



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

DALTON SANTANA LIMA

DIVERTIR E CONQUISTAR:
A FRANQUIA CALL OF DUTY (2003-2021) E A SOMBRA DO
IMPERIALISMO

Londrina
2024

DALTON SANTANA LIMA

DIVERTIR E CONQUISTAR:
A FRANQUIA CALL OF DUTY (2003-2021) E A SOMBRA DO
IMPERIALISMO

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação de História da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em História.

Orientador: Prof. Dr. Lukas Gabriel Grzybowski

Londrina
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

Lima, Dalton.

Divertir e Conquistar : A franquia Call of Duty (2003-2021) e a sombra do imperialismo / Dalton Lima. - Londrina, 2024. 95 f.

Orientador: Lukas Grzybowski.

Dissertação (Mestrado em História Social) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História Social, 2024. Inclui bibliografia.

1. Call of Duty - Tese. 2. Estados Unidos da América - Tese. 3. Ideologia Tese. 4. Imperialismo - Tese. I. Grzybowski, Lukas. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em História Social. III. Título.

CDU 93

DALTON SANTANA LIMA

**DIVERTIR E CONQUISTAR:
A FRANQUIA CALL OF DUTY (2003-2021) E A SOMBRA DO
IMPERIALISMO**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação de História da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em História.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Lukas Gabriel Grzybowski
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Renan Birro
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Francisco Cesar Alves Ferraz
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Londrina, 23 de setembro de 2024.

AGRADECIMENTOS

Agradeço minha esposa, Arianny, que do início ao fim foi a pessoa que me deu mais suporte durante essa etapa de minha vida. Sem ela, diante das demandas do cotidiano e da vida profissional – docência no ensino público –, tenho minhas dúvidas de que conseguiria ter terminado. Em meio a este trajeto tantas vezes foi ela quem me ergueu a cabeça e clareou os caminhos. Me tornei professor e me torno agora mestre, sempre com ela ao meu lado para companheirismo do dia a dia, para as trocas de reflexões sobre as questões abordadas neste trabalho e, claro, para muitas horas de jogatina.

Agradeço meu orientador, Lukas, que como uma grande referência da Escandinavística me acolheu como um alienígena em meio de seus tantos orientandos apaixonados pelo medievo. Os *game studies* nos aproximaram, mas o que certamente fez tudo ter dado certo foi a imensurável revolta pelo status quo.

Agradeço, por fim, meu pai, Alessandro, operário do setor gráfico e minha mãe Dalila, professora alfabetizadora, por terem me dado a instrução elementar que sigo ainda hoje: o estudo. O que tive primeiro como obrigação, tenho hoje como parte inerente de minha vida.

LIMA, Dalton Santana. **Divertir e Conquistar: A franquia Call of Duty (2003-2021) e a sombra do imperialismo**. 2024. 95 páginas. Dissertação de Mestrado (História Social) – Centro de Letras e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2024.

RESUMO

A indústria de videogames tornou-se recentemente a mais rentável no campo do entretenimento, superando cinema e música juntos. Em consequência, os jogos, independentemente de plataformas e gerações, tornaram-se fenômenos globais, com profundas implicações sociais, econômicas e políticas. Esta dissertação visa explorar as problemáticas ideológicas e políticas da franquia Call of Duty – a mais vendida da última década. Com foco nas narrativas que envolvem o jogador como agente central, seja em eventos históricos, como batalhas da Segunda Guerra Mundial, ou fictícios, como uma invasão russa aos Estados Unidos, investiga-se a simbologia presente nesses enredos. Destaca-se também o papel do *Marine Corps Entertainment Media Liaison Office*, órgão vinculado ao Departamento de Defesa dos Estados Unidos, que fornece consultoria e equipamentos para a produção dos jogos, moldando tanto os valores dos heróis quanto os dos vilões a serem combatidos. Utilizando o conceito de ideologia de Slavoj Žižek e o conceito de experiência de Edward Thompson, a análise revela que a ideologia dá sentido à experiência do jogador, criando a ilusão de realidade. Adicionalmente, análises de Domenico Losurdo sobre o imperialismo americano ajudam a explorar como o antiterrorismo e o americanismo atuam como elementos centrais na construção dos valores que permeiam o jogo. Por fim, se concluiu que a franquia Call of Duty possui conteúdo valioso para a análise dos meios de como o imperialismo atua no plano cultural mundial.

Palavras-chave: Videogames. Ideologia. Imperialismo. Complexo Industrial-Militar Americano. Estados Unidos da América.

LIMA, Dalton Santana. **Entertain and Conquer: The Call of Duty Franchise (2003-2021) and the Shadow of Imperialism**. 2024. 95 páginas. Dissertação de Mestrado (História Social) – Centro de Letras e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2024.

ABSTRACT

The video game industry has recently become the most profitable in the entertainment sector, surpassing both cinema and music combined. As a result, games, regardless of platforms and generations, have become global phenomena with profound social, economic, and political implications. This dissertation aims to explore the ideological and political issues of the *Call of Duty* franchise—the best-selling of the last decade. Focusing on narratives that position the player as a central agent, whether in historical events, such as World War II battles, or fictional ones, like a Russian invasion of the United States, this study investigates the symbolism present in these storylines. The role of the Marine Corps Entertainment Media Liaison Office, an agency linked to the United States Department of Defense, is also highlighted, as it provides consultancy and equipment to produce the games, shaping both the values of the heroes and the villains to be confronted. Using Slavoj Žižek's concept of ideology and Edward Thompson's concept of experience, the analysis reveals that ideology gives meaning to the player's experience, creating the illusion of reality. Additionally, Domenico Losurdo's analyses of American imperialism help to explore how anti-terrorism and Americanism function as central elements in constructing the values that permeate the game. Finally, it was concluded that the *Call of Duty* franchise contains valuable content for analyzing the ways in which imperialism operates on the global cultural stage.

Palavras-chave: Videogames. Ideology. Imperialism. American military-industrial complex. United States of America.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: QUANDO A EXTREMA-DIREITA ABRAÇA OS GAMERS	8
1. O LUGAR DOS GAMES HOJE	15
1.1. HOLLYWOOD NO RETROVISOR: NASCIMENTO E APOGEU DE UMA (NÃO TÃO) JOVEM INDÚSTRIA	15
1.2. GAMES NOS LIVROS: OS GAME STUDIES	18
1.3. GAMES FORA DOS GAMES: A ASCENSÃO DA GAMIFICAÇÃO	21
2. CALL OF DUTY: A FRANQUIA MAIS VENDIDA DE TODOS OS TEMPOS	25
2.1. TRAJETÓRIA, RECEPÇÃO, ENREDO...	25
2.2. ...E O COMPLEXO INDUSTRIAL-MILITAR AMERICANO	29
3. A GAMIFICAÇÃO DA FANTASIA IDEOLÓGICA	33
3.1. ENGAJAMENTO BÉLICO DIGITAL	33
3.2. O TERMO OCULTO: IDEOLOGIA	38
3.2.1. O SINTOMA SOCIAL	39
3.2.2. A FANTASIA IDEOLÓGICA	43
3.3. O TERMO ONIPRESENTE: EXPERIÊNCIA	46
3.3.1. IN MEDIA RES	46
3.3.2. A EXPERIÊNCIA ENQUANTO NEGÓCIO	48
3.3.3. A EXPERIÊNCIA HISTÓRICA...	50
3.3.4. ... EM JOGO	55
4. OS DOIS REALISMOS	60
4.1. E SE FUKUYAMA VENCEU?	60
4.1.1. O IMAGINÁRIO PÓS-IDEOLÓGICO	62
4.1.2. QUANDO A GUERRA LEMBRA O JOGO	68
4.2. O PESADELO AMERICANO	73
4.2.1. E SE VOCÊ PARTICIPASSE DE UM ATAQUE TERRORISTA?	74
4.2.2. O "CORAÇÃO DO OESTE" EM PERIGO	78
4.2.3. "NÓS SOMOS AMERICANOS, PONTO": AMERICANISMO VERSUS ANTISSEMITISMO	83
CONSIDERAÇÕES FINAIS	87
REFERÊNCIAS	90

INTRODUÇÃO: QUANDO A EXTREMA-DIREITA ABRAÇA OS GAMERS

No dia 25 de julho de 2019 o então presidente de extrema-direita do Brasil, Jair Bolsonaro, enviava um forte abraço aos *gamers*¹ em sua conta oficial do X (na época ainda Twitter)². O tweet obteve notável repercussão: na data em que escrevo, possui mais de 127 mil curtidas e quase 8 mil respostas – e se observarmos principalmente as respostas contemporâneas ao *tweet*, vemos um engajamento positivo do público *gamer* ao abraço de Bolsonaro.

Os motivos do abraço de Bolsonaro aos *gamers* podem ser mais ou menos claros: um vasto público majoritariamente jovem é terreno fértil para que a sua base de apoio político aumente para os anos que se seguirão. Por outro lado, basta ler as respostas ao *tweet* para perceber quais as motivações dos *gamers* para receber este abraço de braços abertos: os apelos pela diminuição dos preços e impostos sobre os jogos e consoles são notáveis. No entanto, a pergunta a ser feita aqui é: o que representa esse abraço e sua boa recepção sob uma perspectiva histórica?

No ano de 2008 o console *PlayStation 2* chegava oficialmente ao Brasil. Já muito bem consolidado no mercado mundial e bem difundido no mercado nacional através de importações (e contrabando), acaba se tornando o console mais popular entre os brasileiros nos anos seguintes. O momento econômico para a aquisição de um console como este, ainda, era ideal: no governo Lula (2003-2010),

[...] tomou-se a decisão política de aumentar os investimentos públicos, o acesso ao crédito, a distribuição de renda nas camadas mais baixas, o estímulo ao consumo e uma nova configuração para um mercado de trabalho formalizado, que garantiram o sustento de saldos positivos no desenvolvimento social e econômico do país.³

Uma vez que o consumo era estimulado sistemicamente dado o momento econômico, a indústria dos *videogames* encontrou espaço para crescer de maneira inédita na história do Brasil. Segundo matéria do UOL, em 2012 o *PlayStation 2* respondia por cerca de 55% das vendas de console no país⁴. No mesmo ano, o

¹ Termo pelo qual os adeptos de jogos eletrônicos se autodenominam globalmente.

² BOLSONARO, J. M. - **Um forte abraço gamers!**. 25 de jul. de 2019. Twitter: @jairbolsonaro. Disponível em: <https://x.com/jairbolsonaro/status/1154577548006891520>. Acesso em: 7 de ago. de 2024.

³ BARBOSA, I. 2020.

Brasil foi “o país onde o mercado de jogos eletrônicos mais cresceu”⁵, se consolidando como o quarto maior consumidor de jogos do mundo à época.

Se no Brasil os *videogames* penetravam cada vez mais na sociedade ao longo das duas primeiras décadas do século XXI, no resto do mundo não podia ser diferente. Um levantamento do portal de análise do mercado dos *videogames* VGChartz e dos dados disponibilizados pelas desenvolvedoras apontam que o *PlayStation 2* vendeu mais de 155 milhões de unidades até 2021, sendo o console mais popular no mundo todo, seguido pelo *PlayStation 4*, que vendeu quase 117 milhões de unidades. Os números não são modestos, e aqui estão citados apenas dois modelos de console das dezenas que compõem o mercado; os cinco modelos mais vendidos somam, em conjunto, mais de meio bilhão de vendas⁶.

Aliadas à pulverização dos consoles (e computadores) no mercado global, as desenvolvedoras e editoras de jogos também cresceram a nível sem precedentes nas duas últimas décadas. As americanas *Activision Blizzard*, *Rockstar Games* e *Electronic Arts Games* são alguns dos nomes das maiores empresas do ramo, que produziram e ainda produzem títulos de orçamentos e vendas na casa dos milhões; suas receitas, por sua vez, ultrapassam a marca dos bilhões de dólares.

Isso nos indica que a indústria dos *videogames* ao longo da última década se consolidou como um fenômeno de grande peso no mercado global: superando até mesmo as indústrias da música e do cinema, se tornou a mais rentável do campo do entretenimento⁷. As superproduções das grandes desenvolvedoras, desta forma, penetraram definitivamente na sociedade e dominam o imaginário de seu vasto público consumidor.

⁴ PRANDONI, C. PS2 representa mais de metade das vendas de consoles no Brasil, diz pesquisa. **UOL**, 2012. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2012/03/09/ps2-ainda-representa-mais-de-metade-das-vendas-de-consoles-no-brasil.htm>. Acesso em: 27 de ago. de 2022.

⁵ MERCADO de jogos eletrônicos cresce no Brasil e gera empregos na área. **G1**, 2013. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-hoje/noticia/2013/07/mercado-de-jogos-eletronicos-cresce-no-brasil-e-gera-empregos-na-area.html>. Acesso em: 27 de ago. de 2022.

⁶ RICHTER, F. Nintendo Switch Leapfrogs PS & Wii in Lifetime Sales. **Statista**, 2022. Disponível em: https://www.statista.com/chart/18903/video-game-console-sales/?utm_source=Statista+Global&utm_campaign=f016dd77fb-All_InfographTicker_daily_COM_PM_KW10_2020_We&utm_medium=email&utm_term=0_afecd219f5-f016dd77fb-301786673. Acesso em: 29 de ago. de 2022.

⁷ MERCADO de Games: A maior indústria do entretenimento cresce a cada ano. **Diário Popular**, 2022. Disponível em: <https://www.diariopopular.com.br/tecnologia/mercado-de-games-a-maior-industria-do-entretenimento-cresce-a-cada-ano-167994/>. Acesso em: 29 de ago. de 2022.

Mas quais superproduções são essas? Ao pesquisar pela lista dos jogos mais vendidos da última década (2010-2020) encontra-se o seguinte levantamento realizado pela NPD⁸:

- 1 - Grand Theft Auto V (Rockstar Games)
- 2 - Call of Duty: Black Ops (Activision Blizzard)
- 3 - Call of Duty: Black Ops II (Activision Blizzard)
- 4 - Call Of Duty: Modern Warfare 3 (Activision Blizzard)
- 5 - Call of Duty: Black Ops III (Activision Blizzard)
- 6 - Call Of Duty: Ghosts (Activision Blizzard)
- 7 - Red Dead Redemption II (Rockstar Games)
- 8 - Call of Duty: WWII (Activision Blizzard)
- 9 - Call of Duty: Black Ops IIII (Activision Blizzard)
- 10 – Minecraft (Mojang Studios et al.)
- 11 - Call of Duty: Advanced Warfare (Activision Blizzard)
- 12 - Call of Duty: Modern Warfare 2019 (Activision Blizzard)
- 13 - Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Softworks)
- 14 - Mario Kart 8 (Nintendo)
- 15 - Call of Duty: Infinite Warfare (Activision Blizzard)
- 16 - Battlefield 1 (Electronic Arts)
- 17 - Battlefield 4 (Electronic Arts)
- 18 – Destiny (Bungie; Activision Blizzard)
- 19 - The Legend of Zelda: Breath of the Wild
- 20 - Star Wars Battlefront 2015 (Electronic Arts)

Um dado rapidamente se destaca ao observar a lista: a franquia *Call of Duty* corresponde exatamente à metade dos títulos mais vendidos. *Grand Theft Auto V*, *Red Dead Redemption II* e *Battlefield 1* e *4* são outros títulos que aparecem na lista. São, portanto, quatorze dos vinte títulos dominantes no mercado que possuem um denominador em comum: todos são jogos onde armas de fogo são seus elementos centrais.

O destaque, no entanto, é definitivamente de *Call of Duty*. A franquia mais vendida da última década corresponde ao gênero *First-Person Shooter* (FPS), cujos detalhes veremos adiante, mas que basicamente consiste em um modo de jogo onde a visão do jogador é a visão do próprio personagem, de modo que o jogador

⁸ NOGUEIRA, J. G. Veja quais foram os 20 jogos mais vendidos da década nos EUA, segundo o NPD. *Adrenaline*, 2020. Disponível em: <https://adrenaline.com.br/noticias/v/62393/veja-quais-foram-os-20-jogos-mais-vendidos-da-decada-nos-eua-segundo-o-npd>. Acesso em: 29 de ago. de 2022.

interage com o mundo do jogo na perspectiva de primeira pessoa. O detalhe, contudo, é que essa interação com o mundo do jogo nos COD⁹ significa ação em cenários de guerra.

