se encontrar apenas em torno dos jogos: “esses grupos, especialmente nas redes sociais, concentram uma ampla gama de outros grupos, misturando tendências e ideologias que também se inserem no comportamento de jogo” (Gouvea, 2023, p. 145).

Cynthia Harumy Watanabe Corrêa (2007), em seu artigo, baseado em Benedict Anderson (1989) e Manuel Castells (1999), parte do princípio de que as *comunidades* discutidas por Anderson (1989) são formadas em torno da nacionalidade; e recebem o rótulo de *imaginadas* com base na lógica de que mesmo o membro da menor nação está fadado a jamais conhecer, encontrar ou mesmo ouvir falar da maioria de todos os outros membros. O que resta é que a imaginação entregue a “padronização e homogeneização de um povo, disseminando uma ideia de união e de coesão que ignora qualquer forma de diferença e, que, portanto, não representa o cotidiano das pessoas que vivem sob o mesmo território” (Corrêa, 2007, p. 11). A formação de comunidades nos espaços virtuais são um sintoma da globalização possibilitada pela sociedade digital.

Com o avanço da modernidade e especialmente o nascimento da Era Digital, a sociabilidade passa por mudanças que modificam as relações de pertencimento e de ocupação com os espaços. As barreiras da distância e do tempo vão se apequenando perante os avanços da tecnologia que promovem o deslocamento físico e de informações em velocidades sem precedentes que Castells (2003) nomeia de Era das Informações ou Era do Conhecimento. Essa globalização resultante da formação da sociedade digital promove a construção de comunidades virtuais, que rompem as relações de espaço-tempo que limitavam a sociedade até décadas passadas.

No contexto de efemeridade produzido pela distorção dessas barreiras impostas pela distância, é um sintoma claro e uma relação pouco tangível com a identidade. Corrêa (2007) discute como a sociedade vem se afastando do “contato social de base comunitária física tradicional”, transferindo os “locais em que se estabeleceriam os laços sociais fomentadores de comunidades, como bares, praças e cafês” para os ambientes virtuais, processo que Castells (2003) chama de privatização da sociabilidade:

a sociabilidade entre pessoas que constroem laços eletivos, que não são os que trabalham ou vivem em um mesmo lugar, que coincidem fisicamente. [...] Esta formação de redes pessoais é o que a Internet permite desenvolver mais fortemente (Castells, 2003, p. 274).

Se antes as identidades eram formadas principalmente por fatores locais, em âmbitos regionais ou nacionais, também pela diferença entre aquele que não faz parte do grupo, essas noções parecem bagunçadas quando a convivência não é mais pautada pela distância. Seguindo esse raciocínio Almeida, Fiúza, Doula e Pinto (2011), com base nos estudos de Bauman, descrevem que:

quando a comunicação entre o mundo exterior e o mundo interior se intensifica de tal forma que passa a ter mais peso que as trocas mútuas internas. Essa fissura nos muros da comunidade se alargaria com o advento da tecnologia da informação e da estruturação da sociedade por meio de redes. Neste momento, a fronteira entre o “de dentro” e o “de fora” não poderia mais ser estabelecida e nem mesmo mantida (Almeida et al. 2001, p. 8).

Esse fenômeno que constitui as comunidades imaginadas pode ser relacionado com a formação de comunidades que surgem no contexto digital, ao verificarmos esse senso de pertencimento em relação aos grupos que se formam em torno de afinidades comuns manifestadas na *web*. Corrêa (2007) discute como as comunidades virtuais, ainda que imaginadas, se tornam um processo de afirmação da identidade nesse contexto. Agora as características comunidades não vêm de imposições tradicionais, mas da construção desses grupos, e da possibilidade dos indivíduos de selecionar suas “marcas identitárias”, não se restringindo a uma identidade única ou uma só comunidade, mas buscando a seus traços de interesse (Corrêa, 2007, p. 12).

Os ambientes virtuais têm revelado diferentes maneiras lidar com a realidade da virada digital, que tem se aprofundado no século XXI: os usuários criam formas próprias de comunidade nesses espaços baseados em escolhas que revelem suas afinidades, e são desenvolvidos comportamentos, códigos e outros elementos específicos da comunicação virtual, muitas vezes apoiados no modelo das mídias mais antigas que o próprio digital, como o cinema, música e os *games*. A essa dinâmica que caracteriza os espaços virtuais, chamaremos de cultura digital (Gouvea, 2023).

Esse fenômeno característico da inserção de diversos tipos de mídia na cultura digital tem dado origem ao “transmídia”, conceito descrito por Henry Jenkins (2009) como expansão de um produto bem sucedido em certos nichos da indústria do entretenimento para nichos diferentes, isto é, são histórias que se apropriam de diferentes meios para serem contadas, usando das melhores características de cada um dos formatos utilizados como o cinema, a música, a literatura, promovendo um produto mais completo (Jenkins, 2009, p. 47).

Um dos casos mais bem sucedidos é citado por Alice Ramos Mesquita (2022). Após o

sucesso no mundo digital dos *games*, *League of Legends* (2009), um jogo do gênero *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), multiplicou os suportes em que apresenta seus elementos; na música, a banda virtual *Pentakill* faz a adaptação de diversos elementos do jogo para o mercado fonográfico, reunindo artistas conhecidos do *heavy metal* como Jorn Lande e ZP Theart. O nome do grupo faz referência a quando um jogador consegue eliminar toda a equipe inimiga em sequência e a temática de suas letras é voltada a esclarecer as histórias do universo ficcional do jogo. Visualmente, os membros formadores são caracterizados como os próprios personagens do jogo (Mesquita, 2022, p. 42-43), representados em forma de animação no ambiente virtual, ou com artistas caracterizados em apresentações ao vivo como no Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL) de 2017.

A história também se expande no âmbito audiovisual, dando origem a série *Arcane* (2021), que explora em detalhes a *lore* – histórias que compõem o universo – através da biografia dos personagens e da representação das localidades que no jogo não possuíam ênfase, mas que são privilegiados pelo formato narrativo. O *game* também se expandiu para o título *Wild Rift*, uma versão para dispositivos móveis como *smartphones* e *tablets*, e conta com produções literárias físicas e nativas do ambiente virtual (Mesquita, 2022).

O impacto entre os jogadores é que, além de se dedicarem a desvendar as mídias em seus mínimos detalhes e compartilhá-los entre si, os membros desses grupos que podemos chamar de comunidade de jogadores recorrentemente manufaturam diversos outros artigos relacionados com a mídia, como “Fanarts, cosplays, músicas, animações, tirinhas, vídeos e Fanfics”, que se relacionam com os universos discutidos por parte dos próprios consumidores (Mesquita, 2022, p. 36).

O fenômeno analisado por Mesquita (2022) é o de *League of Legends* (2009), mas é muito popular com outras mídias e títulos da cultura digital: desde o aspecto comercial que sob a ótica capitalista busca construir estruturas que tornem os jogos populares na cultura de massa, tanto na própria interação dos públicos, “se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos” (Jenkins, 2009, p. 45).

Os jogos são objetos centrais para formação dessas comunidades de jogadores, e são catalisadores das mais diversas, subjetivas e heterogêneas relações entre os públicos e o produto cultural em específico. Além das mídias geradas pelos membros temos discussões que “podem revelar não só o comportamento reacionário da comunidade de jogadores, mas suas interações com o enredo histórico representado, e suas próprias interpretações em discussões públicas” (Gouvea, 2023, p. 10).

Nick Webber (2016) discute o fenômeno de constituição de comunidades do chamado *EVE Online* (CCP Games, 2003). Webber destaca que, em certos jogos, “discussões baseadas em ideias históricas podem emergir organicamente quando um existe um passado suficientemente social (e, talvez, político) para sustentá-las”¹ (Webber, 2016, p. 5, tradução nossa), mesmo que a temática do jogo não seja histórica, mas de uma futurista exploração espacial.

A percepção dos videogames como produtos culturalmente relevantes e politicamente significativos, marca uma profunda transformação em sua trajetória histórica. Se no século XX eram vistos como meros entretenimentos infantis, uma visão que, como apontam Gouvea (2023), contribuiu para sua longa marginalização como objetos de estudo, hoje as comunidades de jogadores se revelam como espaços dinâmicos de produção discursiva, onde se negociam significados complexos sobre guerra, identidade e poder. Essa mudança exemplifica precisamente o que Hall (2001) identificava como característica das sociedades modernas: sua capacidade de transformação rápida e permanente, que no caso dos *games* os levou de brinquedos eletrônicos a arenas culturais onde se debatem questões centrais do nosso tempo.

Neste contexto, a análise de comunidades como as de *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) adquire especial relevância para historiadores públicos. Os comentários, debates e modos de engajamento dos jogadores não apenas podem refletir como a sociedade contemporânea processa narrativas sobre conflitos globais, mas também demonstram como os *games*, superada sua antiga imagem infantilizada, tornaram-se plataformas ativas de construção de sentido histórico. Ao examinar essas interações, podemos mapear tanto as permanências quanto as rupturas nos imaginários sociais sobre violência, nacionalismo e tecnologia bélica, revelando como os videogames se transformaram em poderosos mediadores culturais na era digital.

Para compreender os *games* como importantes elementos da cultura digital, parte-se de necessidade de afastá-los da percepção infantilizada, já que essa caracterização “atrapalha a divulgação e o incentivo de pesquisas realizadas pelos laboratórios de História Cultural, perdendo o grande potencial que esse tipo de fonte tem para oferecer nas esferas político-econômicas, socioculturais e linguísticas” (Gouvêa, 2023, p. 36).

Se por vezes o seu aspecto lúdico do entretenimento é destacado mesmo por jogadores e produtores com a finalidade afastamento dos discursos presentes em suas narrativas com uma responsabilidade histórica, por outro lado, as simulações apresentadas por esses produtos são

¹ No original: “discussions grounded in historical ideas can emerge organically when a sufficiently social (and, perhaps, political) past exists to underpin them”.

ricas e complexas na comunicação com outros diversos produtos de *mass media*, um fenômeno da História Pública (digital) (Telles, 2016, p. 10). Mais do que produtos de consumo, os *games* se configuram hoje como espaços privilegiados para observação das dinâmicas sociais na era digital: são, ao mesmo tempo, espelhos que refletem e moldam identidades, vetores de novas formas de sociabilidade e arenas onde se negociam visões de mundo. Neste sentido, compreender os videogames em sua plenitude exige superar visões reducionistas que os limitam ao âmbito do infantil ou do mero entretenimento, reconhecendo-os como objetos culturais plenos e como fontes valiosas para a História Pública contemporânea.

1.3.1 A ludicidade nos videogames: fundamentos e manifestações

O *game Medal of Honor* (1999) é considerado um marco para a indústria dos *games* do gênero FPS, sendo, dentro da indústria dos *games*, o precursor daquilo que Bullinger e Salvati (2013) chamam de “*Brand WWIP*”, um lucrativo modo de representar a Segunda Guerra Mundial, coberto de “memórias, mitos, convenções de gênero, discursos e produtos díspares se estabilizaram de modo a constituir uma metanarrativa que deve obedecer às mesmas regras seguidas por qualquer marca reconhecida” (Salvati; Bullinger, 2013, p. 158).

Icles Rodrigues (2023, p. 153) expõe como “a mitificação do Dia D transformou este evento em um ás na manga de governos que buscam instrumentalizar o passado militar dos Estados Unidos”. A “*Brand WWIP*” é mobilizada desde a entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra, mas se cristalizou principalmente com o lançamento de *Resgate do Soldado Ryan* (1998).

Medal of Honor (1999) solidificou essas percepções através de sua representação mítica que o permitiu a aceitação da narrativa por amplos setores da sociedade. Uma geração que tinha interesse pela história de pais e avós e suas ações nesse período singular recebia uma mídia interativa com uma história endossada pela própria *Congressional Medal of Honor Society* (Sociedade da Medalha de Honra do Congresso) (Rodrigues, 2023, p. 228).

A “*Brand WWIP*” é replicada, então, por outros produtos, como os responsáveis pela franquia *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003). Essa fórmula se mostrou rentável e adaptável para outros períodos históricos, ao trazer a simulação de contextos mais recentes ou até contemporâneos, tornando os *games* uma ferramenta de discurso que tem se popularizado no contexto da Era Digital.

Robson Bello (2016) destaca que os videogames trazem “pela primeira [...] em um único produto várias composições diferentes: audiovisuais, narrativas, lúdicas, artísticas e de

ambientação num espaço computacional que possibilita ‘interatividade’” (Bello, 2016, p. 38). Essa combinação de composições são uma potente técnica de imersão, podendo ser associadas com o círculo mágico (Huizinga, 2000) e o contexto lúdico (Massa, 2015).

Essa interatividade é uma das principais ferramentas para aprofundar a imersão dos jogadores. Steven Spielberg percebeu a potencialidade desse fator, como relatado na obra de James Russel (2012, n. p.):

Imagine se o jogador estivesse se movendo pelas sebes na Europa ocupada[...]. Ele vê um brilho de luz, ouve um tiro e percebe que há um franco atirador por perto. Com o tempo, o jogo treina o jogador para associar o brilho da luz de uma mira de arma com um sniper. Toda vez que você vê um brilho, você contra-ataca e mata um atirador nazista. “Eventualmente, você vê um brilho em uma torre alta de igreja e atira naquela também. “Agora você luta para subir a torre—o campanário da igreja onde você viu o brilho. Você está matando nazistas e fazendo todas essas coisas boas. Você vai até o topo e lá você encontra uma garota em um vestidinho branco de comunhão com uma cruz de prata no pescoço e um buraco de bala bem na testa. Você percebe que aquilo era o brilho. Você atirou. [...] esse é o próximo nível de entretenimento interativo; e, de certa forma, é mais poderoso do que vê-lo como um filme. Em um filme você vê isso e se sente um pouco manipulado, você investe no personagem e pensa: 'Eu não faria isso'. (Mas) Você fez a escolha.²

Embora a interatividade dê caráter ativo ao usuário, é importante destacar que a relação entre jogador e produtor na construção e apreensão da narrativa é sempre hierarquizada. As possibilidades oferecidas ao jogador são selecionadas pela equipe produtora, que recorta o que entra e o que fica de fora da narrativa, sendo, então, antecipadamente moldadas pelo criador: “Isso não impede que as ações dos jogadores contribuam para o processo de imersão, já que possibilitam – mesmo que de maneira limitada – a agência do jogador, mas sempre dentro das possibilidades idealizadas pelos produtores” (Telles, 2016, p. 9).

Na dinâmica dos videogames que tem um foco em sua narrativa, destaca-se o círculo mágico como um fator crucial na sua dinâmica de *ludicidade*. Assim como nas brincadeiras de faz de conta ou nas práticas ritualísticas de guerra, festas e tribunais, os videogames são mídias que se apropriam muito da construção da já citada pararralidade para a elaboração de um

² RUSSEL, James. **Generation X-Box**: how videogames invaded Hollywood. East Sussex: Yellow Ant, 2012, n. p. No original: “‘imagine if the player was moving through the hedgerows in occupied Europe [...]. He sees a glint of light, hears a shot and realizes there’s a sniper nearby. Over time, the game trains the player to associate the glint of light from a gun sight with a sniper. Every time you see a glint, you fire back and kill a Nazi sharpshooter. “Eventually, you see a glint up in a high church tower and you shoot that one too,” explains Kaufman, recalling the pitch. ‘Now you fight your way up the tower - the church steeple where you saw the glint. You’re killing Nazis and doing all that good stuff. You go all the way up to the top and there you find a girl in a little white communion dress with a silver cross around her neck and a bullet hole right in her forehead. You realize that was the glint. You took the shot. [...] But that is the next level of interactive entertainment; and, in a way, it’s more powerful than seeing it as a movie. In a movie you see that and feel a little manipulated, you’re invested in the character and think: ‘I wouldn’t do that.’ In a game, you pulled the trigger. You made the call’”.

ambiente imersivo para seus jogadores, fator importante no exercício pleno do jogar e da própria *ludicidade*.

Na construção dessa dinâmica interativa são utilizados mecanismos para a construção de um contexto creditável e imersivo. Bullinger e Salvati (2013) destacam alguns elementos que são utilizados por jogos de tiro que exploram a história para conferir um certo “realismo histórico” a essas produções. Esses elementos são:

- um *fetichismo tecnológico* relacionado principalmente na representação do equipamento militar como maquinário e arsenal, que os autores discutem que essa ferramenta pode ser utilizada na mobilização de uma tradição de armamentos “mitologizados” pelo seu papel no *front*, e que isso se desenrola dentro dos jogos em uma busca da apresentação precisa desses objetos no jogo, representando um rito de passagem masculino que dialoga com o seu público, que é formado majoritariamente pelo sexo masculino (Salvati; Bullinger, 2013, p. 158-159).
- A construção de *convenções cinematográficas* que emulam jornais e documentários na apresentação das informações. Muito utilizada em *games*, essa técnica se baseia na construção de uma representação dramática da guerra quase documental, em que se utilizam de imagens de noticiários, fotografias e a apropriação de estilos cinematográficos de *blockbusters* de ação de Hollywood (Salvati; Bullinger, 2013, p. 159-160).
- Uma *autoridade documental*, ligada a apresentação de documentos, históricos ou não, suspende-se a consciência do jogador em torno da simulação das tecnologias na apresentação de fotografias, arquivos utilizando suportes de informação específicos do período representado que servem para trazer seriedade a narrativa. Há também a utilização de citações de personalidades famosas sobre a guerra, geralmente compostas de fontes masculinas, brancas e ocidentais, membros de governos, cientistas, militares, literatos, filósofos ou do cinema (Salvati; Bullinger, 2013, p. 160-161).

Essas estratégias, observadas por Salvati e Bullinger (2013) na construção da “*Brand WWIP*”, são reproduzidas e adaptadas pela franquia *Call of Duty* (2003) para outros tempos históricos e em contextos posteriores.

Um outro elemento utilizado na construção dessas narrativas creditáveis é a ambientação dos espaços simulados, a possibilidade de interação com a história, questões discutidas por Salvati e Bullinger (2013). Um dos principais aspectos avaliados no lançamento dos *games* é a simulação dos ambientes onde o jogador atua, para evitar a dispersão do jogador

causada por inconsistências do mundo simulado em relação a sua concepção de mundo real. Além de um promover um aprimoramento na imersão dos jogadores, a simulação complexa desses espaços virtuais serve como conteúdo para materiais publicitário em torno da semelhança entre o real e a simulação, além das comparações criadas pela própria comunidade.

Seria um erro pedante ater-se apenas às representações históricas em um exercício de desmistificar erros e acertos factuais, é um exercício mais rico aprofundar-se nos impactos que ressoam culturalmente. Dentro de uma mídia que possui a capacidade de construir narrativas com tantos recursos disponíveis, seu potencial de repercussão é o que pode mudar a relação da História Pública com os jogos, uma vez que o contexto de sua criação pode auxiliar na compreensão da mídia, e a sua apreensão também colabora para entender o seu contexto social.

No contexto do aprimoramento tecnológico, é possível observar que, a cada lançamento, fica mais difícil distinguir, por exemplo, o que são filmagens de um conflito armado verdadeiro e o que são vídeos retirados de algum jogo da temática de guerra. Esse suporte, disponibilizado pelo poder de processamento gráfico e sonoro presente nos diferentes dispositivos, não apenas permite o desenvolvimento de narrativas imersivas apoiadas nesse suporte tecnológico, como também possibilita a emulação de um ambiente muito verossímil ao real, o que dificulta cada vez mais a distinção entre o que é realidade e o que é simulação. Observando a importância desse fator, as empresas responsáveis pela manufatura e publicidade desses produtos empenham especial atenção ao marketing relacionado ao desenvolvimento de gráficos (visuais no jogo), física e sons.

As equipes responsáveis pela confecção desses produtos se apropriam desses fatores na propaganda de seus jogos, destacando o uso de novas tecnologias que auxiliam na imersão e na representação dos ambientes e da jogabilidade, e destacam muitas vezes o grande rigor na representação de seus cenários em seu marketing com objetivo de promoção dos *games*. O *game Assassin's Creed* (2014) foi alçado como uma possível ferramenta na reconstrução da Catedral de Notre Dame após o incêndio ocorrido em 2019, embora não tenha se provado insuficiente para a proposta, foi beneficiado com a propaganda feita em torno da possibilidade de contribuição ao recolocar o *game* nos holofotes, segundo reportagem de Simone de Rocherfort (2021).

O jogo em questão, em seu lançamento, provocou comoção na comunidade francesa em relação à representação de Robespierre, levantando questionamentos sobre sua coerência histórica. O ex-candidato à presidência de república da França pelo partido socialista *La France Insoumise* (França Insubmissa), Jean-Luc Mélenchon, se manifestou, afirmando que o jogo trazia uma narrativa “antirrepublicana” e “uma propaganda contra o povo, que foi representado

como bárbaros selvagens, sedentos de sangue” durante a Revolução Francesa. O historiador Herver Leuwers, em entrevista ao *Le Monde*, afirma preocupação com os impactos dessa representação em uma geração, como aponta o Audureau (2014). Mais tarde, o diretor Antoine Vinal du Monteil defendeu a obra, afirmando que *Assassin's Creed* “é um jogo para as massas, e não uma lição de história”.

Esse tipo de debate evidencia o papel dos jogos eletrônicos como ferramentas de discussão histórica e cultural. Ao mesmo tempo em que entretêm, eles provocam reflexões sobre como a história é representada e interpretada, destacando a importância de uma abordagem crítica por parte dos jogadores.

No entanto, é importante ressaltar que, por mais que o passado tenha suas temáticas populares nos mais diversos produtos e em grande escala, a sua presença nos títulos não é necessariamente sinônimo de pluralidade de informações. O domínio desses mercados não é utilizado como ferramenta para uma reflexão, mas como ferramenta da qual a classe dominante pode exercer seus interesses, utilizando a história como pano de fundo.

Como produto de entretenimento, seu papel principal é ser atrativo e magnético para a atenção de seu jogador, mas isso não diminui seu papel como objeto formador. Se a *ludicidade* não é oposta à seriedade, os *games* não são menos dignos de atenção por explorarem a diversão como aspecto principal. Pelo contrário, a *ludicidade* pode ser utilizada como ferramenta para atrair a atenção para os temas explorados, tornar narrativas mais imersivas e até aprofundar o nível de seriedade direcionado a uma atividade.

Eduardo Roberto Jordão Knack (2024) defende que os jogos eletrônicos podem manifestar problemas contemporâneos através de narrativas que se apropriam do passado, mas apresentam embates do presente, exigindo que pensemos historicamente, não os reduzindo “a momentos de lazer, de diversão e frivolidade” (Knack, 2024, p. 75). Carreiro (2016), em seu artigo, destaca os *games* FPS como um dos possíveis fatores no aumento do recrutamento militar não obrigatório nos Estados Unidos, ao serem utilizados também no treinamento dos militares e como meio de disseminação cultural e simbólica, demonstrando que os jogos se constituem como ferramentas de discurso.

Massa (2015) afirma que “a ludicidade não é neutra: ela reflete e reforça hierarquias sociais. Quem define o que é ‘brincadeira aceitável’ ou ‘jogo legítimo’ são grupos dominantes em cada contexto” (Massa, 2015, p. 122). A construção dos *games* perpassa interesses de grupos que tiram proveito das narrativas produzidas, principalmente no contexto militar em que pode utilizar esses *games* como veículos de representações e estereótipos que atendam as narrativas ocidentais.

Em *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse, 2018) temos técnicas que visualmente e narrativamente engrandecem a figura do rei Carlos IV da Boêmia como um pai fundador, hábil diplomata e grande governante. KCD (*Kingdom Come: Deliverance*) é um jogo que, como qualquer outro, explora os aspectos lúdicos disponíveis ao abordar a boêmia do século XIV e XV, mas isso não o impede retratar e simular o surgimento do protestantismo de Jan Hus ou os conflitos pelo trono entre Sigismundo e Wenceslau, como aponta Jonnathan Ribeiro dos Santos (2018).

Em *Call of Duty: Modern Warfare* (2019), há também uma capacidade formadora por meio da narrativa do jogo, que explora aspectos de conflitos do passado e do presente, como as guerras no Iraque, Afeganistão, Turquia e Crimeia, com o objetivo de atender as demandas das narrativas ocidentais que constroem a ideia de conflitos justos. Essas características são reconhecidas pelos autores, que apontam o objetivo formativo do jogo, mas afastam sua responsabilidade com a história factual ao afirmar que a narrativa não explora nenhum evento especificamente.

Essa pesquisa parte da compreensão de Massa (2015) de que “as comunidades podem ressignificar práticas lúdicas impostas, subvertendo seus sentidos originais. O mesmo jogo que opressores usam para dominar pode ser ferramenta de crítica pelos oprimidos” (Massa, 2015, p. 124). Entende-se que o papel do historiador público é de atuar nesse contexto em favor de uma história contra hegemônica, que fortaleça a voz daqueles que tem seus discursos marginalizados e contribuir com seu ofício para a libertação dos oprimidos.

No item 1.4 serão apresentados argumentos que destacam a importância atribuída por corporações e governos de diferentes países à função dos *games* na construção de narrativas militares, seja para fins de recrutamento ou no combate ideológico. Compreender os jogos como fator influente nessa dominação carrega também a percepção de uma mudança necessária. A análise de *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) perpassa a identificação de padrões utilizados na representação, interesses ligados a esse jogo, atores envolvidos e a manifestação dos jogadores que contestaram essa narrativa.

1.4 Os jogos eletrônicos como objetos de interesses

A indústria de jogos eletrônicos, uma das mais lucrativas do entretenimento, expandiu-se muito além do lazer, tornando-se um campo estratégico de disputas culturais, políticas e econômicas. Ao mobilizar uma extensa cadeia de produção, de desenvolvedores a distribuidores, passando por imprensa especializada e marketing, os *games* funcionam como

veículos de discursos que moldam visões de mundo e influenciam percepções coletivas. Governos e instituições, reconhecendo esse potencial, utilizam-nos para promover valores, reforçar identidades nacionais e apoiar agendas geopolíticas. Essa instrumentalização ocorre tanto de forma explícita, por meio de programas estatais e incentivos à produção, quanto de modo sutil, pela inserção de conteúdos alinhados a determinados interesses. Exemplos vão do uso dos jogos como ferramenta de soberania cultural pelo Irã à sua adoção como recurso de propaganda militar nos Estados Unidos e Brasil.

No cenário corporativo, empresas como a Activision Blizzard evidenciam a conexão entre o setor e órgãos de defesa e inteligência. Executivos com histórico em cargos estratégicos do governo norte-americano ocupam posições de liderança, influenciando diretamente narrativas presentes em títulos como *Call of Duty*. Essa proximidade alimenta conteúdos que reforçam estereótipos e legitimam ações militares, evidenciando o papel dos *games* como instrumentos ideológicos. Compreender essa relação entre entretenimento e poder é fundamental para identificar como interesses políticos e econômicos se infiltram nas tramas e experiências oferecidas aos jogadores.

No contexto de uso dos *games* como objeto de cultural, inclusive de soberania nacional, destaca-se o papel do Irã como um país contra hegemônico, que se posiciona como um dos principais países produtores de *games* do Oriente Médio, mesmo com as diversas sanções impostas pelos Estados Unidos que dificultam o comércio dessa indústria, fechamento de contratos e a disseminação dos *games* em mercado global.