A franquia COD é a grande referência de jogos de tiro em primeira pessoa. Seu peso na indústria dos *videogames* é tão grande que até mesmo as fabricantes de consoles já utilizaram de seus títulos para alavancar a propaganda do lançamento de novas gerações de seus produtos, como ocorreu com COD: Ghosts no lançamento do *Xbox One* da *Microsoft* em 2013, sendo então o alicerce para o desenvolvimento de jogos com tecnologias cada vez mais avançadas e mais caras, e conseqüentemente demandando *hardwares* mais potentes para seu usufruto e assim por diante. Tais tecnologias permitem o desenvolvimento de jogos com gráficos e mecânicas cada vez mais realistas, sendo possível reproduzir grandes e detalhados cenários onde o jogador atua para cumprir seus objetivos, assim como interage com personagens desenvolvidos para se parecerem o máximo possível com pessoas reais.

É de igual importância assinalar que os jogos COD, salvo algumas exceções, têm seu enredo construído em torno de eventos históricos e/ou locais reais, como a Segunda Guerra Mundial e seus teatros de guerra, a Guerra Fria e seus conflitos subjacentes como a Guerra do Vietnã, ou ainda cenários fictícios como um ataque estrangeiro aos EUA. Não obstante, e como ficará esclarecido no desenvolvimento do trabalho adiante, essas representações se desenvolvem a partir da perspectiva americana¹⁰ destes conflitos – mesmo que o personagem controlado pelo jogador não seja americano.

É dentro deste formato então que a indústria dos *videogames* se consolidou no mundo. Ainda que não sejam produzidos exclusivamente jogos do gênero FPS, fato é que jogos como COD dominaram o mercado e conseqüentemente se disseminaram na cultura *gamer* de tal modo que muitos dos que não são seus adeptos os conhecem. Quando a extrema-direita abraça os *gamers*, portanto, ela o faz dentro deste contexto. Mais do que isso, este abraço só faz sentido dentro deste contexto: quando um representante de um projeto pró-armamentista e aliado aos interesses político-econômicos americanos acena aos *gamers*, este aceno só pode ser bem-recebido se há uma espécie de cultura já pré-disposta a recebê-lo. Não

⁹ Sigla pela qual a franquia é referenciada pelos fãs na internet.

¹⁰ A título de esclarecimento, opto pela utilização do termo “americano(a)” para me referir ao que é oriundo dos Estados Unidos da América. Quando não for o caso, será explicitado pelo contexto.

importa se a indústria dos games se ergueu, no Brasil, sob um governo de um partido de centro-esquerda. Também não importa se os jogos hoje estão ainda mais inacessíveis do que nunca – com o preço médio de uma cópia de um grande título custando em média cerca de 20% do salário-mínimo brasileiro. O que importa é entender *qual tipo de conteúdo* é experienciado pelos jogadores, e *quem são os jogadores* que experienciam esse tipo de conteúdo; é questionar qual a *ideologia* que dá sentido à *experiência* que se tem *em jogo*, e compreender quais os efeitos disso no mundo real, na *experiência histórica* do jogador para além da tela da televisão/computador.

Sob essa problemática, é de suma importância a investigação dos principais títulos da franquia *Call of Duty*, desde as questões em torno de seu desenvolvimento até a sua recepção. Para tal exercício, o texto se divide em quatro capítulos.

No primeiro é realizada de antemão uma análise geral da história da indústria dos *videogames* e dos *game studies*, a área de estudos dos jogos. Em seguida, nos aproximaremos do termo *gamificação*, analisando sua estrutura como determinante para atividades cotidianas dos indivíduos em suas relações sociais hoje (no trabalho, nos estudos, no lazer etc.).

No segundo capítulo é analisada objetivamente a franquia *Call of Duty* em sua historicidade. Isto é, de sua estreia em 2003 ao lançamento de 2021, é colocado em perspectiva histórica os aspectos gerais das diferentes narrativas e a evolução técnica das produções. Não obstante, um tópico sobre o envolvimento do *Marine Corps Entertainment Media Liaison Office* nas produções é colocado em evidência, uma vez que os jogos comprovadamente possuem envolvimento do Departamento de Defesa dos Estados Unidos em seu desenvolvimento, e isso é preponderante para a análise de seu conteúdo em si.

Adiante, o terceiro capítulo é reservado para um aprofundamento em torno dos estudos do campo da crítica da ideologia, termo este caro a uma análise desta natureza, trazendo então luz desde a definição clássica da ideologia em Marx até reflexões de autores contemporâneos como Slavoj Žižek, Louis Althusser e Edward Thompson acerca do termo. Ainda, sobre este último, é esclarecida sua definição do conceito de *experiência*, pois é através dele que exploramos a questão da experiência que os jogadores efetivamente possuem ao jogar e o que isso significa em seu contexto sócio-histórico.

O quarto capítulo, enfim, tem a função trazer à tona a complexidade das problemáticas históricas do tempo em que a franquia é desenvolvida e, conseqüentemente, suas implicações na própria concepção da história. O sentido principal de “os dois realismos”, como colocado no título, é a análise do papel da ideologia realista capitalista, que veremos com Mark Fisher, no realismo gráfico dos jogos – assim como o inverso. Por fim, este mesmo capítulo coloca a franquia sob as lentes de Domenico Losurdo em seu “A Linguagem do Império: Léxico da ideologia estadunidense”, onde o autor apresenta noções fundamentais que constroem o imaginário do país, para apontar como tais noções esclarecidas se apresentam nos jogos COD como a matriz de sua narrativa.

Neste sentido, o trabalho envolve a relação da fundamentação teórica dos autores estudados com as informações acerca de como ocorreram os desenvolvimentos dos jogos (o que se encontra com certa facilidade em fóruns, vídeos e entrevistas dos desenvolvedores, disponibilizados em geral nas vésperas do lançamento dos jogos com o intento de promovê-los), com a recepção dos títulos pelo público (encontrada majoritariamente no YouTube através de *gameplays* comentadas de jogadores) e, por fim, com minha própria experiência enquanto tomo o lugar de jogador.

A propósito, a utilização da metodologia de Žižek aqui se mostra muito frutífera: grosso modo, este autor utiliza de produtos da cultura pop e elementos do imaginário social como objetos para suas análises crítico-ideológicas, explorando-os como catalisadores da ordem simbólica que rege a sociedade contemporânea, e no sentido inverso, utiliza-os como receptáculos de noções e problemáticas teórico-filosóficas, ou como exemplos que literalmente ilustram tais reflexões através das suas linguagens artísticas específicas. Assim, como coloca o próprio autor ao explicar sua metodologia na introdução de seu livro *Enjoy Your Symptom! Jacques Lacan in Hollywood and out*,

[...] o objetivo de cada um dos cinco capítulos é elucidar algumas noções ou problemáticas teóricas lacanianas fundamentais [...]. Na primeira parte de cada capítulo, Lacan está “em Hollywood”, ou seja, a noção ou a problemática em questão é explicada através de exemplos de Hollywood ou da cultura pop em geral; na segunda parte, nós estamos “fora de Hollywood”, ou seja, a mesma noção é elaborada como ela é “em si mesma”, ou em seu conteúdo inerente, Ou, para colocar em Hegelês:

Hollywood é concebida como a “fenomenologia” do Espírito Lacaniano, sua aparição para a consciência comum, enquanto a segunda parte está mais perto da “lógica” *qua* articulação do conceito em si e para si.¹¹

O exercício proposto aqui tem a mesma lógica: a franquia COD é concebida como a “fenomenologia” do imperialismo americano. A diferença se dá exatamente no modo em que nosso objeto é experienciado pelo público, que, ao contrário do que se parece, em muito se difere dos filmes.

Assim, enquanto historiador, tenho aqui uma posição muito confortável: ao tomar como objeto um produto oriundo da cultura digital/virtual, é possível com essa dupla investigação notar não somente as intenções dos produtores, mas também a forma com que o público as recebe. Isso é imprescindível para uma análise material, de maneira que é somente assim que é possível tomar nota do real impacto destes jogos, enquanto produtos do centro do capitalismo, no tecido social, no imaginário, na ideologia e na experiência histórica dos sujeitos.

Quando a extrema-direita abraça os *gamers*, por fim, é necessário entender o que semeou este abraço naqueles que o receberam. E neste caso é somente tomando o controle, de maneira literal, que poderemos compreender que tipo de controle jogos como *Call of Duty* proporcionam através de sua diversão.

¹¹ ŽIŽEK, 1992: ix.

1. O LUGAR DOS GAMES HOJE

1.1. Hollywood no retrovisor: nascimento e apogeu de uma (não tão) jovem indústria

Antes de qualquer coisa, para definir o que são os *videogames* precisamos definir o que são os jogos – não apenas os *eletrônicos*, mas os jogos no geral. Sendo assim, podemos entendê-los como

atividades sociais e culturais voluntárias, significativas, fortemente absorventes, não-produtivas, que se utilizam de um mundo abstrato, com efeitos negociados no mundo real, e cujo desenvolvimento e resultado final é incerto, onde um ou mais jogadores, ou equipes de jogadores, modificam interativamente e de forma quantificável o estado de um sistema artificial, possivelmente em busca de objetivos conflitantes, por meio de decisões e ações, algumas com a capacidade de atrapalhar o adversário, sendo todo o processo regulado, orientado e limitado, por regras aceitas, e obtendo, com isso, uma recompensa psicológica, normalmente na forma de diversão, entretenimento, ou sensação de vitória sobre um adversário ou desafio.¹²

Para além disso, os designers de jogos Katie Salen e Erick Zimmerman definem jogos como “um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável”¹³. Ainda segundo os autores, essa “noção de ‘sistema’ compreende uma diversidade de maneiras de olhar para um conjunto de peças”¹⁴.

Esse “sistema”, no caso em que aqui então nos interessa, em linhas gerais se trata de uma série de códigos programados digitalmente que são processados por um encadeamento de componentes de hardware e que se apresentam ao jogador de maneira gráfica, necessariamente em uma tela e, portanto, compreensível aos seus sentidos. Este fato em si, inclusive, é um argumento muito positivo para o uso do termo *videogame* no lugar de “jogos digitais” e/ou “jogos eletrônicos”, que também se encontram em variados textos acadêmicos da área: os *videogames* precisam, exclusiva e necessariamente, de um *vídeo* para se *jogar*.

É comum os textos de um tema como este começarem com a busca dessa

¹² XEXÉO, 2013, p. 4.

¹³ SALEN; ZIMMERMAN *apud* FORNACIARI, 2010, p. 22.

¹⁴ *Ibid.*

definição, ou ao menos tê-la em algum momento inicial. Apresento essa definição e as minhas motivações para a escolha de um termo em detrimento de outro para atender a esses fins “formais”, mas é importante salientar que mesmo uma definição de caráter objetivo como essa pode se dissipar nos detalhes da análise ideológica que se segue, alguns dos quais podem saltar aos olhos aqui no próprio ato da escolha do termo utilizado para se referenciar aos jogos e/ou à indústria como um todo.

Explico: minha opção por utilizar o termo em inglês e não sua tradução para o português, para além do que foi colocado acima, ocorre em função da tamanha popularização deste termo globalmente. O termo *videogame* é utilizado para se referenciar sumariamente aos consoles (Atari, Nintendo, Xbox, Playstation e muitos outros), aparelhos utilizados para reprodução dos jogos em si. Assim, fora do contexto acadêmico, é notável que o conceito de “jogos eletrônicos” e/ou “jogos digitais” é inexistente entre os brasileiros, e por isso considero-os dispensáveis. No cotidiano do *gamer* brasileiro essas palavras ficam inconvenientemente longas e são elipsadas por apenas “jogos”, isto é, se deixa claro pelo contexto qual o tipo de jogo que se trata. Ainda, é igualmente comum uma elipse do original em inglês aparecer no vocabulário ordinário, ou seja, apenas “*games*”, para se referenciar aos jogos em si.

Portanto, está aqui o primeiro detalhe notável já na própria nomenclatura: os *videogames* são produtos estrangeiros que se instalaram profundamente no dia a dia dos brasileiros. Em um vocabulário marxista, se trata de um tipo de produto oriundo de países centrais do capitalismo (EUA, Europa e Japão), consumido em larga escala por sua própria população, mas também exportado massivamente para a sua periferia. Sendo assim, uma historicização da indústria dos jogos se passa necessariamente pela compreensão das pré-condições para seu próprio desenvolvimento, o que se tem como consequência direta a monopolização imediata dessa indústria pelos países do Norte Global – o que é um detalhe fundamental para a compreensão dos fenômenos socioculturais que permeiam o mundo dos games.

Os primeiros experimentos que se consideram ser os primeiros games foram *Tennis for Two*, criado em 1958 por Willian Higinbotham no Brookhaven National Laboratory (Long Island, EUA) e *Spacewar!*, criado em 1962 por estudantes do Massachussets Insitute of Technology. Já o primeiro game comercial foi *Computer Space* (Nutting Associates, 1971), e o primeiro videogame comercial,

Magnavox Odyssey, de 1972.¹⁵

Como se vê, trata-se de um processo de mais de uma década para o nascimento do que veio a se tornar um fenômeno econômico, social e cultural. Se dermos um salto temporal para 2024, vemos um cenário muito diferente daquele do início da década de 1970: segundo matéria do portal BNews, o número de jogadores em 2023 pode ter fechado em 3,3 bilhões de pessoas – o que equivale a 40% da população mundial –, enquanto no quesito econômico estima-se que US\$188 bilhões foram movimentados globalmente¹⁶.

Isso nos indica que a indústria dos games é a mais rentável do campo do entretenimento. A fim de comparação, no mesmo ano de 2023, a indústria do cinema arrecadou cerca de US\$ 77 bilhões¹⁷. Contudo, o que salta aos olhos nessa evolução de cinco décadas não são somente os números que cresceram exponencialmente, mas também o nível de desenvolvimento técnico dos jogos em si. Em um tempo que equivale menos do que a média de vida de uma pessoa, os jogos deixaram de ser representações “quadradas” de um simples jogo de pingue-pongue para representações realistas de pessoas, objetos, animais, paisagens e das próprias leis da física. Não obstante, para produzir jogos tão complexos e ricos em detalhes, as empresas necessitam de cada vez mais pessoas com expertise em diversas áreas para trabalhar no desenvolvimento de seus títulos¹⁸.

Por último, mas não menos importante, é válido mencionar que os jogos e/ou franquias de jogos podem ser berços de verdadeiras subculturas, de comunidades engajadas com seus próprios dialetos e saberes. Muitas franquias mundialmente famosas – como *The Elder Scrolls*, *Dark Souls* e até mesmo *Call of Duty* – possuem *wikis*: sites no modelo idêntico à famosa Wikipedia, onde os próprios fãs dos jogos adicionam informações sobre estes de livre e espontânea vontade, para que outros fãs possam checar e tirar dúvidas. Ainda, essas comunidades se organizam de maneira quase que exclusivamente digitais e dão espaço a um ecossistema próprio de relações sociais. No Youtube e na Twitch, por

¹⁵ FORNACIARI, 2010, p. 18-19.

¹⁶ MACEDO, 2024. Disponível em: <<https://www.bnews.com.br/noticias/economia-e-mercado/setor-de-jogos-eletronicos-ja-representa-maior-industria-de-entretenimento-do-mundo-veja-numeros.html>>. Acesso em: 11 de jul. de 2024.

¹⁷ SOLLITTO, 2023. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema>>. Acesso em: 11 de jul. de 2024.

¹⁸ Alguns títulos da série *Assassin's Creed* (Ubisoft), por exemplo, possuem inclusive a consultoria de historiadores para o desenvolvimento de cenários/ambientações que melhor representem locais da Grécia Antiga e do Antigo Egito.

exemplo, encontram-se um sem-número de criadores de conteúdo que produzem os mais variados tipos de vídeos e *lives* sobre seus jogos favoritos – e muitos destes criadores se tornam eles mesmos referência entre a própria comunidade.

Como se não bastasse o fenômeno dos jogos em si ser algo novo na história e historiografia, a pulverização da internet no século XXI efervesceu ainda mais esse cenário, possibilitando o surgimento dos jogos online que unem jogadores do mundo todo, assim como as comunidades citadas acima. Estamos diante, pois, de um encadeamento de novidades das quais pesquisadores de diversas áreas tentam elucidar algum detalhe diferente. Esse nível de riqueza de relações sociais, culturais e econômicas a serem compreendidas, portanto, só pode ter dado espaço para o surgimento de um novo campo de estudos – que, é claro, não poderia se encontrar em um lugar menos dinâmico que o de seu próprio objeto de estudo. Tratamos disso a seguir.