Além das iniciativas individuais, temos um grande incentivo estatal para a confecção de jogos no país que reconhece a sua disputa cultural contra os Estados Unidos. Enquanto no Ocidente temos diversas obras que apresentam os países do Oriente Médio sob diversos estereótipos, o estado Iraniano promove *games* que fomentam pautas de interesse próprio com a apresentação do passado da região escapando da ótica orientalista, a luta contra o imperialismo e muito marcados pelos aspectos religiosos do país.

Um dos exemplos mais evidentes dessa disputa pela história do Irã nos *games* pode ser conhecida através do jogo *Iran 57*, que apresenta uma narrativa apologética da Revolução Iraniana e favorável ao governo teocrático, se opondo a narrativa do *game* americano *1979 Revolution: Black Friday*.

O produto ocidental *1979 Revolution: Black Friday* pode ser facilmente acessado em diversas lojas de *games* virtuais no Brasil, mas é barrado no Irã. Segundo a Fox News – veículo de imprensa preferido por republicanos, ala conservadora da política estadunidense – o diretor da NFCG (Fundação Nacional para Jogos de Computador do Irã), Hassan Karimi, classifica o

jogo como “anti iraniano”, afirmando ainda que “as intenções e objetivos hostis do desenvolvedor” são facilmente visíveis: “Jogos como este podem envenenar as mentes dos jovens e adultos sobre o seu país por meio de informações falsas e distorcidas” (Chiaramonte, 2016). Em oposição, a narrativa de *Iran 57* é muito menos acessível no ocidente geográfico, devido aos bloqueios ao Irã, que dificultam o comércio *games* que são produzidos no país em mercados internacionais, *games* de fora que poderiam chegar ao país de mídias, além de outros produtos e transações bancárias que isolam o Irã desses mercados, como aponta reportagem de Henrique Sampaio (Sampaio, 2020).

No Brasil, alguns casos que demonstram a participação dos *games* no debate público e político que podem ser citados vão desde a associação da violência dos jogos a massacres nas escolas feita pelo presidente Luís Inácio Lula da Silva e pelo deputado bolsonarista Zé Trovão (Mitke, 2023), até a interferência em alíquotas do mercado, como aceno à comunidade de jogadores Purchio (2022).

Como medida institucional, o Projeto Verde Oliva (VO), apresentado na portaria nº 110-eme (Brasil, 2020), o exército brasileiro reconhece os *games* como uma das ferramentas principais para alcançar o público entre os 16 e 24 anos com o objetivo de integrá-los às forças armadas. A portaria também aponta os *games* como instrumentos que possibilitam a construção de “visão mais positiva do exército”. Entre os objetivos apresentados pela portaria, temos a premissa de que os jogadores “deverão ser estimulados a cultuarem os valores do Exército”, “deverá ter muita ação e ser vibrante emocionalmente” e “deverá respeitar as realidades e as características de armamentos, uniformes e a velocidade do deslocamento de tropas a pé ou em veículos militares do Exército Brasileiro”. A portaria demonstra clara inspiração em jogos já bem-sucedidos como *America’s Army*, *Rainbow Six* e *Counter-Strike*.

Nos Estados Unidos, a atuação do governo no mundo dos *games* foi desde as mais flagrantes até as mais obscuras. Entre as mais claras das instrumentalizações, podemos destacar a produção do *game America’s Army*, jogo abertamente pensado como chamariz de recrutamento para instituições das forças armadas. Em um comercial, a associação para com o *game* é clara quando um soldado do *game* toca a tela, se dirigindo aos jogadores ao convocá-los com as palavras “Querem um verdadeiro desafio?”, pergunta que antecede a campanha de incentivo ao alistamento (Joystiq, 2007). O *game* é reconhecido, também, por reforçar os estereótipos que associam a comunidade muçulmana ao terrorismo e do exército dos EUA como defensores da liberdade.

Há também outras atuações do governo estadunidense na construção de mídias que colaboram com os interesses do estado americano: o *Department of Defense* (DoD) possui uma

sessão escrita especificamente para reger a assistência prestada por membros do governo com consultoria e empréstimos de equipamento para produções de mídias não governamentais.

Nesse documento, temos alguns parágrafos com descrições de políticas, responsabilidade e procedimentos relacionados com o processo. Fica claro que a cooperação entre o DoD e a produção só acontecerá caso existam benefícios para o próprio *Department of Defence*. Por benefícios, o documento compreende aspectos como a apresentação de uma representação razoavelmente realista dos serviços militares e do *Department of Defence*, incluindo pessoal civil, eventos, missões e políticas; serem informativas e consideradas suscetíveis a contribuir para a compreensão pública dos Serviços Militares e do DoD; ou poder beneficiar programas de recrutamento e retenção do Serviço Militar (DoD, 5410.6 1).

Para além dos benefícios esperados com as obras que recebem assistência, são estabelecidos alguns procedimentos que permitem alterações no *script*, e outros aspectos de produção da mídia. Dentro do catálogo de produtos que receberam a contribuição do DoD temos desde os jogos e filmes que exploram a temática militar (mesmo que apenas em histórias fictícias) até mesmo *reality shows* culinários. As possibilidades sobre como isso pode influenciar a população vão desde a assimilação do trabalho dos militares através da apresentação do equipamento e treinamento até a humanização desses soldados.

Há outros indícios da grande preocupação do exército dos EUA em associar a própria imagem aos jogos, observados como um potencial promotor de recrutamento: as forças armadas têm organizado equipes de ESports com *streamers*³ profissionais que produzem conteúdo relacionado a jogos com a finalidade de atrair jogadores para as forças armadas. Outras iniciativas podem ser listadas como a utilização de controles de consoles de videogame para operação de maquinário como drones e *lasers* e a propaganda destes (Carreiro, 2016, p. 258).

Carreiro (2016), a partir do levantamento de dados sobre o recrutamento estadunidense, compreende um aumento do alistamento não obrigatório entre 1999 e 2009 como uma possível consequência da popularização dos *games* do gênero FPS. Também defende a ideia de que os *games* podem ser uma ferramenta para construção do ideal de necessidade do soldado para a sociedade americana, “o distanciando da imagem negativa estabelecida com a Guerra do Vietnã e o promovendo como essencial à segurança norte-americana em um mundo envolto em caos, repleto de inimigos e ameaças constantes” (Carreiro, 2016, p. 257). Kurosaki, diretor narrativo de *Call of Duty: Modern Warfare* (2019), afirma que um dos objetivos da narrativa do jogo é justamente criar empatia com os militares envolvidos nas zonas de conflito.

³ Do inglês *streaming*, faz alusão aos profissionais ou amadores que transmitem diferentes atividades pela internet.

Outras medidas também são tomadas, como a utilização dos *games* como ferramentas de trabalho para agências de inteligência. Documentos liberados por Edward Snowden para jornais como The Guardian, New York Times e ProPublica denunciam uma organização de empresas de espionagem que atuavam infiltrados como jogadores com o objetivo de monitorar possíveis atividades terroristas que se utilizassem dos universos virtuais criados em *World of Warcraft* e *Second Life*.

Embora não tenham obtido grande sucesso em observar a organização de terroristas no ambiente do jogo, documentos de agências como a NSA (Agência Nacional de Segurança dos Estados Unidos) e a britânica GCHQ (Government Communications Headquarters) destacavam possíveis benefícios na infiltração, como a identificação de possíveis alvos para recrutamento das agências (Mazzetti; Elliot, 2013), o que demonstra que os *games* já são considerados um campo elementar de defesa nacional para agências de inteligência dos Estados Unidos e do Reino Unido desde que os *games* adentraram a comunicação da internet.

Os jogos não deixaram de ser produtos de lazer infantil, mas expandiram seu leque de atuação e público, não sendo restrito ao jogador mais jovem. Os pontos apresentados reforçam a ideia de que a produção de jogos é um campo de interesse de governos entidades ao redor do mundo que reconhecem seu alcance, potencial ideológico e rentabilidade. Isso fica mais claro no caso da *Activision Blizzard* – produtora dos títulos *Call of Duty* –, quando observamos os membros no comando da empresa e suas ligações externas com órgãos de inteligência e defesa.

O site *MintPress News* é um veículo de imprensa progressista dos Estados Unidos, com reportagens de teor investigativos e caráter anti-imperialistas, baseado em documentos vazados de Snowden, no documentário *Theaters of War* (Stahl, 2022) e em reportagens recolhidas, Alan MacLeod (2022) aborda diversas ligações entre as posições de comando na *Activision Blizzard* e membros do governo estadunidense que podem apontar o vetor principal dos discursos presentes em *Call of Duty: Modern Warfare* (2019).

A reportagem de caráter denunciatório tem o título “Call of Duty is a government psyop: these documents prove it” (MacLeod, 2022). O termo PsyOp, escolhido para o título, indica a utilização do *game* para como “operação psicológica”, termo utilizado também por Korybko (2018). Descrito por Nuno Moreira (2007), as PsyOps são “atividades militares vocacionadas para criar efeitos nos domínios cognitivo, afectivo e volitivo das populações e exércitos adversários” (Moreira, 2007, p. 23). Para a efetivação desses objetivos, MacLeod (2022) defende que o exército e o governo dos Estados Unidos exercem seu poder de persuasão e domínio cognitivo através das pessoas que coloca nos cargos de comando da *Activision Blizzard*.

O primeiro nome citado é o de Frances Townsend, que atuou como diretora executiva da empresa, ex-chefe de inteligência da Guarda Costeira e ex-conselheira de segurança interna do presidente dos EUA George W. Bush, e que tem uma carreira marcada especialmente por sua atuação, encabeçando setores da inteligência estadunidense durante a Guerra ao Terror. MacLeod (2022) a caracteriza como um “chicote” da manutenção do estado de medo e alerta em relação a ataques (que nunca aconteceram) da Al-Qaeda.

Foi cotada em 2017 como possível diretora do FBI durante a administração de Donald Trump, mas seguiu a carreira executiva, ingressando como vice-presidente executivo de assuntos corporativos da Activision Blizzard, em 2021. Em 2022, abandonou seu cargo na Activision, mas permaneceu como conselheira de Bobby Kotick enquanto CEO da empresa perante acusações em relação a sua conivência com práticas de trabalho desleais da empresa que punia funcionários que se manifestavam contra abusos recorrentes dos superiores (Aranda, 2022).

Outro membro do alto escalão do governo é Brian Bulatao, ex-capitão do exército, atuou na administração Trump trabalhando como conselheiro sênior e Diretor de Operações da Agência Central de Inteligência (CIA) para o ex-secretário de Estado Mike Pompeo. Após sua atuação como Subsecretário de Estado e Gestão, ingressou, em 2021, como diretor administrativo da Activision Blizzard (MacLeod, 2022).

Não apenas membros de cargos relacionados a cúpula do governo passam a ocupar posições importantes no mundo dos jogos, um dos produtores de COD Dave Anthony, integrou o Centro Scowcroft de Estratégia e Segurança do Atlantic Council como conselheiro, com a finalidade declarada de preparar os Estados Unidos para os combates no futuro. Por sua expertise na construção de combates apresentados principalmente em *Call of Duty: Black Ops 2* (2012), foi indicado pelo sênior da prática de Defesa Avançada do Atlantic Council e ex-oficial do Pentágono Steven Grundman (Neff, 2014).

David Anthony ainda comenta a “honra” em consultar o Coronel Oliver North para a história de *Call of Duty: Black Ops 2* (2012). Oliver North foi condenado por intermediar a venda ilegal de armas para o Irã em ainda na década de 1980, canalizando os lucros para financiar os Contras, grupo contrarrevolucionários que combateram a Frente Sandinista de Libertação Nacional, o partido socialista que assumiu o governo da Nicarágua após a Revolução Sandinista, em 1979.

Se na teoria os *games* ocupam espaços muito relevantes desde os tempos remotos, na prática, pode-se observar que essa dinâmica continua existindo. A presença de membros do partido republicano e autoridades do exército dos EUA evidencia as disputas comerciais e

ideológicas na instrumentalização dos jogos, instrumentalização que é percebida pelos jogadores em *Call of Duty: Modern Warfare* (2019). Parte-se do pressuposto de que a *ludicidade* presente nos jogos depende do “contexto lúdico” apresentado por Massa (2015), que depende de uma identificação cultural, social e histórica com o que é apresentado na mídia.

O próximo capítulo será aprofundado em torno de como a instrumentalização desses jogos, enquanto ferramentas ideológicas, com o objetivo de influenciar os jogadores ocidentais (ocidente ideológico), mobiliza técnicas que podem romper com a possibilidade de imersão possibilitada pela *ludicidade* em jogadores russos, alvo de estereótipos que são instrumentais na construção da sua representação como inimigos.

CAPÍTULO 2

INDÚSTRIA E CULTURA DA FRANQUIA *CALL OF DUTY*

Para que a análise de *Call of Duty: Modern warfare* (2019) seja possível de ser realizada, precisaremos compreender o contexto de produção desse *game* e os agentes envolvidos nesse processo, o posicionamento político dos produtores, o trabalho dos representantes da produtora para com o público em feiras e a produção do material para o marketing, que podem nos trazer as pistas necessárias para uma investigação em torno do jogo propriamente dito.

Entre os jogos que abordam temáticas históricas, existem aqueles que buscam se basear profundamente na história, enquanto outros não manifestam essa premissa como prioridade. Os *history games* (jogos históricos) são jogos que buscam simular algum período histórico por meio de aspectos como ambientação, narrativa ou mesmo personagens, possuindo ou não o objetivo educacional, conforme apontam Neves, Alves e Bastos (2012). Para os autores, nos *history games*:

há sempre muito mais a ser apreendido [...] por isso, a necessidade de ir além da dimensão mais visível ou mais explícita deles, pois há sempre lacunas, silêncios e códigos que precisam ser decifrados, identificados e compreendidos (Neves; Alves; Bastos, 2012, p. 193).

Embora o conceito de *history games* pareçam indicar jogos com finalidade educacional, Neves, Alves e Bastos (2012) apontam que apenas uma pequena parcela (7 dos 120 títulos analisados) tem como finalidade a aprendizagem dos saberes históricos, categoria nomeada pelos autores como *serious games* (Neves; Alves; Bastos, 2012, p. 193).

Entre os *history games* levantados, apontam que o gênero FPS é o terceiro mais presente, e que o período mais retratado é o da história contemporânea, com 48% dos casos, tornando centrais eventos como a Segunda Guerra Mundial e os conflitos militares posteriores (Neves; Alves; Bastos, 2012, p. 193-194). Pelos autores, a série *Call of Duty* é classificada como um jogo ficcional de guerra, “aqueles que simulam, no seu enredo, ambientes de guerra e toda a trama é desenvolvida em batalha entre tropas oponentes” (Neves; Alves; Bastos, 2023, p. 194).

Figura 4: Divisão dos *history games* por períodos históricos.



Fonte: (Neves, 2011).

Embora não seja uma característica amplamente destacada em seus títulos, a Activision conta com historiadores para consultoria na produção de seus *games*. Sua base de consultoria também é ocupada por militares da ativa e da reserva, como Steve Sanders e Mitch Hall, que contribuem na construção de narrativas e na representação verossímil do material militar simulado pelo jogo *Call of Duty: Modern Warfare* (2019).

Embora diversos títulos da série *Call of Duty* explorem diferentes épocas, como os fronts europeu e asiático da Segunda Guerra Mundial, a Guerra da Coreia e os conflitos da Guerra Fria, o jogo *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) também pode ser considerado um *history game*, se levarmos em conta as colocações feitas por seus produtores. Apesar disso, boa parte de seu enredo e algumas localidades são desenvolvidos de maneira fictícia, não estabelecendo compromissos diretos com a representação histórica.

Porém, apesar de não ser considerado um *serious game*, *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) se apropria de eventos, localidades e outros aspectos da história para a construção de sua narrativa, o que potencializa esse título como uma mídia que estabelece discursos sobre a história. Isso fica mais claro na compreensão de certas etapas do jogo por alguns jogadores que associam fases a eventos verídicos como a Estrada da Morte no Iraque e o massacre de Haditha.

Para aprofundamento nesse debate é importante que se compreenda as dinâmicas na produção desses *games*, são séries longevas com um amplo histórico que pode auxiliar na compreensão dessas representações.

2.1 Marketing, imprensa especializada e controvérsias

Entre os jogos sobre Segunda Guerra, os pioneiros do gênero a simularem uma narrativa histórica foram *Medal of Honor* (MoH) e *Call of Duty* (COD). O primeiro deles, idealizado por Spielberg, tinha o objetivo de criar uma simulação das experiências de ex-combatentes da Segunda Guerra, por meio da qual poderia “honrar soldados” e “educar jovens” (Rodrigues, 2023, p. 223). Esse ímpeto pode ser relacionado ao contexto vivido pelo diretor, que vinha dirigindo obras que embasaram em grande medida esse e os futuros jogos do tema.

Medal of Honor (1999) funciona como uma espécie de transmídia de *Saving Private Ryan* (1998) e *Band of Brothers* (2001). Por mais que não sejam produzidos pelo mesmo estúdio, temos um mesmo universo sendo simulado, temos membros compartilhados da produção, em especial quando falamos do responsável pelo roteiro, Steven Spielberg, que, como diretor de ambas as obras cinematográficas, reproduziu certas estratégias para levar “a história da Segunda Guerra Mundial e o louvor em torno dos soldados para gerações mais jovens” por meio de MoH (Rodrigues, 2023, p. 231).

É possível afirmar que a franquia *Call of Duty* é um herdeiro direto da franquia de *Medal of Honor*, sendo que, aliado as suas obras cinematográficas, MoH (1999) foi o primeiro grande jogo do gênero que estabeleceu certos padrões para os próximos jogos. A representação do Dia D, o desembarque em Omaha, presente desde os primeiros jogos das franquias MoH e COD até o lançamento de *Call of Duty: WWII* (2017), são apresentados muitas vezes sob os mesmos parâmetros de *Saving Private Ryan* (1998).

A série *Medal of Honor* (1999) foi uma das primeiras obras entre os videogames a emular uma experiência interativa muito próxima das dimensões exploradas pelo cinema. Temos uma narrativa envolvente, uma construção estética que contribui para a imersão do jogador no universo simulado de MoH. Embora pioneira, a série MoH não permaneceu incólume aos novos lançamentos, após a venda do título para a empresa de jogos *Electronic Arts* alguns membros da equipe que idealizaram e trabalharam no *game* de Spielberg se juntam a *Infinity Ward* e começam a trabalhar em um *game* concorrente na mesma temática, MoH começa a perder espaço no mercado dos FPS que testemunha o surgimento de um gigante entre os jogos, a série *Call of Duty* (Carreiro, 2016).

Em MoH, a construção de uma narrativa heroica da atuação dos soldados aliados contra os nazistas tinha espaço principal como inimigos da humanidade. Em COD (2003) não era diferente, retrata-se nos soldados nazistas existe um inimigo facilmente explorável em narrativas de bem contra o mal, e com eles não há a necessidade uma discussão moral

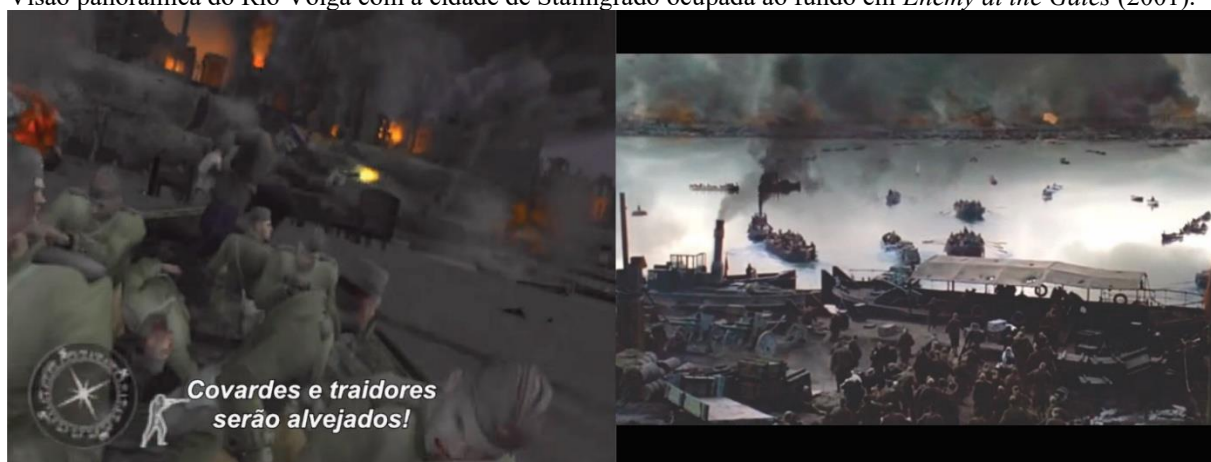
aprofundada para que possam ser encarados como inimigos.

Temos outras mudanças como as campanhas que agora são jogadas não com um protagonista solitário, mas por um personagem principal acompanhado de seu esquadrão. Embora na série COD o protagonismo continue sendo majoritariamente mantido nas ações dos personagens estadunidenses e ingleses, há a possibilidade de jogar em alguns cenários com personagens aliados soviéticos desde seu primeiro jogo. Um dos títulos da série, COD: *Finest Hour* (2004) inclusive é embasado e protagonizado por personagens soviéticos no front oriental.

Os títulos como COD 2 e MoH: *Frontline* e outros que se inspiram em *Saving Private Ryan* (1998) e que simulam o front ocidental, o desembarque em Omaha, as operações de paraquedistas e a escalada em Point DuHoc são os principais episódios retratados. Por outro lado, COD *Finest Hour* (2004) tem inspiração para simulação do início do contra-ataque soviético a partir da batalha de Stalingrado, e tem como provável inspiração no filme *Enemy at the Gates* (2001), parcialmente baseado em memórias do atirador de elite soviético Vassili Zaitsev (Rodrigues, 2023, p. 235).

A travessia do Rio Volga para chegada a cidade de Stalingrado em pequenos barcos à remo que balançam em meio a caças e tiros das metralhadoras alemãs. Em meio a esse caos é possível observar a cena de soldados soviéticos que na tentativa de fuga em pânico são alvejados por seus próprios superiores compatriotas. Mesmo combates e personagens apresentados na narrativa tem semelhanças com aqueles apresentados pelo filme.

Figura 5: À esquerda: Travessia dos soldados soviéticos no Rio Volga em COD: *Finest Hour* (2004). À direita: Visão panorâmica do Rio Volga com a cidade de Stalingrado ocupada ao fundo em *Enemy at the Gates* (2001).



Fonte: *Call of Duty: Finest Hour* (2004) e *Enemy at the Gates* (2001).

Tais semelhanças não são exclusivas de *Call of Duty: Finest Hour* (2004), em *Call of Duty* (2003): a maior parte das missões designadas para os personagens soviéticos se desenrola durante as batalhas por Stalingrado e são muito semelhantes as passagens do filme de 2001.

A série *Call of Duty* é longeva o suficiente para produzir uma quantidade de títulos que não são possíveis de abordar nessa pesquisa, portanto, é necessário um avanço até os títulos do contexto mais próximo ao lançamento do título principal dessa análise, a fim de compreender a dinâmica no mercado da época.

Call of Duty: Modern Warfare (2019) foi um grande sucesso de vendas. A partir de seu antecessor *Call of Duty: Infinite Warfare* (2016), a série vinha explorando conflitos futuristas, e essa escolha foi responsável por afastar a narrativa dos conflitos reais dos séculos XX e XXI, levando a experiência para uma temática espacial e com uma *gameplay* arcade⁴ pouco realista. *Call of Duty: Infinite Warfare* (2016) encontrou dificuldades no mercado que parecia saturado de títulos pouco realistas, e em relação a seus predecessores teve resultados pouco impressionantes no mercado, o que levou a um lançamento destoante do que vinha sendo feito.

Em 2017, a série buscou voltar as suas origens, explorando novamente a Segunda Guerra Mundial, com o *game Call of Duty: World War II* (2017), que, como o nome indica, se passa entre os anos 1942 e 1945, e com isso a franquia pode explorar eventos históricos célebres nos livros de história e das telas. O desembarque em Omaha recebeu bastante destaque em comparações com cenas do cinema e com títulos anteriores da série por criadores de conteúdo da internet. O *game* teve um desempenho sólido figurando entre os *games* mais vendidos do ano sinalizando qual tipo de conteúdo o público parecia mais aberto.

Call of Duty: Black Ops IV (2018) teve seu lançamento apoiado no grande nome. Os títulos da série *Black Ops* historicamente causaram grande impacto no mercado, e as “operações obscuras” apresentadas tratam de temas da Guerra Fria em seu enredo; os agentes secretos, projetos confidenciais e o conflito entre as grandes potências retratado nos *games* movimentaram positivamente as vendas de *Call of Duty* desde 2010, mas o mesmo êxito não foi visto em 2018. Embora o *game* tenha trazido um *multiplayer* intenso, e um novo modo de jogo muito popular para a época, a comunidade sentiu falta de um dos pontos centrais da série: a campanha estava ausente. O esperado *blockbuster*, na verdade, protagonizou um período de recessão nas vendas em relação aos seus antecessores em lugares como o Reino Unido, embora ainda tenha conseguido se destacar entre os lançamentos da época.

Talvez os sinais do seu público tenham influenciado decisões do lançamento do *game* de 2019, os jogadores não demonstraram grande interesse pelos conflitos futuristas e irreais de

⁴ Para os fins desta dissertação, entende-se por "arcade" um estilo de jogo que prioriza a ação frenética, a jogabilidade imediata e a repetibilidade com foco em desempenho, em oposição a abordagens narrativas ou simulacionistas. *Call of Duty: Infinite Warfare* (2016) enquadra-se nesta designação devido ao seu ritmo acelerado e estrutura de partidas curtas e objetivas.

Infinite Warfare, valorizaram a temática do passado em *World War II* e demonstraram uma insatisfação com a ausência de um modo história em *Black Ops II*. A partir de então, temos um contexto que valoriza *Call of Duty: Modern Warfare* (2019).

A primeira trilogia *Modern Warfare* (2007) foi muito elogiada por sua história imersiva, foi responsável por solidificar um dos personagens mais icônicos da série, o Capitão Price, que é inserido na capa do *game* e de diversos materiais da campanha de lançamento como um chamariz. A nova franquia é, então, inaugurada, apoiando-se nas características que fizeram da primeira trilogia grandiosa.

Figura 6: Painel com Capitão Price do *Modern Warfare* na E3 2019.



Fonte: Activision at E3 2019.

Em 2019, durante a Electronic Entertainment Expo (E3), uma das maiores feiras de jogos eletrônicos, a equipe do *site* IGN entrevistou o diretor de arte da *Infinity Ward* Joel Emslie e diretor executivo Dan Goldenberg que destacaram o amadurecimento da narrativa. Emslie afirmou que *Modern Warfare* sempre foi reconhecido por ser um jogo cinematográfico, mas que o novo jogo é uma “versão crescida”, que se apoia menos em um espetáculo pirotécnico de guerra e mais em uma narrativa que semelhante ao que nos é apresentado em filmes como *Sicario* (2015) ou *American Sniper* (2014). Para Emslie, o jogo não é sobre quando você atira, mas sobre “quando você não puxa o gatilho”, destacando a maturidade proposta na narrativa

(Emslie, 2019, 14min15s).