1.2. Games nos livros: Os game studies

O campo acadêmico que se dedica ao estudo de games é intitulado de *game studies*. Se seu objeto provém de uma indústria tão jovem, ele próprio pode ser considerado um campo ainda em seus primeiros dias; afinal, seus principais autores, inclusive seus pioneiros, não só ainda estão vivos, mas continuam em atividade na academia e publicando anualmente. Outro detalhe que reforça essa colocação é que seu nome advém de uma revista, “Game Studies”, cujo primeiro volume foi lançado em 2001 e conta com novos volumes a cada ano até a data em que escrevo. A propósito, seu editor-chefe, Espen Aarseth, é ainda professor na Universidade de Bergen, na Noruega.

Contudo, mesmo que já muito difuso entre pesquisadores do mundo todo, existem contrapontos sobre se os game studies podem ser considerados como uma disciplina em si. Franz Mäyrä, por exemplo, argumenta que eles

chegaram ao ponto em que se estabeleceram tanto como uma área de investigação científica e como um ramo de conhecimento que é formalmente ensinado nas universidades. O campo possui seu próprio objeto de estudo – os jogos e as múltiplas manifestações do ato de jogar – e suas próprias teorias, métodos e terminologias, que por sua vez têm entrado

no processo de aplicação, avaliação e reformulação acadêmica usual.¹⁹

Seja como disciplina formal, seja como área de conhecimento, fato é que os game studies têm ganhado seu espaço na academia. Associações, conferências, revistas e até mesmo disciplinas e/ou grupos de estudo em programas de graduação e pós-graduação têm sido ofertados nas universidades, ainda que não na mesma velocidade em que os games em si ganham seu lugar no mundo.

O lançamento da revista 'Game Studies' em 2001, aponta Mäyrä,

coincidiu com uma série das mais importantes conferências europeias de game studies e em seguida com a formação de uma sociedade acadêmica para dar suporte a essa comunidade de pesquisadores – a Digital Games Research Association (DiGRA). Os anos de 2003, 2005 e 2007 viram as três primeiras conferências globais organizadas pela DiGRA, e uma proliferação de artigos, refletindo um trabalho acadêmico intensivo, que logo também culminou em publicações de livros, ao passo que editoras começaram a abrir espaço para os trabalhos de acadêmicos da área.²⁰

No entanto, mesmo com esse espaço sendo reconhecido, os pesquisadores da área ainda encontram diversos desafios. Por exemplo, pelo próprio fato dos game studies não serem reconhecidos como uma disciplina em si, os pesquisadores da área precisam muitas vezes se desdobrar para adaptar suas pesquisas a certa disciplina e/ou congresso de uma área específica, quase sempre dialogando com estudos e estudiosos de outras mídias.

Por outro lado, esse mesmo fato revela essa área como inerentemente interdisciplinar, o que pode abrir muitas possibilidades assim como muitos problemas, como por exemplo: como deve ser construída a metodologia de uma pesquisa de tal escopo?

Muitos trabalhos da área são desenvolvidos em torno desse mesmo

¹⁹ MÄYRÄ, 2008, p. 4. Do inglês: “[game studies] has reached the point where it has become established both as a field of scientific inquiry and as a branch of knowledge that is formally taught at universities. It has its own subject of study – games and playing in their multifarious manifestations – and also its own theories, methods and terminology, which have entered into the usual process of academic application, evaluation and reformulation”. Tradução própria.

²⁰ Ibid., p. 10. Do inglês: “[The formation of the journal] coincided with a series of mostly European games research conferences and then with the formation of the academic society to support the research community – Digital Games Research Association (DiGRA). The years 2003, 2005 and 2007 saw the first three world conferences organized by DiGRA, and a proliferation of research papers, reflecting intensive academic work, which soon also surfaced in book-length publications, as academic publishing houses started to provide room for the work of games scholars”. Tradução própria.

questionamento. A priori, não existe uma metodologia pré-estabelecida. Seguindo algumas colocações de Mäyrä, no entanto, temos alguns direcionamentos de ordem geral, como por exemplo a definição do tema e da pergunta:

O tema define o fenômeno em que você está interessado, enquanto a pergunta vai determinar o ponto de vista particular e a linha de aproximação requerida para responder essa pergunta. Ambos o tema e a pergunta devem ser algo em que você está genuinamente interessado e que você gostaria de aprender mais sobre. Há algum jogo em que você tem curiosidade ou algum aspecto de comportamento de jogador que você tenha observado e que chamou a sua atenção?²¹

Por se tratar de uma área interdisciplinar, naturalmente o foco de cada pesquisa condiz com a área de interesse da qual o pesquisador faz sua pergunta e seleciona seu tema, e assim cada tema pode ter seus próprios encaminhamentos metodológicos. Mäyrä os divide em três possíveis áreas: a das humanidades, a das ciências sociais e a do game design. Devido à natureza da presente pesquisa, trago aqui apenas a primeira:

Muitas pesquisas contemporâneas sobre jogos vão envolver algumas das ferramentas conceituais ou filosofia subjacente derivada do pensamento semiótico e estruturalista. Essas tradições envolvem o estudo de sistemas como a linguagem humana, psique, sociedade ou, como em nosso caso, um jogo digital, através de um processo analítico que envolve a identificação de estruturas subjacentes, assim como descrever as regras para a sua combinação com o objeto de estudo. O processo de análise semiótica foca na potencialidade de significação nesses sistemas através da identificação de seus sinais mais importantes (ou 'significantes' na terminologia da semiótica), descrevendo como estes se relacionam com as superestruturas e finalmente interpretando como o significado é produzido dentro do contexto deste sistema de significação.²²

²¹ Ibid., p. 152. Do inglês: "The subject matter defines the phenomenon you are interested in, while the research question will determine the particular point of view and line of approach required to answer that question. Both the subject matter and the research question should be something that you are genuinely interested in and something that you would like to learn more about. Is there a game that you are curious about or some aspect of player behaviour you have observed and which has caught your attention?". Tradução própria.

²² Ibid., p. 157. Do inglês: "Much of contemporary research into games will involve some of the conceptual tools or underlying philosophy derived from semiotic and structuralist thought. These traditions involve studying systems like human language, psyche, society or, as in our case, a digital game, through an analytical process which involves identifying the constituent elements and their underlying structures, as well as describing the rules for their combination within the subject of study. The process of semiotic analysis focuses on the signifying

Assim, conforme os anos passam e os jogos penetram cada vez mais na sociedade contemporânea, os estudos sobre eles e suas aplicações se aprofundam das mais diversas maneiras e nos mais diversos sentidos. Uma dessas diferentes maneiras que acredito ser valiosa mencionar aqui é o fenômeno da *gamificação*.

1.3. Games fora dos games: A ascensão da gamificação

Entende-se como *gamificação* a aplicação de princípios dos games em outros contextos e áreas diversas, como negócios, saúde, vida social e educação, e seu principal objetivo é “aumentar o engajamento e despertar a curiosidade dos usuários”²³. Em alta no mundo corporativo, como colocado no portal da AEOV Tecnologia da Informação S.A., essa prática

[...] traz mais produtividade e engajamento para equipes.

Enquanto em um videogame as ações do jogador podem salvar o mundo, no contexto das companhias a gamificação motiva o colaborador a agir para melhorar a empresa de diversas formas.²⁴

Um termo que evidentemente mostra-se presente em conjunto com a *gamificação* é o *engajamento*. Este, por definição, “é a relação entre uma marca e seus consumidores ou uma empresa e seus colaboradores”²⁵. Essa relação, por conseguinte, é uma interação entre as partes que “deve acontecer de forma natural e voluntária, sendo resultado de uma boa experiência para os indivíduos”²⁶.

Assim, em relação ao aumento do engajamento, no artigo “O que é gamificação e como ela aumenta o engajamento” do portal da Pós-Graduação da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR) se aponta que:

A gamificação (ou gamification, em inglês) é a aplicação das estratégias dos

potentials in such systems through identification of its most important signs (or ‘signifiers’ in semiotic parlance), describing how these combine into larger structures and finally interpreting how meaning is produced within the context of this sign system”. Tradução própria.

²³ VASCONCELLOS *apud* LIDNER; BLEICHER, 2018. Disponível em: <<https://moodle.ead.ifsc.edu.br/mod/book/view.php?id=82437&chapterid=16220>>. Acesso em: 24 de mai. de 2023.

²⁴ DONATO, 2023. Disponível em: <<https://blog.aevo.com.br/gamificacao/>>. Acesso em: 25 de mai. de 2023.

²⁵ BALDISSERA, 2021a. Disponível em: <https://posdigital.pucpr.br/blog/engajamento#:~:text=Em%20resumo%2C%20o%20engajamento%20é,boa%20experiência%20para%20os%20indivíduos.>>. Acesso em: 25 de mai. de 2023.

²⁶ Ibid.

jogos nas atividades do dia a dia, com o objetivo de aumentar o engajamento dos participantes. Ela se baseia no game thinking, conceito que abrange a integração da gamificação com outros saberes do meio corporativo e do design.

Todo jogo tem um objetivo que precisa ser cumprido e, para isso, os jogadores precisam superar obstáculos. A psicologia por trás da gamificação revela que a conquista e a superação movem o ser humano.

Com o uso das novas tecnologias, é possível estimular o aprendizado, motivar comportamentos e criar uma sensação de recompensa. A competição está no cerne do processo, por isso é comum vermos em empresas gamificadas o reconhecimento público dos colaboradores que têm o melhor desempenho.

Para que a gamificação traga os melhores resultados possíveis, a participação precisa ser voluntária, ou seja, todos os jogadores precisam conhecer as regras e os objetivos da tarefa.²⁷

Portanto, podemos afirmar que a gamificação é a aplicação de elementos de games em ambientes diversos pensada de uma maneira “voluntarizante”, ou seja, de modo que os “jogadores” sejam estimulados ao *desejo* de participar. Este desejo, portanto, só pode ser alimentado com base no “progresso” e/ou com as “recompensas” de maneira análoga aos games.

Trago aqui dois exemplos de gamificação de ostensivo sucesso nos últimos anos: as empresas-aplicativo Uber e Shein. Na Uber, empresa-aplicativo que visa conectar motoristas e passageiros,

Motoristas recebem “mensagens de texto, emails, pop-ups e gráficos cuidadosamente projetados para mantê-los atrás do volante e direcioná-los, ostensivamente, para áreas de maior demanda” (Süsser, Roessler, & Nissenbaum, 2019, p. 8). Dessa maneira, como em jogos de videogame, os trabalhadores das plataformas são impulsionados discretamente, resultando em mais engajamento emocional e mais investimento na finalização de tarefas. [...] Além das recompensas imateriais, como os distintivos de motorista divertido (Scheiber, 2017), gráficos elaborados, que mostram aos motoristas áreas nas quais há probabilidade de tarifas mais altas, são considerados uma técnica de gamificação (Süsser et al., 2019). Os motoristas são atraídos pela possibilidade de corridas mais lucrativas (“preço dinâmico”), mas as chances de conseguir uma são ínfimas e

²⁷ Idem, 2021b. Disponível em: <<https://posdigital.pucpr.br/blog/gamificacao-engajamento>>. Acesso em 24 de mai. de 2023.

extremamente imprevisíveis, porque as áreas em destaque aparecem e desaparecem em questão de minutos (Mason, 2019). Ao que tudo indica, a tática mantém os motoristas dirigindo para atender a demanda (Calo & Rosenblat [2017, p. 1662] chamam essa técnica de “mecanismo isca e chibata”). A imprevisibilidade é viciante e muito explorada também em jogos de azar para fazer com que os jogadores façam só mais uma aposta (Mason, 2019).²⁸

Já a Shein, plataforma chinesa de e-commerce que atingiu estrondoso sucesso global nos últimos anos, possui um sistema de pontuação que recompensa os compradores quando eles checam o aplicativo diariamente, realizam compras, fazem avaliações com fotos e jogam os mini-games da empresa. Essa pontuação é utilizada para o comprador conseguir descontos nas compras, construindo assim um programa de lealdade “que incentiva a compra e o engajamento dentro da plataforma da SHEIN. Isso também faz das compras online com a SHEIN uma forma de entretenimento, que atrai compradores a voltarem para mais”²⁹.

Vimos então dois exemplos de como a gamificação funciona na prática: o primeiro, engajando o trabalhador para trabalhar mais; o segundo, engajando o consumidor para consumir mais. Em ambos os casos podemos ver presentes elementos centrais dos jogos, tal como apontado no tópico 2.1.: a criação de um sistema e de regras, a participação voluntária do jogador e uma recompensa posterior.

Eis, portanto, mais um indicativo da presença absoluta dos jogos no cotidiano contemporâneo: mesmo quando não estamos jogando um jogo de fato, podemos estar. Não obstante, para o desenvolvimento de tais sistemas como os exemplificados (e muitos outros que existem e não cabem ser citados aqui) é necessária a pesquisa de profissionais que estudam e aprimoram cada vez mais suas técnicas e tecnologias para a obtenção do resultado, seja ele qual for, tal como ocorre na própria indústria dos games, com o desenvolvimento de cada jogo. Observemos a seguir como esse contexto ocorre em nosso objeto específico.

²⁸ OLIVEIRA, 2021. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rae/a/yN9ZkXFfcNwyxg8T9mQxGbL/?lang=pt#>>. Acesso em 29 de mai. de 2023.

²⁹ TALENOX, 2022. Do inglês: “that incentivises purchase and engagement within the SHEIN platform. It also make online shopping with SHEIN a form of entertainment, which entices shoppers to keep coming back for more.” Tradução própria.

2. CALL OF DUTY: A FRANQUIA MAIS VENDIDA DE TODOS OS TEMPOS

2.1. Trajetória, recepção, enredo...

Como apontado anteriormente, a franquia Call of Duty é um sucesso absoluto de vendas, estando nas prateleiras dos jogos mais vendidos do ano em todos os anos há mais de uma década. Tendo então em mente que milhões de jogadores têm contato com seu conteúdo todos os dias, é válido para o historiador trazer questões sobre o que é esse conteúdo, quem o produziu, por que e por quem ele é consumido.

Para pensar nessas questões, primeiramente precisamos compreender que COD é um jogo do gênero *First-Person Shooter* (FPS) – em tradução direta, atirador em primeira pessoa. Jogos desse gênero tem como principal característica, como o nome indica, é a posição de atirador atribuída ao jogador, enquanto a perspectiva pela qual vê o mundo do jogo é a da primeira pessoa. Em outras palavras, a visão do jogador é literalmente a visão do personagem que ele controla, de forma que as únicas partes do corpo do personagem que aparecem na tela são os braços que se projetam a partir da própria tela segurando uma arma, o que potencializa uma imersão³⁰ que faz com o que o jogador se sinta literalmente no mundo do jogo. A imersão do jogador, assim,

pode se tornar muito mais próxima do tão almejado “realismo”: em um campo de batalha, não é o personagem controlado pelo jogador que está em meio às explosões, gritos e tiros; quem está, para todo efeito, é o próprio jogador, que se torna virtualmente presente no mundo do jogo, uma vez que tais explosões, gritos e tiros acontecem ao seu redor no ambiente virtual. Esse nível de imersão é ainda mais potencializado com o uso de fones de ouvido durante a jogatina, pois toda a trilha sonora é desenvolvida com o intuito de criar essa sensação, fazendo com que cada som seja emitido de sua respectiva direção. O jogador, assim, ouve desde um caça passando da sua esquerda para a sua direita acima da sua cabeça, o engatilhar da arma do aliado recarregando atrás dele, e o inimigo gritando à sua frente.³¹

³⁰ Com esse termo me refiro a “um estado geral resultado da soma de um comprometimento mental focado (atenção) com a sensação de deslocamento corporal para dentro do mundo ficcional com controle e autonomia sobre as ações do personagem e da simulação (agência e transformação)” (AUDI; OLIVEIRA, 2014).

³¹ SANTANA, 2022, p. 56.

Assim, cada jogo possui seu enredo específico, no qual o jogador desempenha o papel que lhe é colocado, sempre alvejando os inimigos até chegar no objetivo da missão³². Estas, por sua vez, são quase sempre frenéticas, contendo poucos momentos de diálogo e calma, outra característica presente no gênero FPS como um todo. Portanto, para além do gênero em si, podemos colocar que COD se caracteriza também como um jogo de ação: um tipo de jogo onde os objetivos, de maneira geral, são

[...] implementar com sucesso as ações corretas utilizando destreza manual e reação rápida. Como fica claro, esta é a modalidade de ação em que jogos de ação (entendidos como um gênero ou um ramo de jogos) se colocam veementemente. Uma especificidade adicional [...] é que o jogador tem acesso, através de seu ou sua personagem, a certo repertório de movimentos que ele/ela deve acionar coerentemente.³³

Uma vez compreendido isso, o próximo passo é compreender do que se tratam os enredos dos jogos – e conseqüentemente entender quem é o inimigo que está sendo alvejado. A cada ano é lançado um novo COD, e cada um deles possui seu próprio enredo e seus próprios personagens. Alguns títulos são sequências e formam uma série interna da franquia, de modo que cada série possui seu próprio arco. As principais séries são *Modern Warfare* e *Black Ops*, que marcam o que os fãs creditam como a era de ouro da franquia – o que tanto é verdade que foram essas as séries que a Activision investiu para um *reboot* nos últimos anos. No entanto, também existem jogos *standalone*, ou seja, que não possuem ligação narrativa com nenhum outro (como é o caso dos primeiros títulos, cujos enredos não dialogam entre si), embora sejam todos ambientados no mesmo período histórico.

Com fins de melhor nos localizarmos nesse grande volume de lançamentos, vejo que é possível dividi-los em duas categorias: a dos jogos “históricos” e a dos jogos “fictícios”. Contudo, há referências claras de problemáticas do mundo real nos jogos fictícios, assim como há muita ficção nos jogos históricos. O que pesa nessa categorização, em meu critério, é a clara intenção de representação de eventos históricos reais nos jogos – e, naturalmente, aqueles que não possuem essa intenção, podem ser categorizados como fictícios.

³² Nos jogos COD as fases são denominadas “missões”.

³³ ARSENAL, 2016, p. 228.

Os jogos históricos, enfim, são todos aqueles que possuem um pano de fundo histórico real, ou seja, que utilizam de eventos, lugares e até personagens da história para a construção de seu enredo, como por exemplo a Batalha de Stalingrado, a Guerra do Vietnã e o presidente americano John Kennedy. Eles podem ser divididos em duas subcategorias: os ambientados na Segunda Guerra Mundial, que são COD (2003), COD 2 (2004), COD: Big Red One (2005), COD 3 (2006), COD: World at War (2008), COD: World War II (2017) e COD: Vanguard (2021); e os ambientados na Guerra Fria, que são COD: Black Ops (2010), COD: Black Ops 2 (2012) e COD: Black Ops Cold War (2020).

Já os jogos fictícios considero como todos aqueles que apresentam conflitos que não aconteceram de fato na história, embora muitas referências a problemáticas contemporâneas sejam encontradas, como por exemplo um conflito aberto entre os EUA e a Rússia e a Guerra ao Terror, que dão corpo à toda a série Modern Warfare. Também os divido em duas subcategorias: aqueles que se desenvolvem em conflitos contemporâneos e/ou em um “futuro próximo”, que são COD 4: Modern Warfare (2007), COD: Modern Warfare 2 (2009), COD: Modern Warfare 3 (2011), COD: Ghosts (2013), COD: Modern Warfare (2019), COD: Modern Warfare 2 (2022) e COD Modern Warfare 3 (2023); e os ambientados em conflitos futuristas com elementos de ficção científica, como COD: Advanced Warfare (2014), COD: Black Ops III (2015) e COD: Infinite Warfare (2016).

Cabe chamar a atenção para o fato de que até 2006 todos os lançamentos eram ambientados na Segunda Guerra Mundial. Isso tem uma razão específica: em seus primeiros anos, COD não era ainda o grande fenômeno dos FPS que se tornou; este espaço estava ocupado pela franquia *Medal of Honor* (Electronic Arts). Na verdade, a própria fundação da *Infinity Ward*, desenvolvedora dos primeiros COD, ajuda a elucidar essa questão. O produtor Vince Zampella, em entrevista,

[...] aponta a origem da equipe que funda a desenvolvedora e trabalha em Call of Duty 1: ela inclui 21 dos membros da equipe que desenvolveu *Medal of Honor: Allied Assault* (2002, Inc. 2002) – dentre eles, todos os chefes do projeto (*Project leads*) –, um grande sucesso do gênero FPS publicado por uma das principais concorrentes da Activision.³⁴

³⁴ FORNACIARI, 2010, p. 70.

Os criadores de COD, então, tinham um objetivo: superar a franquia *Medal of Honor*, sucesso absoluto dos FPS naquele período. Conforme os anos passaram e novos lançamentos surgiram, é evidente que eles não só atingiram seu objetivo, mas também conseguiram o feito de se tornar a franquia mais vendida do mundo na década seguinte. O ponto de virada, contudo, aconteceu quando a franquia deixou a Segunda Guerra Mundial e abriu espaço para a guerra contemporânea com COD 4: *Modern Warfare*. Este foi o primeiro game da franquia que alcançou oito dígitos nas vendas: 15,7 milhões.³⁵

Não obstante, para manter lançamentos anuais e garantir seu lugar no mercado de novidades anuais da indústria, a franquia não contou apenas com a *Infinity Ward* como desenvolvedora. Em 2005, a *Treyarch* ingressou na produção, ficando a cargo de *Call of Duty 2: Big Red One*, que se trata de uma história paralela ao COD 2. Dali em diante, ambas as empresas revezaram na produção dos títulos subsequentes, o que em tese as disponibilizou um ano a mais para a produção do próximo título. Posteriormente, outras desenvolvedoras, como a *Sledgehammer Games* e a *Raven Software*, também passaram a compor a produção conforme os jogos foram se tornando cada vez maiores, mais complexos e, portanto, exigindo mais volume e tempo de trabalho.

Por fim, devido ao grande número de lançamentos, não há espaço hábil aqui para discorrer sobre cada enredo específico destes jogos. Conforme o desenrolar da argumentação nos capítulos 3 e 4, evoco alguns momentos-chave dos jogos para a devida análise. De maneira geral, o que é necessário se ter em mente é que os jogos contam diversas histórias em que o jogador incorpora o personagem protagonista em momentos críticos para – literalmente – a salvação da humanidade. Para essa salvação acontecer, naturalmente temos um elemento ameaçador que traz a guerra e destruição para o mundo – da qual o jogador participa, mas sempre com uma boa causa em mente. O ponto que nos interessa aqui, então, é: quem são os vilões de quem a humanidade precisa ser salva no universo de COD?

2.2. ...E o complexo industrial-militar americano

³⁵ Ibid. p. 69.

Com essa questão em pauta, a rigor poderíamos partir direto para a análise dessas histórias e seus significados. Mas antes disso um detalhe muito importante merece destaque: COD não é uma franquia produzida com o único objetivo de obter lucros estratosféricos – talvez, no início o fosse, no entanto hoje é evidente que é algo a mais que isso. Se buscarmos lermos os créditos de COD: *Modern Warfare* 2019, por exemplo, assim como detalhes de sua produção, vemos que essa franquia está profundamente imersa no complexo industrial-militar americano, uma vez que o *Marine Corps Entertainment Media Liaison Office* é listado como consultor.

Este é um órgão do governo americano que, em tradução livre, significa “Gabinete de ligação para os meios de entretenimento do Corpo de Fuzileiros Navais”. Segundo seu site oficial, sua função é

Aconselhar, coordenar e sincronizar o suporte do Corpo de Fuzileiros Navais à indústria do entretenimento e à academia com a finalidade de aumentar o conhecimento e encorajar atitudes positivas através de públicos-alvo e stakeholders. Retratar os Fuzileiros Navais como uma força naval com autenticidade, contar a história do Corpo de Fuzileiros Navais, e reforçar seus valores principais enquanto certifica a verdade e precisão.³⁶

Assim, a colaboração direta do Corpo de Fuzileiros Navais dos EUA na maior franquia de jogos de tiro do mundo não é um mero detalhe que pode passar despercebido. Essa parceria é fundamental para os desenvolvedores terem acesso direto ao aparato bélico americano para a representação fidedigna que o nível gráfico dos jogos atuais pode proporcionar. E assim os desenvolvedores fizeram.

Um documento oficial do *USMC Television and Motion Picture Liaison Office* disponibilizado através da Lei de Liberdade a Informação³⁷ e publicado pelo portal *Mintpress* contém sete anos de relatórios acerca do contato de produtores da indústria de variados ramos da mídia (MACLEOD, 2022). Nele, em uma busca rápida é possível encontrar quarenta e cinco menções à franquia *Call of Duty*, cujas

³⁶ The Official Website of the United States Marine Corps, 2022. Do inglês: “Advise, coordinate, and synchronize Marine Corps support to the entertainment industry and academia in order to increase knowledge and encourage positive attitudes among key publics and stakeholders. To portray the Marine Corps as a naval force with authenticity, tell the Marine Corps story, and reinforce core values while ensuring truth and accuracy”. Disponível em: <<https://www.cd.marines.mil/Units/emlo/>>. Acesso em: 20 de jan. de 2023.

³⁷ A Freedom of Information Act (FOIA) é uma lei dos Estados Unidos de 1966 que garante o direito público a documentos de qualquer agência federal, desde que o material requerido não fira a privacidade pessoal, a segurança nacional e a aplicação da lei [*sic*]. Disponível em: <<https://www.foia.gov/about.html>>. Acesso em 28 de jun. de 2024

descrições alegam requerimentos para acesso a equipamentos, armas, veículos e até mesmo do próprio Corpo de Fuzileiros Navais com o “propósito de CGI” [*sic*], ou seja, para a criação de imagens geradas por computador.

No canal oficial de COD no Youtube é possível ver isso sendo colocado em prática. Em um *shorts*³⁸ intitulado “*How we design sounds in Modern Warfare II*”³⁹ (como fazemos o som de *Modern Warfare II*), o diretor de áudio Stephen Miller diz que “para esse projeto nós gravamos armas de todo tipo: armas pequenas, RPGs, tiros de tanque de guerra, três helicópteros diferentes, recarregamento de armas, explosões”⁴⁰ (2022, 0min1-22s). Logo, é evidente que os desenvolvedores de COD trabalharam com a assistência das forças armadas dos Estados Unidos, que por sua vez forneceram todos os recursos necessários para que os jogos representem o aparato bélico americano de maneira precisa, desde a aparência até o som.

Isso indica que não é exagero afirmar que COD, para todo efeito, é hoje uma PSYOP. Este termo é a abreviatura para “Operações Psicológicas”, e não é novidade alguma no *modus operandi* do imperial EUA. Como descrito pelo Tenente Coronel Philip Katz, Ronald McLaurin e Preston Abbott,

As operações psicológicas são o campo especializado em comunicação que se ocupa com a formulação, conceitualização e programação de objetivos, e com a avaliação das técnicas de persuasão de governo-a-governo e pessoa-a-pessoa. Definindo propriamente, PSYOP é o uso de ações humanas planejadas ou programadas para influenciar as atitudes e ações de populações amigas, neutras e inimigas que são importantes para os objetivos nacionais.⁴¹

Indo além, em seu texto os autores buscam explicar o contexto histórico para o surgimento das PSYOP. Eles afirmam que “os nazistas deram a primeira demonstração do que operações psicológicas podem fazer com novas ferramentas de comunicação em massa e novas armas”⁴². Logo, isso fez com que

³⁸ Formato de vídeos curtos no Youtube.

³⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/shorts/ectiz5cHlyk>>. Acesso em: 11 de jul. de 2024.

⁴⁰ Do inglês: “For this Project we’ve recorded weapons of all kind: small arms, RPGs, tank cannon fire, three different helicopters, weapon reloads, explosions”. Tradução própria.

⁴¹ KATZ; MCLAURIN; ABBOTT, 1996, p. 121. Do inglês: “Psychological operations is that specialized field of communications that deals with formulating, conceptualizing, and programming goals, and with evaluating government-to-government and government-to-people persuasion techniques. Properly defined, PSYOP is the planned or programmed use of human actions to influence the attitudes and actions of friendly, neutral, and enemy populations that are important to national objectives”. Tradução própria.

⁴² *Ibid.*, p. 123.

Durante a década de 1950, [...] as operações psicológicas americanas receberam atenção renovada. O caráter altamente ideológico da rivalidade da Guerra Fria e a natureza política da Guerra da Coreia levaram a uma ênfase nos aspectos psicológicos do conflito. Cursos de instruções foram desenvolvidas e as “PSYOP” foram racionalizadas nos serviços. Na estrutura do governo civil, as PSYOP foram racionalizadas na Agência de Informação dos Estados Unidos (USIA). Durante este período, que foi caracterizado como um conflito mais político do que militar, canais como a “Radio Free Europe”. “Radio Liberation” (posteriormente “Radio Liberty”), “Radio in the American Sector” (RIAS), e a “Voice of America” foram agentes primários das PSYOP. Eles comunicavam notícias, ideias e opiniões sobre fronteiras políticas – não raramente com efeitos significativos.⁴³

Cabe também salientar que os autores listam alguns princípios básicos das PSYOP para elas serem de fato efetivas. Por exemplo, “inteligência adequada, organização coerente, planejamento de som e uma avaliação sistemática das reações”⁴⁴. Para eles, o mais importante destes “ingredientes” é a inteligência, pois ela “é a base para compreender as comunicações, emoções, atitudes e comportamento dos indivíduos e grupos”⁴⁵.

Portanto, a coordenação entre o complexo industrial-militar americano e a Activision é fundamental para que ambos consigam seus objetivos: no caso do primeiro, o sucesso da operação psicológica, e no segundo, manter a sua maior franquia no topo do mercado da indústria dos games. Sobre este fenômeno, o autor Thomas Mirrlees coloca que

[...] No sistema mundial, todos estados são motivados por “interesses nacionais”; corporações, por lucro. Apesar de estados e corporações serem

⁴³ Ibid. Do inglês: “During the 1950s, however, American psychological operations received renewed attention. The highly ideological character of the cold war rivalry and the political nature of the Korean War led to an emphasis on the psychological aspects of conflict. Courses of instruction were developed and “PSYOP” was rationalized within the services. In the civilian government structure, PSYOP was rationalized within the United States Information Agency (USIA). During this period, which was characterized by a political more than a military conflict, channels such as “Radio Free Europe,” “Radio Liberation” (later “Radio Liberty”), “Radio in the American Sector” (RIAS), and the “Voice of America” (VOA) were primary PSYOP agents. They communicated news, ideas, and opinions across political boundaries-not infrequently with significant effects”. Tradução própria.

⁴⁴ Ibid., p. 124. Do inglês: “adequate intelligence, coherent organization, sound planning, and a systematic evaluation of feedback”. Tradução própria.

⁴⁵ Ibid. Do inglês: “[Intelligence] is the basis for understanding the communications, emotions, attitudes, and behavior of individuals and groups”. Tradução própria.

legalmente separadas, seus interesses frequentemente convergem. Estados – não apenas o imperial EUA – facilitam e legitimam os lucros nacionais e transnacionais – interesses das corporações da mídia. Em troca, as corporações da mídia contribuem para as metas culturais e econômicas definidas do Estado. Nem todo ato trans territorial de geração de lucro é intrinsecamente ligado aos “interesses nacionais” do estado. Mas os estados frequentemente facilitam e legitimam os interesses de lucro das corporações da mídia. E as corporações da mídia regularmente representam-se como portadoras dos interesses nacionais.⁴⁶

Convergente a isso, o filósofo polonês Bronisław Baczko⁴⁷ aponta que um dos mais importantes lugares estratégicos para o poder político são o domínio do imaginário e do simbólico. Isso pois a função do símbolo “não é apenas instituir uma classificação, mas também introduzir valores, modelando os comportamentos individuais e colectivos e indicando as possibilidades de êxito dos seus empreendimentos”⁴⁸.

Portanto, há aqui um fenômeno mais ou menos novo; mais ou menos, pois como esclarecido acima, não é novidade alguma que os EUA utilizam de produtos da cultura para manter sua hegemonia no campo simbólico. No entanto, o que temos de novo aqui é que, nos games, o jogador se torna um agente dessa hegemonia dentro do próprio jogo. De forma direta, ele não está ouvindo um programa na rádio, lendo uma notícia e/ou assistindo um filme de um herói que salva a humanidade do mau absoluto, mas sim, como veremos, o herói é *ele próprio*.

A essa altura, então, temos alguma noção da coordenação entre governo e produção que envolve os jogos COD. No entanto, o que não sabemos é *como e por que* isso vem funcionando. Exploraremos essas questões a seguir.