Durante a cobertura do evento, a equipe também comentou sua experiência, jogando a versão demonstrativa do *game* com as missões “casa limpa” e “terra natal” de maneira dividida. Um dos pontos destacados é justamente esse contato direto do jogador com a população civil no jogo. A equipe da IGN divide opiniões sobre se querem essa experiência realista e visceral em um jogo, mas todos concordam que o jogo apresenta situações ambíguas, onde o jogador deve decidir atirar ou não em personagens não uniformizados, ou quando, sob o papel de uma criança, deve ou não lutar contra um soldado assassino (Goldenberg, 2019).

É perceptível que não há por parte do marketing uma tentativa de camuflar a participação de militares, pelo contrário, na mesma entrevista para a IGN, há um espaço para falar sobre os êxitos do *Call of Duty Endowment*, programa para o combate ao desemprego de veteranos do exército endossado pela Activision e Blizzard, que é encabeçado por figurões das forças armadas como Dan Goldenberg e o General James L. Jones. Segundo Goldenberg, esse é o maior programa do ramo no mundo, e há confecção de produtos físicos e digitais como pacotes *in game*⁵ que tem seu lucro revertido para as medidas do programa (Goldenberg, 2019).

A participação ativa de membros do exército que cooperam na construção desses jogos com auxílio na elaboração de roteiros, apresentação de equipamento e pessoal treinado também recebe destaque na matéria escrita por Mike Hume (2019), no *The Washington Post*. Em torno da narrativa do *game*, o autor dá poucos detalhes, sua matéria se debruça em torno da questão artística do jogo, sem explorar criticamente os pontos apresentados, dando grande foco à parte tecnológica e ao papel dos militares, mas sem questionamentos em torno da história da do *game*, construindo um parecer descritivo da produção.

O autor da matéria abre espaço para que os ex-SEALs Steve Sanders e Mitch Hall descrevam como é o treinamento de membros das forças especiais e como seria sua atuação nas situações do *game*, dando espaço para falas dos militares exponham sua visão sobre os ambientes em que atuam. O diretor de design e *gameplay* Jacob Minkoff revela que o trabalho com SEALs os levaram a criação de uma dinâmica mais tensa direcionada para um público mais maduro, que busca demonstrar aos jogadores que o campo de batalha não é apenas um tiroteio inconsequente, mas uma complexa “matemática” desenvolvida pelos militares que buscam evitar confrontos (Hall, 2019).

O ex-SEAL Mitch Hall afirma que a sua função e de seu companheiro como ex-agentes consultores é de tornar o *game* autêntico enquanto os produtores querem fazê-lo autêntico e

⁵ Itens transacionáveis internos do jogo.

divertido (Hume, 2019). Pode-se notar as diretrizes do Departamento de Defesa em apresentar as forças armadas ao público-alvo do jogo é colocado em prática por meio de veteranos que atuam nesse mercado e da própria reportagem de Hume. Ao dar grande destaque à participação dos militares, o *game* serve como plataforma da função do militar, que recebe espaços em entrevistas proporcionadas por seu envolvimento na construção dos jogos que os representam.

A ambientação realista é um dos pontos mais destacados durante o pré-lançamento e, em relação à produção do *game*, há um destaque sobre as características técnicas da produção, como a fotogrametria, captura de imagens de visão noturna e movimento para uma apresentação realista e verossímil de objetos do mundo real por Hume, reforçando o alto empenho da produtora na construção de um ambiente simulado verossímil ao mundo real (Hume, 2019).

Um dos pontos muito destacados ainda durante o pré-lançamento foi de que a narrativa possuiria uma dinâmica sem grandes mocinhos ou vilões, conforme afirmado por Minkoff na entrevista para o *The Washington Post*:

Estamos em um mundo agora onde temos, você sabe, jovens de 18 anos que nunca existiram em um mundo que não tivesse a guerra global ao terror. [...] Eles sabem que não haverá um fim limpo e simples para nenhum conflito. E o que eles nos disseram é: “Queremos personagens e cenários que sejam realistas e relevantes para o mundo em que vivemos.” E esse é um mundo que é moralmente cinza⁶ (Hume, 2019, tradução nossa).

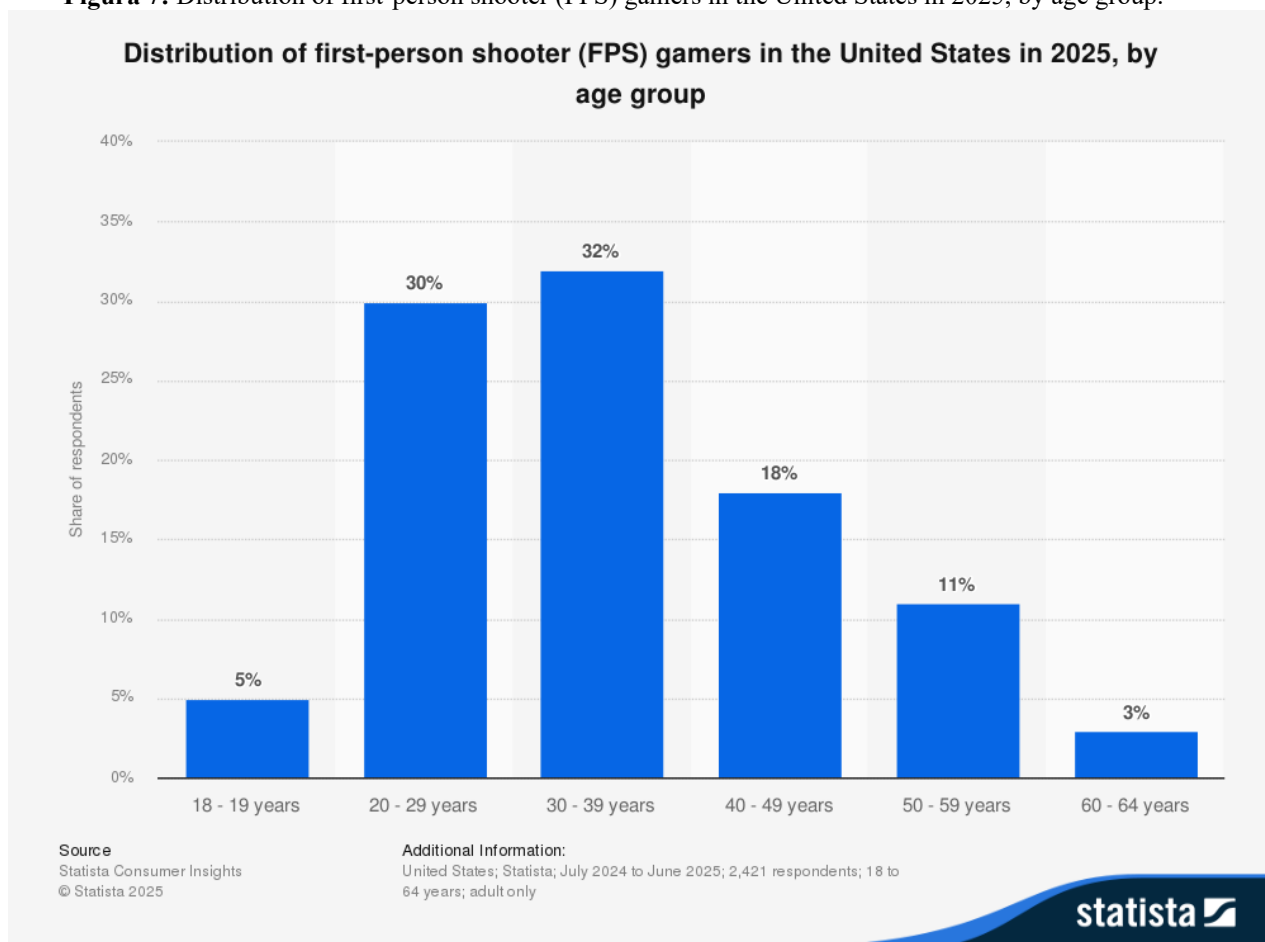
O diretor que afirma que o jogo é direcionado para um público mais maduro, afirmando que a campanha é feita para os jovens em torno dos 18 anos (idade necessária para o alistamento independente nos Estados Unidos) que querem saber sobre a complexidade dos cenários da guerra ao terror, e a matéria constrói em *Call of Duty: Modern Warfare* (2019), através da figura dos SEALs, uma espécie de manual lúdico dos ambientes de combate.

Em recente estudo, a plataforma de análise de dados Statista levantou a faixa etária dos jogadores de jogos de tiro nos Estados Unidos, revelando que o principal grupo etário está entre os 20 e 49 anos de idade. Embora o grupo mais jovem conte apenas com 5% na pesquisa, é o grupo de menor variedade etária de 18 a 19 anos, sendo a menor variação de idade considerada no grupo. A pesquisa também desconsidera jogadores menores de 18 anos, embora esses *games* possam ter uma classificação etária de +17 anos (como é o caso do *Call of Duty: Modern Warfare*), os meios de verificação de idade não costumam ser consistentes, possibilitando o

⁶ Tradução livre: We're in a world right now where we have, you know, 18-year-olds who have never existed in a world that didn't have the global war on terror,” Minkoff says. “They know that there's not going to be a clean, simple end to any conflict. And so what they told us is, ‘We want characters and scenarios that are realistic and relevant to the world that we live in.’ And that is a world that is morally gray.

fácil acesso as mídias por jogadores mais jovens.

Figura 7: Distribution of first-person shooter (FPS) gamers in the United States in 2025, by age group.



Fonte: Clement, 2025.

2.2. Narrativa e elementos históricos

O *trailer* sobre a história demonstra o tema da narrativa, apresentando os personagens principais, um ambiente caótico com atentados terroristas, o uso de armas químicas sobre a população de um país em guerra civil, mas que, segundo o Capitão Price, “não tem nada de civil” (Activision, 2019). Há um foco na narrativa nas áreas de conflito, em meio a explosões, gases tóxicos e escombros pessoas comuns se levantam como vítimas de conflitos que não acontecem em um campo de batalha demarcado.

Embora o foco relatado pelos produtores esteja sobre uma narrativa tensa e calculada, o *trailer* é todo acompanhado de momentos frenéticos de tiroteios e cortes abertos de fotografia, o equipamento também recebe seu espaço um amplo arsenal de armas de fogo, equipamento tático como rapel, dispositivos de visão noturna, explosivos remotos e uma ampla gama de

veículos militares composto por helicópteros, aviões e drones com seus bombardeios e explosões pirotécnicas são apresentadas.

Artisticamente, o *trailer* apresenta um resultado muito satisfatório. Se o objetivo é apresentar uma narrativa realista, o motor gráfico é satisfatório na simulação visual precisa dos elementos gráficos. As imagens apresentadas são muito semelhantes às encontradas no cinema e há um intenso trabalho na gravação com atores reais para os personagens, resultando em diálogos com expressões bem trabalhadas.

Figura 8: Barry Sloane em captura de movimento para Capitão Price.



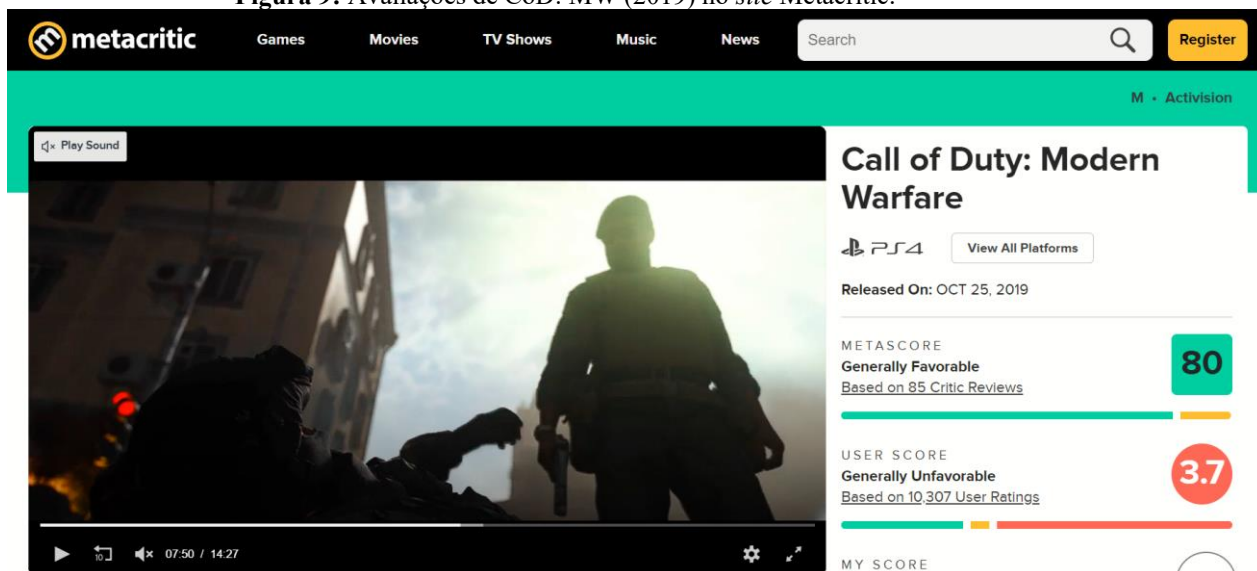
Fonte: XboxViewTv. Call of Duty Modern Warfare - Becoming Captain Price | Official PC/Xbox Game (2019). Acesso em: 25 out. 2019.

A narrativa moralmente cinzenta defendida por Minkoff não foi reconhecida por uma boa parte dos jogadores. Após o lançamento, um grande número de manifestações foi suficiente para manter o jogo com notas próximas dos três pontos em uma escala de zero a dez. Milhares de jogadores russos se posicionaram no *site* de avaliações *Metacritic* por meio avaliações com notas ruins e diversas críticas em relação a representação das forças armadas russas no *game*.

O *site* é um agregador de avaliações que permite aos usuários a exposição de avaliações em formato de nota e comentários a filmes, programas de televisão, músicas e jogos. No *site* pela plataforma do *PlayStation 4* – dispositivo em que o jogo foi mais consumido – o *game*

figura com nota 80 pela avaliação da crítica especializada, mas, por outro lado, a avaliação dos usuários tem nota 3.7 (na escala de 0 a 10), e na versão para computadores a avaliação dos usuários chega abaixo dos 3 pontos.

Figura 9: Avaliações de CoD: MW (2019) no site Metacritic.



Fonte: Metacritic, 2019.

No NBC News, veículo preferido por democratas, a matéria de Matthew Bodner aborda a recepção russa do *game* por meio da manifestação da televisão russa, dando destaque à manifestação do âncora Kirill Kleimenov que aponta o jogo como uma peça de lavagem cerebral para crianças. Bodner afirma que os jogadores russos aparentemente fizeram coro às críticas dos jornais locais, apontando sua frustração no *Metacritic*, o condenando como uma propaganda “russofóbica”. Outro citado é o jornalista russo independente Maxim Ivanov, que defende que a revolta é causada principalmente pela expectativa de uma narrativa de moralidade cinzenta que é defrontada com “uma demonização deliberada” dos russos no “papel de bandidos modernos” no *game* em questão (Bodner, 2019).

O *streamer* Ilya Davydov, criador de conteúdo profissional de *games* na internet e mencionado por Bodner (2019) deu entrevista para o *The Washington Post* em matéria de Alex Horton (2019). O comunicador que se manifestou rompendo com o contrato milionário com a Activision para que exibisse o jogo em seus canais, afirma que o motivo foi o retrato apresentado dos militares russos: “não há moralidade cinzenta no jogo”. Ilya afirma que o exército russo é apresentado como como um exército terrorista, prestando o papel de criminosos de guerra enquanto “Soldados do SAS e agentes da CIA não atiram em mulheres ou crianças, ao contrário dos soldados russos” (Horton, 2019).

Esse aspecto citado por Ilya Davydov é definidor de um dos objetivos da trama apresentada pelo *game*, construir a percepção de que o exército dos Estados Unidos é acertivo em suas ações, e a “matemática” reforçada pelos ex-SEALs Sander e Hall para o *The Washington Post* aparecem como um elemento que constrói a imagem de um exército limpo.

Após os problemas com a opinião pública enfrentados nos pós Vietnã, durante a Primeira Guerra do Golfo, a tecnologia aparece como um elemento que limpa a atuação do exército que passa a ser caracterizado pela precisão. Há uma assepsização do conflito através de representações digitais que se encaixem ao formato de show para a televisão americana do período, construído através da censura que o governo dos Estados Unidos impôs sobre as imagens do conflito por “razões de segurança nacional”. A população foi convencida pelo cenário apresentado pela mídia (Arbex Jr, 2000, p. 81-82).

“Asseptizar” a guerra tomou-se uma necessidade para aqueles que a fizeram. Legitimá-la foi a primeira preocupação dos políticos e dos beligerantes. O princípio da justiça e o respeito pelas resoluções da ONU foram a base do discurso dos que apoiaram a guerra (Pereira, 1991, p. 7 *apud* Arbex Jr., 2000, p. 10).

Quase 30 anos depois do bombardeio à Rodovia 80 do Iraque em 1991, *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) mobiliza o nome *Highway of Death* em sua oitava missão da campanha. O cenário muito parecido com a Rodovia da Morte do Iraque levou à mídia especializada e alguns jogadores a associar história do *game* com o evento da Primeira Guerra do Golfo.

Joshua Rivera (2019) em seu review para o *site Kotaku*, afirma que a representação da *Highway of Death* tem uma “conotação muito específica no mundo real, referindo-se a um evento na Guerra do Golfo, onde uma coalizão liderada pelos Estados Unidos lançou bombas no exército iraquiano em retirada”, e que retratar com russos como perpetradores do bombardeio é sim tomar uma posição (Rivera, 2019).

Após as manifestações negativas em relação ao jogo, em 22 de outubro a equipe *Call of Duty Russia* em um tweet anunciou a suspensão da venda de mídias digitais pela PS Store russa. No caso de *Call of Duty: Modern Warfare* (2019), a medida parece não ter causado grandes impactos comerciais no jogo, pois, ao arrecadar mais de seiscentos milhões de dólares, o *game* figura entre os mais rentáveis da geração, segundo a Activision, ao ter, ainda em dezembro de 2019, vendido mais de um bilhão de dólares em todo o mundo.

Um acontecimento semelhante a esse aconteceu em 2009, quando a própria série *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) deixou de entregar a missão *No Russian* nas versões russas do *game*. *No Russian* foi uma das fases do *game* que causou polêmica na época: a missão simula

um atentado perpetrado pelos próprios russos em um aeroporto de seu país, onde o próprio jogador é o agressor e tem a opção de disparar indiscriminadamente em cidadão russos desarmados de um aeroporto.

Quanto ao posicionamento da empresa, Taylor Kurosaki, diretor narrativo do *game* deu entrevista falando sobre as polêmicas em torno da narrativa e outros pontos, mas esse assunto merece um capítulo particular.

2.2.1. Posicionamento do Diretor Narrativo

Após as polêmicas com o lançamento do jogo, Kurosaki deu entrevista ao *site* Gamespot, onde esclareceu alguns pontos relacionados à construção do jogo. Os entrevistadores tiveram uma postura crítica em relação às representações, o que promoveu a discussão de temas trazidos nessa pesquisa, como é o caso das inspirações históricas. Para promover uma discussão contextualizada, a análise da entrevista acontecerá combinada a uma contextualização a partir de pontos específicos do *trailer*.

O diretor narrativo do *game* destaca que o principal objetivo para ele é capturar a empatia do jogador para com os personagens, tanto os que representam aquelas pessoas que se encontram em zonas de conflito enfrentando tal pressão, como dos operadores que atuam nesses lugares (Hussain; Higham, 2019).

Entre as nações representadas, temos personagens jogáveis dos Estados Unidos e britânicos, representando as forças ocidentais envolvidas, e uma outra personagem jogável é do Urziquistão, país fictício que é reconhecido pelo jornalista Alex Horton (2019), para o *The Washington Post*, como uma amálgama de países como Síria, Afeganistão e Chechênia. Todos os países são marcados por conflitos com a Rússia, o que é evidenciado por Horton (2019).

No *trailer*, não ficam claros os países envolvidos, a não ser em uma breve cena em que a embaixada dos Estados Unidos no Urziquistão aparece durante um ataque, promovendo o encontro entre o fictício e o real:

Figura 10 - U.S. EMBASSY - URZQUISTAN



Fonte: Activision. Official Call of Duty®: Modern Warfare® – *Story Trailer*, 2019.

No *trailer*, Farah, uma personagem que parece liderar uma resistência local fala um inglês carregado de um sotaque que indica não ser uma falante de inglês nativa. Ela afirma que os invasores de seu país não se importam com a vida humana, e embora a nacionalidade dos invasores não seja revelada em nenhum momento de maneira direta, um inimigo invasor é apresentado, vestindo um uniforme camuflado sem identificação e armado com uma arma semelhante ao modelo soviético AK-47 e máscara de gás militar soviética PMG:

Figura 11 - Soldado com equipamentos soviéticos.



Fonte: Activision. Official Call of Duty®: Modern Warfare® – *Story Trailer*, 2019.

Kurosaki afirma que a equipe acredita no potencial dos *games* em relação à criação de empatia do público jogador pelos personagens jogáveis, já que o “entretenimento interativo” permite que o jogador “ande nas botas” desses personagens (*apud* Hussain; Higham, 2019).

Destaca-se que, durante toda a história, o jogador interage com a narrativa na perspectiva de militares estadunidenses, ingleses e da líder dos guerrilheiros do Urziquistão. O agente estadunidense Alex Keller é um personagem jogável (pj) que se envolve com a história do Urziquistão ao investigar uma fábrica na Castovia, país fictício que apresenta similaridades com a Ucrânia. Essa indústria funciona como um vetor que une os personagens ocidentais e orientais. Alex, durante uma investigação dessa fábrica, descobre que ela fabricava gás de cloro, um gás tóxico utilizado como arma química pelo exército russo, sob comando de Roman Barkov, general que invadiu o Urziquistão.

Já na pele da jovem (7 anos) Farah Ahmed Karim (pj), testemunha-se a perda da mãe sob escombros da guerra, e do seu pai, ao tentar proteger Farah e seu irmão Adir de um soldado russo sanguinário. Com isso, o jogador participa de uma dinâmica de jogo onde busca sobreviver a um afogamento fruto de tortura, e presencia a destruição e a matança desenfreada no Urziquistão perpetrada pelo exército russo invasor e por seu general Barkov, que usa essas armas químicas na população.

Como retaliação, alguns grupos do Urziquistão se levantam para lutar contra a invasão, a Força de Libertação do Urziquistão (ULF), um movimento liderado por Farah contra a invasão Russa e contra a Al-Qatala, outra organização do Urziquistão liderada por Omar “O Lobo” Sulaman, responsável pelo roubo das armas na Castovia e mais tarde a um atentado promovido por uma de suas células terroristas. O agente britânico Kyle “Gaz” Garrick (pj) é responsável pela investigação dessa célula, que é provada como a Al-Qatala, o que faz Kyle se juntar ao veterano britânico Capitão Price em ações de inteligência contra a Al-Qatala e as forças de Barkov.

Quanto aos personagens russos, há apenas um personagem aliado aos interesses do jogador: Nikolai, um traficante de armas responsável por armar os personagens em uma missão em São Petesburgo, ajudar na captura de um dos antagonistas, Jamal “o Açougueiro”, e sequestrar seu filho pequeno para um interrogatório. Quanto aos outros personagens russos, são todos relacionados as mazelas enfrentadas pela protagonista Farah Karim e do Urziquistão, com apenas quatro exceções, que não possuem nem mesmo nome.

Sob nossa análise, dos três blocos de personagens (Ocidentais, Urziques e russos), a tentativa de integrar os membros russos a essa dinâmica de empatia citada por Kurosaki é ínfima

em relação ao esforço relacionado aos outros membros e, ao mesmo tempo, os atos reprováveis perpetrados por eles em toda a narrativa estão entre os mais relevantes, provocando um efeito contrário ao objetificado pela narrativa de moralidade cinzenta, aspecto defendido por Kurosaki:

Há personagens americanos que, de certa forma, traem a confiança de outros personagens da história. Há personagens do Oriente Médio que recorrem a táticas extremas que você não consideraria lícitas, e também há personagens da mesma região que você considera moralmente mais justos. O mesmo vale para personagens russos⁷ (*apud* Hussain; Higham, 2019, tradução nossa).

O desequilíbrio na tonalidade da representação de diferentes nacionalidades no *game* aponta um problema em relação à moralidade cinzenta: o jogador só age efetivamente sob a perspectiva dos ocidentais e de Farah, que representa o Urziquistão. O diretor balanceia os lados representados destacando americanos que traem a confiança de outros personagens, essa menção não é contextualizada, mas é uma provável menção ao final da narrativa em que o Exército dos Estados Unidos declara as forças de Farah como terroristas pela associação de seu irmão ao grupo Al-Qatala. Mas, na narrativa construída, isso pouco se equipara aos atentados terroristas perpetrados pelos membros da Al-Qatala e russos que cometem os mais chocantes crimes de guerra como os massacres, bombardeios a civis, tortura e uso de armas químicas contra os cidadãos simulados no jogo.

Kurosaki reconhece as capacidades narrativas como uma ferramenta capaz de gerar empatia e transmitir conhecimento sobre os conflitos armados. Segundo o diretor, a narrativa busca destacar áreas em que “a delimitação de onde é seguro ou onde há conflito é confusa”, além de apresentar o “fardo que esses operadores de combate enfrentam” e a situação em que “os civis locais se encontram” (Kurosaki *apud* Hussain; Higham 2019). Esse “fardo” enfrentado na narrativa do jogo parece uma característica dos agentes ocidentais apenas, já que, seguindo a analogia de Sanders para o *The Washington Post*, a “matemática” realizada pelo exército russo e pela Al-Qatala não parece considerar os civis como parte da equação.

Em concordância com a proposta de Massa (2015), o diretor deixa ainda mais evidente nessa entrevista seu posicionamento em relação a como enxerga o potencial dos *games* como um produto com potencial formador. Kurosaki não reconhece a seriedade e *ludicidade* como opostos, ele afirma que aprender sobre as zonas de conflito e atuação dos operadores “mesmo

⁷ No original: “There are American characters who sort of betray the trust of other characters in the story. There are Middle Easterners who kind of resort to extreme tactics that you wouldn't think are sort of above board and, and there's also characters that are from the same sort of region that, that you think are, are more morally just, same thing for Russian characters”.

enquanto estamos envolvidos em uma experiência interativa, [...] continua valioso”⁸ e continua:

Eu diria que a maioria da nossa base de jogadores não tem um histórico semelhante a um personagem como Farah. E então para nós, educar para esclarecer essa base de jogadores sobre pessoas como ela, e novamente há milhões de pessoas colocadas na posição dela, eu acho que é trazer conscientização para algo que está meio que fora do entendimento de muitas pessoas⁹ (Hussain; Higham, 2019, tradução nossa).

O Kurosaki afirma que a criação do Urziquistão, um país fictício, foi pensada pela liberdade de utilizar temas presentes no mundo todo sem assimilar a um evento em particular:

Acho que você provavelmente encontrará muitos exemplos das palavras "rodovia da morte" sendo usadas em muitos casos. A razão pela qual o Urziquistão é um país fictício é porque estamos abordando temas que vemos repetidamente nos últimos 50 anos em países e locais ao redor do mundo. Não estamos assimilando um país específico ou um conflito específico¹⁰ (Hussain; Higham, 2019, tradução nossa).