⁴⁶ MIRRLEES, 2013: 241-2. Do original: “[...] In the world system, all states are motivated by “national interests”; corporations, by profit. Though states and corporations are legally separate, their interests often converge. States—and not just the US imperial state—facilitate and legitimize the national and transnational profit- interests of media corporations. In turn, media corporations contribute to state- defined national, cultural, and economic goals. Not every state media policy is a direct reflection of corporate media interests. Not every trans- territorial act of profit- making is intrinsically tied to the state’s “national interest.” But states frequently do facilitate and legitimize the profitinterests of media corporations. And media corporations regularly do represent themselves as bearers of national interests.” Tradução própria.

⁴⁷ BACZKO, 1985, p. 297.

⁴⁸ Ibid., p. 311.

3. A GAMIFICAÇÃO DA FANTASIA IDEOLÓGICA

3.1. Engajamento bélico digital

O termo “gamificação” foi explorado no primeiro capítulo não por conta de uma função meramente narratológica do estabelecimento de uma “história dos videogames”. A função primordial deste conceito aqui é entendê-lo como uma ferramenta valiosa para a discussão proposta adiante nesta análise.

Se a gamificação é, como colocado anteriormente (p. 19-20), a aplicação de princípios de jogos em outros contextos para gerar engajamento voluntário por parte das pessoas para os mais diversos fins, seria possível fazer o exercício inverso? Ou seja, e se, ao contrário da primeira proposição, fossem aplicados princípios de *outros contextos nos jogos* para gerar engajamento voluntário nestes próprios contextos no mundo real e assim por diante?

De maneira direta, o exercício que proponho aqui é: se a gamificação pode ser, como colocado no capítulo anterior, um “videogame fora dos videogames”, apliquemos mais uma camada nesse conceito – o videogame fora dos videogames, nos videogames. Isso então faria deste game em específico algo como uma meta-gamificação? Se sim, seria possível distinguir um jogo “meta-gamificado” de um jogo “autêntico”?

Se seguirmos a definição de jogo colocada anteriormente (p. 13), um jogo autêntico então pode ser entendido como um jogo cuja finalidade última é a diversão, o entretenimento, a vitória – sumariamente, uma recompensa psicológica, o exato mesmo efeito que a gamificação busca para atingir outro fim –, o jogo “meta-gamificado”, portanto, seria aquele cuja finalidade última não é a diversão, e sim o engajamento voluntário para determinado contexto. Aplicando a noção da gamificação nos próprios jogos, portanto, a pergunta a ser feita é: quem quer gerar o engajamento no que?

Voltemos ao capítulo anterior. Lá, apontamos para o desenvolvimento de jogos da franquia COD com envolvimento do *Marine Corps Entertainment Media Liaison Office*; jogos que, por sua vez, reimaginam e reconstróem cenários de guerras do passado, do presente e do futuro, todos em que o papel dos Estados Unidos é central, delimitando com clareza os heróis e os vilões e, ainda, que possuem largo alcance ao redor de todo o mundo ocidentalizado. Se considerarmos

estes pontos, portanto, é possível afirmar que há um objetivo posto pelo Departamento de Defesa dos EUA no desenvolvimento de um jogo de guerra que vai além da mera diversão. Há a aplicação dos princípios de um outro contexto – a força militar americana – nos jogos, com o intuito de gerar engajamento do público com a própria força militar americana; o engajamento, aqui, como uma participação voluntária com base no conhecimento das regras não somente do jogo em si, mas, em última instância, da própria força militar americana – sua história, sua conduta, seus valores, seus objetivos e assim por diante. Esse engajamento pode significar desde o mero apoio à causa até literalmente ao alistamento militar por afinidade à causa (como explorado no próximo capítulo).

Há um detalhe, contudo, que muito diferencia este fenômeno do fenômeno da gamificação “pura” em uma empresa, em um aplicativo de *e-commerce*, em uma escola ou em uma rede social: nestes últimos casos há certo ganho material e/ou prático imediato para o indivíduo, como uma promoção e/ou prestígio na equipe, um extra no salário, descontos em uma compra, seguidores (e conseqüentemente a fama) ou o puro e simples aprendizado; já no caso que colocamos em questão aqui, este ganho material/prático não existe. No jogo meta-gamificado, este ganho imediato ocorre apenas dentro do próprio jogo: o jogador se sente recompensado por passar de missão, por ganhar uma partida (no caso do jogo online), por ganhar pontos de experiência e subir de nível, por “desbloquear” armas mais potentes para usar etc. Neste ponto, a pergunta que resta só pode ser: por que este engajamento ocorre? O que faria jovens de classe média de todo o mundo – e não somente dos EUA – se engajarem com algo como a força militar americana que, a rigor, está tão distante de seu cotidiano?

Para trilhar um caminho por esta questão, cabe aqui citar dois exemplos semelhantes que aconteceram em uma temporalidade muito próxima, mas que tomaram rumos completamente opostos. O primeiro exemplo envolve o Brasil.

Em *COD: Modern Warfare 2* (2009) há duas missões particularmente interessantes para os jogadores brasileiros. Essas missões se passam em uma favela do Rio de Janeiro, onde o objetivo do jogador-personagem é capturar Alejandro Rojas, um traficante de armas brasileiro (ignoremos a parte em que a *Infinity Ward* falha em distinguir um nome brasileiro de um nome hispânico...), também conhecido como “Alex, o Vermelho”, que vendeu armas para Makarov, um terrorista russo e vilão no jogo, para que este fizesse um atentado em um aeroporto

no próprio solo russo, manipulasse as informações, colocasse a culpa nos EUA pela morte de centenas de civis e iniciasse uma guerra aberta entre os dois países.

Durante as missões o jogador controla o Sargento Garry “Roach” Sanderson e é acompanhado de seu esquadrão da denominada Task Force 141, uma unidade multinacional de operações especiais. A primeira missão, denominada “Takedown”, se inicia de forma especialmente tranquila para um jogo COD: o jogador-personagem é passageiro de um carro que anda normalmente pelas ruas do Rio de Janeiro – ainda que procurando por seu alvo. É o primeiro momento em toda a franquia que há uma cena tranquila em meio à vida civil cotidiana. O breve momento de tranquilidade, porém, é abruptamente interrompido pelo *modus operandi* básico do jogo: um membro da milícia brasileira⁴⁹ mata o motorista do carro iniciando um caos nas ruas, que por sua vez estão lotadas de carros e civis. Em questão de segundos o cenário tranquilo vira uma guerra absoluta, repleta de explosões, tiros e correrias aos gritos à moda de *blockbusters* como a franquia “Duro de Matar” (*Die Hard*). O jogador-personagem, assim, precisa correr atrás do assassino por uma rua enquanto se depara com inúmeras referências visuais que o fazem sentir-se no Brasil, como nomes de lojas em português e placas dos nomes das ruas do mesmo estilo que as placas que encontramos nas ruas brasileiras no mundo real, pichações etc. Ao alcançar o assassino em um beco, o jogador-personagem recebe a ordem de atirar na perna do fugitivo, que é capturado pelos parceiros de Roach para um interrogatório. Em seguida, o jogador-personagem recebe a ordem de seguir para a favela onde o assassino estava fugindo e capturar Alejandro Rojas.

O restante desta missão e da seguinte é uniforme: um tiroteio enorme e praticamente incessante em meio aos becos sinuosos e lajes das casas do morro, enquanto o jogador-personagem sobe a favela carioca, inclusive avistando o Cristo Redentor de certos pontos (junto com as bandeiras do Brasil espalhadas pelo mapa, o principal elemento que faz com que o jogador se sinta efetivamente no Brasil). Os muros da favela são repletos de pichações e anúncios de produtos e lojas em português, e os inimigos saem de todos os cantos às dezenas enquanto gritam frases em português como “eu moro aqui desde eu nasci, tá achando que é mais malandro que eu, é?” e “esses gringos atiram melhor que a polícia” durante o tiroteio desenfreado. Se o jogador fere algum civil, a missão é fracassada e se retorna ao

⁴⁹ *Brazilian Militia*, como denominada no jogo, que basicamente representa o estereótipo de uma facção criminosa brasileira.

último ponto salvo – uma punição por quebrar a aparente conduta correta de um soldado americano. Por fim, a invasão na favela se encerra com a fuga dos americanos de helicóptero após capturar e interrogar Alejandro Rojas.

Temos aqui, portanto, um fenômeno peculiar: há um cenário de ação militar estrangeira em solo brasileiro, a qual o jogador brasileiro pode experimentar, paradoxalmente, através da perspectiva do estrangeiro. Ora, isso “naturalmente” faria com que o jogador brasileiro se revoltasse contra a *Infinity Ward*, contra a *Activision*, e contra os EUA, certo?

Para responder essa questão com precisão, basta pesquisar no YouTube por *gameplays* de brasileiros jogando COD: MW2. Contrariando qualquer perspectiva de teor minimamente nacionalista/anti-imperialista possível, nos deparamos com a realidade de que os jogadores brasileiros verdadeiramente amam essas missões! Um canal chamado SPL Games, com mais de 400 mil seguidores, possui vídeos jogando essas missões com mais de 350 mil visualizações somados, e os elogios ao longo da jogatina são incessantes. O autor/jogador esboça um sincero sorriso enquanto dá destaque para o fato de que, por exemplo, os inimigos falam sua língua: “olha os caras falando *brasileiro*, que louco!”⁵⁰; os comentários do vídeo, por sua vez, seguem o mesmo tom, com alguns usuários inclusive dizendo que esta é a melhor missão de toda a franquia.

Aqui é frutífero destacar um comentário do vídeo em questão: “Quem fez esse mapa deve ser brasileiro e carioca tá muito real desde o jeito dos vagabundos [sic] se comportarem no confronto na favela desde as falas kk tá muito fiel”. Este comentário é sintomático, pois ele não só elogia a suposta fidelidade da representação da favela no jogo, mas o faz de maneira notavelmente preconceituosa: os inimigos brasileiros são, além de tudo, “vagabundos”. A perversidade do preconceito camuflado de elogio ao jogo nos revela que, na realidade, não há nenhum sentimento de ligação dos jogadores/entusiastas de COD aos brasileiros na favela invadida. Não há sequer a possibilidade de uma reflexão em torno da autodefesa de um povo/comunidade invadido repentinamente por estrangeiros fortemente armados: os inimigos da favela são automaticamente compreendidos como bandidos, mesmo que em nenhum momento isso esteja colocado de maneira explícita no jogo – um sinal claro do sucesso dos objetivos do

⁵⁰ SPL Games. RIO DE JANEIRO | Call of duty Modern Warfare 2 em 4K 60 FPS - REMASTER. YouTube, 3 de mar. de 2022. Min: 3:54. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oL4HwNprdmg>>. Acesso em: 27 de jun. de 2023.

Departamento de Defesa dos EUA ao aplicar o contexto das forças militares americanas em um jogo para gerar engajamento dos jogadores com elas.

Ainda, é necessário apontar a falta de qualquer reação do governo brasileiro sobre o jogo que literalmente retrata uma ação militar estrangeira em seu território. O que nos leva ao segundo exemplo.

Em 2010, cerca de um ano após o lançamento de *Modern Warfare 2*, chega ao público o que viria a se tornar o título mais vendido da franquia e o segundo jogo mais vendido do mundo na última década: COD: *Black Ops*. O que se destaca aqui é que a primeira missão do jogo levantou uma polêmica imediatamente: o jogador-personagem participa de uma operação secreta por trás das linhas inimigas na Invasão da Baía dos Porcos, na qual seu objetivo é matar Fidel Castro.

O assassinato de quem se imagina ser o líder cubano não passa despercebido: ele acontece logo na primeira missão do jogo, cerca de vinte minutos após o início da história. [...] Há um foco notável nesta cena: a câmera acompanha a bala até a cabeça do dublê de Castro. Há, ainda, uma música que dá corpo à glória da cena, com uma voz feminina fazendo um coro que remete à música erudita. Não obstante, toda tecnologia empregada nos gráficos do jogo tornou possível a representação fidedigna do rosto do personagem à sua juventude.⁵¹

O assassinato em si não ocorre, pois ao final da missão quem o jogador-personagem descobre ter abatido é um dublê. No entanto, toda a narrativa se desenvolve em função da demonização de Castro e de seus “seguidores fanáticos”, como são referenciados por Frank Woods, braço-direito do personagem controlado pelo jogador no jogo.

A missão, por sua vez, corre de maneira semelhante à do Rio de Janeiro no jogo anterior: os cubanos atiram de todos os lados gritando em sua língua quase incessantemente, e o jogador-personagem precisa atravessar o território inimigo em busca de seu alvo. A grande diferença aqui é que, pela primeira vez em toda a saga, o alvo é um líder político de um país soberano ainda vivo: o jogo é de 2010, seis anos antes da morte de Castro.

No dia seguinte ao lançamento do jogo, o governo de Cuba publicou em seu portal de notícias oficial na internet, Cubadebate:

⁵¹ SANTANA, 2022: 314.

No que falhou o governo dos Estados Unidos em mais de trinta anos, agora tenta realizar por meio virtual. O jogo eletrônico “Call of Duty: Black Ops”, lançado esta terça-feira em todo o mundo, transporta o jogador ao ambiente da Guerra Fria e planeja operações especiais, a primeira é de assassinar o líder da Revolução cubana Fidel Castro.⁵²

Os comentários da matéria, por sua vez, são convergentes a ela, aguçando ainda mais a disparidade em relação às reações dos brasileiros quanto às missões de COD no Brasil: “País de terroristas, o que eles fazem é desenvolver mentes de fanáticos alienados com sua própria política midiática, em vez de usar esses vídeos em benefício do conhecimento em geral”⁵³, aponta um usuário. A diferença é explícita.

Portanto, temos dois cenários semelhantes: duas narrativas em que o jogador participa de uma invasão armada em países soberanos através da perspectiva do invasor americano. A primeira é recebida de braços abertos pelos próprios nativos do país invadido ficcionalmente que jogaram o jogo, enquanto há um silêncio absoluto do governo; a segunda é quase que instantaneamente rechaçada pelo governo do país invadido.

Neste ponto, voltemos à questão crucial que nos trouxe a estes dois exemplos: o que faz com que o público brasileiro engaje com a força militar estrangeira que invade seu país, e que ao mesmo tempo faz com que os cubanos o rechacem com tanta veemência?

3.2. O termo oculto: ideologia

Chegamos, portanto, à noção de ideologia, termo tão caro a este trabalho. Nos resta então elucidar o que pretendemos entender por ele. Utilizaremos a definição žižekiana e, para tal, será realizada uma breve explicação de sua linha de pensamento.

Em seu texto ‘Como Marx Inventou o Sintoma?’ (1996), Žižek tece uma

⁵² CUBADEBATE *apud* SANTANA, 2022: 314.

⁵³ Do espanhol: “País de Terrorista con eso, lo que hacen es desarrollar las mentes en fanáticos enajenados de su propia política mediática, en vez de utilizar estos videos en beneficio del conocimiento en general”. Tradução própria.

argumentação que parte da noção clássica da ideologia no marxismo, para adiante, utilizando da psicanálise de Freud e Lacan, construir sua própria teoria acerca do termo na atualidade. Assim, “a definição mais elementar de ideologia”, coloca o autor

é, provavelmente, a famosa frase de O capital de Marx: [...] “disso eles não sabem, mas o fazem”. O próprio conceito de ideologia implica uma espécie de ingenuidade constitutiva básica: o desconhecimento de seus pressupostos, de suas condições afetivas, a distância, a divergência entre a chamada realidade social e nossa representação distorcida, nossa falsa consciência dela. É por isso que tal “consciência ingênua” pode ser submetida a um processo crítico-ideológico. A meta desse processo é levar a consciência ideológica ingênua a um ponto em que ela possa reconhecer suas próprias condições efetivas, a realidade social que ela distorce e, mediante esse ato mesmo, dissolver-se.⁵⁴

Essa definição traz a ideologia como uma “falsa consciência”, um “desconhecimento da realidade social que faz parte dessa mesma realidade”⁵⁵: *eles não sabem o que fazem*. O exercício sob este entendimento da ideologia, portanto, consiste em encontrar as fissuras do texto ideológico, suas limitações inerentes e que paradoxalmente fecham o círculo de seu sentido. Trata-se, de maneira direta, de encontrar os *sintomas* que a denunciam.

3.2.1. O sintoma social

A palavra “sintoma” parece ser um termo muito bem fechado e definido tanto no senso comum quanto na vasta literatura em que aparece, de forma que sua explicação quase pode ser ignorada, como de fato o é em muito frequentemente. Ainda assim, se explorarmos o conceito, veremos sua abrangência e as possibilidades que com ele se abrem.

Silva e Rudge no artigo “Construindo a noção de sintoma: articulações entre psicanálise e pragmática” (2017) assinalam que a leitura pragmática e objetiva do termo, como geralmente ele é compreendido, limita-o a uma descrição de uma

⁵⁴ Ibid.: 312.