Sobre a Estrada da Morte, o autor faz menção à oitava fase do *game*, associada por alguns jogadores e imprensa ao bombardeio lançado pelos EUA junto da coalizão sob mandato da ONU sobre militares e civis em retirada durante a Primeira Guerra do Golfo, em fevereiro de 1991. O diretor afirma que há muitos lugares ao redor do mundo com o mesmo nome, não sendo uma associação ao bombardeio da Estrada 80 durante a guerra do golfo e muito menos uma propaganda com objetivo de vilanizar qualquer lado, insistindo que a narrativa tem tons de cinza em relação a representação.

Dada sua influência midiática, destaca-se a responsabilidade ética inerente às representações criadas por *Call of Duty: Modern Warfare* (2019), assim como ocorre no cinema, na literatura e na música, que historicamente são utilizadas como ferramentas ideológicas no reforço de estereótipos.

2.3 Cinema, orientalismo e heranças narrativas

As representações estereotipadas dos personagens não ocidentais de *Call of Duty* não

⁸ Tradução nossa. No original: “And so I think that for people today, if we learn about some of these things, even while we're engaged in an interactive experience, I think that it's still valuable”.

⁹ No original: “I would argue that the majority of our player base does not have a background anywhere similar to a character like Farah. And so for us to educate, to enlighten this player base about people like her, and again there are millions of people put in her position, I think is bringing awareness to something that's sort of outside of the understanding of a lot of people”.

¹⁰ No original: “I think you could probably find many instances of the words 'highway of death' being used in a lot of cases. The reason why Urzikstan is a fictional country is because we are taking themes that we see played over and over again in the last 50 years in countries and locations all around the world. We're not making assimilation of one particular country or one in particular conflict”.

tem origem no *game*, nem mesmo na indústria do entretenimento estadunidense. Edward Wadie Said, em 1978, publica o livro *Orientalismo: O Oriente como invenção do Ocidente*, e nessa obra o autor discute como a representação Oriental que conhecemos não é oriental, mas sim uma obra ocidental. Segundo Said, a construção de identidade de uma sociedade é um processo de disputa, no qual há um emissor do discurso, essa entidade possui um maior poder ideológico, e através desse poder estabelece a sua concepção da identidade do Outro por diversos meios.

O autor baseia sua discussão na relação entre Ocidente e Oriente, Said (2007) afirma que o conceito do Outro (Oriental), é construído através da contraposição de características do Emissor e do Outro de forma binária. De maneira prática, o Ocidente constrói a percepção sobre o Oriental a partir dos contrastes entre as sociedades, baseados em padrões culturais do próprio Ocidente, valorizando suas características em relação as práticas Orientais.

Uma das principais funções do Orientalismo destacada por Said é a da constituição de identidade do Emissor do discurso. A construção da identidade não é pensada apenas para a construção ideológica do Outro, mas também do Emissor. No contraste com o Oriental, o Ocidental afirma e reforça suas características, dessa maneira, o Ocidental não apenas descreve o outro como bárbaro, selvagem e inculto, mas também destaca suas hipotéticas qualidades, se afirmando como civilizado, racional e culto (Said, 2007).

O Orientalismo como prática eficaz no estabelecimento de identidades é uma ferramenta potente para justificar medidas imperialistas. O discurso se consolida a partir do poder exercitado pelo aparato ideológico do emissor, os discursos produzidos pelas instituições acadêmicas baseados no pensamento colonial, são reproduzidos por uma mídia de massas, levando a uma concepção estereotipada do Outro para o grande público, a literatura perpetua padrões estabelecidos em um passado distante. Esses campos se retroalimentam, consolidando a identidade estereotipada de diversos grupos, muitas vezes reduzidos a “oriente”, a tornando consenso nas sociedades ocidentais.

Essas práticas potencializam as relações já desiguais entre o Emissor e o Outro, o espaço pouco plural de construção ideológica de identidades é solo fértil para retratos etnocêntricos que cerceiam a possibilidade de resposta do Outro, e a instrumentalização da representação do outro é constantemente utilizada como justificativa a ações imperialistas como invasões (Said, 2007).

Said (2011), em *Cultura e Imperialismo*, discute como esses conflitos acontecem não só por meios militares, mas se manifestam também através da cultura:

Assim como nenhum de nós está fora ou além da geografia, da mesma forma nenhum

de nós está totalmente ausente da luta pela geografia. Essa luta é complexa e interessante porque não se restringe a soldados e canhões, abrangendo também ideias, formas, imagens e representações (Said, 2011, p. 30).

É importante destacar que as fronteiras do dito Oriente e Ocidente não são geográficas, mas nebulosas e imprecisas. Isso permite a manipulação de seus emissores para serem operadas em contextos, relações e povos diferentes (Said, 2007). Nessa lógica, busca-se compreender como o Orientalismo pode contrapor o bloco ocidental a um oriente representado pela Rússia e pelo Urziquistão em *Call of Duty: Modern Warfare* (2019).

A Rússia figura como o maior país do mundo em extensão territorial, suas terras cobrem parte da Europa do Leste e se estendem até os limites do território asiático à leste. Sua população é diversa, compreendendo Tártaros, Chechenos e outros grupos étnicos que compreendem povos europeus e asiáticos. Como um ator influente na dinâmica global, a Rússia foi amplamente representada no cinema de Hollywood. Discutiremos de que maneira a representação foi condicionada conforme o período e o contexto histórico.

Segundo Luís Carlos Sousa Antunes (2015), no cinema ocidental, podemos observar a representação russa passando por distintos momentos em sua representação. O primeiro período se inicia com a Revolução Russa, em 1917, e com a vitória dos bolcheviques se instaura o medo do comunismo nas classes dirigentes dos países ocidentais. Isso é refletido na indústria de Hollywood, que, em plena ascensão, retrata “esplendor da monarquia dos Romanov, mostrando a sua faceta mais humana em contraste com os seus perseguidores, os bolcheviques” (2015, p. 5).

Said afirma que o Oriente é “antigo e distante” e “não pode ser totalmente exposto, apenas as suas partes mais representativas precisam ser apresentadas” (2007, p. 164). Essa característica é muito presente nesse momento do cinema, que transforma a Rússia em “um espetáculo de incongruências históricas” com uma mistura de povos que buscam instigar a ideia do barbarismo (Antunes, 2015, p. 5).

Em relação ao aparato Orientalista, enquanto Hollywood como uma ferramenta ocidental constrói e distribui a identidade russa, as mídias soviéticas produzidas são censuradas, demonstrando o poder desigual na construção dos discursos. Isso fica mais evidente na década de 1930, pois a crise econômica da Grande Depressão reforça movimentos que buscam alternativas diversas a aquelas apresentadas pelo capitalismo, e o bloco soviético apresenta uma possibilidade no contexto do socialismo, que, segundo Antunes, no final da década de 30 é tão combatido no cinema estadunidense quanto o nazismo (Antunes, 2015).

Um segundo momento compreende o curto período em que a União Soviética e os

Estados Unidos eram aliados contra o nazismo durante a Segunda Guerra Mundial, o cinema estadunidense era uma das ferramentas de propaganda contra as ideologias indesejadas, mas também uma das maneiras de aumentar o moral das tropas. Nesse contexto, a propaganda antissoviética e anticomunista é suspensa, dando lugar à representação dos soviéticos, muito mais marcada pelo sofrimento do povo soviético, causado pela guerra com a finalidade de aproximar as nações e criar empatia com os soldados aliados:

A administração de Roosevelt considera o nazismo alemão muito mais perigoso a curto prazo para a vida dos americanos, impulsionando assim a produção de filmes que aproximassem o povo americano da realidade russa (Robinson *apud* Antunes, 2015, p. 56).

O terceiro período é o mais longo: com o fim da Segunda Guerra Mundial, o grande inimigo dos Estados Unidos passa a ser a URSS, e a Guerra Fria promoveu ainda um ambiente diplomático, ideológico e socialmente mais hostil. A abordagem do cinema estadunidense constrói o soviético como a maior das ameaças, embora não faça isso de maneira direta em alguns casos. Tudo isso fica agravado com o temor silencioso causado pela permanente ameaça nuclear. Isso reflete no cinema e em outras mídias da época (Antunes, 2015).

Antunes divide o período da Guerra Fria em momentos diferentes. Entre 1946 e 1962, aponta a ameaça nuclear como tema que permeia as narrativas, mas o foco central é o medo de uma invasão comunista, muito bem refletido nos filmes com temática de invasão interestelar (2003, p. 260). Embora a potência rival seja designada como “agressiva, militarista e repressiva”, entre as décadas de 1950 e 1960 a sua presença é menos frequente como a grande antagonista, mas aparece como um vítima de conspirações terroristas internacionais que não podem controlar (Antunes, 2015, p.7).

A partir da década de 1970, com a Guerra do Afeganistão até a derrocada do governo socialista, temos a fase mais intensa da representação soviética. Nesse recorte temporal, os personagens soviéticos são construídos de maneira unidimensional, e são malévolos e carrancudos agentes da violência com “ideais militaristas e desumanos” . Essa ameaça ao *American Way of Life* é contraposta a cidadãos que pregam seus ideais democráticos em sua sociedade moderna e cosmopolita que são os Estados Unidos (Antunes, 2015).

Com o fim da Guerra fria, a representação cinematográfica chega em seu último período. Com base em Fedorov, Antunes o distingue em três fórmulas diferentes: O Retrô, que explora antigos crimes soviéticos; o contemporâneo, que apresenta a Rússia como um ambiente propício à corrupção com uma economia sem controle e uma população miserável; e os filmes

de imigração, que representam os russos em busca de uma vida melhor no ocidente (Fedorov *apud* Antunes, 2015, p. 8).

Certos estigmas que alcançam grande projeção por meio dos produtos de mídia e imprensa, se na representação do presente as autoridades russas não têm qualquer domínio sobre o próprio país que abriga desde terroristas, mafiosos e magnatas corruptos do petróleo (Antunes, 2015).

No passado, os famigerados eventos como o Holodomor e os expurgos são a epítome da representação do Oriente socialista, sintetizado pela fome, supressão dos direitos individuais e violência. Se no Orientalismo descrito por Said, um dos papéis da representação do Oriente é a de constituir e reforçar a idealização do Ocidente a partir do contraste, é na ideia de um Oriente ditatorial, miserável e coletivo que o Ocidente reforça sua teórica liberdade, fartura e valorização da vida individual.

Essas representações não ficam restritas ao cinema: os *games* com narrativas elaboradas com temática de guerra embasada em conflitos reais como *Call of Duty* e *Medal of Honor* surgem a partir do cinema, os grandes títulos FPS elaborados atualmente também são mídias construídas em consonância com a lógica das produções de *blockbusters*¹¹ de Hollywood.

A pesquisa de Lucas Dantas (2022), investiga criticamente como os jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) reproduzem e reforçam representações orientalistas, em diálogo com a teoria de Edward Said. Partindo do conceito de orientalismo como construção discursiva que opõe um Ocidente racional, moderno e civilizado a um Oriente irracional, atrasado e violento, o trabalho demonstra que os FPS inserem o jogador nesse imaginário por meio da narrativa, da estética e, sobretudo, das próprias mecânicas de jogo. A figura do árabe aparece recorrentemente como terrorista genérico, insurgente ou inimigo descartável, ao passo que o jogador é posicionado como agente da ordem e da racionalidade ocidental. Essa oposição sustenta a visão do Oriente Médio como cenário de ameaça permanente, legitimando a violência contra esses personagens.

Se a construção de histórias é uma atividade exercitada pela humanidade há milênios, a possibilidade de apresentá-los como imagens captadas em movimento é um fenômeno muito mais recente. Compreender os videogames como um desdobramento do fenômeno da mídia de massas que historicamente objetifica e estereotipa diversos grupos auxilia na discussão das intencionalidades e potencialidades dos *games* como fomentadores de discursos de dominação.

¹¹ O termo de origem da língua inglesa faz menção a produtos de mídia de muito sucesso. Filmes, jogos e livros muito populares.

CAPÍTULO 3

ANÁLISE IDEOLÓGICA E NARRATIVA DE *CALL OF DUTY: MODERN WARFARE* (2019)

3.1. A ideologia neoconservadora e a guerra cultural

A presente análise compreende o *game Call of Duty: Modern Warfare* (2019) como uma das ferramentas de *soft power* do imperialismo estadunidense. O *game* apresenta uma narrativa fictícia, mas que possui inspirações e mobiliza memórias dos conflitos militares das últimas décadas em seus jogadores. O modo que a narrativa é apresentada dialoga com percepções dos jogadores sobre a atuação militar de diferentes países no cenário internacional. *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) é inevitavelmente condicionado pela lógica comercial da indústria do entretenimento dos Estados Unidos, portanto, possui uma carga ideológica proveniente desse contexto de produção.

Esse capítulo aborda como o *game* é pautado principalmente nos princípios norteadores do neoconservadorismo apontador por Justin Vaisse (2010), a maneira como os personagens ocidentais e não-ocidentais, cenários e a própria retórica do *game* segue uma dinâmica que defende a agenda política intervencionista.

O neoconservadorismo é compreendido nessa pesquisa como o fenômeno político que tem se fortalecido no capitalismo estadunidense desde a década de 1970. Marcos Paulo dos Reis Quadros (2014) relata o crescimento da reunião de uma lógica economicamente liberal, mas marcada pela moralidade religiosa do conservadorismo nos costumes (2014).

Esse movimento se nutre a partir do conflito entre os costumes progressistas e cosmopolitas exercitados nos grandes centros com os costumes marcados por uma religiosidade tradicional judaico-cristã principalmente em áreas da “América Profunda”, regiões do interior marcadas pelo conservadorismo (Quadros, 2014, p. 56).

O choque cultural é respondido através da mobilização política de setores que vão defender a diminuição do Estado, uma oposição à lógica assistencialista apontada como tradicionais do Partido Democrata. Para o autor conservador Andrew Sullivan (2010), esse processo se fortalece a partir da década de 1980, com a eleição de Ronald Reagan nos EUA, não apenas com uma resposta com teor “remoralização da América”, mas também de exportação dessa “remoralização” (Sullivan, 2010, p. 164).

O enfraquecimento da União Soviética durante os anos 1980 e sua posterior dissolução no início dos anos 1990 impulsiona a teoria do “fim da história”, concebida por Francis

Fukuyama (1992). A ideia de que a democracia capitalista nos moldes estadunidenses é superior aos outros modelos políticos e econômicos ganha força no ideário americano neoconservador, que passa a defender a exportação desse ideário a outras nações (Quadros, 2014, p. 58).

Embora Quadros (2014) confira bastante destaque aos fundamentos religiosos que fortalecem o movimento neoconservador, a gênese do pensamento tem suas bases principalmente na política. Vaisse (2010) elenca cinco princípios norteadores do pensamento neoconservador que fundamentarão a análise da relação com *Call of Duty: Modern Warfare* (2019).

O primeiro desses princípios apontados por Vaisse (2010) é o “internacionalismo”, baseado nos neoconservadores Robert Kagan e William Kristol, Vaisse aponta que “O perigo não é que a América faça demais: é que faça muito pouco”¹² (2010, p. 5, tradução nossa). O internacionalismo é perspectiva de que os Estados Unidos devem intervir no cenário internacional para promover uma ordem geopolítica que atenda seus interesses.

O segundo princípio é a “primazia estadunidense” no cenário internacional, aspecto que dialoga diretamente com o sentimento chauvinista estadunidense, o excepcionalismo americano compreendido como a sua superioridade em relação ao restante dos povos. Vaisse (2010) descreve que o pensamento neoconservador pode ser sintetizado em uma “ideia simples, mas poderosa: a primazia americana no sistema internacional é um golpe de sorte para o resto do mundo, já que a América não busca conquistar e oprimir, mas sim libertar e democratizar, e oferece bens públicos a todos”¹³ (Vaisse, 2010, p. 6, tradução nossa). Esse mesmo excepcionalismo americano defendido pelos neoconservadores dá luz ao seguinte pilar.

O terceiro princípio é o do “unilateralismo”, esse fundamento é produto direto do chauvinismo estadunidense, esse princípio parte da lógica da superioridade e dos Estados Unidos em garantir a paz ao redor do mundo em detrimento da ONU e outros órgãos ou tratados internacionais como Tribunal Penal Internacional, o Tratado de Proibição Completa de Testes Nucleares, tratados sobre armas biológicas ou minas antipessoais (Vaisse, 2010, p. 7). É, portanto, a defesa do mundo unipolar sob tutela dos Estados Unidos.

O quarto princípio é o “militarismo”, que se refere ao meio pelo qual os princípios anteriores serão afirmados se necessários. É a sobreposição do mundo hobbesiano “no qual a força militar e os atores estatais ainda desempenham um papel avassalador”¹⁴ sobre o mundo

¹² No original: “The danger is not that America would do too much: it is that it would do too little”.

¹³ No original: “American primacy in the international system is a stroke of good fortune for the rest of the world, since America does not seek to conquer and oppress, but rather to liberate and democratise, and offers public goods to all”.

¹⁴ No original: “Where international law, globalisation and non-state actors would make war irrelevant”.

kantiano “onde o direito internacional, a globalização e os atores não estatais tornariam a guerra irrelevante”¹⁵ (Vaisse, 2010, p. 7, tradução nossa). É o intervencionismo aprimorado que não se manifesta apenas no campo da política e da jurisprudência, é a defesa do uso da força bélica para garantia dos interesses estadunidenses.

O quinto e último princípio é o da “democracia”, é a finalidade de todo esse processo, pelo menos a justificativa no discurso conservador. A lógica do intervencionismo é defendida através da suposição de que através da mobilização da comunidade internacional em torno de princípios democráticos seria suficiente para acabar os conflitos, já que (não exclusivamente) no discurso neoconservador, as “guerras, proliferação e terrorismo derivam principalmente de regimes tirânicos”¹⁶ (Vaisse, 2010, p. 8, tradução nossa).

A expansão do *American Way of Life* foi muito fortalecida após os atentados de 11 de setembro de 2001, dado que eles abriram portas para que o ideário religioso se tornasse ainda mais presente no discurso neoconservador, e a ameaça constante de um extremismo islâmico recebe holofotes na cultura de massa americana, proporcionando o fortalecimento da defesa de valores religiosos judaico-cristãos na esfera religiosa. Quadros (2014) afirma que essa ideia da superioridade dos valores americanos é base para defender mesmo que ações militares sejam desempenhadas para estender esses valores na primeira década do século XXI.

Essa percepção levou a um esforço de guerra cultural promovida por esses grupos políticos, percebida nessa pesquisa como praticada também por meio da mídia de massas e atingindo a indústria dos *games*. A produção de *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) é irremediavelmente pautada por interesses de mercado, como apontado por Harrison (2021) e Wretsch (2025), mas também são carregados da doutrina intervencionista do Departamento de Defesa dos Estados Unidos.

Busca-se demonstrar como o jogo apresenta a agenda neoconservadores sobre a atuação externa dos Estados Unidos e quais estratégias narrativas e mecânicas são empregadas para o fortalecimento da necessidade de intervenção do Ocidente no imaginário dos jogadores. Para compreender a lógica do jogo como produto da mídia de massa, haverá uma conjugação da lógica apresentada pelos produtores do *game*, da avaliação acadêmica do *game* e de comentários dos jogadores que avaliaram o *game* no *site* Metacritic, objetivando uma compreensão dos *games* como um fenômeno de comunicação que atinge diferentes públicos.

3.2. Guerra moderna: entre a ficção e a realidade

¹⁵ No original: “Which military force and state actors still play an overwhelming role”.

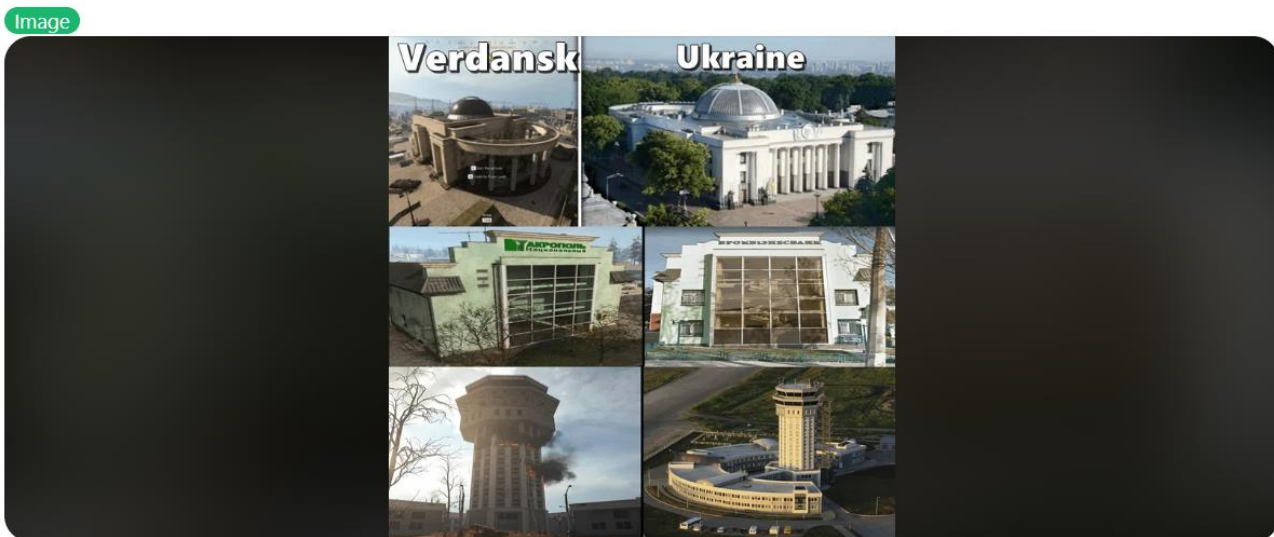
¹⁶ No original: “Wars proliferation and terrorism derive principally from tyrannical regimes”.

Embora os produtores afirmem que o jogo é uma peça de entretenimento fictício, há elementos que indicam localidades e eventos reais, e que são reconhecidos como tais por jogadores em comunidades de redes sociais e nas próprias avaliações no Metacritic.

Como apresentado no capítulo 2, através da análise das entrevistas dos produtores sobre *Call of Duty: Modern Warfare* (2019), há sempre o destaque do diretor narrativo Taylor Kurosaki ao dizer que o jogo é uma peça de entretenimento fictício, mas embasada em eventos do mundo real (Hussain; Higham, 2019). Isso se manifesta no jogo através de elementos que indicam localidades e eventos reais, e que são reconhecidos como tais por jogadores em comunidades de redes sociais e nas próprias avaliações no Metacritic.

No game *Call of Duty: Warzone* (2020), pacote *multiplayer* gratuito do mesmo período do *Modern Warfare* e que compartilha o mesmo universo, existem detalhes que apontam que regiões esses territórios fictícios representam. Geograficamente, a Castovia é um país localizado no Cáucaso próximo da Geórgia e Azerbaijão, mas suas construções parecem remeter a outro país, principalmente a capital Verdansk, que conta com algumas construções que são assimiladas a construções reais da Ucrânia em discussões na rede social *Reddit*:

Figura 12: Comunidade discute representação verossímil de localidades fictícias do jogo.

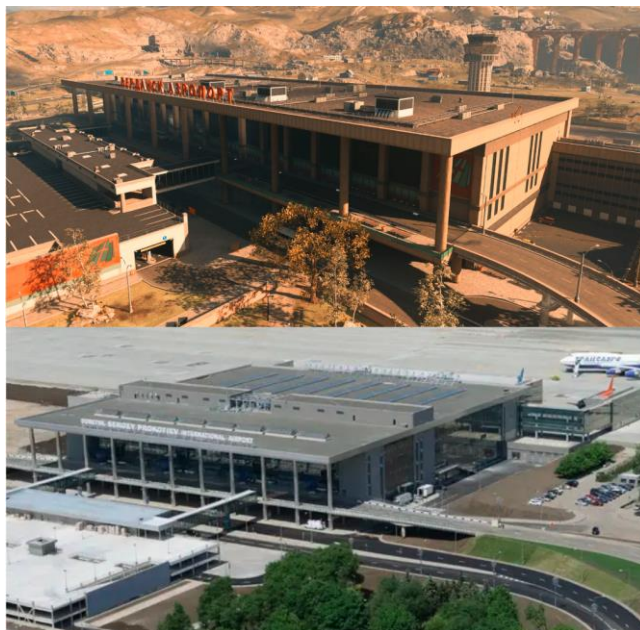


Fonte: *Reddit*, 2021.

A escolha por representar esses lugares podem provocar algumas discussões, pois quando os produtores afirmam o desejo de representar as zonas de conflito, há uma predileção por locais onde o conflito tem ingerência russa. A cidade de Donetsk faz parte da região separatista do Donbas, que se tornou um importante ponto geopolítico ao protagonizar os conflitos separatistas no território ucraniano e aprofundar a crise diplomática russo-ucraniana.

Entre os símbolos da destruição causada pelos combates entre 2014 e 2015 no teatro de guerra entre Rússia e Ucrânia está o Aeroporto Internacional Sergei Prokofiev, finalizado em 2012. Ainda em 2024, o veículo de propaganda estadunidense *Radio Free Europe* noticiou o local como uma “terra de ninguém” em uma matéria que apresenta a narrativa de uma harmonia ucraniana perturbada pela Rússia e seus apoiadores (RFE/RL, 2024). O Aeroporto de Verdansk que aparece no *Call of Duty: Warzone* (2020) é um dos elementos utilizados na construção de uma verossimilhança com a realidade, mesmo que em uma narrativa fictícia, os locais possuem clara inspiração em localidades reais afetadas pela atuação Russa.

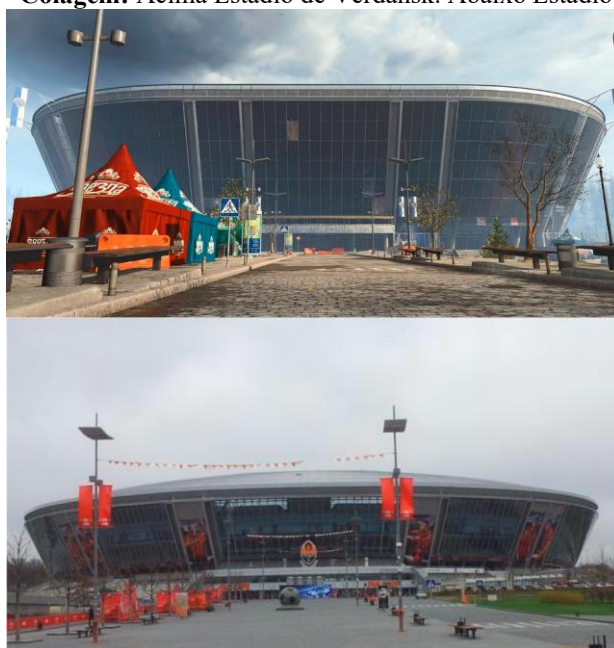
Figura 13 – Colagem: Acima Aeroporto de Verdansk. Abaixo Aeroporto Internacional Sergei Prokofiev de Donetsk



Fonte: (1) Activision, 2019; (2) Macias; Bender, 2015.

Outro símbolo utilizado foi o estádio de futebol de Donetsk, que é uma das grandes obras da cidade que foram atingidos pelo conflito. embora em menor intensidade, o estádio e os jogadores do time local *Shakhtar Donetsk* receberam atenção de *sites* de notícias como um dos resultados da tragédia do conflito, (Reuters, 2014). O estádio possui uma réplica com o nome de Estádio de Verdansk.

Figura 14 – Colagem: Acima Estádio de Verdansk. Abaixo Estádio de Donetsk.