⁵⁵ Ibid.

verdade pré-existente e apartada do sujeito: “o sintoma, embora compreendido como expressão subjetivada, corresponde ao estado de coisas que define a doença, esta identificada como entidade extra sujeito, algo que acomete o sujeito independente dele, sem que haja qualquer vinculação entre eles”⁵⁶. Assim, o sintoma é colocado como um invasor a ser eliminado.

É somente a partir da psicanálise freudiana que nos deparamos com outra concepção sobre o sintoma. Aqui, o conceito deixa a lógica presença-ausência (no sentido de que a sua presença é a doença, e a sua ausência é a saúde), para então “definir o próprio advir do sujeito: não há sujeito fora de um arranjo sintomático, pois o sintoma se constrói na relação de significação, assim como o sujeito se constitui na linguagem, no campo do Outro”⁵⁷. Neste sentido,

o sintoma não vai sem o sujeito, nem o sujeito pode ser pensado sem o seu sintoma. Um constitui o outro, melhor dizendo, um se constitui no outro, o sujeito através do sintoma e vice-versa. Essa relação estreita do sujeito ao sintoma [...] por si já marca uma diferença radical com a concepção funcionalista-organicista de uma certa psiquiatria e sua psicopatologia, que se propõe justamente a separar os dois termos, a não estabelecer qualquer ligação entre eles.⁵⁸

Aqui, a amplitude e flexibilidade do termo fica explícita. Deixando de interpretá-lo como algo externo ao sujeito, que com este não possui nenhuma ligação, a leitura freudiana do sintoma permite-nos enxergá-lo como parte constituinte do sujeito, no sentido de que é por meio dele que o sujeito se expressa. Neste sentido, o sintoma constitui certa ordem para o sujeito: “os sintomas são criados a fim de evitar uma situação de perigo sentida pelo ego”⁵⁹. Assim, o sintoma é entendido como uma estruturação simbólica, sem a qual o sujeito encontra a angústia. E uma vez que o sintoma é interpretado como uma estruturação simbólica, se ele “configura a expressão de uma verdade do sujeito, é como enigma significativo que ele convoca o sujeito à decifração, à construção de uma significação engendrada na relação de um significante com outro significante”⁶⁰.

⁵⁶ SILVA; RUDGE, 2017: 226.

⁵⁷ Ibid.: 227.

⁵⁸ FIGUEIREDO *apud* SILVA; RUDGE, 2017: 227.

⁵⁹ FREUD *apud* SILVA; RUDGE, 2017: 227.

⁶⁰ SILVA; RUDGE, 2017: 227.

Jacques Lacan, identificando isso, reconhece também que “a significação só pode ser dada na relação entre significantes e, portanto, depende de uma fala contextualizada que a defina, de um determinado jogo de linguagem que lhe possibilite significado”.⁶¹ Sob este escopo, as autoras por fim afirmam que o *contexto determina a significação do sintoma*⁶².

É claro – e é importante assinalar – que a psicanálise freudiana e lacaniana, assim como seus diversos termos, são demasiadamente complexas para uma explicação rigorosamente aprofundada em uma pesquisa da área dos *game studies* como esta, sendo aqui apresentada não mais do que uma breve introdução da discussão por meio de um artigo – ou seja, sem ir direto na fonte, os textos de Lacan e Freud em si. O que busco assinalar aqui, para os devidos fins, é justamente a complexidade do termo, definindo as linhas gerais pelas quais ele é trabalhado por Žižek, e que conseqüentemente trabalharemos adiante.

Voltando à discussão inicial, o núcleo da análise da ideologia enquanto uma “falsa consciência” consiste no exercício de detectar o sintoma como um sintoma social no sujeito (este, individual ou coletivo). Assim, Žižek aponta que o sintoma social surge

mediante a identificação de uma certa fissura, de uma assimetria, de um certo desequilíbrio “patológico” que desmente o universalismo dos “direitos e deveres” burgueses. Esse desequilíbrio, longe de anunciar a “realização imperfeita” desses princípios universais – isto é, uma insuficiência a ser abolida pelo desenvolvimento ulterior –, funciona como seu momento constitutivo: o “sintoma”, estritamente falando, é um elemento particular que subverte seu próprio fundamento universal, uma espécie que subverte seu gênero. Nesse sentido, podemos dizer que o método marxista elementar da “crítica da ideologia” já é “sintomático”: ele consiste em detectar um ponto de ruptura *heterogêneo* para um dado campo ideológico e, ao mesmo tempo, necessário para que esse campo consiga seu fechamento, sua forma acabada.⁶³

Assim, para um exemplo prático de uma análise sintomal, Žižek toma a noção de liberdade, esse valor imaculado do liberalismo. “A liberdade”, argumenta,

⁶¹ Ibid.

⁶² Ibid.: 228.

⁶³ ŽIŽEK, 1996: 306.

é uma noção universal que abrange várias espécies (liberdade de fala e imprensa, liberdade de consciência, liberdade de comércio, liberdade política etc), mas também, por uma necessidade estrutural, uma liberdade específica (a de o trabalhador vender livremente sua força de trabalho no mercado), que subverte essa noção universal. Ou seja, essa liberdade é o próprio oposto da liberdade efetiva: ao vender “livremente” sua força de trabalho, o trabalhador *perde* sua liberdade – o conteúdo real desse livre ato de venda é a escravização do trabalhador ao capital. O aspecto crucial, é claro, é que essa liberdade paradoxal, a forma de seu oposto, é precisamente o que fecha o círculo das “liberdades burguesas”.⁶⁴

A liberdade enquanto sintoma social, portanto, é o “ponto cego” da liberdade enquanto universal ideológico: enquanto somos livres para vender a nossa força de trabalho para o capital essa liberdade é a sua própria negação. Tal como o sintoma para o sujeito, é o sintoma social que constitui certa ordem para a ideologia; é a liberdade de vender sua força de trabalho, portanto, que tem o lugar da construção simbólica que ofusca a escravidão do trabalhador ao capital.

No entanto, temos aqui um problema crucial: Žižek argumenta que a ideologia hoje possui um caráter cínico. Isto é, as contradições não mais se encontram escondidas sob a máscara ideológica, como na definição clássica do termo. Há, no entanto, dois tipos de cinismo que aqui não devem ser confundidos: o kynicism e o cynicism. O primeiro se trata da rejeição popular à cultura oficial, o exercício de expor ao ridículo as expressões da ideologia oficial, como por exemplo satirizar um político que enriquece enquanto prega o sacrifício patriótico. Já o segundo se trata da resposta da cultura dominante a este cinismo popular:

ele reconhece, leva em conta o interesse particular que está por trás da universalidade ideológica, a distância que há entre a máscara ideológica e a realidade, mas ainda encontra razões para conservar a máscara. Esse cinismo não é uma postura direta da imoralidade; mais parece a própria moral posta a serviço da imoralidade – o modelo da sabedoria cínica é conceber a probidade e a integridade como uma forma suprema de desonestidade, a moral como uma forma suprema de depravação, e a verdade como a forma mais eficaz da mentira. Esse cinismo, portanto, é uma espécie perversa de “negação da negação” da ideologia oficial:

⁶⁴ Ibid.

confrontada com o enriquecimento ilícito, com o roubo, a reação cínica consiste em dizer que o enriquecimento lícito é muito mais eficaz, e além disso, é protegido por lei.⁶⁵

Aqui, a mera análise sintomal não encontra eficácia. Essa metodologia, que leva em conta o entendimento clássico da ideologia explicado anteriormente, choca com o fato de que, por exemplo, as pessoas não têm nenhuma ilusão quanto ao caráter contraditório da noção de liberdade, elas sabem que sua liberdade acaba na necessidade de vender oito ou mais horas de seu dia para sobreviverem. Diante desta condição, a proposta de análise de Žižek passa pela identificação do sintoma, mas não se limita a ela. É neste ponto, segundo o autor,

que a distinção entre sintoma e fantasia deve ser introduzida [...]: a razão cínica, com todo o seu desprendimento irônico, deixa intacto o nível fundamental da fantasia ideológica, o nível em que a ideologia estrutura a própria realidade social.⁶⁶

3.2.2. A fantasia ideológica

Eis o núcleo da definição žižekiana de ideologia: a ilusão não se encontra na área do “saber”, no sentido de que as pessoas *não sabem o que fazem*, pois, as pessoas *sabem* o que fazem, a questão é que *ainda assim o fazem*. A ilusão, para Žižek, se encontra na área do “fazer”, na atividade social efetiva:

Quando os indivíduos usam o dinheiro, eles sabem muito bem que não há nada de mágico nisso – que o dinheiro, em sua materialidade, é simplesmente uma expressão de relações sociais. A ideologia cotidiana espontânea reduz o dinheiro a um simples sinal que dá ao indivíduo que o possui o direito a uma certa parte do produto social. Assim, no plano do dia-a-dia, os indivíduos sabem muito bem que há relações entre as pessoas por trás das relações entre as coisas. O problema é que, em sua atividade social, naquilo que *fazem*, eles *agem* como se o dinheiro, em sua realidade material, fosse a encarnação imediata da riqueza como tal. Eles são fetichistas na prática, e não na teoria. O que “não sabem”, o que

⁶⁵ Ibid.: 313.

⁶⁶ Ibid.: 314.

desconhecem, é o fato de que, em sua própria realidade social, em sua atividade social – no ato de troca da mercadoria –, estão sendo guiados pela ilusão fetichista.⁶⁷

Neste ponto, a ilusão não se encontra mais do lado da ideologia, esta sendo uma coisa alienadora que distorce a realidade; a ilusão está do lado da própria realidade. “O nível fundamental da ideologia”, portanto,

não é de uma ilusão que mascara o verdadeiro estado de coisas, mas de uma fantasia (inconsciente) que estrutura nossa própria realidade social. [...] A distância cínica é apenas um modo – um de muitos modos – de nos cegarmos para o poder estruturador da fantasia ideológica: mesmo que não levamos as coisas a sério, mesmo que mantenhamos uma distância irônica, *continuaremos a fazê-las*.⁶⁸

Mark Fisher traz um exemplo interessante para elucidar a questão com o Live Aid, um festival de rock que aconteceu em 1985 com o objetivo de angariar fundos para combater a fome na Etiópia:

A chantagem ideológica que está aí desde os primeiros concertos do Live Aid insiste que “indivíduos caridosos” podem acabar diretamente com a fome, sem precisar de nenhum tipo de solução política ou de reorganização sistêmica. É preciso agir imediatamente, nos dizem; deixar a política de lado em nome de uma emergência ética. A marca Product Red, de Bono, queria dispensar até a intermediação de entidades filantrópicas. “A filantropia é como a música hippie, que se canta de mãos dadas”, declarou Bono. “A Red é mais punk rock, hip hop, deve parecer como comércio puro”. O ponto não era oferecer uma alternativa ao capitalismo - ao contrário: o caráter “punk rock” ou “hip hop” da Product Red consistia em uma aceitação “realista” do capitalismo como único jogo a ser jogado. O objetivo era apenas garantir que partes dos lucros de transações específicas fossem destinados a boas causas. A fantasia era que o consumismo, longe de estar intrinsecamente implicado na desigualdade global sistêmica, poderia, ao contrário, resolvê-la. Tudo o que precisávamos fazer era comprar os produtos certos.⁶⁹

⁶⁷ Ibid.: 315.

⁶⁸ Ibid.: 316.

⁶⁹ FISHER, 2020: 29.

Outro exemplo que vai neste mesmo sentido, desta vez do próprio Žižek, consiste na política filantrópica do Starbucks, que destina 1% do valor de seus produtos para ajudar causas humanitárias. Hoje, por sinal, este fenômeno se apresenta inclusive em sua forma inversa: o boicote, o “cancelamento” de uma marca denunciada por algum tipo de abuso perante a uma minoria não faz mais do que anunciar que nós só compraremos os produtos de uma marca que se mostre dentro de certa conduta ética, ou seja, de uma empresa que atue por nós em nossa militância. A mensagem, no fim das contas, é: não nos importaremos com os lucros exorbitantes que concretizam a desigualdade social de forma brutalmente direta se parte desses lucros estiverem sendo utilizados para “mitigar” essa própria desigualdade (ou no combate ao câncer, ou na inclusão de mulheres e pessoas negras e assim por diante).

É nesse anticapitalismo corporativo que está um exemplo de sua ideologia em sua forma mais pura: uma ideologia que se distancia de si própria para continuar funcionando, uma negação da negação. A operação básica da fantasia ideológica, portanto, consiste na supervalorização da crença (no sentido de atitude subjetiva interior) em detrimento das crenças que exibimos e exteriorizamos em nossos comportamentos.⁷⁰

Acreditamos que o dinheiro é apenas uma convenção sem sentido, desprovido de valor intrínseco, no entanto, *agimos* como se possuísse um valor sagrado. Pior, esse comportamento depende da negação inicial - só somos capazes de fetichizar o dinheiro em nossas ações porque já tomamos uma distância irônica em relação a ele em nossas cabeças.⁷¹

É, portanto, neste sentido que Žižek afirma que a ilusão da ideologia não está na área do *saber*, mas sim do *fazer*, ou melhor dizendo, na própria *forma deste* fazer. O que as pessoas não reconhecem, o que a ideologia de fato as esconde, não é tanto o sintoma quanto a fantasia que constitui e, para todo efeito, *naturaliza* a sua atividade social.

⁷⁰ Ibid.: 26-7.

⁷¹ Ibid.

3.3. O termo onipresente: experiência

3.3.1. *In media res*

Nas páginas finais da introdução daquela que é considerada sua obra mais substancial, ‘*A Visão em Paralaxe*’ (2008), Žižek tece um curioso argumento sobre a “prática da universalidade concreta”: entre seus comentários, realiza um exercício descrevendo diferentes práticas sexuais e seus significados mais ou menos implícitos apenas para literalmente causar estranhamento no leitor devido à aproximação improvável do método analítico da dialética com diferentes práticas sexuais. Em seguida o autor se justifica:

O que explica o caráter esquisito deste exercício (e até o mau gosto, ao menos para alguns) não é a referência como tal a práticas sexuais, mas o curto-circuito entre duas esferas geralmente percebidas como incompatíveis, como pertencentes a níveis ontologicamente diferentes: a da especulação filosófica sublime e a dos detalhes das práticas sexuais. Mesmo que *a priori* não haja nada que proíba a aplicação do mecanismo conceitual hegeliano às práticas sexuais, ainda assim parece que o exercício todo é meio sem sentido, uma piada (bem ruim). O efeito desagradável e esquisito desses curtos-circuitos mostra que eles têm um papel sintomático em nossos universos simbólicos: eles trazem de volta as proibições tácitas e implícitas em que se baseiam esses universos. Praticar-se a universalidade concreta quando se confronta a universalidade com seu exemplo “insuportável”. É claro que a dialética hegeliana pode ser usada para analisar qualquer coisa, mesmo assim somos tacitamente convocados a não aplicá-la à sexualidade, como se esse passo tornasse ridícula a própria noção de análise dialética.⁷²

Parto então desse mesmíssimo princípio para justificar a coluna vertebral do presente capítulo: o fato de a aplicação do método dialético para o estudo da ideologia nos *videogames* poder causar certo “curto-circuito” devido às “proibições tácitas e implícitas” que esse exercício convoca, denuncia o que Žižek coloca como a prática da universalidade concreta ao confrontar a universalidade (a ideologia) com seu “exemplo insuportável” (os *videogames*, um produto cuja única função social, ao

⁷² ŽIŽEK, 2008: 23.

menos subentendida aprioristicamente é a diversão do jogador). Do mesmo modo, no sentido inverso, é exatamente o que diverte o jogador que denuncia a ordem simbólica do universal; o jogador, aqui, como o *singular* mediado pelo *particular* diversão que o conecta com o universal, a ideologia. Assim, o jogo (ou mais precisamente a experiência do jogador) é o elo que conecta o jogador com a ordem simbólica da ideologia. Como assinalado por Pasqualini e Martins (2015):

Segundo Lukács (1967), o particular representa, para Marx, a expressão lógica da categoria de mediação entre o específico (singular) e o geral (universal), que, conforme exposto, não podem ser compreendidos de modo isolado e por si mesmos.

Lênin (citado por Lukács, 1967) assinala que “o singular é o universal”, no seguinte sentido: o singular se contrapõe ao universal e ao mesmo tempo é parte constituinte dele, já que o singular não existe senão na conexão que leva ao universal. Da mesma forma, o universal não existe senão no singular e pelo singular. Nessa direção, a singularidade e a universalidade se instituem como unidade contraditória que move o contínuo processo de formação e transformação de ambos.⁷³

Neste ponto a questão ainda pode permanecer: se o método dialético é aplicável em qualquer circunstância, qual é a vantagem específica de aplicá-lo aos *videogames*? O que exatamente os difere de outras mídias?

Como já apontado em Santana (2023), Žižek coloca em seu documentário ‘*The Pervert’s Guide do Cinema*’ (2006) que “o cinema é a arte mais perversa: ele não dá o que você deseja – ele te diz como desejar”. Uma vez que entendemos que nossos desejos não são naturais (pois nós somos ensinados a desejar, como aponta o autor), o cinema desempenha um papel fundamental na fabricação dos desejos dos sujeitos. Portanto,

Neste mesmo sentido, o videogame pode ser a arte mais perversa: ele não apenas diz como desejar – mesmo que no limite do virtual, ele ensina como conseguir (ao lhe dar os controles) e, com efeito, te permite ser (ao imergir o jogador em seu universo) e ter o que deseja (quando se cumpre o objetivo).⁷⁴

⁷³ PASQUALINI; MARTINS, 2015: 366.

⁷⁴ SANTANA, 2023: 81.

A grande diferença dos *videogames* em relação ao cinema, como se vê, é o próprio modo em que se experiencia a ficção criada para o consumo. Ao assistir um filme, o sujeito é um espectador; ao jogar um jogo, é um agente. Essa diferença pode parecer sutil, mas é fundamental e determinante para o tipo de análise aqui proposta, pois uma vez que os sujeitos têm papel ativo no universo pré-determinado do jogo, podemos entender o jogo como uma experiência *stricto sensu*.

Não obstante, a seguir nos debruçaremos sobre este termo.

3.3.2. A experiência enquanto negócio

Hoje a palavra “experiência” permeia o cotidiano dos indivíduos. Desde companhias de viagem que vendem uma “experiência esportiva vigorosa que ficará em sua memória”⁷⁵ até a Uber que nos convida a avaliarmos nossa experiência de uma a cinco estrelas para “que boas experiências continuem acontecendo”⁷⁶, esse parece ser o termo central do engajamento das empresas com seus clientes e dos clientes com os produtos e serviços - quando não é ela o produto ou o serviço em si: “a experiência não é mais um resultado sem forma; é uma oferta real como qualquer serviço, produto industrializado ou *commodity*”⁷⁷.

Ainda (e exatamente por isso), a experiência hoje constitui uma área de pesquisa e trabalho que cresce ano após ano no mercado mundial⁷⁸: a User Experience, amplamente conhecida por sua sigla UX. Segundo um artigo da Alura, uma das principais plataformas de cursos na área da tecnologia no Brasil, o UX designer, por definição, “têm como objetivo a jornada de usabilidade e como facilitar esse caminho para quem vai usar o produto ou serviço”⁷⁹. Um detalhe curioso (e, por

⁷⁵ ACCOR. **Esquiar na impressionante Cordilheira dos Andes em Santiago**. Disponível em: <<https://all.accor.com/pt-br/brasil/magazine/one-hour-one-day-one-week/esquiar-santiago-1b150.shtml>>. Acesso em 10 de jul. de 2023.

⁷⁶ UBER Blog. **Como funciona o sistema de avaliações da Uber**. Disponível em: <<https://www.uber.com/pt-BR/blog/sistema-de-avaliacoes-uber/>>. Acesso em: 10 de jul. de 2023.

⁷⁷ PAZ, C. Como fica o consumo na era da economia da experiência. **GZH**, 2017. Disponível em: <<https://gauchazh.clicrbs.com.br/comportamento/noticia/2017/09/como-fica-o-consumo-na-era-da-economia-da-experiencia-9890702.html>>. Acesso em: 10 de jul. de 2023.

⁷⁸ SANCHEZ, M. Em 2050 haverá 100 milhões de profissionais de UX no mundo. **UX-PM Brasil**, 2018. Disponível em: <<https://uxpmbrazil.com.br/em-2050-haverá-100-milhões-de-profissionais-de-ux-no-mundo-45f74c9c48>>. Acesso em: 10 de jul. de 2023.

⁷⁹ BRASIL, M. O que faz quem trabalha com UX Design. **ALURA**, 2021. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/o-que-faz-quem-trabalha-com-ux-design?gclid=CjwKCAjw2K6lBhBXEiwA5RjtCQ1A__i8JztFU_k0EYotXYf09Etendu2vdzBZrSVd0mBvM0qcBaFmBoCUDcQAvD_BwE>. Acesso em: 10 de jul. de 2023.

que não, sintomático) do artigo é que se enfatiza que as preferências pessoais do profissional sejam deixadas de lado para que o foco se torne o indivíduo que realmente vai passar pela *vivência*⁸⁰.

Como fica evidente, é este o ponto central da experiência enquanto negócio: a vivência do indivíduo no serviço contratado, seja ele uma viagem para um dos cartões postais da América do Sul ou uma carona para o trabalho. Aqui, a mensagem subliminar é que a própria vivência do indivíduo é previamente estruturada antes mesmo de ser vendida, no sentido de que cada ação e reação do cliente é antecipada pelo desenvolvedor antes que o cliente sequer exista. Curiosamente, um dos passos do processo de criação da experiência do usuário por um UX designer consiste em literalmente criar uma *persona*, isto é, um ideal de cliente que personifica o público alvo, para que aquele serviço ou produto (online ou físico) seja pensado em função desse cliente fictício (por exemplo, a agência de viagens pode criar como *persona* um casal de 30 a 35 anos, sendo o homem um programador que trabalhe para *big techs* em *home office* e a mulher uma *influencer digital*, que irão passar sua lua de mel no Chile, e assim criar a experiência ideal para tal nicho, ou seja, para o casal *millennial* classe média alta de uma cidade grande).

É, portanto, precisamente este o nosso ponto de interesse aqui, uma vez que os jogos passam por esse mesmo processo elevado ao extremo: o jogador está “preso” na programação do jogo, suas ações e as ações do mundo do jogo são literalmente programadas para que tudo aconteça de maneira fluída, mesmo os infortúnios de sua jornada; morrer faz parte do jogo, pode ser frustrante, mas é uma frustração “positiva”, diferente de quando o personagem controlado pelo jogador “trava” em uma “parede invisível” que o impede de tomar um caminho diferente do que os desenvolvedores criaram (pois o caminho efetivamente não existe, mesmo que o jogador não veja sentido lógico para isso), ou quando um *bug*⁸¹ atrapalha a jogatina.

Logo, o papel do UX designer nos jogos é garantir que os controles do jogo sejam intuitivos e fáceis de usar⁸². Ou seja, não se trata de facilitar *o jogo em si*, mas

⁸⁰ Ibid.

⁸¹ Literalmente um erro no jogo, quando por exemplo um personagem “trava” e não obedece os comandos, ou quando o personagem literalmente “entra” em uma parede ou no chão e não consegue sair.

⁸² UXPin. Blending Game Design and User Experience, 2023. Disponível em: <<https://www.uxpin.com/studio/blog/game-ux/>>. Acesso em: 10 de jul. de 2023.

sim tornar intuitiva a interação do jogador com o mundo do jogo através dos controles. Um jogo pode ser difícil por seus desafios internos e mesmo assim pode alcançar o estrelato na indústria (sendo o maior exemplo de todos os jogos do gênero *soulslike*); o importante, no fim das contas, é a “naturalidade” com que o jogador consiga experienciar o jogo através de controles intuitivos.

Finalmente, o que explicita o sucesso do trabalho do UX designer no jogo é quando o próprio meio com o qual o jogador interage integra-se tão profundamente em seu inconsciente que ele desaparece. Em outras palavras, quando as ações objetivas do jogador no mundo real - o apertar de botões - se dissolvem nas ações do jogador dentro do universo do jogo em seu inconsciente, é quando temos a experiência ideal do jogo.

A propósito, e complementando a argumentação do item 4.1.2., o mesmo acontece com a fantasia ideológica na atividade social efetiva do indivíduo, esta última ocupando o lugar do “apertar de botões” que se dissolve na primeira.

3.3.3. *A experiência histórica...*

Para além da interpretação mercadológica da experiência, há ainda uma definição para o termo importante a ser tratada aqui, elaborada por Edward P. Thompson. Essa definição foi cunhada em uma crítica ao estruturalismo de Louis Althusser. Portanto, ainda que sem a intenção de prolongar o tema por demais, será realizada uma exposição da controvérsia em questão, para em seguida buscar um passo além.

Althusser formulou a noção de Aparelhos Ideológicos de Estado, que, por definição, são “um certo número de realidades que se apresentam ao observador imediato sob a forma de instituições distintas e especializadas”⁸³. Podem ser considerados AIE as igrejas, o sistema escolar, o sistema político, a família, a cultura etc. Ainda, coloca o autor,

Num segundo momento, podemos constatar que, enquanto o Aparelho (Repressivo) - unificado - de Estado pertence inteiramente ao domínio público, a grande maioria dos Aparelhos Ideológicos de Estado (em sua

⁸³ ALTHUSSER, 1996: 114.

aparente dispersão) pertence, ao contrário, ao domínio privado.⁸⁴

Assim, uma das principais características dos AIE é que eles são plurais e de domínio privado. O que os torna coesos, mesmo em sua pluralidade e aparente desconexão entre si, é a ideologia dominante, que é a ideologia da classe dominante. Desta forma, Althusser afirma que a “classe dominante é atuante nos Aparelhos Ideológicos de Estado, na medida em que, em última análise, é a ideologia dominante que se realiza nos Aparelhos Ideológicos de Estado, através de suas próprias contradições”⁸⁵.

É a partir deste ponto que se encontra a tese central de Althusser, segundo ele próprio: a ideologia interpela os indivíduos como sujeitos. “Não existe ideologia a não ser para sujeitos concretos, e essa destinação da ideologia só é possível pelo sujeito, ou seja, *pela categoria de sujeito e seu funcionamento*”⁸⁶:

[...] a ideologia "age" ou "funciona" de maneira tal que "recruta" sujeitos entre os indivíduos (ela as recruta a todos), ou que "transforma" os indivíduos em sujeitos (transforma-os a todos), por essa operação muito precisa que denominei de interpelação, e que pode ser imaginada nos moldes da mais corriqueira interpelação cotidiana da Polícia (ou de outro): “Ei, você aí!”

Presumindo-se que a cena teórica que imaginei ocorra na rua, o indivíduo chamado se voltará. Por essa mera virada física de 180 graus, ele se torna sujeito. Por quê? Porque reconheceu que o chamado "realmente" se dirigia a ele, e que *"era realmente ele que estava sendo chamado"*.⁸⁷

Assim, para Althusser, ao atenderem o “chamado” da ideologia, ou seja, ao se reconhecerem dentro daquele sistema de ideias que compõem os AIE, os indivíduos se reconhecem como sujeitos. Em outras palavras, é a estrutura pré-existente que define o sujeito; e é daqui que parte a crítica humanista de Edward P. Thompson.

Thompson, em contraposição ao estruturalismo althusseriano (inclusive, denunciado pelo primeiro como de teor stalinista), destaca a fundamentação de conceitos como *práxis* e o *agir humano*:

⁸⁴ Ibid.: 115.

⁸⁵ Ibid.: 116.

⁸⁶ Ibid.: 131.

⁸⁷ Ibid.: 133.

Tais noções, a seu ver, sublinham a crença de que a experiência vivida é o diálogo fundamental entre o evento e o conceito, o ser social e a consciência social; de que sujeitar a classe trabalhadora a um sistema (partido ou burocracia) é autoritário e anticomunista; de que o imperativo ontológico do socialismo está além das leis ou de postulados de teorias de autonomia relativa e de que a concepção materialista da história encontra sua melhor expressão em um humanismo socialista ativo e atuante, conforme as aspirações dos trabalhadores.⁸⁸

Aqui nos deparamos, portanto, com o termo experiência em Thompson, conceito este ignorado nas formulações althusserianas, que por conseguinte desconsidera “que uma pesquisa mais profunda pode revelar as complexidades dinâmicas da experiência vivida no movimento da história”⁸⁹:

O que descobrimos (em minha opinião) está num termo que falta: “experiência humana”. É esse, exatamente, o termo que Althusser e seus seguidores desejam expulsar [...]. Os homens e mulheres também retornam como sujeitos, dentro deste termo – não como sujeitos autônomos, “indivíduos livres”, mas como pessoas que experimentam suas situações e relações produtivas determinadas como necessidades e interesses e como antagonismos, e em seguida “tratam” essa experiência em sua consciência e sua cultura [...] das mais complexas maneiras (sim, “relativamente autônomas”) e em seguida agem, por sua vez, sobre sua situação determinada.⁹⁰

Logo, para o autor britânico, a experiência

é uma categoria indispensável ao historiador, já que compreende a resposta mental e emocional, seja de um indivíduo ou de um grupo social, a muitos acontecimentos inter-relacionados ou a muitas repetições do mesmo tipo de acontecimento (...) [Mas] ela é válida e efetiva dentro de determinados limites (...) A experiência surge espontaneamente no ser social, mas não sem pensamento. Surge porque homens e mulheres (e não apenas filósofos) são racionais e refletem sobre o que acontece a eles e a seu

⁸⁸ MÜLLER, 2007: 101.

⁸⁹ Ibid.: 103.

⁹⁰ THOMPSON, 1981: 182.

mundo.⁹¹

Assim, a crítica de Thompson ao estruturalismo se debruça na falta de perspectiva acerca do conhecimento desenvolvido a partir das experiências dos agentes históricos.⁹² O autor, portanto, procura destacar a dimensão humana, argumentando em favor da experiência dos agentes históricos, que nada mais é do que a *experiência histórica* dos sujeitos: aquilo que os sujeitos vivenciam na história não simplesmente morre neles, mas sim é “rebatido” por eles, atirado de volta ao mundo em sua atividade enquanto agentes.

O que temos aqui é uma controvérsia teórica, um antagonismo de interpretações da teoria marxista interna ao próprio marxismo. No entanto, não as vejo como auto-excludentes, mas sim, em certa perspectiva, complementares.

Por ora, deixaremos Thompson fora da equação e retornaremos uma vez mais a Žižek. Há primeiro de ser considerado que, para ele, Althusser falha em conceber um vínculo efetivo entre os AIE e sua interpelação ideológica. O esloveno afirma categoricamente que Althusser falha justamente em reconhecer a falha do AIE:

Althusser fala apenas do processo de interpelação ideológica mediante o qual a máquina simbólica da ideologia é “internalizada”, na experiência ideológica do Sentido e da Verdade: mas [...] essa “internalização”, por uma necessidade estrutural, nunca tem pleno sucesso, [...] há sempre um resíduo, um resto, uma mancha de irracionalidade e absurdo traumáticos que se agarra a ela, e que esse resto, longe de prejudicar a plena submissão do sujeito à ordem ideológica, é a própria condição dela: é precisamente esse excedente não integrado de trauma sem sentido que confere à Lei sua autoridade incondicional.⁹³

Para clarificar essa interpretação, Žižek toma a obra de Kafka, que nos permite ver no que constitui essa lacuna entre a “máquina” e a interpelação:

Numa primeira aproximação, o ponto de partida dos romances de Kafka é uma interpelação: o sujeito kafkiano é interpelado por uma entidade

⁹¹ THOMPSON *apud* MÜLLER, 2007: 103.

⁹² MÜLLER, 2007: 104.

⁹³ ŽIŽEK, 1996: 321.

burocrática misteriosa (a Lei, o Castelo). Mas essa interpelação tem uma aparência meio estranha: é, por assim dizer, uma interpelação sem identificação/subjetivação; não nos oferece uma Causa com que nos identificarmos - o sujeito kafkiano é o sujeito na busca desesperada de um traço com que se identificar, não entende o sentido do chamamento do Outro.⁹⁴

Portanto, antes de ser efetivamente interpelado pela ideologia, antes de se identificar e “responder ao chamado”, o sujeito “é captado pelo Outro através de um paradoxal objeto-causa do desejo em meio a isso [...], mediante o segredo supostamente oculto no Outro”⁹⁵. Isto é, o sujeito é captado pela máquina ideológica não por ela em si, mas através de uma falta inerente ao próprio sujeito, de uma busca de sentido que está aparentemente oculto na máquina ideológica. Logo, de maneira direta, é o sujeito que em certo sentido significa sua identificação com a ideologia através da construção da fantasia. A respeito disso, Žižek argumenta que

A ideologia não é uma ilusão de tipo onírico que construímos para escapar à realidade insuportável; em sua dimensão básica, ela é uma construção de fantasia que serve de esteio a nossa própria "realidade": uma “ilusão” que estrutura nossas relações sociais reais e efetivas e que, com isso, mascara um insuportável núcleo real impossível. A função da ideologia não é oferecer-nos uma via de escape da nossa realidade, mas oferecer-nos a própria realidade social como uma fuga de algum núcleo real traumático.⁹⁶

Por fim, como podemos compreender a noção de experiência histórica da crítica de Thompson aqui? Em uma primeira abordagem, constata-se que há um paralelo claro entre Thompson e Žižek: ambos veem o papel do sujeito frente à máquina ideológica, e nenhum dos dois são deterministas. A questão central, em meu julgamento, é que precisamos colocar à mesa os múltiplos fatores que envolvem este “chamado” do sujeito à ideologia, e, por conseguinte, os inúmeros fatores da historicidade de seu tempo que permeiam sua própria experiência neste chamado.