Fonte: (1) Activision, 2019. (2) *Google Maps*, 2012.

Outro caso relatado por jogadores no fórum *Reddit* refere-se ao banco reproduzido no *game*, que se trata do Brokbusiness, um dos empreendimentos do magnata russo-ucraniano Serhiy Vitaliiiovych Kurchenko. Desde 2013, o banco protagonizou um grande escândalo acusado de práticas obscuras em sua administração, empréstimos suspeitos e evasão de taxas, tornando-se alvo de notícias em jornais ucranianos (Дубинский, 2014).

Figura 15 – Colagem: À esquerda Banco em Verdansk. À direita Brokbusiness Bank em Donetsk.



Fonte: (1) Activision, 2019. (2) Google Maps, 2012.

Embora Kurosaki afirme que o jogo não possui o objetivo de representar um país ou evento específico, um dos temas centrais do jogo é a construção de uma narrativa realista, e uma das ferramentas do realismo e imersão dos jogos é a construção de um mundo plausível e convincente para o jogador. A representação de locais baseados em localizações reais é um dos mecanismos que conferem ao mundo simulado o contexto geopolítico russo aos eventos apresentados no jogo. Todas as construções citadas têm um fator em comum: são pontos que geraram repercussão nacional e internacional dentro da imprensa, escândalos relacionados a Rússia dentro do território ucraniano.

Podemos notar a utilização eventos relacionados a interferência militar russa na Ucrânia, por meio das réplicas do estádio de futebol afetado por bombardeios russos no território e o aeroporto destruído pelo combate entre as forças ucranianas e separatistas do Donbass,

fortalecem a ideia de um país potencialmente perigoso para a soberania nacional de seus vizinhos.

Há ainda o estereótipo cinematográfico discutido por Antunes (2015), em relação a uma classe de magnatas fora da lei, oligarcas russos envolvidos com negócios ilegais como evidência da incompetência do Estado russo em reprimir o crime organizado em seu país. Esse estereótipo é materializado na figura de Serhiy Vitaliiovich Kurchenko, dono do banco que possui sua réplica visitável dentro de *Warzone* (2020).

A representação da antiga União Soviética e posteriormente Rússia como uma potência belicosa e intervencionista foi historicamente utilizada como elemento que justifica uma resposta simétrica estadunidense. Seja nos casos das ditaduras implementadas a partir da parceria entre militares dos países sul-americanos, seja em casos de intervenção militar direta como no Afeganistão, Coreia Popular, Cuba e Vietnã, há a ideia de oposição à entrada da influência soviética\russa. Os russos são escolhidos como principais antagonistas, e o processo de associação da identidade russa achatada e simplificada em inimigos unidimensionais é um dos processos presentes em *Warzone* (2020), que contribui para uma percepção negativa dos russos dentro e fora dos *games*.

Essa pesquisa não busca discutir se essa representação está factualmente coerente, o ponto principal dessa análise é de examinar quais discursos são mobilizados pelo jogo, quais os possíveis objetivos e a quem essas representações podem servir. Há muitos comentários que avaliam o jogo positivamente, apontando como argumento que a representação das forças armadas russas está coerente com a realidade, mas ao mesmo tempo há comentários que condenam o jogo por sua representação equivocada do mundo real.

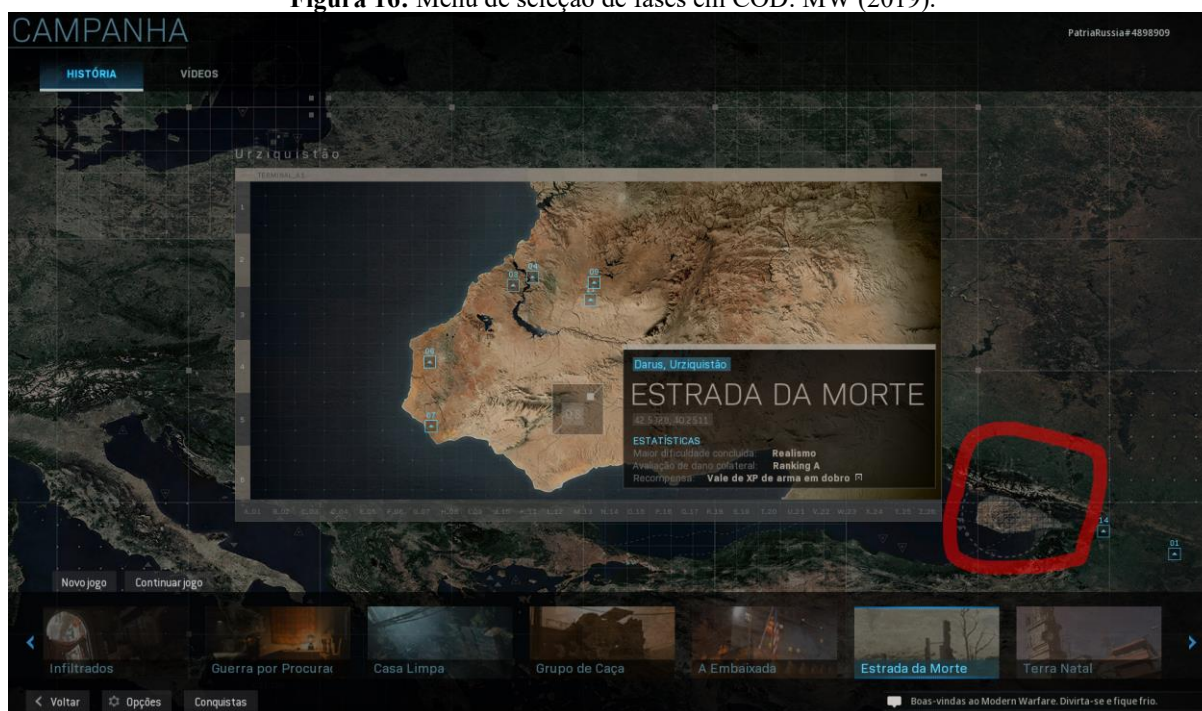
O jogo não representa uma história factual em específico, e o próprio diretor narrativo em entrevista para o GameSpot (2019) afirma terem buscado um caminho que os tornassem imunes a comparações com a realidade, mas que tem inspirações do mundo real (Hussain; Higham, 2019). É importante o exame do posicionamento dos jogadores para que seja possível um aprofundamento em como o jogo promove o diálogo com as memórias de seus jogadores.

Quando o jogo é aberto, podemos encontrar duas maneiras diferentes de jogá-lo, o modo *online*, que consiste em uma jogatina mais competitiva formada por diferentes modos que funcionam como torneios de diferentes naturezas, e o modo campanha, também chamado de modo história. Sob essa opção, quando abrimos o menu de campanha nos deparamos com um mapa que apresenta as zonas onde os conflitos em que o jogador participa durante a história. O mapa interativo é apresentado como um dos recursos que aprimoram a imersão, com a representação da visão aérea possibilitada por satélites, uma das *convenções cinematáticas* como

as citadas por Bullinger e Salvatti (2013).

As fases são designadas em uma faixa de opções, quando selecionada a missão escolhida, o local onde a fase se passa é apresentado no mapa para visualização. O Urziquistão é um país fictício que faz fronteira ao norte com a também fictícia República de Adal, a nordeste com a Rússia e a leste e sudeste com a Geórgia. Seu território é localizado em uma península no Mar Negro, como um prolongamento da região da Abecásia. A porção de Cáucaso onde está o Urziquistão é marcada por um clima árido e montanhoso, seus habitantes falam árabe e é marcado por uma invasão dirigida pelos russos. A narrativa é formada por quatorze fases diferentes, que passam por Rússia, Castovia, Urziquistão, Moldávia, Geórgia e Inglaterra

Figura 16: Menu de seleção de fases em COD: MW (2019).



Fonte: Call of Duty: Modern Warfare (2019) Activision e Infinity Ward (destaque no território do Urziquistão).

3.3. *Call of Duty* entre a narrativa, a imprensa e os jogadores

Para discutir de maneira efetiva, a pesquisa abordará a descrição de algumas fases que são importantes para análise dos discursos presentes na narrativa do jogo. A missão de abertura denota o tom sério da narrativa, e a *cutscene* inicial mostra um vídeo do líder da Al-Qatala, Omar “Lobo” Sulaman, sendo reproduzido dentro da van para os insurgentes que se preparam para uma missão, ajustando suas armas e seus trajes. Nela, Lobo afirma que a guerra travada por eles não é de caráter religioso, mas um conflito que busca a expulsão das forças estrangeiras do território do Urziquistão, enfrentadas “sem compaixão” e “sem lamentar”. A *cutscene*

termina enquanto os membros da Al-Qatala descem da van, e o homem-bomba mostra o detonador para os pedestres do Picadilly Circus para iniciar o atentado da segunda missão.

Figura 17: Al-Qatala no Picadilly Circus em Londres.



Fonte: *Call of Duty: Modern Warfare* (2019), Activision.

De fato, a narrativa do jogo não fomenta o estereótipo do extremismo religioso, mas o estereótipo do terrorismo permanece presente, semelhante aos personagens árabes do cinema de Hollywood que costumam carregar essa marca, processo que intensificou uma visão negativa dos árabes na sociedade ocidental como discutido por Jack Shaheen (2009) e adaptado como documentário dirigido por Sut Jhally, *Reel Bad Arabs: How Hollywood Vilifies a People* (2006).

Entre os comentários positivos, há uma menção ao termo *religion*, que discute essa secularização dos árabes e a escolha da Rússia como o vilão principal da campanha:

Este jogo está recebendo muito ódio imerecido. Sim, os russos tinham que ser os principais vilões. Não poderia ser a China, porque se fosse, a China proibiria a Activision de entrar no mercado chinês, e nenhum outro país realmente se encaixa no papel de vilão. E a principal facção terrorista TEM que ser secular e não islâmica, ou então haveria um clamor público. Portanto, os russos têm que cometer atrocidades que façam essa facção se levantar, em vez de uma religião que incentiva a conquista. Então, mesmo que os vilões sejam insossos, não culpo a Activision. E não é propaganda anti-russa, porque existem bons personagens russos como Nikolai e Makarov. E todos vocês, comunistas, que estão atacando o governo dos EUA por causa deste jogo, por favor, parem de falar. O governo dos EUA não tinha controle sobre o produto que a Activision fazia (ao contrário do governo chinês). O multijogador é divertido, mas o sistema de matchmaking baseado em habilidades é uma besteira¹⁷ (Anônimo, tradução nossa).

¹⁷ No original: “This game is getting a lot of undeserved hate. Yeah, the Russians had to be the main villains. It couldn't be China, because if it was, China would ban Activision from ever tapping into the Chinese market, and no other country really fits the villain role. And the main terrorist faction HAS to be secular and not Islamic, or

O comentário desse jogador é interessante por demonstrar consciência a respeito dos fatores comerciais. As forças terroristas, segundo ele, não poderiam ser representadas sob uma ótica religiosa, já que esse estereótipo poderia causar muita comoção, um fator que poderia impactar as vendas do *game*.

O autor do comentário evoca símbolos que podem ser relacionados com os discursos conservadores, a classificação daqueles que estão “atacando o governo dos EUA por causa deste jogo” como comunistas é comum em bolhas da direita na internet, mesmo que, por muitas vezes, essa crítica seja dirigida de maneira despersonalizada, a crítica aos comunistas metafóricos, sem que exista uma definição concreta do alvo das críticas. Chomsky (2009) relata comportamento semelhante ao escritor Michael Walzer, um dos autores que trabalhou a teoria de guerra justa como justificativa para o intervencionismo estadunidense no Afeganistão, e crítica “muita gente de esquerda” sem os identificar.

O autor também sinaliza sua concepção sobre a liberdade de expressão das produtoras de jogos em criarem seus produtos dentro dos Estados Unidos, em oposição às empresas chinesas, que, na concepção do comentarista, são afetadas pelo governo chinês que atua como uma entidade controladora do discurso.

Essa percepção de uma liberdade irrestrita na produção de bens culturais estadunidenses é bem questionável, toda a produção é feita por pessoas com suas próprias subjetividades, influenciadas por concepções culturais, sociais e históricas que reproduzem sua ideologia nas mídias produzidas. Os interesses privados em torno da mídia também devem ser considerados, como aponta Arbex Jr (2000) ao examinar a cobertura da imprensa estadunidense da Primeira Guerra do Golfo.

A relação de controle da mídia de massas evidencia-se ainda com o aparelhamento das empresas, conforme discutido anteriormente a ocupação de cargos estratégicos na *Activision Blizzard* por agentes políticos do alto escalão do Partido Republicano, assim como a instrumentalização de jogos eletrônicos pelo aparato militar como ferramenta de recrutamento juvenil. Portanto, há uma miríade de interesses que atuam na comunicação e no entretenimento, inclusive o interesse estatal, Jack Valenti, Presidente da Associação Cinematográfica

else there would be a public outcry. Therefore, the Russians have to commit atrocities that cause this faction to rise up, instead of a religion that encourages conquest. So even though the villains are bland, I don't blame Activision. And it's not anti-Russian propaganda, because there are good Russian characters like Nikolai and Makarov. And all you commies attacking U.S gov because of this game, please stop talking. The U.S gov had no control over what product Activision made (Unlike the Chinese Gov). The Multiplayer is fun, but Skill-Based Matchmaking is bullcrap”.

Estadunidense já afirmou abertamente que Hollywood e Washington compartilhavam o mesmo DNA, apontando a ligação entre o Estado americano e as produções cinematográficas do país (*Reel Bad Arabs*, 2006, 14min).

Há, nos Estados Unidos, sessões específicas do Departamento de Defesa (DoD) que apontam o interesse do governo em regular as “políticas e instruções para os militares sobre assistência à produção de ‘longas-metragens, programas de televisão em episódios, documentários e jogos eletrônicos” (Harrisson, 2021, p. 7). Tais regulações são específicas para filmes que busquem a contribuição do DoD na sua produção, mas destacamos a capacidade de censura produzida através dos interesses do capitalismo. George Lucas, em entrevista para o *The Wall Street Journal* (2016), afirmou conhecer diretores soviéticos com maior liberdade que ele na produção de *Star Wars* (1977), “Tudo o que eles precisam fazer é ter cuidado ao criticar o governo. Fora isso, eles podem fazer o que quiserem” (Lucas, 2016). Lucas faz essa afirmação ao comparar a lógica limitante do mercado do cinema como uma censura que impede manifestações artísticas dentro do cinema.

A produção de *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) é produto da relação próxima entre o setor privado, os interesses das forças armadas e uma elite política que trata os *games* como uma extensão do campo de atuação política. Produzido nesse contexto, por uma empresa marcada pela presença de membros de uma cúpula política de tendência conservadora e com a participação de militares interessados na criação de jogos que humanizem as atuações externas das forças armadas participando da produção do *game*, é possível afirmar que não há controle desse conteúdo?

O autor do comentário também manifesta sua percepção sobre a dinâmica comercial internacional, fator que representa os interesses do capital privado nesses produtos na escolha dos vilões da narrativa do jogo. Citando China e Rússia, o autor do comentário leva a discussão justamente em torno dos importantes atores geopolíticos que promovem uma multipolaridade indesejada pela lógica excepcionalista dos Estados Unidos. O comentarista aponta à Rússia representar as forças antagonicas ao bloco ocidental e aos urziques, já que a China é descartada com a justificativa de um possível banimento dos produtos da *Activision* do mercado chinês, fator indesejado já que o país representa a maior parcela do mercado global em número de jogadores e em valor total movimentado, segundo dados de 2024 (Newzoo, 2025).

Essa escolha dos inimigos também pode ser observada no filme *Red Dawn* (1984), no qual apresenta um grupo de adolescentes que formam uma resistência de guerrilha para

sobreviverem a invasão soviética nos Estados Unidos. O filme recebeu um *remake*¹⁸, lançado em 2012, cuja premissa principal continuava a mesma: um grupo de adolescentes formando uma resistência contra um exército invasor, porém, nesse caso, uma invasão chinesa.

Segundo documentos liberados pelos Fuzileiros Navais, o filme foi encaminhado para o escritório do Departamento de Defesa e, em revisão, o escritório pediu a mudança das forças opositoras para que apoiassem a produção do filme. Assim, o filme foi lançado, mas com uma invasão norte-coreana, indicada pela cobertura da mídia do período como uma maneira de tornar o filme mais atraente para o mercado chinês (Secker, 2018).

Esse comentário é um exemplo de como alguns jogadores podem manifestar a consciência da dimensão política e comercial que esses jogos fazem parte, podem perceber a influência do contexto cultural na concepção do jogo e demonstra como estão engendradas variadas camadas de percepção da realidade:

Lembro-me de que quando Medal of Honor Warfighter estava prestes a ser lançado, a maioria da mídia ocidental e dos políticos ficaram indignados porque estavam chamando a Opfor de "Talibã" e forçando uma mudança de nome, o que levou a um boicote severo, porque isso era desrespeitoso com os veteranos etc. Se essa é a sua mentalidade em relação a jogos e filmes feitos apenas para entretenimento, você dificilmente pode culpar os russos por reagirem da mesma forma ao serem retratados em um título tão grande. Mas, acho que o mercado-alvo não é a Rússia e eles esperam que isso gere muito mais interesse do que qualquer potencial perda de vendas por lá¹⁹ (Anônimo, tradução nossa).

Esse outro comentário também aponta o mercado como a principal influência na escolha da russos como inimigos no jogo, apontando que por não serem eles o público-alvo, os ganhos ao redor dessa trama seriam compensatórios às perdas no mercado russo. O jogador traz, ainda, uma percepção histórica dos lançamentos de FPS no mercado estadunidense, ao citar o boicote ao *game Medal of Honor: Warfighter* (2012): por possibilitar aos jogadores o ingresso a equipe do Talibã disponível no modo multijogador, o autor do comentário compara a mobilização russa ao redor do *game* com a problematização feita no passado pelos estadunidenses em torno dessa polêmica. Aqui, o jogador apresenta sua percepção do jogo como *commodity*. Detentora de um mercado pouco expressivo no setor dos *games*, a Rússia não tem sua comunidade de jogadores

¹⁸ Entende-se por *remake* uma nova versão cinematográfica de um filme preexistente, produzida com a intenção explícita de o refazer, distinguindo-se assim de adaptações, releituras ou demais intertextualidades.

¹⁹ No original: "I remember when Medal of Honour Warfighter was about to release, most western media and politicians were outraged because they were calling the Opfor 'Taliban' and force a re-naming and led to severe boycott, because that was disrespectful to the vets etc etc. If that's your mentality towards games and movies that are made for entertainment reasons alone, you can hardly blame the Russians reacting the same way being portrayed in such a big title. But, I guess the target market isn't Russia and they hope it will garner far more interest than any potential sales losses there".

muito valorizada pela empresa.

A fase continua com a tela escurecendo e a legenda indicando que a cena mostrada acontece 24 horas antes do atentado. Helicópteros sobrevoam uma floresta escura, levando os soldados das forças especiais durante a noite para uma intervenção no território de Verdansk, na fictícia república da Castovia. Por entre as folhas da mata, surgem os agentes bem equipados para um combate tático, e o objetivo da missão é de extrair o gás russo em uma fábrica antes que seja levado para o Urziquistão pelas forças de Barkov, general russo responsável pelo depósito e pelo gás. A comandante Kate Laswell destaca para a equipe de Alex (personagem do jogador) que o fogo contra soldados russos é proibido com a finalidade de evitar conflitos diplomáticos.

Há uma recorrente busca em demonstrar durante o jogo a preocupação dos agentes ocidentais em causar o menor impacto possível aos não combatentes, embora isso nem sempre seja possível, coerente com o objetivo de humanizar os soldados e apresentar um exército “limpo”, que em hipótese alguma atinge a população civil.

Essa primeira fase é jogada na pele de Alex Keller, agente especial da CIA que entrega nessa missão uma jogabilidade dividida em dois estilos distintos: primeiramente de modo furtivo, no qual o jogador junto da equipe avança lentamente eliminando alguns antagonistas na mata para chegar em um mirante e verificar se há militares russos na fábrica de gás. Após a constatação da ausência de militares russos, é chamado um bombardeio sobre a fábrica, que marca o início do avanço da equipe estadunidense em território inimigo.

Durante o avanço da missão, há uma mudança no estilo de jogo, o *game* transiciona da jogatina furtiva para o chamado *run and gun*. Podendo ser traduzido como *correr e atirar*, esse estilo de jogo é marcado por uma ação frenética da troca de tiros com as forças que vão se envolvendo na trama, além dos mercenários iniciais, o conflito se desenrola contra soldados *spetsnaz* (forças especiais russas) contratados por Barkov para defender a fábrica.

A missão termina com um saldo negativo para os estadunidenses, se no planejamento os únicos envolvidos seriam os mercenários que protegem a fábrica de gás, na prática as forças militares da Rússia aparecem para reforçar as defesas. Há também o envolvimento da Al-Qatala, grupo do Urziquistão que entra no combate eliminando toda a equipe estadunidense por engano. Alex é o único sobrevivente, por ser percebido como americano. No final, o gás é levado pelas forças da Al-Qatala e um conflito diplomático se estabelece entre os Estados Unidos e Rússia por conta dos danos aos soldados russos.

3.3.1. O atentado no Picadilly Circus

Após o roubo das armas químicas, na primeira fase, a segunda missão é jogada na pele do agente Kyle 'Gaz' Garrick. Gaz faz parte de uma força anti-terrorista responsável por rastrear os movimentos da Al-Qatala em solo britânico. De dentro de um carro com outros agentes, Gaz discute as regras a serem seguidas com o comando da missão.

A tônica que domina toda a missão é das dificuldades enfrentadas pelos agentes ao enfrentar os terroristas. Theodore David Harrison (2021) ao analisar essa missão, discute como os personagens relatam a desvantagem das forças de segurança por limitarem o uso de forças letais seguindo as *rules of engagement* (regras de engajamento), um conjunto de regulamentos que prevê os parâmetros a serem seguidos por forças convencionais em combate (agentes de segurança regulamentados pelo estado).

As regras estabelecidas pelo comando são para evitar o pânico da população, e não criar uma “zona de guerra” é o principal objetivo. Em situação retratada de maneira semelhantes em que os agentes agem em respostas aos antagonistas na cena da ponte no filme *Sicario* (2015), citado como inspiração pelo diretor do *game* em entrevista para a IGN (2019). Em *Call of Duty* (2019) os agentes devem *responder* as ações dos terroristas e não tomar a iniciativa.

A ação acontece no movimentado Picadilly Circus, uma das zonas mais movimentadas de Londres. O jogador se depara com um trânsito congestionado, um clima chuvoso e muitos pedestres, agravando a situação dos agentes que devem zelar pelo bem-estar dos transeuntes. O conflito não é restrito ao campo de batalha, mas a ambientes comuns ocupados por não combatentes, como é comum na série *Modern Warfare*. Toda essa dinâmica é feita para causar desconforto no jogador, que deve agir na busca das ameaças de maneira a não causar danos na população civil. Essa dinâmica dialoga muito bem com a ideia do inimigo infiltrado.

De dentro de uma viatura descaracterizada, o jogador observa uma van que passa ao lado com passageiros identificados como ameaças. O jogador assume o controle na pele de Gaz, descendo do carro com os outros agentes. As regras de combate são claras: apenas engajar se o ataque for iminente, pois qualquer disparo efetuado pelo personagem antes do ataque desencadeia uma punição indicada na tela, a partir de uma frase que explica por que o jogador tem seu progresso retrocedido: "Você quebrou as regras de engajamento. Não atire primeiro" (Activision, 2019), disciplinando o jogador e seguir a dinâmica do jogo através das restrições impostas ao jogador. Danos excessivos em civis também causam o retrocesso da missão, obrigando o jogador a evitar disparos que possam atingir os civis, o que aumenta a imersão no papel de um agente do Estado e nas dificuldades enfrentadas na atuação em áreas como essa.

Figura 18: “Gaz” aguarda a ação dos terroristas.



Fonte: Activision, 2019.

A fase segue uma lógica denominada por Ian Bogost (2007) como “*procedural rhetoric*” (retórica processual): embora o *game* use imagens, palavras em diálogos que servem ao seu propósito, o poder de convencimento dos videogames se manifesta de maneira muito eficiente através das regras estabelecidas para atuação do jogador. O *game* abre espaço para interferência do jogador por meio das “lacunas de simulação”, preenchidas através de “sínteses mentais” produzidas através da interação do jogador com o *game*. Essa lógica é chamada pelo autor de “entimema procedimental” (Bogost, 2007, p. 34).

Embora essa dinâmica pareça dar liberdade ou autonomia ao jogador, as escolhas são limitadas por parâmetros processuais do jogo que o condicionam sob certos padrões, que apontam o que é permitido e o que é restrito através de seu roteiro (Bogost, 2007, p. 43).

Um dos principais desafios do jogador na missão é de neutralizar os terroristas em meio a população civil desesperada que busca abrigo da violência, bem como lidar com o cenário caótico do terrorismo perpetrado pela Al-Qatala. Escapar das explosões causadas por homens bomba e disparos de explosivos em meio à multidão, contra inimigos com armamento mais pesado, que tem como prioridade o combate e o massacre. Em contrapartida, a equipe de segurança formada pelos britânicos que representa o Ocidente que é retratada como ética e humana ao fazer um conflito limpo, os terroristas, sem qualquer traço de humanidade, representam as forças que ameaçam o bem-estar de todos.

Figura 19: Cenário de destruição durante o atentado da Al-Qatala.



Fonte: Activision, 2019.

Em meio ao caos e a destruição causados pelos atentados, a frase do Sgt. Crowley explora as ansiedades das sociedades que sofreram com os traumas do terrorismo: “[...] olha o que fizeram com nossa casa...” (Activision, 2019).

O jogador passa pela experiência planejada e programada pelos produtores, referente a enfrentar o grupo de malfeitores armados enquanto tem sua atuação limitada pelas regras de engajamento no contexto produzido no *game*, que é potencialmente tanto ou mais eficiente no reforço de um discurso mais militarizado e incisivo que uma imagem ou texto poderiam ser.

Ao final da missão, a colocação do diretor narrativo Taylor Kurosaki em entrevista para o GameSpot fica evidenciada:

So you have imperfect intel, how are you expected to go into those areas and conduct yourself perfectly? That's the burden that these combat operators face. And this was a theme that they (the combat operators) thought we could convey and that was a goal for us²⁰ (Kurosaki, 2019).

Capitão Price chega para auxiliar o jogador no resgate de alguns reféns rendidos e presos

²⁰ No original: “Então, se você tem informações imperfeitas, como se espera que você entre nessas áreas e se comporte perfeitamente? Esse é o fardo que esses operadores de combate enfrentam. E esse era um tema que eles (os operadores de combate) achavam que poderíamos transmitir e esse era um objetivo para nós”.

em um prédio, e uma das vítimas está com um colete de bombas presas ao corpo. Ao mesmo tempo, um cronômetro mostra uma contagem regressiva de cinco segundos para a explosão. Price assume o controle e lança o refém pelo parapeito andar abaixo com as bombas, jogando-o para longe dos outros para salvar o restante dos reféns. Ao final da missão, o sargento Kyle “Gaz” Garrick discute as regras de engajamento com Price, o ponto defendido por eles é que elas são na verdade obstáculos para a segurança dos cidadãos ingleses:

KYLE: (Com os dentes cerrados) Não deveria ter acontecido, senhor. Eles nos enviaram pela metade, para que todos pudessem continuar fingindo que não estamos em guerra.

PRICE: É, a mentira da porra do século, isso sim.

KYLE: (Exasperado) Então por que estamos de mãos atadas? Vamos só tirar as luvas sangrentas e lutar... (Suspira e vira-se para encarar Price) Senhor...

PRICE: Continue.

KYLE: Não temos a menor chance com essas regras de engajamento, Capitão. Eles podem nos dizer onde, podem nos dizer quando... não nos digam como. Meus homens estavam rastreando aquela célula há semanas (Activision, 2019).

Ambos chegam à conclusão de que as regras de engajamento apenas servem para manter a "mentira do século" de que eles não estão em guerra. Gaz aponta que tinham informações sobre a célula terrorista, o que possibilita que ele continue trabalhando com Price. O jogo que abre a próxima fase será jogada novamente na pele de Alex, porém agora no Urziquistão.

O diálogo entre Kyle e Price representa justamente o que Ian Buruma (2007) aponta como uma “lembrança nostálgica do estado de guerra pela clareza que apresenta e pela facilidade com que divide as pessoas, ou mesmo o mundo, em amigos e inimigos”, expressa por um dos principais ideólogos do movimento neoconservador dos Estados Unidos, Norman Podhoretz (MacMillan, 2010, p. 193-194).

A retórica do jogo dialoga diretamente com as ansiedades de uma sociedade pós-11 de setembro. Margaret MacMillan afirma que grupos neoconservadores construíram uma narrativa para endossar ações militares mais incisivas, e intervencionistas, na qual "a guerra é moral, do bem contra o mal" e na qual "os Estados Unidos e seus aliados são a parte inocente" que se defende do chamado "Eixo do Mal" (MacMillan, 2010, p. 193). O *slogan* cunhado por David Frum e adotado nos discursos de George W. Bush é flexível o suficiente para incluir ou excluir países conforme os interesses externos dos Estados Unidos.

A narrativa do ataque ao Picadilly, em *Call of Duty*, mobiliza toda a traumática discussão em torno dessa sociedade afetada por seus atentados. Eles são revisitados como forma de entretenimento, reforçando o ideal defendido por esses grupos de maneira muito efetiva através da retórica processual empregada pelo jogo, além de utilizar e reproduzir memórias

coletivas de maneira pouco responsável com as consequências disso.

A atuação de Frances Fargo Townsend como Conselheira de Segurança Interna de George Bush foi marcada pela defesa da manutenção da lógica de um conflito internacional. Em entrevista para Bryan Bender e Daniel Lippman (2021), Townsend afirma que as ameaças internas não eram relevantes a ponto de rivalizar com as ameaças externas, destacando que a política empregada era focada em um inimigo externo (Bender; Lippman, 2021).

O terrorismo é transformado em uma espécie de *trunfo* da “guerra justa”. Noam Chomsky (2009) tem uma posição crítica aos posicionamentos de Michael Walzer, defensor de ideias presentes no imaginário neoconservador sobre a atuação externa dos Estados Unidos em sua guerra ao terror. Chomsky discute como a guerra ao terror e posteriormente a guerra ao narcotráfico tem sido utilizada pelos Estados Unidos como uma justificativa inquestionável, mesmo em casos em que suas ações contrariem convenções multinacionais. O posicionamento desses grupos costuma ser pautado sob uma lógica de “mal menor”, como é o caso do posicionamento conservador de Michael Grant Ignatieff, ex-presidente do Programa de Direitos Humanos de Harvard que defende a necessidade das violações da Convenção de Genebra em relação a casos de crimes de guerra dos Estados Unidos (Chomsky, 2009, p. 66).

Chomsky (2009) defende, também, que a Guerra ao Terror foi transformada em uma ferramenta muito útil ao imperialismo e suas ações externas, fato corroborado por MacMillan:

O governo Bush estava usando o 11 de Setembro para afirmar o direito de os Estados Unidos decidirem a quem atacar, quando quisessem, sem consulta a seus aliados ou organismo internacionais como as Nações Unidas (MacMillan, 2010, p. 2005).

Essa retórica é reproduzida em *Call of Duty: Modern Warfare* (2019), representando os interesses de grupos neoconservadores dos Estados Unidos que exercem sua influência sobre a Activision Blizzard por meio da aparelhagem possibilitada na figura de indivíduos ligados aos partidos republicano e dos democratas, como Frances Townsend, Brian Bulatao.

Embora não exista uma declaração de um representante da indústria dos *games* nos Estados Unidos que aponte o compartilhamento do DNA do Estado com o meio privado de produção dessas mídias, a sentença defendida por Bogost de que a “ideologia é feita material no reino das ideias” (2007, p. 78) é compatível na análise dessa missão. A ideologia de grupos conservadores e neoconservadores sobre como deveriam proceder em operações contra grupos considerados terroristas, é “feita material” no sentido de promover a experiência de atuar em uma realidade em que o mundo corre esse perigo.

Tudo isso, apesar de acontecer no mundo simulado, não se materializa na realidade. Os

ataques terroristas de grupos estrangeiros extremistas batem à porta do Ocidente, os inimigos utilizam táticas de guerras que visam atingir a população civil e o Estado é incompetente, mantendo os cidadãos alheios dos perigos representados pelos agentes da violência. Embora esse contexto ocorra por trás de uma tela, através das ferramentas presentes no *game* como o áudio, imagem, roteiro e as lacunas da interatividade do jogador, essa realidade pode soar material o suficiente a ponto de convencer o jogador.

A agenda neoconservadora se expressa através dessas lacunas de atuação no jogo, que devem ser preenchidas através da interação entre o jogador e o *Call of Duty: Modern Warfare* (2019). O *game* é uma atividade lúdica, portanto, interação com o jogo é potencialmente lúdica e acontece através da operação e análise do jogo, que pode ser exercitada de maneira pouco ou muito crítica pelo jogador. O jogo emerge como um produto cultural, como um tecido embebido na cultura em que foi nutrido, o jogador por sua vez, reúne aspectos sociais, culturais e históricos que serão confrontados pelas ideias apresentadas durante a interação com o jogo esse processo é a *situação lúdica*.

Parte-se do pressuposto por Massa (2015) de que o jogo em si não é lúdico: ele pode ser um facilitador lúdico, mas a *ludicidade* é externa ao jogo, é uma condição humana que se manifesta em qualquer atividade que eleve o estado humano a uma plenitude. A *manifestação lúdica* é a situação que permite ao indivíduo a execução de tarefas que necessitam de esforço considerável (como desenvolver a memória muscular ou memorizar truques para vencer o jogo), mas que, estando em um estado de fluxo, o indivíduo desempenha essa atividade com ânimo semelhante ao mobilizado nas brincadeiras, trazendo prazer ao jogador no esforço delegado pela tarefa (Massa, 2015, p.122).

Para que a ludicidade se manifeste, é imprescindível que a intencionalidade do jogo estabeleça um diálogo com as percepções sociais, culturais e históricas do jogador, de modo a criar uma conexão significativa. Na eventualidade de esse diálogo não se concretizar, a imersão decorrente da *manifestação lúdica* pode ser interrompida, por configurar uma situação excessivamente conflituosa para o indivíduo que a vivência.

Essa percepção possibilita uma reflexão acerca dos diferentes tipos de consumo que permeiam o jogo, destacando-se o contraste entre as perspectivas dos produtores, dos jogadores e dos estudiosos da área. O objetivo é compreender em que pontos a *ludicidade* do jogo é quebrada para os jogadores e o porquê isso ocorre através de suas manifestações em comentários feitos no *site* Metacritic.

3.4. Qual é o conflito representado? Aferição das associações feitas pelos jogadores

Em um levantamento feito a partir da análise dos mais de 10 mil comentários disponíveis na página do jogo no Metacritic, foram coletados 1235 comentários de análises positivas e 2735 comentários de análises negativas. Os comentários foram retirados do *site* Metacritic através de um *script* (comando de programação) utilizado no console do *Google Chrome*. Por meio do *script*, os comentários foram exportados em um documento em formato de texto (.txt) e carregado no *site* Voyant Tools.

Esse *site* é uma ferramenta online gratuita que disponibiliza diversos mecanismos para análise textual que facilitam o exame de termos específicos dentro do documento. O termo escolhido para iniciar a análise do documento foi “propaganda”, que é um dos termos com maior discrepância na sua ocorrência entre as análises positivas e negativas.

Entre os comentários de avaliações positivas, o termo “propaganda” aparece 54 vezes, ocupando a posição de 79º mais ocorrente. Por outro lado, entre os comentários de avaliações negativas, o termo aparece como o 5º mais recorrente, com 650 menções, o que indica a predominância da percepção do jogo como uma peça de propaganda.

Na análise dos comentários positivos, é possível encontrar diferentes contextos para a utilização do termo. O comentário desse usuário é um dos exemplos que discordam que o jogo seja uma propaganda, utilizando como argumento o fato do jogo ser um produto de entretenimento:

Um jogo excelente e um jogo de tiro incrível. Personagens incríveis, narrativa incrível, gráficos fantásticos. Alguns momentos de cair o queixo e cenários espetaculares! Volte aos jogos antigos de MW. Ignore a "política", este é apenas um jogo. Quem o chama de propaganda é um tolo ignorante. É apenas entretenimento e fenomenal²¹ (Anônimo, tradução nossa).

Essa percepção é profundamente questionável, julgando historicamente a indústria do entretenimento esteve ligada a objetivos propagandísticos como aponta Douglas Kellner (2001): música, cinema e *games* foram e continuam sendo ferramentas de *soft-power*, canais por onde a ideologia dominante é tornada pública e massiva para populações do centro e da periferia do capitalismo.

Por meio de uma análise quantitativa é possível perceber que comentários que compreendem o jogo como “entretenimento apenas” ou “apenas um jogo” encontram maior

²¹ No original: “A damn fine game and a bloody good shooter. Great characters, terrific narrative, fantastic graphics. Some truly jaw dropping moments and spectacular set pieces! Turn back to the MW games of old. Ignore the "politics" this is just a game anyone who calls it propaganda is an ignorant fool. Its just entertainment and phenomenal at that”.

projeção entre os comentários positivos. Através da filtragem dos termos *just entertainment* e *just a game* foram encontrados 25 comentários desse teor entre as avaliações positivas.

Entre os comentários positivos, a filtragem de termos encontrou 10 menções à *just a game*, mas dentre elas apenas um dos comentários aponta a percepção do *game* como uma mídia de entretenimento. Nesse comentário o jogador reconhece que o *game* coloca os russos no papel de vilões, mas que isso é apenas reflexo dos interesses econômicos da empresa que produziu o *game*:

Não há mais nada a dizer além de a campanha ter sido boa, mas meio que fez os russos parecerem ruins, mas no fim das contas é só um jogo, então as pessoas deveriam parar de se chatear com isso. E começar a se importar com a Infinity Ward, que só quer o nosso dinheiro de novo²² (Anônimo, tradução nossa).

Embora quantitativamente o número de comentários que tratam do tema seja pouco expressivo, ele evidencia que a menção do *game* como um objeto que não deveria ser analisado politicamente é 56,49 vezes maior entre os comentários positivos segundo o cálculo do OR, contando com cerca de 2% dos comentários positivos que reconhecem o jogo sob essa perspectiva, enquanto, entre os comentários negativos, esse ponto refere-se a 0,04% dos comentários.

Outros reconhecem o *game* como uma propaganda e concordam com a representação dos russos, como apontado anteriormente, a representação superficial e vilificada é utilizada como justificativa para boas notas. Isso parece mais um ato retórico, já que a boa avaliação do *game* provavelmente decorre do seu bom resultado técnico, como os gráficos, a gravação dos sons e a renovação do *game* através de mecânicas. Mas vale a reflexão de que, mesmo sendo um produto de entretenimento pouco comprometido com a representação íntegra dos acontecimentos simulados, fator apontado por Harrisson (2021), Wretsch (2025) e por usuários em seus comentários, o *game* foi politizado como elemento de crítica por grupos opositores do regime russo, como no exemplo seguinte de um autor anônimo do Metacritic: “Um bom jogo que mostra o verdadeiro exército russo matando os povos pacíficos da Síria, Ucrânia e Geórgia. Baixa audiência - bots russos e fãs de Putin²³” (Anônimo, tradução nossa).

A utilização de localizações e conflitos reais também é muito comum, como no

²² No original: “Theres nothing more to talk about other than the campaign was alright but kind of made Russians look bad but in the end of the day its just a game so people should stop getting butt hurt over that. And start caring about Infinity ward just wants our money again”.

²³ No original: “A good game which shows the real Russian army killing the peaceful people of Syria, Ukraine, Georgia. Low audience ratings - Russian bots and Putin fans. listic”.

comentário acima, mas pode se notar que a seleção dos conflitos também é influenciada pelo posicionamento dos próprios jogadores. Para aprofundar a discussão, a ambientação do Urziquistão é relacionada a diversos países, mas a oitava fase do jogo, chamada “Estrada da Morte” foi associada como uma referência direta a *Highway of Death* no Iraque, em que houve um ataque aéreo efetuado coalizão da OTAN a veículos Iraquianos em retirada do Kwait durante a operação Tempestade no Deserto, em 1991, por muitos jogadores.

Discutir-se-á a fotografia de Kenneth Jarecke (1992), que servirá de porta de entrada para compreender esse acontecimento. A fotografia é de Kenneth Jarecke, fotojornalista que fez a cobertura da guerra, fotografando a Estrada da Morte no dia 28 de fevereiro de 1991, ao final da operação Tempestade do Deserto.

Em 26 de fevereiro de 1991, a coalizão da Otan bombardeou uma coluna de veículos da *Highway 80*, de onde um comboio de composto de militares do Iraque se retiravam do Kwait. Em meio aos veículos militares, havia, também, veículos civis, que ficaram presos em meio ao engarrafamento provocado por bombardeios na dianteira e na retaguarda do comboio:

Caminhões de leite, caminhões de bombeiros, limusines e uma escavadeira apareceram nos destroços, ao lado de carros e caminhões blindados e tanques T-55 e T-72. A maioria dos veículos continha variantes de Kalashnikov totalmente carregadas, porém enferrujadas. [...] Itens pessoais, como uma fotografia da festa de aniversário de uma criança e giz de cera quebrado, espalhavam-se pelo chão, ao lado de armas e partes de corpos. A contagem de corpos parece nunca ter sido determinada, embora a BBC tenha estimado "milhares"²⁴ (DeGhett, 2014).

Em meio ao cenário de guerra, corpos das vítimas dos bombardeios permaneceram como testemunhas daquilo que foi chamado na época de “dano colateral”, as mortes acidentais causadas pelos “bombardeios cirúrgicos” da coalizão (BBC, 2003).

Figura 20: Homem incinerado na *Highway of Death*.

²⁴ No original: “Milk vans, fire trucks, limousines, and one bulldozer appeared in the wreckage alongside armored cars and trucks, and T-55 and T-72 tanks. Most vehicles held fully loaded, but rusting, Kalashnikov variants. [...] Personal items, like a photograph of a child’s birthday party and broken crayons, littered the ground beside weapons and body parts. The body count never seems to have been determined, although the BBC puts in in the ‘thousands’”.



Fonte: Kenneth Jarecke, 1992.

O número de vítimas da *Highway of Death* é desconhecido, e a censura produzida pela própria mídia estadunidense da época preferiu o caminho em que esses dados foram pouco explorados. A matéria de Torie Rose DeGhett (2014), no *The Atlantic* explora a censura midiática da foto do soldado iraquiano carbonizado, destacando como veículos americanos como *Time* e *American Press* evitaram publicar a imagem para preservar a narrativa de uma guerra "limpa". O artigo do *The Atlantic* foca no dilema ético dos editores e no impacto da autocensura na percepção pública, revelando como a omissão de imagens chocantes contribuiu para a desumanização do inimigo e a aceitação acrítica do conflito.

Já o *The Washington Post* expõe os mecanismos concretos usados pelo governo dos EUA e pelo Pentágono para moldar a cobertura da *Highway of Death*, desde pressões sobre jornalistas até a divulgação seletiva de dados que justificassem os ataques como alvos legítimos.

As duas reportagens, juntas, mostram as duas faces de uma mesma moeda: a manipulação da guerra na esfera pública. O *The Atlantic* descreve a cumplicidade passiva da mídia, enquanto o *The Washington Post* revela a ação ativa do Estado para controlar o fluxo de informações. Se o primeiro artigo questiona o papel da imprensa na construção da verdade, o segundo desvenda as estratégias de poder que a distorcem. Ambos, porém, convergem em um

ponto crucial: a desconexão entre a realidade sangrenta do campo de batalha e a versão higienizada apresentada ao público, seja por omissão midiática ou por intervenção estatal.

Call of Duty: Modern Warfare (2019) apresenta a fase a partir da fala de Farah, que como nativa do Urziquistão, apresenta o acontecimento sob a ótica de uma vítima do ocorrido. Enquanto Farah descreve o ocorrido, o jogo se apoia na *autoridade documental* nos moldes que Salvati e Bullinger (2013) descrevem, construindo um contexto creditável através da representação de um mapa que leva o jogador até a Rodovia da Morte.

Figura 21: Mapa da Rodovia da Morte no Urziquistão



Fonte: Activision, 2019.

O cenário onde os russos bombardearam as pessoas que tentavam escapar é esteticamente semelhante ao cenário da Rodovia 80 no Iraque, sendo um dos fatores que levaram a associação ao bombardeio da Guerra do Golfo.

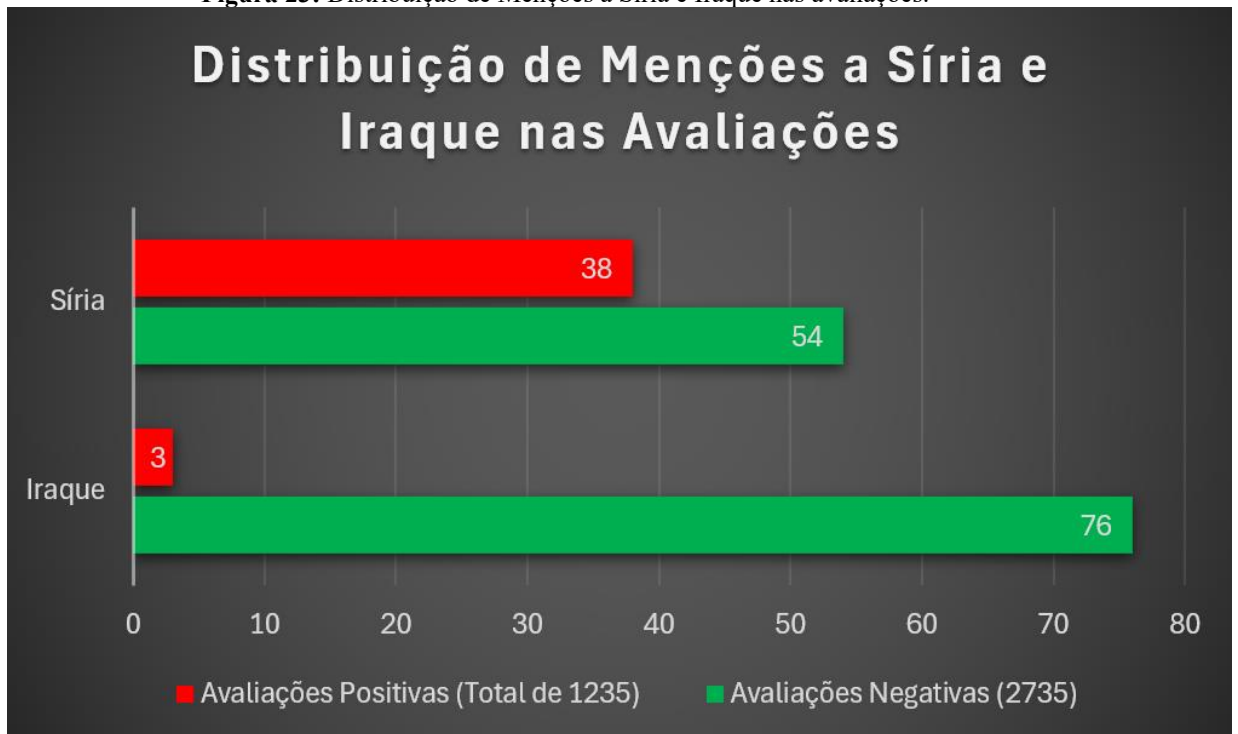
Figura 22: Acima a Rodovia da Morte de *Call of Duty*, abaixo Rodovia da Morte no Iraque.



Fonte: (1) Activision, 2019. (2) Graham, 1991.

Através da análise dos comentários, é possível perceber uma predominância dos comentários que citam o Iraque ao avaliar o jogo, enquanto em todos os comentários positivos os termos Iraq, Iraqi (referentes ao nome do país e seu gentílico) foram mobilizados 3 vezes, em contrapartida, os mesmos termos foram mencionados 76 vezes. O mesmo processo foi executado com os termos Syria, syrian e syrians para captar comentários que mencionassem o contexto do conflito sírio, muito citado entre os jogadores nos comentários. Nesse caso, entre os comentários positivos, esses termos foram citados 38 vezes, e entre os comentários negativos foram 54 menções.

Figura 23: Distribuição de Menções a Síria e Iraque nas avaliações.



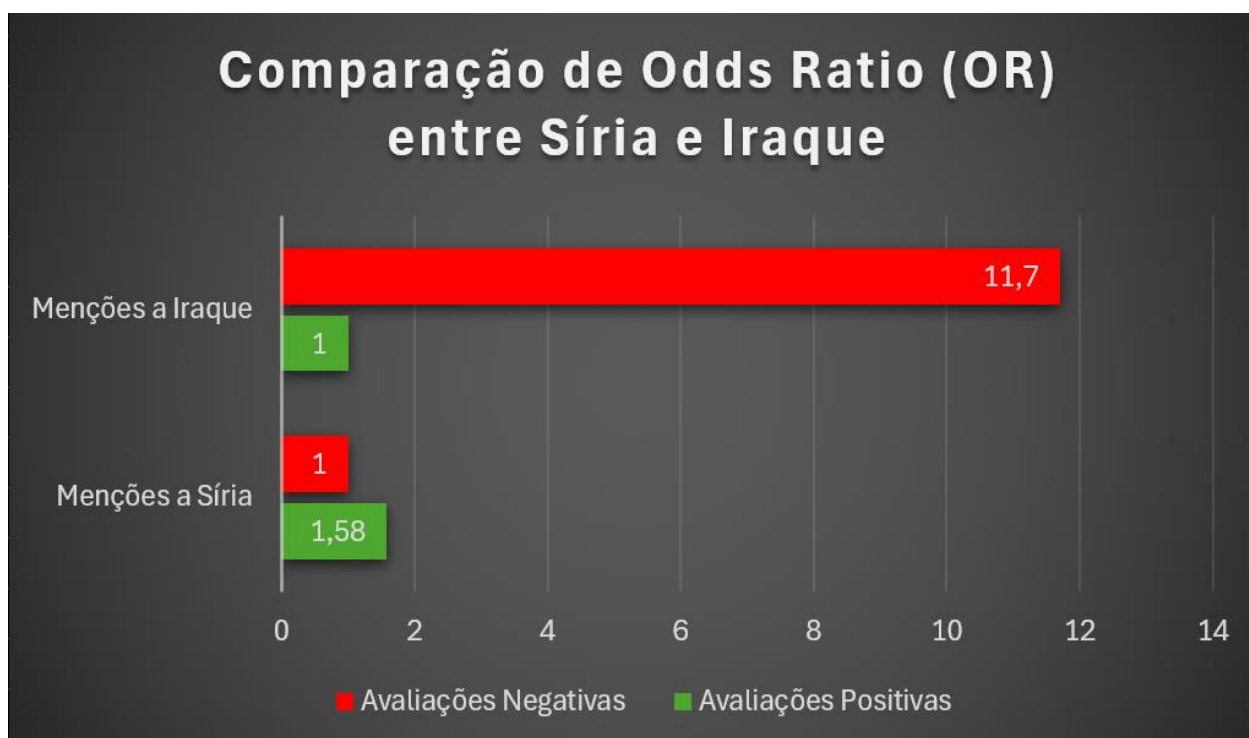
Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

É importante destacar que esse levantamento tem objetivo estatístico, e o número de comentários positivos e negativos avaliados foi diferente, com 1235 avaliações positivas e 2735 negativas. Para encontrar uma razão, uma proporção entre as menções dos comentários e entender como os termos são mobilizados, busca-se um cálculo que torne equivalente o número de menções com os comentários analisados, encontrando uma razão relativa entre eles.

O *Odds Ratio* (OR) é uma medida estatística que quantifica a força da associação entre duas variáveis em um estudo. No contexto desta análise, o OR é utilizado para comparar a probabilidade de um termo ser mencionado em comentários negativos em relação a comentários positivos. Esse valor é obtido calculando a razão entre as *odds* de ocorrência do termo nos dois grupos: comentários negativos e positivos. As *odds* representam a razão entre o número de vezes que o termo é mencionado e o número de vezes que não é mencionado. Portanto, o OR fornece uma interpretação clara e objetiva de como a presença de um termo está associada a diferentes tipos de avaliações, ajudando a entender as percepções e reações dos usuários em relação ao conteúdo analisado.

Por exemplo, ao analisar os termos relacionados ao Iraque, observou-se que ele aparece proporcionalmente e significativamente mais em avaliações negativas do que positivas, enquanto os termos relacionados a Síria são mais presentes em comentários positivos.

Figura 24: Comparação de Odds Ratio (OR) entre Síria e Iraque.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Os comentários que avaliaram o jogo positivamente no *site* Metaritic mobilizaram 1,58 vezes mais termos relacionados a Síria, em comparação às avaliações negativas do jogo, utilizando o envolvimento russo nos conflitos sírios. Em 2015, a Rússia iniciou sua atuação, enviando soldados e equipamentos militares em apoio ao regime sírio de Bashar al-Assad, ex-presidente da Síria, e em oposição a grupos como o Estado Islâmico (EISIS) e a Frente al-Nusra e outros grupos classificados pelo Kremlin como terroristas.

Desde então, foram noticiados bombardeios aéreos a áreas civis populosas como Aleppo e Idlib, *módus operandi* semelhante a atuação dos EUA no Iraque e Afeganistão. Em entrevista ao GameSpot (2019), ao ser questionado sobre as inspirações para os acontecimentos simulados, o diretor narrativo afirmou que “esses são temas que se repetem de novo e de novo com muitos dos mesmos jogadores envolvidos” (Kurosaki *apud* Hussaim; Higham, 2019). Isso se manifesta, também, através dos jogadores, que relacionam a narrativa do jogo aos conflitos que fazem sentido para sua formação social, histórica e cultural, como é o caso dos jogadores que afirmam que o jogo faz menção à atuação externa russa conforme sua percepção:

[...] Finalmente alguém mostrou um breve vislumbre do que está acontecendo na Síria atualmente. Sim, os russos são criminosos de guerra, e o jogo demonstra isso bem. Bombardear civis com aviação e artilharia é o seu estilo típico de trabalho. Não

importa se é Geórgia, Ucrânia, Síria ou Chechênia, eles sempre fazem a mesma coisa²⁵ (Comentário Anônimo, tradução nossa).

Em contraste às predominantes menções a Síria nos comentários que avaliaram o jogo positivamente, os comentários retirados das avaliações negativas relacionam a narrativa do jogo cerca de 11,7 vezes mais ao Iraque. A oitava fase do *game*, *Highway of Death*, é uma das principais responsáveis por essa associação, amplamente relacionada ao contexto da Guerra do Iraque e ao bombardeio a Rodovia 80, também conhecida como Rodovia da morte.

Essa associação é evidente ao contrastar menções à *Highway of Death* em avaliações positivas e negativas. Entre os comentários positivos, há apenas duas menções ao termo, contra 93 menções em avaliações negativas. Em termos relativos, 97,89% das menções ocorreram em críticas ao jogo, enquanto apenas 2,11% apareceram em avaliações positivas. Isso indica que a “Highway of Death” é um elemento quase exclusivamente vinculado a percepções negativas sobre o jogo, o cálculo do *Odds Ratio* indica que a chance de menção à “Highway of Death” é 21,7 vezes maior em avaliações negativas em comparação com as avaliações positivas.

Esse fenômeno pode ser compreendido ao analisar as principais forças que atuam na composição do *game*. Em concordância com Harrison (2021) e Wretsch (2025), o princípio é de que a principal força atuante nas decisões tomadas na construção do jogo é a força do mercado. Como uma empresa do porte da Activision Blizzard, e levando em conta o contexto capitalista no qual está envolvida, os interesses financeiros influenciam mais que qualquer outro.

Ao construir a narrativa do jogo, há um achatamento das identidades apresentadas, visto que ao inspirar a narrativa em acontecimentos da realidade, essas identidades são construídas a partir de uma história fictícia, pois os produtores tentaram se afastar da responsabilidade de tratar a narrativa com responsabilidade histórica. Ao fazer isso, há uma despolitização dos eventos retratados, e a narrativa passa a retratar “pessoas que não existem” em detrimento daqueles envolvidos nos conflitos reais. Esse fenômeno acontece em uma lógica de troca, em que o potencial reflexivo cede espaço a um espetáculo emocionante, feito para engajar o jogador em uma dinâmica cinematográfica da narrativa.

Embora esse potencial reflexivo seja ofuscado, a história apresentada no jogo continua mobilizando alguns jogadores, pois ao explorar a *ludicidade* o jogador tem sua subjetividade confrontada pela simulação do jogo. A sua subjetividade é formada por suas memórias coletivas

²⁵ No original: “At last somebody showed short glimpse of what happening in Syria nowadays. Yes, russians is a warcrimers, and game shows it’s well. Bombing civilians with aviation and artillery - it’s their typical style of work. No matter it’s Georgia, Ukraine, Syria or Chechnya - they all time do the same”.

e perspectivas sobre a realidade, se as representações apresentadas pelo jogo forem coerentes a compreensão do jogador, a imersão é bem-sucedida e a “situação lúdica” acontece (Massa, 2015, p. 127). Ao propiciar uma interação lúdica, o *game* cumpre com seu objetivo, o que pode ocasionar uma percepção positiva e prazerosa ao jogador.

Como há diferentes perfis de jogadores, a narrativa do jogo pode ser irrelevante para a *ludicidade* nos casos em que as mecânicas do jogo sozinhas são suficientes para a diversão. Já em outros casos, a história apresentada pelo *game* é crucial para que a *ludicidade* se manifeste em alguns jogadores.

Quando *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) é jogado por jogadores que focam na narrativa, a simulação deve fazer sentido para seu contexto. Para evitar represálias do mercado, o *game* simplifica as identidades, tornando-as genéricas o suficiente para que não possam ser associadas a povos reais. A partir disso, Harrison discute como o jogo constrói as identidades de suas personagens, destacando, em sua pesquisa, de que maneira isso influencia a narrativa:

Essa simplificação e achatamento em relação às identidades não ocidentais distorce a narrativa de *Call of Duty: Modern Warfare* para representar o conflito moderno de uma forma que enfatiza o domínio do modo ocidental de guerra²⁶ (Harrison, 2021, p. 42, tradução nossa).

Quando esse domínio do modo ocidental de guerra é apresentado a audiências que concordam com essa representação, a *ludicidade* se manifesta e o jogo cumpre seu objetivo. O jogador, para justificar a realidade apresentada na narrativa, busca memórias que justifiquem os eventos retratados.

Já em relação à oitava fase, *Highway of Death*, um dos comentários de avaliação positiva do *game* evidencia essa dinâmica:

A história aproveita os paralelos da invasão soviética do Afeganistão nos anos 80 e os efeitos e efeitos subsequentes no Ocidente. Também se baseia nas ações russas em países como a Chechênia na história mais recente para definir o cenário, e até mesmo nas ações de potências ocidentais desde os anos 90. Para aqueles que afirmam que no incidente da Rodovia da Morte da Primeira Guerra do Golfo, quando os americanos mataram civis, verifiquem suas fontes. Não houve vítimas civis, as únicas pessoas naquela estrada onde o Exército Iraquiano, o mesmo Exército Iraquiano que invadiu o Kuwait, o mesmo exército que estava tecnicamente envolvido em um conflito armado com as forças da coalizão sob um mandato da ONU, era um alvo militar válido, durante uma ação militar legal. Sim, a história pode usar esse incidente como inspiração, porém, isso se assemelha mais aos incidentes da Segunda Guerra Mundial,

²⁶ No original: “Yet this simplification and flattening with respect to non-Western identities skews the narrative of *Call of Duty: Modern Warfare* toward representing modern conflict in a way that emphasizes the dominance of the Western way of warfare”.

onde civis em fuga eram atacados pelo ar pelas forças do Eixo [...]”²⁷ (Anônimo, tradução nossa).

Para embasar a representação russa do jogo, o jogador aponta os conflitos no Afeganistão e na Chechênia como fonte dos paralelos. O comentarista critica a associação da oitava fase do jogo com a Rodovia da Morte real, afirmando que a atuação dos americanos não deixou vítimas civis, apenas os soldados Iraquianos que se retiravam do Kuwait, e por estarem envolvidos no conflito contra a coalizão comandada pelos Estados Unidos. O jogador associa, ainda, o evento principalmente para com incidentes da Segunda Guerra Mundial, afastando a inspiração do evento comumente relacionado nos comentários negativos.

É importante citar que houve baixas civis relatadas por jornalistas que estiveram no local, algo entre 200 e 300 vítimas, número considerado baixo por Carl Conetta, mas não houve confirmação ou levantamento do número de vítimas por fontes oficiais como aponta a reportagem contemporânea do *The Washington Post* de Coll e Branigin (1991). Mas a questão central não é se o relato dos jogadores faz uma análise histórica correta do *game* (o próprio jogo não se propõe a representar algum evento especificamente), mas investigar a origem dessa percepção, e a observação do jogador possui justamente a tônica majoritariamente apresentada sobre o conflito pela mídia ocidental no período, fator chamado no Brasil por Arbex Jr (2000) como Telejornalismo.

Arbex Jr (2000) é um grande crítico da cobertura jornalística dos Estados Unidos, que amenizava o conflito e o retratava como uma “guerra limpa”, sem baixas civis, mas aponta que a censura também foi feita pelo governo, e que a própria população aceitava a narrativa apresentada pela mídia acriticamente:

Milhões de telespectadores acreditam que, praticamente, não houve mortes na Guerra do Golfo, porque viram na TV que se tratou de uma “guerra limpa”, mesmo quando eram advertidos de que as imagens haviam sido censuradas pelo governo dos Estados Unidos, por “razões de segurança nacional” (Arbex Jr, 2000, p. 81).

A reportagem de DeGhett (2014), no *The Atlantic*, discute a representação do conflito.

²⁷ No original: “The story, leverages the parallels of the Soviet invasion of Afghanistan in the 80s and the effects and subsequent effects on the west, it also draws on Russian actions in countries like Chechnya in more recent history to set the stage, and even the actions of Western powers since 90s too. For those claiming the Gulf War 1 Highway of Death incident the Americans killed Civilians, you should check your sources. There were no civilian casualties, the only people on that road where Iraqi Army, the same Iraqi Army that had invaded Kuwait, the same army that was technically involved in an armed conflict with coalition forces under a UN mandate, it was a valid military target, during a legal military action. Yes, the story may leverage this incident as inspiration however, this is more akin to incidents during the Second World War where fleeing civilians would be attacked from the air by Axis forces [...]”.

A respeito do contexto do período, a reportagem defende que “A mídia se encarregou de ‘fazer o que a censura militar não fez’” (DeGhett, 2014), sendo essa uma opinião de Robert Pledge, chefe da agência de fotojornalismo Contact Press Images. Arbex Jr (2000) por outro lado, defende que essa censura não ocorreu apenas pelos meios de comunicação, cita sua entrevista com Peter Arnett, âncora da CNN durante a cobertura da Primeira Guerra do Golfo:

Confrontei-o com o fato de que ele havia sido âncora de uma grande farsa (a cobertura da Guerra do Golfo). Arnett respondeu que a farsa havia sido “imposta por Washington”, e que ele, como profissional, havia feito “o melhor possível, sem tomar partido” (Arbex Jr, 2000, p. 85).

Ao mobilizar as memórias dos conflitos dos últimos anos sem qualquer responsabilidade e de maneira dissimulada, *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) serve como uma ferramenta que atua a favor da perpetuação do chauvinismo ocidental, ao trazer a ideia de um excepcionalismo fortalecido pela propaganda que se apropria do passado sem qualquer compromisso com a história. O jogo apresenta as identidades não-ocidentais de maneira estereotipada e desumanizada para que, através do contraste, a identidade ocidental fosse composta.

Considera-se que o jogador não recebe a narrativa do *game* de maneira acrítica, portanto, não é uma simples recepção passiva, como a própria discordância dos jogadores sobre a narrativa indica. Mas compreende-se, também, que o *game* re-narrativiza a história de forma a reforçar um conjunto de representações que atingem os jogadores por outros meios, como cinema e televisão, e contribuem para a solidificação de um imaginário já construído sobre populações do Oriente Médio e da Rússia por meio de retóricas específicas dos jogos.

Em oposição a esse processo, existem jogadores que solidificam imaginários negativos e outros que cobram essa produção estereotipada. É evidente que nesses casos a narrativa costuma ser compreendida como uma construção baseada na atuação militar estadunidense no Oriente Médio:

Este jogo não passa de propaganda russofóbica. Eu poderia entender quando os americanos retratassem os soviéticos como algo ruim, por razões ideológicas, é claro, mas isso é completamente diferente. Este jogo retrata o exército russo moderno e o povo russo como bárbaros de sangue frio que gostam de matar de todas as formas possíveis. E é engraçado ver tal representação de russos feita por uma corporação americana. Será que eles se esqueceram de que, desde os anos 90, eles vêm invadindo países do Oriente Médio o tempo todo? Será que eles se esqueceram de que a Rodovia da Morte retratada no jogo foi um incidente real, todo armado pelo exército

americano? Que hipocrisia!²⁸ (Comentário anônimo, tradução nossa).

A partir das evidências colhidas, é possível afirmar que *Call of Duty* funciona através do chamado viés de confirmação, e isso se manifesta de maneiras diversas: as crenças pré-existentes dos jogadores em relação aos não-ocidentais influenciam na maneira de interpretar o jogo, reforçando as percepções construídas através de outras mídias. Aqueles que possuem uma percepção negativa *a priori* veem a representação russa como coerente, mantendo assim a imersão e não prejudicando o desempenho do jogo como lúdico.

Há também o reforço da vilificação dos não-ocidentais, visto que todos os estereótipos sobre os russos no cinema discutidos por Antunes (2015) são reafirmados. Há uma padronização dos russos na mídia repetida pelo *game*: o russo é cruel como os soldados que atuam no Urziquistão. É um país sem controle sobre o que acontece nas próprias fronteiras, e São Petesburgo serve de ponto de reunião para o terrorista “Açougueiro” e sua gangue, reafirmando o crime organizado dentro do país. A Rússia é um país que ameaça a ordem, sendo uma potência expansionista que avança sobre a Kastóvia e o Urziquistão. Nem mesmo as forças armadas russas estão sob controle do país, com Barkov atuando com violência indiscriminada sobre os territórios de influência.

O jogo se aproveita de temas emocionalmente carregados, como os atentados terroristas, eventos traumáticos tanto para o mundo ocidental representado por Londres, quanto para a Rússia. Essa é uma escolha consciente dos produtores, e serve aos propósitos neoconservadores que utilizam essas memórias como uma ferramenta para alarmar a população do seu país. *Call of Duty* não é um produto voltado para o público russo, e por meio de mídias desse teor que os princípios neoconservadores são reforçados no imaginário do público jogador.

Dall’Agnol (2021, p. 477) afirma que o princípio do internacionalismo para os neoconservadores se manifesta na lógica de que os “estadunidenses devem moldar a ordem, ao não o fazer, poderiam ter certeza de que outros iriam moldá-la de modo a não contemplar seus interesses e valores”. Essa é uma das percepções inerentes ao jogo, pois *Call of Duty* (2019) não leva o jogador a perguntar por que a invasão ao Urziquistão acontece, ela é um fato consumado, e o erro do ocidente é não agir.

O grupo com Price, Farah, Alex e Kyle “Gaz” Garrick se encontra com Kate Laswell,

²⁸ Do original: “This game is nothing but russophobic propaganda. I could understand when americans depicted soviet's as something bad, under ideological reasons of course, but this is completely different. This game depicts the modern russian army and russian people as somewhat cold-blood barbarians who enjoy killing in every possible evil way. And it is funny to see such a depiction of russians made by an american corporation, have they forgotten that since 90's they have been invading middle eastern countries all the time? Have they forgotten that the Highway of Death depicted in the game was a real incident all done by the US army? What a hypocrisy!”

chefe de operações da CIA, e a declaração das forças de Farah como terroristas causa um desentendimento entre os personagens, com o grupo defendendo que eles devem continuar operando em conjunto com as forças de Farah:

ALEX: Kate, essas pessoas precisam do nosso apoio.

KATE: Não podemos fazer mais nada.

KYLE: Podemos fazer muita coisa.

ALEX: Tô cansado que me digam quem é amigo e quem não é.

FARAH: Alex, não...

ALEX: Vou voltar para o Urziquistão. Não ficarei com as forças de libertação.

KATE: O que está fazendo é ilegal.

ALEX: Tenho quase certeza de que tudo o que fazemos é ilegal.

KYLE: Apenas a parte boa (Activision, 2019).

O diálogo constrói todo o drama da cena e o enredo por meio do sacrifício e altruísmo de Alex. O excepcionalismo americano representado no personagem constrói a primazia dos Estados Unidos como uma nação indispensável ao cenário internacional do jogo.

A necessidade de ações mais concretas, discurso que vem crescendo durante a narrativa é manifestada por Kyle, que, desde o atentado Picadilly, defende a ideia de que mais pode ser feito. O militarismo representado por Kyle “Gaz” aparece como discurso direto defendido pelo personagem, mas também se manifesta na ameaça ao estilo de vida ocidental (democracia americana). Esse é um dos potenciais dos *games* apontado por Carreiro (2016), e esses inimigos representados no *game* “alertam para a insegurança dos EUA e demonstram a necessidade de manutenção de sua máquina militar” (2016, p. 258).

3.5. Moral cinzenta: todos são maus?

A representação da Rússia em *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) constitui um dos pontos mais controversos da narrativa do jogo, especialmente nas missões ambientadas no fictício Urziquistão. Como compreender as escolhas estéticas e narrativas que colocam os militares russos no papel de algozes de civis, promovendo execuções sumárias, uso de armas químicas e perseguições a crianças? Em que medida essas representações dialogam com contextos históricos reais – como o uso de armas químicas na Síria ou a repressão de populações na Chechênia e na Ucrânia – e até que ponto resultam de um processo de construção ficcional voltado a reforçar determinados estereótipos? O impacto da jogabilidade também suscita questões relevantes: qual o sentido de colocar o jogador no controle de uma criança indefesa, submetida à brutalidade de um soldado russo, em contraste com o domínio militar de personagens como Alex ou Price? Esse recurso aumenta a empatia com a vítima ou reforça uma

visão maniqueísta do conflito? Além disso, como interpretar a contradição entre a classificação da Frente de Libertação do Urziquistão como “terrorista” e a insistência narrativa em retratar seus membros como heróis resistentes à tirania russa?

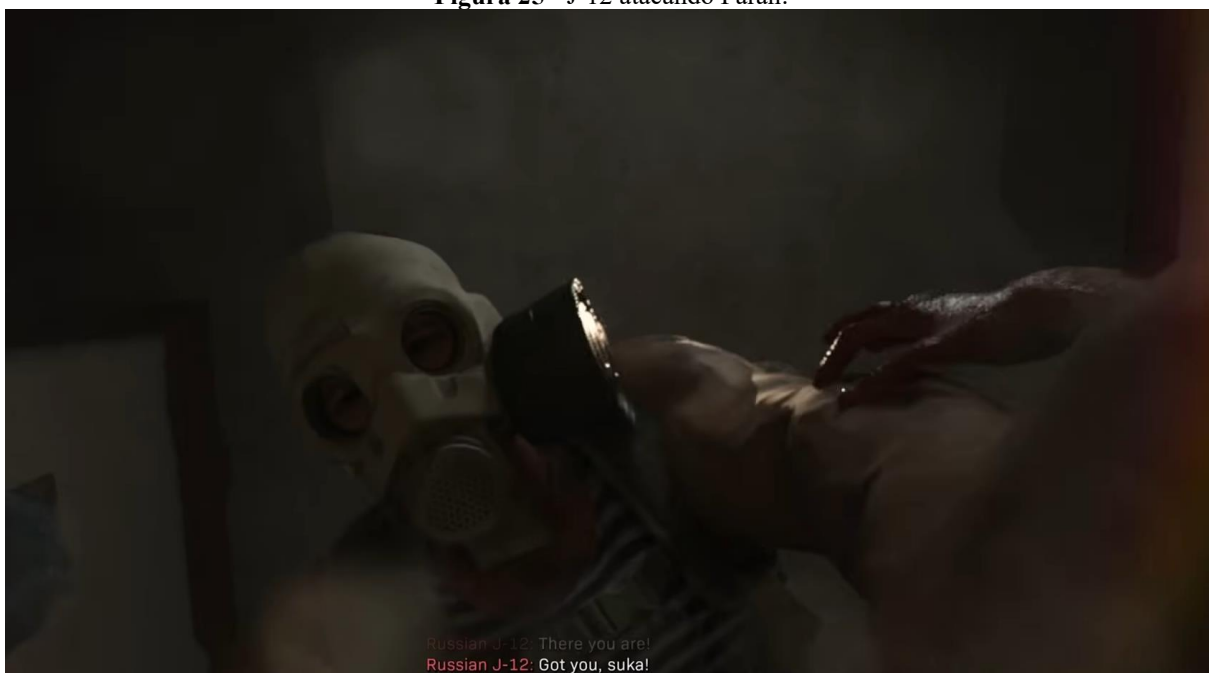
A Rússia aparece durante o jogo principalmente na associação de suas ações militares em outros países, e a aparição dos militares aparece em quatro momentos principais, nas fases do Urziquistão, nas quais são os alvos de civis. Na fase Terra Natal (Hometown), o retrato dos russos demonstra essas características de maneira mais clara; desde a utilização de armas químicas contra a população, militares abertamente atirando em civis desarmados e uma das cenas que mais causou controvérsia: a perseguição de crianças e matança de crianças.

Ao jogar com Farah Karim, de 7 anos, em Hometown, a narrativa apresenta a ruína dos civis durante a guerra. De maneira literal, a personagem principal acorda sob as ruínas de uma construção destruída por bombas russas junto do cadáver de sua mãe que não resistiu. Após ser resgatada, o cenário antes claustrofóbico por conta dos destroços agora o é por conta da repressão russa e do gás de cloro que infecta o ar da cidade.

Quando Farah e seu pai chegam em casa após escapar da chacina nas ruas, os dois são surpreendidos pelo soldado russo J-12. Usando a Telnyashka (peça de roupa listrada clássica vestida pelos marinheiros desde os tempos do império russo), J-12 protagoniza a morte do pai de Farah e a perseguição dela e de seu irmão de 9 anos, Hadir.

A cena jogável coloca o jogador no papel de uma criança de 7 anos que deve atacar o soldado russo armado pelas costas com armas improvisadas como tesouras e chaves de fenda. A cena é claustrofóbica com a personagem se esgueirando por baixo de móveis ou por dutos de ventilação por uma casa em chamas para poder surpreender o soldado. Sempre que avista Farah, J-12 dispara com seu fuzil com a finalidade de matá-la, e o combate termina quando Farah e Hadir conseguem ferir e matar o soldado com a própria arma após vários ferimentos.

Figura 25 - J-12 atacando Farah.



Fonte: Activision, 2019.

A jogabilidade claustrofóbica, que obriga o jogador a se esconder em espaços apertados e usar armas improvisadas reforça a vulnerabilidade da personagem e a brutalidade do conflito. Comentários de jogadores na transmissão da missão na plataforma *Youtube* apontam a tensão e o medo causado pela dinâmica da cena no sentido da dificuldade e ambientação, e alguns também destacam a missão como um dos pontos altos da franquia pela imersão possibilitada.

A fase também desperta críticas por parte dos jogadores no que tange à representação do conflito. Algumas apontam como as ações retratadas foram executadas pelos Estados Unidos, outras apontam que são ações efetuadas pela própria Rússia na Ucrânia.

O restante da missão continua mostrando o impacto do conflito na população, quando os irmãos se dirigem para fora para fugir para as montanhas, e pelo caminho encontram cadáveres da população morta por armas ou pelo gás de cloro que infesta os ar. A visão imperialista dos Estados Unidos se manifesta nos russos de maneira parecida ao que é retratado na representação dos latino-americanos nos jogos de tiro e estratégia: “uma população passiva aos desmandos dos governantes” e a “violência banalizada” (Bello, 2016, p. 185) são o retrato dos soldados russos que executam civis de maneira fria pelas ruas do Urziquistão:

Soldado Russo 1: (Em russo) este ainda está respirando...
Soldado Russo 2: (Em russo) temos ordens para matar os feridos...
Soldado Russo 1: (Em russo) você já esteve em uma missão como esta?
Soldado Russo 2: (Em russo) nunca. Mas o que vamos fazer? Descumprir ordens?
(Activision, 2019).

O encerramento da missão conta com Farah se esgueirando por um campo para pegar uma arma e executar dois dos únicos soldados russos que são nomeados, Luka e Andrei, para escapar, mas no fim ela e seu irmão são capturados por Barkov antes de escapar com os caminhões. Essa fase simula o evento pregresso ao restante do jogo, a invasão russa do Urziquistão. O momento em que essa missão apresenta essa lembrança acontece logo depois de Farah descobrir a traição de seu irmão Hadir, que atuou junto da Al-Qatala no roubo do gás russo, carregando ainda mais a história de drama ao compor o momento de cuidado um pelo outro durante a infância e a quebra dessa confiança construída.

Esse envolvimento é motivo para que as forças ocidentais declarem as forças de Farah terroristas, cortando qualquer apoio ou ação conjunta e os tratando como hostis. Mas a equipe da qual Alex e Kyle fazem parte continua atuando ao redor da figura de Price e Farah, representando o dever com a libertação dos povos oprimidos pela tirania russa.

Essa é o aspecto levantado como crítica por Taylor Kurosaki, em entrevista ao GameSpot (2019), sobre a atuação dos personagens ocidentais, o reconhecimento da Força de Libertação do Urziquistão como terroristas: “Há personagens americanos que de certa forma traem a confiança de outros personagens da história”²⁹ (Hussain; Higham, 2019, tradução nossa).

Pouco impactante frente os ataques da Al-Qatala ao centro Picadilly, ou aos assassinatos cruéis representados de maneira visceral, como é o caso dos vários civis durante a invasão e posteriormente. Também não tão impactante quanto a luta de Farah contra J-12, o soldado brutamontes que invade sua casa, mata seu pai a tiros e protagoniza um dos momentos mais tensos do jogo propiciado por mecânicas únicas.

Enquanto se joga como a pequena Farah de 7 anos, as mecânicas do jogo são alteradas. Absolutamente em todos os outros casos, os personagens controlados pelo jogador são combatentes em plenas capacidades. Alex é um agente da C.I.A., representado como a elite militar dos Estados Unidos, Kyle “Gaz” Garrick é um investigador que também faz parte do Serviço Aéreo Especial (SAS), organização de elite britânica. Mesmo a própria Farah em outros momentos da narrativa é uma combatente rebelde totalmente capacitada para o ambiente hostil da guerra.

A Farah de 7 anos, em contraste com os outros casos, não tem armas, nem equipamentos de combate, nem apoio militar. Mesmo as capacidades físicas do personagem não são o

²⁹ No original: “There are American characters who sort of betray the trust of other characters in the story”.

bastante, fator demonstrado na simulação quando Farah tenta atingir alguns soldados russos com disparos de um revólver, e a mecânica do jogo se altera com a arma chacoalhando na mão da personagem que não consegue mirar e nem recarregar a arma adequadamente. O jogador não experimenta a invasão russa como um soldado preparado, mas como alguém deslocado desse contexto, intensificando a tensão causada pelos personagens invasores. A atuação da Al-Qatala em atacar civis em frente ao jogador na segunda fase (Picadilly) também é uma maneira diferente de apresentar os antagonistas.

O reconhecimento das forças de Farah como terroristas pelo ocidente não é proporcional no impacto narrativo, estético ou mesmo retórico em comparação a toda a atuação visceral do jogo em torno dos atos terroristas da Al-Qatala e das forças de Barkov.

Controlando Farah já adulta, na décima primeira missão, o jogador ainda passa pela gamificação da tortura, pois em cativeiro a personagem é submetida a um interrogatório dirigido por Barkov. O jogador deve fazer escolhas de diálogo que podem resultar na execução de uma das combatentes da Frente de Libertação do Urziquistão, e durante uma simulação de asfixia, há, no *game*, uma mecânica de tentar respirar enquanto Barkov joga água no rosto de Farah tentando afogá-la. O jogador pode escolher não jogar essa simulação, mas é contraintuitivo permitir que a personagem se afogue, portanto, é pouco provável que muitos tenham experienciado esse caminho.

A análise da representação russa em *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) evidencia como o jogo articula uma narrativa que combina estratégias de imersão estética, retóricas próprias dos jogos, com a reprodução de estereótipos políticos. Ao colocar o jogador em situações de vulnerabilidade extrema, como a experiência de controlar uma criança em meio ao terror da invasão, a obra busca intensificar a empatia com as vítimas e reforçar a brutalidade dos antagonistas. Essa construção narrativa, entretanto, não é neutra: ao mesmo tempo em que legitima a resistência liderada por Farah, reforça o papel das forças ocidentais como agentes de salvação, ainda que contraditoriamente reconheça seus desvios e traições. Dessa forma, a representação dos russos assume contornos de propaganda implícita, projetando imagens de tirania que ecoam discursos políticos contemporâneos. O capítulo demonstra, assim, que a ficção lúdica não é apenas entretenimento, mas é, também, a manifestação de discursos que interessam a grupos políticos que defendem a atuação externa sob lógica neoconservadora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As análises realizadas ao longo deste trabalho demonstram que os jogos eletrônicos, longe de serem apenas produtos de entretenimento, configuram-se como espaços privilegiados para a circulação e consolidação de narrativas históricas e ideológicas. A partir da perspectiva da História Pública, constata-se que *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) mobiliza elementos históricos, culturais e midiáticos para construir representações sobre conflitos contemporâneos, especialmente no tocante à caracterização das forças armadas russas. Tais representações, embora apresentadas sob o rótulo de ficção, operam em consonância com discursos ocidentais hegemônicos que reforçam estereótipos e produzem sentidos no imaginário dos jogadores.

No primeiro capítulo, verificou-se que a sociedade digital ampliou o alcance e a relevância dos jogos enquanto mediadores de memórias históricas. Como defende Barros (2022), vivemos uma “revolução digital”, que reconfigura não apenas o acesso à informação, mas também os modos de se relacionar com o passado. Nesse cenário, os videogames se consolidam como mídias interativas que, ao aliarem narrativa, *ludicidade* e tecnologia, se tornam instrumentos de formação cultural, social e política. Essa constatação exige que historiadores e cientistas sociais ampliem seus horizontes de análise, reconhecendo nos *games* não apenas um campo de lazer, mas um espaço de disputa simbólica e de formação de imaginários.

O segundo capítulo evidenciou que a franquia *Call of Duty* não pode ser compreendida fora de seu contexto de produção. A proximidade entre a Activision Blizzard e membros do governo dos Estados Unidos, bem como o interesse de órgãos militares e de inteligência em utilizar os jogos como ferramentas de recrutamento e propaganda (Macleod, 2022; Carreiro, 2016), revelam como os *games* se tornaram parte da lógica do *soft power* estadunidense. Além disso, a apropriação de elementos cinematográficos e a presença de estratégias de marketing direcionadas reforçam o caráter híbrido dessa mídia, na qual mercado, política e ideologia se entrelaçam. Assim, compreender *Call of Duty* demanda ir além da análise estética ou lúdica, atentando-se para seus vínculos com as disputas geopolíticas e culturais da contemporaneidade.

Por sua vez, o terceiro capítulo demonstrou que *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) retoma e atualiza tradições narrativas do cinema de guerra, ao mesmo tempo em que constrói representações marcadas pela lógica orientalista. A utilização de países fictícios, como o Urziquistão, não impede que os elementos narrativos remetam diretamente a cenários como Síria, Afeganistão e Chechênia (Horton, 2019). Da mesma forma, a figura do inimigo russo, encarnada no general Roman Barkov, reproduz estereótipos de brutalidade, autoritarismo e

indiferença à vida humana. Como apontado por Harrison (2021), essa simplificação das identidades não ocidentais reforça a superioridade do “modo ocidental de guerra”, naturalizando a intervenção estrangeira como necessária e legítima. Dessa maneira, o jogo opera como uma peça de propaganda cultural que, mesmo em sua dimensão lúdica, reproduz discursos de poder.

A metodologia empregada, que articulou a análise narrativa e procedural do jogo com a análise qualitativa e quantitativa de 3.970 avaliações de jogadores na plataforma Metacritic (processadas via Voyant Tools), foi fundamental para comprovar essa tese. Não se tratou apenas de identificar as intenções dos produtores ou as estruturas ideológicas incrustadas no código e no roteiro do jogo; tratou-se, crucialmente, de verificar como essas mensagens são recebidas, interpretadas e ressignificadas pelo público. A elevada incidência do termo "propaganda" nas avaliações negativas (5º termo mais recorrente) e a disparidade nas associações históricas, com jogadores positivamente inclinados a ver o jogo associando-o à narrativa oficial ocidental sobre a Síria, e jogadores críticos denunciando a apropriação distorcida de eventos como a "Highway of Death" no Iraque, são a prova de que o jogo não é um vaso comunicante neutro. Ele é um campo de batalha discursivo, onde a *ludicidade* se choca com a memória histórica e a consciência política dos jogadores.

Esta pesquisa evidencia o poder de convencimento e influência que a indústria de entretenimento, alinhada a interesses neoconservadores, exerce na conformação do imaginário coletivo. A presença de figuras como Frances Townsend e Brian Bulatao nos quadros da Activision Blizzard não é uma coincidência, mas sim um sintoma do aparelhamento estratégico da cultura para fins políticos. O jogo, ao "asseptizar" a violência ocidental e, simultaneamente, "vilificar" a russa e a de grupos do Oriente Médio (como a Al-Qatala), constrói uma dicotomia maniqueísta onde a brutalidade russa é inerente e a ocidental, quando ocorre, é um "fardo" ou uma "matemática" necessária, como sugerido pelos consultores militares. O uso de memórias traumáticas reais, o atentado no Piccadilly Circus, a tortura, o bombardeio de civis em fuga, não tem o propósito de gerar reflexão crítica, mas sim de mobilizar afetos primários de medo e ódio, canalizando-os para a validação de um complexo industrial-militar que se apresenta como único escudo contra o "caos" representado por esses "outros" desumanizados.

É neste ponto que a discussão sobre *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) se conecta inescapavelmente ao debate sobre a soberania digital nacional. A soberania digital não pode ser reduzida à posse de infraestrutura de cabos submarinos ou à criação de plataformas locais de comunicação. Ela é, acima de tudo, a capacidade de uma nação e de seu povo de interpretar o mundo a partir de suas próprias lentes, de resistir à colonização de seus imaginários por

narrativas estrangeiras que servem a interesses geopolíticos alheios. Quando um jovem brasileiro, imerso na realidade periférica e nas complexidades sociais da América Latina, internaliza a necessidade da "guerra ao terror" ou a ameaça existencial representada por um general russo sanguinário em um país fictício do Cáucaso, ele está sendo alvo de uma operação de cerco cognitivo. Sua capacidade de compreender as assimetrias de poder globais, as raízes dos conflitos e o papel histórico de seu próprio país é substituída por uma cartilha simplista e maniqueísta fabricada em centros de poder ocidentais.

A desumanização do "outro", seja o russo bárbaro de J-12, o terrorista árabe da Al-Qatala ou o rebelde urzique visto como potencial ameaça, é o primeiro e mais crucial passo para tornar a agressão e a dominação não apenas aceitáveis, mas desejáveis. Se o inimigo é desprovido de humanidade, se suas motivações são irrelevantes e sua cultura é um amálgama de estereótipos, a violência contra ele deixa de ser um ato político questionável para se tornar uma missão de "libertação" ou "pacificação". Esta é a lógica que historicamente justificou o colonialismo, o imperialismo e as intervenções contemporâneas, e é esta mesma lógica que os jogos como *Modern Warfare* (2019) ajudam a perpetuar, transformando-a em um produto lúdico e desejável.

Diante desse cenário, emerge a figura indispensável do historiador público como um mediador crítico fundamental. Em uma era de saturação informacional e de guerras híbridas travadas também no campo da cultura, o historiador não pode mais se contentar com o isolamento acadêmico. Sua *práxis* deve ser exercida nos espaços onde a história é consumida, disputada e deformada: nas telas dos computadores, nos consoles de videogame, nos fóruns de discussão online e nas redes sociais.

O historiador público, munido das ferramentas de sua disciplina — a análise crítica de fontes, a contextualização, a identificação de silêncios e interesses ocultos —, tem o dever de:

1. **Desnaturalizar as narrativas:** Explicar que a "moralidade cinzenta" vendida pelo jogo é, na prática, uma cortina de fumaça para uma visão de mundo profundamente enviesada e hierarquizada.
2. **Contextualizar as representações:** Demonstrar como os estereótipos sobre russos e orientais em *Call of Duty* não são criações originais, mas sim herdeiras de uma longa tradição orientalista no cinema e na política, que serve para justificar o excepcionalismo ocidental.
3. **Promover a educação midiática:** Capacitar os públicos, especialmente os mais jovens, a lerem os videogames não como entretenimento ingênuo, mas como artefatos culturais complexos, carregados de ideologia e passíveis de uma leitura crítica que interroge

suas premissas e efeitos.

4. **Amplificar vozes marginalizadas:** Trazer para o debate as perspectivas dos "outros" que são sistematicamente silenciados ou distorcidos nessas narrativas, confrontando a versão hegemônica com memórias e interpretações alternativas.

Em suma, esta pesquisa sobre *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) é um chamado à ação. Ela demonstra que a batalha pela história e pela memória não se encerra nos arquivos ou nas salas de aula; ela se estende por todos os poros da sociedade digital. Defender a soberania digital nacional é, portanto, defender a capacidade de nossos cidadãos de pensar criticamente sobre as narrativas que consomem, reconhecendo nelas os vetores de poder que visam moldar suas percepções sobre o mundo, sobre os outros e sobre si mesmos. O historiador público, como artesão da memória e analista crítico do presente, é um agente indispensável nessa trincheira, contribuindo para a formação de uma sociedade mais lúcida, autônoma e resistente às investidas do imperialismo cultural. Ignorar o poder formativo dos *games* é entregar de bandeja a subjetividade de nossa população aos interesses de quem enxerga na dominação simbólica o caminho mais eficaz para a dominação real.

Entretanto, cabe destacar algumas limitações desta pesquisa. O foco principal esteve centrado na análise da narrativa e das representações presentes no jogo, o que, embora essencial, não esgota as possibilidades de investigação. Estudos futuros poderiam explorar de maneira mais sistemática a recepção do público, considerando a diversidade de jogadores e as distintas interpretações possíveis. Além disso, comparações com outros títulos da franquia ou mesmo com jogos produzidos em outros contextos geopolíticos poderiam enriquecer a compreensão sobre o alcance e as variações desse discurso orientalista nos videogames.

Por fim, este trabalho reforça a necessidade de que a História Pública se abra cada vez mais ao estudo de mídias contemporâneas, reconhecendo nos jogos eletrônicos um campo estratégico para a análise das formas de construção e circulação da memória. Se, como argumentam Carvalho e Teixeira (2019), a história triunfou acima dos historiadores na cultura digital, cabe a estes se engajarem de modo crítico e ativo na mediação dos discursos que circulam nesse espaço. Ao discutir como *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) articula ideologia, mercado e narrativa, espera-se ter contribuído para esse esforço coletivo de ampliar as fronteiras da pesquisa histórica e de compreender os videogames como parte fundamental da cultura do século XXI.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, L. C. S. Representação da Rússia e dos Russos na Indústria de Videogames Norte-Americana. Dissertação. Lisboa, 2015.
- ARANDA, Felipe. Activision Blizzard: entenda os escândalos no estúdio comprado pela Microsoft. CNN, 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/activision-blizzard-entenda-os-escandalos-no-estudio-comprado-pela-microsoft> . Acesso em 30 de setembro de 2025.
- ARBEX JR, José. telejornalismo - mídia e história no contexto da guerra do golfo. Tese. São Paulo, 2000.
- AUDUREAU, William. **Jean-Luc Mélenchon et Assassin's Creed Unity: deux formes différentes de la mémoire de la Révolution.** Le monde, 2014. Disponível em: https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/11/14/jean-luc-melenchon-et-assassin-s-creed-unity-deux-formes-differentes-de-la-memoire-de-la-revolution_4523940_4408996.html . Acesso em 23 de julho de 2025.
- BARROS, José D'Assunção. História Digital: a historiografia diante dos recursos de demandas de um novo tempo. Vozes, 2022.
- BELLO, R. S. Jogando com Piratas e Ditadores: As representações sobre o Caribe nos videogames. **Revista Eletrônica da ANPHLAC**, v. 2016, p. 176-208, 2016.
- BENDER, Bryan. LIPPMAN, Daniel. They Created Our Post-9/11 World. Here's What They Think They Got Wrong. Politico, 9 de outubro de 2021. Disponível em: <https://www.politico.com/news/magazine/2021/09/10/9-11-attacks-20th-anniversary-reassessing-20-years-of-war-506924> Acesso em 30 de setembro de 2025.
- BODNER, Matthew. **Russian gamers reject latest 'Call of Duty' game for 'Russophobic' content.** NBC News, 2019. Disponível em: <https://www.nbcnews.com/news/world/russian-gamers-reject-latest-call-duty-game-russophobic-content-n1074436>. Acesso em: 27 jul. 2025.
- BOGOST, Ian. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press. 2007.
- BRASIL. Ministério da Defesa. Exército Brasileiro. **Portaria nº 110-EME, de 30 de abril de 2020.** Aprova a Diretriz de Iniciação do Projeto Missão Verde-Oliva e cria equipe para o Estudo de Viabilidade. **Boletim do Exército**, Brasília, n. 21, 2020. Disponível em: http://www.sgex.eb.mil.br/sg8/006_outras_publicacoes/01_diretrizes/04_estado-maior_do_exercito/port_n_110_eme_30abr2020.html . Acesso em 24 de julho de 2025.
- CARREIRO, Marcelo. VIDEOGAMES E AS ESTRATÉGIAS MILITARES: OS FIRST PERSON SHOOTERS (FPS) NA DEFESA NORTE-AMERICANA. **Revista de História Comparada** (UFRJ), v. 10, p. 235-271, 2016.
- CARREIRO, Marcelo. JOGANDO O PASSADO: VIDEOGAMES COMO FONTES HISTÓRICAS. **Revista História e Cultura**, Franca-SP, v.2, n.2, p.157-173, 2013.

CARVALHO, Bruno Leal Pastor de; LUCCHESI, Anita. História Digital: reflexões, experiências e perspectivas. In: MAUAD, Ana Maria; ALMEIDA, Juniele Rabêlo de; SANTHIAGO, Ricardo. História Pública no Brasil: sentidos e itinerários. São Paulo: Letra e Voz, 2016

CARVALHO, Bruno Leal Pastor de; TEIXEIRA, Ana Paula Tavares. **História pública e divulgação de história**. São Paulo, SP: Letra e Voz, 2019.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. A Era da Informação: economia, sociedade e cultura, v.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. In: MORAES, Denis. **Por uma Outra Comunicação. Mídia, mundialização cultural e poder**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

CAUVIN, Thomas. Campo nuevo, prácticas viejas: promesas y desafíos de la historia pública. **HISPANIA NOVA. Primera Revista de Historia Contemporánea on-line en castellano. Segunda Época**, n. 1, p. 7-51, 07 mai 2020.

CHIARAMONTE, Perry. **Tehran blocks sale of video game depicting Iran's 1979 revolution**. Fox News, 2016. Disponível em: <https://www.foxnews.com/tech/tehran-blocks-sale-of-video-game-depicting-irans-1979-revolution> . Acesso em 24 de julho de 2025.

CHOMSKY, Noam. Estados fracassados: o abuso do poder e o ataque à democracia. Tradução Pedro Jorgensen Jr – 2ª edição. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2009.

CLEMENT, Jessica. U.S. shooter gaming audiences 2025, by age group. Statista, 6 de Agosto de 2025. Disponível em: <https://www.statista.com/forecasts/1129298/age-distribution-shooter-video-gamers> . Acesso em: 15 de setembro de 2025.

COLL, Steve. BRANIGIN, William. U.S. SCRAMBLED TO SHAPE VIEW OF 'HIGHWAY OF DEATH'. The Washington Post, 1991. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/archive/politics/1991/03/11/us-scrambled-to-shape-view-of-highway-of-death/05899d9a-f304-441d-8078-59812cdacc5c> Acesso em 30 de setembro de 2025.

CORRÊA, C. H. W. Comunidades virtuais gerando identidades na sociedade em rede. **CIBERLEGENDA** (UFF. ONLINE), Rio de Janeiro/RJ, Brasil, v. 1, p. 1-14, 2004

DALL'AGNOL, Gustavo F. POLÍTICA EXTERNA E NEOCONSERVADORISMO: UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE OS GOVERNOS GEORGE W. BUSH E DE DONALD TRUMP. **Brazilian Journal of International Relations**. ISSN: 2237-7743 | Edição Quadrimestral | volume 10 | edição nº 2 | 2021. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/bjir/article/view/10068> Acesso em 25 de setembro de 2025.

DANTAS, Lucas. “APENAS ATIRE NO ÁRABE”: ORIENTALISMO, ISLAMOFOBIA E IMPERIALISMO NAS NARRATIVAS DE FIRST PERSON SHOOTERS. TCC. João Pessoa – PB, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/26257> Acesso em: 01 de outubro de 2025.

DATABASES, TABLES & CALCULATORS BY SUBJECT. U.S. Bureau of Labor Statistics. Washington, 2023. Disponível em: https://data.bls.gov/timeseries/LNS14000000?years_option=all_years . Acesso em: 22 de jun. 2025.

DEGHETT, Torie Rose. The War Photo No One Would Publish. The Atlantic, 2014. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/international/archive/2014/08/the-war-photo-no-one-would-publish/375762> Acesso em: 30 de setembro de 2025.

DE SOUZA MASSA, Monica. Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito. Aprender-Caderno de filosofia e psicologia da educação, n. 15, 2015. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/download/2460/2029>. Acesso em: 30 set. 2025.

QUADROS, Marcos Paulo dos Reis. NEOCONSERVADORISMO E DIREITA RELIGIOSA NOS ESTADOS UNIDOS: FORMAÇÃO IDEOLÓGICA, “GUERRA CULTURAL” E POLÍTICA EXTERNA. **Espaço Plural** . 2014, XV(31), 43-61. ISSN: 1518-4196. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=445944240004> Acesso em: 1 de Outubro de 2025.

GOLDENBERG, Dan. EMSLIE, Joel. **How Call of Duty: Modern Warfare Will Evolve The Series** - IGN LIVE E3 2019. Entrevistadores: Sydnee Goodman e Jazz Ducky. IGN, 11 de junho de 2019. 7min31s. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2019/06/17/call-of-duty-modern-warfare-is-the-most-divisive-game-of-e3-e3-2019> . Acesso em: 26 de julho de 2025.

GOUVEA, Diogo Pinheiro Alves. Usos do passado nos jogos e as comunidades de jogadores: O caso de *Red Dead Redemption II* (2018) e *Assassin's Creed: Valhalla* (2020). Dissertação. Campo Mourão-PR, 2023.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e. Guaracira Lopes Louro. São Paulo: Editora DP&A, 2001

HAN, Byung-Chul. **No enxame**: perspectivas do digital. Tradução de Lucas Machado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

HARRISSON, Theodore David. Military Video Games as Interactive Spectacles of War: Representations of Modern Conflict in Call of Duty: Modern Warfare (2019). Whashington DC, 20 de abril de 2021. Disponível em: <https://repository.digital.georgetown.edu/handle/10822/1062312> Acesso em: 27 de setembro de 2025.

HORTON, Alex. The new Call of Duty game casts Russians as villains. It sparked an online revolt. **The Washington Post**, 2019. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2019/11/05/new-call-duty-game-cast-russians-villains-it-sparked-an-online-revolt> . Acesso em: 27 jul. 2025.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUME, Mike. Building a world of Modern Warfare. **Washington Post**, 2019. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/graphics/2019/video-games/call-of-duty-modern-warfare-behind-the-scenes>. Acesso em: 26 jul. 2025.

HUSSAIN, Tamoor. HIGHAM, Michael. **Call of Duty dev addresses Highway of Death, waterboarding, and the intent of its story**. GameSpot, 1 nov. 2019. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/call-of-duty-dev-addresses-highway-of-death-waterb/1100-6471037/#comments-block-33472574>. Acesso em: 24 jul. 2025.

IGN. **Call of Duty: Modern Warfare Aims for the Moral Gray Area - E3 2019**. 2019. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2019/06/17/call-of-duty-modern-warfare-is-the-most-divisive-game-of-e3-e3-2019>. Acesso em: 26 jul. 2025.

JENKINS, Henry, *Cultura da Convergência*. São Paulo :Aleph, 2008

JOYSTIQ. **America's Army Gamer Ad**. YouTube, 5 de abril de 2007. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DwZ8GxqwKq4&t=1s>. Acesso em 27 de julho de 2025.

KELLEY, Robert. História Pública, suas origens, natureza e perspectivas. **The Public Historian**, v.1, n.1, p.16-28, 1978. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/3377666>. Acesso em: 06 mai. 2024.

KESSNER, Taylor Milan. CORTES, Luis Perez. Mechanics and Experience in Call of Duty: Modern Warfare: Opportunities for Civic Empathy. **Simulation & Gaming**, Vol. 54(2) 167–183, 2023.

KNACK, Eduardo Roberto Jordão. Cultura digital e consciência histórica em interface: jogos eletrônicos e problemas contemporâneos da sociedade brasileira. *In*: Felipe Augusto Ribeiro; Leonardo Dallacqua de Carvalho. (Org.). **Videogames e jogos eletrônicos: caminhos teóricos e temáticos para a história**. 1ed. São Luís: UEMA, 2024, v. 1, p. 62-83.

KORYBKO, Andrew. *Guerras híbridas: das revoluções aos golpes*. 1ª ed., São Paulo: Expressão Popular, 2018.

MACMILLAN, Margaret. *Os usos de abusos da história*. Tradução Carlos Duarte e Anna Duarte. Rio de Janeiro: Record 2010.

MACLEOD, Alan. Call of Duty is a government psyop: these documents prove it. **Mint Press News**, 2022. Disponível em: <https://www.mintpressnews.com/call-of-duty-is-a-government-psyop-these-documents-prove-it/282781>. Acesso em 25 de julho de 2025.

MAESTRI, Letícia de Almeida; NUNES, Yasmin Soares. A outra face do imperialismo: o controle de dados e a soberania digital. **Revista de Ciências do Estado**, Belo Horizonte, v. 10, n. 1, p. 1–21, 2025. DOI: [10.35699/2525-8036.2025.52310](https://doi.org/10.35699/2525-8036.2025.52310). Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revise/article/view/e52310>. Acesso em: 30 set. 2025.

MAZZETTI, Mark. ELLIOT, Justin. Spies Infiltrate a Fantasy Realm of Online Games. **The New York Times**, 9 dez. 2013. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2013/12/10/world/spies-drag-net-reaches-a-playing-field-of-elves-and-trolls.html>. Acesso em 24 jul. 2025.

MELO, Cristino. **Jogos mobile dominam mercado de games com 55% da receita global. Adrenaline.** Adrenaline, 2024. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/jogos-mobile-dominam-mercado-de-games-com-55-da-receita-global/>. Acesso em: 14 de julho de 2025.

MESQUITA, Alice Ramos de. **A transmidiação como uma estratégia de imersão no universo dos jogos eletrônicos: uma análise sobre Arcane.** 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Publicidade e Propaganda) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2022.

MINISTÉRIO DAS COMUNICAÇÕES. “93% dos domicílios brasileiros contam com banda larga fixa no país”, afirma Ministério das Comunicações. Brasília, 08 abr. 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/mcom/pt-br/noticias/2025/abril/201c93-dos-domicilios-brasileiros-contam-com-banda-larga-fixa-no-pais201d-afirma-ministerio-das-comunicacoes>. Acesso em: 30 set. 2025.

NEFF, Thomas G. Can 'Call of Duty' and other video games help plan for war? New project will find out. The Washington Post, 2014. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/news/checkpoint/wp/2014/09/25/can-call-of-duty-and-other-video-games-help-plan-for-war-new-project-will-find-out> . Acesso em: 30 de setembro de 2025.

NEVES, I. B. C.; ALVES, L. R. G.; BASTOS, A. Jogos digitais e a História: desafios e possibilidades. *In: XI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital* - Sbgames, Brasília, 2012.

NEWZOO. 2024 Global Games Market Report. Agosto de 2024. Disponível em: https://best-of-gaming.be/wp-content/uploads/2024/09/2024_Newzoo_Global_Games_Market_Report.pdf Acesso em 24 de setembro de 2025.

REDDIT. *Comunidade discute representação verossímil de localidades fictícias do jogo.* Reddit, 11 de janeiro de 2020. Disponível em: https://www.reddit.com/r/CODWarzone/comments/rjr3tg/if_you_didnt_know_verdansk_was_inspired_by_some/?tl=pt-br. Acesso em: 30 de setembro de 2025.

REEL BAD ARABS: How Hollywood Vilifies a People [documentário]. Direção: Sut Jhally. Produção: Media Education Foundation. Estados Unidos: Media Education Foundation, 2006. 1 vídeo (50 min).

RIVERA, Joshua. Call of Duty: Modern Warfare: The Kotaku Review. Kotaku, 2019. Disponível em: <https://kotaku.com/call-of-duty-modern-warfare-the-kotaku-review-1839608593>. Acesso em: 30 de setembro de 2025.

ROCHERFORT, S. D. Assassin’s Creed Unity can’t help rebuild Notre-Dame, and that’s OK. Polygon, 2021. Disponível em: <https://www.polygon.com/features/22790314/assassins-creed-unity-notre-dame-restoration-accuracy>. Acesso em: 23 de julho de 2025.

RODRIGUES, Icles. O DIA QUE NÃO TERMINA: A MITIFICAÇÃO DO DIA D NOS ESTADOS UNIDOS, 1944-2005. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina,

Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História, Florianópolis, 2023.

SAID, Edward W. **Orientalismo**: o Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SAID, Edward W. **Cultura e imperialismo**. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

SALVATI, Andrew J., BULLINGER, Jonathan M. Selective Authenticity and the Playable Past *In*: KAPEL, Matthew Wilhelm, Elliott, Andrew B. R. **Playing with the Past**: Digital games and the simulation of history. New York: Bloomsbury Academic, 2013. 153-168.

SAMPAIO, Henrique. **A invisível indústria de video games do Irã**. Overloadr, 2020. Disponível em: <https://www.overloadr.com.br/especiais/2020/1/a-invisivel-industria-de-games-do-ira>. Acesso em: 24 jul. 2025.

SANTHIAGO, Ricardo. Duas palavras, muitos significados: alguns comentários sobre a história pública no Brasil. *In*: MAUAD, ALMEIDA, Juniele Rabelo de; SANTHIAGO, Ricardo (Orgs.). **História Pública no Brasil**: Sentidos e Itinerários. SP: Editora Letra e Voz, 2016. p. 23-36.

SCHMIDT, Benito Bisso. Qual a relação entre a história pública e a profissionalização do historiador? *In*: MAUAD, Ana Maria; SANTHIAGO, Ricardo; BORGES, Viviane Trindade (orgs.). **Que história pública queremos?** São Paulo: Letra & Voz, 2018. p. 17-22.

SECKER, Tom. 7 Years of Reports from the Marine Corps Entertainment Liaison Office. 2019. Disponível em: <https://www.spyculture.com/7-years-of-reports-from-the-marine-corps-entertainment-liaison-office> Acesso em: 23 de outubro de 2024.

TELLES, Helyom Viana. Um passado jogável? Simulação digital, videogames e história pública. **Revista observatório**, v. 2, n. 2, p. 163-191, 2016.

VADLAPATLA, Sribala. Gaming industry on upswing, steals a march over films and music sectors. **The Times of India**, 05 dez. 2024. Disponível em: <https://timesofindia.indiatimes.com/city/hyderabad/the-gaming-industry-surpasses-film-and-music-a-rise-in-revenue-and-incubation-potential/articleshow/116019683.cms>. Acesso em: 25 de julho de 2025.

VAISSE, Justin. Why Neoconservatism Still Matters. *Foreign Policy at Brookings*: n. 20, Vol. 62, 2010.

VOYANT CONSORTIUM. SINCLAIR, Stéfan; ROCKWELL, Geoffrey. *Voyant Tools: see through your text*. v. 2026-01-18. Disponível em: <https://voyant-tools.org>

WEBBER, N. Public History, Game Communities and Historical Knowledge. **DiGRA/FDG Workshop**. 2016. Disponível em: <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/904>. Acesso em: 30 set. 2025.

WERTSCH, Tyler. Remembering futures: Synthetic memory in Call of Duty: Modern Warfare (2019). **Media, War & Conflict**, 8 de julho de 2025.

WOODCOCK, Jamie. *Marx at the arcade: consoles, controllers, and class struggle*. Chicago: Haymarket Books, 2019.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do capitalismo de vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2021.