⁹⁴ Ibid.: 322.

⁹⁵ Ibid.

⁹⁶ Ibid. 323.

3.3.4. ... em jogo

Finalmente, fazendo a última curva desta parte de teoria mais substancial do presente trabalho, é nessa lacuna (*gap*, para usar um termo mais preciso para o caso) entre a interpelação e a ideologia que a própria história, enquanto interpretação subjetiva a nível individual e coletivo, está em jogo - fazendo aqui um jogo de palavras devido ao nosso objeto de análise. No entanto, esqueçamos momentaneamente este jogo de palavras para nos concentrarmos no primeiro sentido desta afirmação. Aqui, é conveniente tomar uma citação de Žižek acerca dessa situação (a saber, da experiência *versus* máquina ideológica):

Tomemos novamente um indivíduo típico da Alemanha do fim dos anos 30. Ele é bombardeado pela propaganda anti-semita, que retrata o judeu como uma encarnação monstruosa do Mal, como o grande manipulador atrás dos bastidores etc. Mas, ao voltar para casa, encontra-se com o sr. Stern, seu vizinho, um bom homem com quem se pode conversar à noite e cujos filhos brincam com os dele. Porventura essa experiência cotidiana não cria uma resistência irreduzível ao constructo ideológico?

A resposta, evidentemente, é não. Quando a experiência cotidiana cria essa resistência, é porque a ideologia anti-semita ainda não nos captou realmente. Uma ideologia só "nos pega" para valer quando não sentimos nenhuma oposição entre ela e a realidade - isto é, quando a ideologia consegue determinar o modo de nossa experiência cotidiana da própria realidade. Assim, como haveria nosso pobre alemão, se fosse um bom anti-semita, de reagir a essa divergência entre a imagem ideológica do judeu (maquinador, arquitetador de tramas secretas, explorador de nossos homens decentes etc.) e a experiência cotidiana comum de seu bom vizinho, O Sr. Stern? Sua resposta seria transformar essa divergência, essa própria discrepância, num argumento a favor do anti-semitismo: "Está vendo como eles são mesmo perigosos? É difícil reconhecer sua verdadeira natureza. Eles a escondem por trás da máscara da aparência cotidiana - e é exatamente essa ocultação da verdadeira natureza, essa duplicidade, que constitui um traço básico da natureza judaica." Uma ideologia logra pleno êxito quando até os fatos que à primeira vista a contradizem começam a funcionar como argumentos a seu favor.⁹⁷

Assim, mesmo que de natureza hipotética, esse fenômeno é um perfeito

⁹⁷ Ibid.: 326.

exemplo do que me refiro acima: quando a realidade material do indivíduo é imbuída por ideologia (por mais nefasta e apartada da razão que aparente aos olhos de um cético), a sua experiência enquanto sujeito histórico é determinante para sua interpelação à máquina ideológica, para a própria construção de sua fantasia. Adaptando uma máxima žižekiana, a força material da ideologia não nos permite ver o que estamos efetivamente experienciando⁹⁸. Por mais legítimas que tenham sido suas críticas, infiro, Thompson hoje nos soa como o mais otimista dos marxistas, para não dizer ingênuo. Simultaneamente, por mais utilitaristas, elitistas e anti-humanistas que tenham sido suas teses, Althusser hoje se revela como o mais racional dos pessimistas, ao modo gramsciano. Em um tempo permeado de *fake news* e pós-verdade que nos encontramos não mais do que meia década depois das duras críticas humanistas a Althusser e aos estruturalistas, a tese central acerca da experiência como uma coisa de certa forma emancipadora acaba por se chocar na máxima de Achille Mbembe: *a era do humanismo está acabando*. Sob esta perspectiva, Thompson deu o tiro certo na direção errada, enquanto Althusser deu o tiro errado na direção certa - e é exatamente aí que reside a complementaridade de ambos os autores há tanto considerados diametralmente opostos.

Voltamos daqui, finalmente, ao ponto de reflexão inicial do capítulo. Como podemos utilizar de todo esse arcabouço teórico na análise dos *videogames*? Qual a relevância dessa aplicabilidade? É aqui que podemos pensar no segundo sentido da frase “a experiência histórica em jogo”.

Em primeiro lugar, devemos considerar, como já postulado, que a franquia *Call of Duty* coloca seus jogadores para atuarem em cenários de guerra (estes muitas vezes sendo representações de eventos históricos reais) com lados e objetivos bem estabelecidos. Os jogos possuem investimento de milhões de dólares por ano e seus gráficos e mecânicas verdadeiramente fazem com que o jogador tenha uma *experiência* multissensorial: ele se sente efetivamente *como* o personagem que controla. Ao experienciar algo de tal sorte, o jogador é imediatamente interpelado não por uma grande máquina ideológica que permeia a sua vida, mas por uma lógica interna ao jogo que, por sua vez, é catalisadora dessa máquina ideológica.

Em segundo lugar, como vimos, quando tratamos da franquia COD não

⁹⁸ Em referência à cena inicial de seu documentário *The Pervert's Guide to Ideology*, onde o filósofo afirma: “Estou cansado de comer da lata de lixo o tempo todo. O nome dessa lata de lixo é ideologia. A força material da ideologia não me deixa ver o que estou efetivamente comendo.”

estamos falando de uma franquia de *videogames* qualquer, mas sim de jogos de guerra que tiveram envolvimento direto de membros do governo - referenciados como *consultores* - do país que possui mais de oitocentas bases militares espalhadas ao redor do mundo. Não somente isso, mas também veteranos de guerra foram consultados para trazer mais *fidelidade* à vida do combatente, assim como soldados, armas e equipamentos foram utilizados para formar a experiência de combate absoluta em suas nuances e complexidades a nível técnico e humano. Sobre isso, é enriquecedor para a fundamentação dessa hipótese utilizar as próprias palavras de Jacob Minkoff, diretor de jogabilidade de campanha de COD: *Modern Warfare* (2019) em entrevista sobre o jogo:

Nós queremos apresentar as diferentes perspectivas. Nós não queremos dizer que uma delas está correta... O que nós queremos que você saia no fim é um entendimento dos motivos de esses diferentes grupos lutarem, ou grupos como eles, e que tenha empatia por todos eles e o que os coloca nessa situação.⁹⁹

Ainda, quando perguntado se este é um jogo político, a resposta foi:

Nós queremos tocar em tópicos que carregam uma semelhança com a geopolítica do mundo que nós vivemos hoje? Sem dúvidas, porque esse é o assunto de Modern Warfare. Nós estamos contando uma história que tem qualquer coisa a ver com governos específicos de qualquer um dos países que nós estamos retratando? Não. Então, se você está perguntando se Trump está no jogo? Não, ele não está.¹⁰⁰

Há, portanto, a negação absoluta de que o jogo é político, ao mesmo tempo em que existe a preocupação em fazer com que o jogador se envolva com as *perspectivas* de combatentes em guerra. Aqui, evidentemente, a palavra

⁹⁹ MINKOFF, J. **Why Infinity Ward Doesn't Consider Call Of Duty: Modern Warfare a Political Game.** Em entrevista a HANSON, B. Game Informer, 2019. Disponível em: <<https://www.gameinformer.com/video-interview/2019/08/08/why-infinity-ward-doesnt-consider-call-of-duty-modern-warfare-a>>. Acesso em: 12 jul. 2023. Do original: "We want to present the different perspectives. We don't want to say that one of them is correct.... What we want you to come away with at the end is an understanding of why all these different groups fight, or groups like them, and to have empathy for all of them and what puts them in this situation." Tradução própria.

¹⁰⁰ Ibid. Do original: "Do we touch topics that bear a resemblance to the geopolitics of the world we live in today? Hell yeah, because that is the subject matter of Modern Warfare. Are we telling a story that has anything to do with the specific governments of any countries that we're portraying? No. So if you're asking is Trump in the video game? No, he isn't." Tradução própria.

“perspectiva” ocupa o mesmo lugar que “experiência” no exato mesmo sentido do uso mercadológico deste termo exposto anteriormente: *vende-se a experiência de um combatente*. Se essa experiência é inerentemente política, não vem ao caso, pois explicitar isso em uma campanha de publicidade afastaria a parte do público que simplesmente não se importa com isso.

No entanto, se colocarmos a assim chamada “perspectiva” sob as lentes da análise žižekiana, o que se revela é que, em sua construção da experiência do combatente, o jogo já entrega a fantasia ideológica *pronta*. A questão crucial aqui é que, no limite do jogo, o *gap* entre a interpelação e a ideologia que é essencialmente onde se constrói a fantasia está automaticamente preenchido pelo próprio jogo. Não há espaço para ressignificação: ou você atira no inimigo, ou não avança no jogo. Indo além, se considerarmos que os desenvolvedores não veem o jogo como político, isso se revela como a prática do que Mbembe denuncia sobre o mercado ser o mecanismo principal para a validação da verdade¹⁰¹: quando o representante de um produto de alcance global nega o político enquanto reafirma a apresentação de perspectivas internas à realidade da guerra, a mensagem é que o produto apresenta *a realidade como tal*.

Em terceiro e último lugar, voltemos finalmente à questão crucial que nos trouxe até aqui. À luz do que foi colocado, o que podemos retirar do fenômeno do jogador brasileiro que invade seu próprio país no jogo? Qual é a fantasia que sustenta sua assimilação com a fantasia interna do jogo?

Devemos considerar antes que jogador sabe que está apenas apertando botões. Ele sabe que aquilo é um jogo e que, assim que ele terminar ou simplesmente se cansar, ele não terá machucado alguém de verdade em um morro carioca (por mais que esse alguém seja um bandido que, por sua defesa do indefensável na narrativa, encarna o Mal). Ainda, ele sabe que Alejandro Rojas e Makarov são vilões fictícios de uma narrativa distópica e irreal. O que ele não sabe é que é este distanciamento de sua própria atitude que o permite se conectar verdadeiramente com sua fantasia: ao saber que está apenas apertando botões, é capaz de ignorá-los e agir “diretamente” no jogo; no mesmo sentido, ao saber que está atirando apenas em representações de favelados, é capaz de ignorar isso e agir como se realmente estivesse os matando. O que ele não sabe é que o que o

¹⁰¹ MBEMBE, 2017. Disponível em: <<https://www.ihu.unisinos.br/categorias/186-noticias-2017/564255-achille-mbembe-a-era-do-humanismo-esta-terminando#:~:text=As%20desigualdades%20continuarão%20a%20crescer,homofobia%20e%20outras%20paixões%20mortais.>>. Acesso em: 12 de jul. de 2023.

guia é precisamente seu fetiche em matá-los.

Lembremos aqui de um ponto fundamental: o jogador brasileiro que joga um jogo desenvolvido com as mais recentes tecnologias de desenvolvimento é o indivíduo que possui meios materiais para isso. Ou seja, é o cidadão que possui condições financeiras para ter um console e/ou um computador que o permita jogar este jogo. Dessa forma, a bala já estava endereçada antes mesmo de deixar a cápsula: é o indivíduo brasileiro de classe média já interpelado pela ideologia que realiza sua fantasia no jogo. Em suma, ele não é capaz de se ver atacado na narrativa pois ele efetivamente não se vê nos brasileiros representados no jogo. O que ele vê é a escória do Brasil, absolutamente descartável. Se a polícia ou uma equipe de soldados estrangeiros de elite precisa solucionar um problema e a solução deste problema é a aniquilação de dezenas de favelados, que assim seja. É aqui, portanto, que reside o engajamento colocado na primeira parte deste capítulo: para o jogador não há problema em matar brasileiros, pois, em sua fantasia, ele está mais próximo dos invasores americanos do que dos próprios brasileiros.

Qual a diferença entre o público brasileiro com os cubanos? A diferença é que os cubanos sequer existem enquanto público do jogo: não há interpelação. A fantasia ideológica presente no jogo não os alcança precisamente por sua experiência histórica prévia. Não há engajamento, pois não há identificação.

Daqui, por fim, é necessário partir para outro tema específico que será analisado no capítulo final: qual é a experiência histórica que permite que a fantasia do jogo toque seu vasto e fiel público?

4. OS DOIS REALISMOS

4.1. E se Fukuyama venceu?

Há uma frase atribuída a Frederic Jameson e Slavoj Žižek que é também o subtítulo do livro “Realismo Capitalista” de Mark Fisher: “é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo”. Esse “slogan”, nas palavras de Fisher, captura precisamente o que o termo que leva o título de seu livro significa: “o sentimento disseminado de que o capitalismo é o único sistema político e econômico viável, sendo impossível imaginar uma alternativa a ele”¹⁰².

Nesta perspectiva, existe um sentimento de que nada de novo é possível de acontecer. Porém isso não é novidade, visto que encontramos esta mesma ideia – desta vez elaborada de forma otimista – no conceito de “fim da história”: “A tese de Fukuyama de que a história havia atingido o clímax com o capitalismo liberal”, diz Fisher, “pode ter sido amplamente ridicularizada, mas continua sendo aceita, e mesmo presumida, no plano do inconsciente cultural”¹⁰³. Ainda, o autor aponta que mais de uma geração nos separa da queda do Muro de Berlim. Portanto,

Nas décadas de 1960 e 1970, o capitalismo ainda tinha que enfrentar o problema de como conter e absorver as energias externas. Agora, enfrenta o problema oposto: tendo incorporado tudo o que lhe era exterior tão completamente, como pode funcionar sem um exterior para colonizar ou do qual se apropriar? Para a maior parte das pessoas com menos de 20 anos, na Europa e na América do Norte, a falta de alternativas não é nem sequer uma questão. Jameson costumava se referir, horrorizado, aos caminhos pelos quais o capitalismo se infiltrava no próprio inconsciente; agora, o fato de o capitalismo ter colonizado até os sonhos da população é tão amplamente aceito que nem vale a pena comentar.¹⁰⁴

É neste sentido então que Žižek afirma que

[...] hoje a maioria das pessoas é fukuyamista e aceita o capitalismo democrático-liberal como a fórmula que finalmente encontramos para a melhor sociedade possível, de modo que o máximo que podemos fazer é

¹⁰² FISHER, 2020: 10.

¹⁰³ Ibid.: 15.

¹⁰⁴ Ibid.: 18.

torná-la mais justa, mais tolerante etc.¹⁰⁵

Nesta linha de pensamento, uma vez que consideramos que o capitalismo e a democracia liberal dominaram o nosso inconsciente como algo tão absoluto que tudo o que podemos fazer são suas eventuais manutenções, ou seja, se todas as nossas ações em relação ao sistema econômico, por mais críticas que possam ser a ele, inevitavelmente se limitam à melhorá-lo/reformá-lo *ad infinitum*, atingimos o ponto onde a própria economia – a lógica do mercado e da concorrência – se impõe como a ideologia hegemônica; “e, de forma bastante lógica, na medida em que a economia seja considerada a esfera da não ideologia, esse admirável mundo novo de mercadorização global se considera pós-ideológico”¹⁰⁶. Ou, de forma mais direta: se o capitalismo venceu e a ele não há alternativa, se ele incorporou tudo o que lhe é exterior e tudo assim se tornou mercadoria, e, portanto, se a esfera da economia se tornou assim tão hegemônica, essa hegemonia é interpretada como ausência de ideologia.¹⁰⁷

A pergunta feita no título deste tópico, portanto, fica agora mais clara. É óbvio que o conceito de fim da história como defendido por Fukuyama se mostrou mais do que equivocado. A história, ao entrarmos no século XXI, se mostrou implacável: o 11 de setembro remodelou a geopolítica mundial, partidos progressistas da América do Sul subiram ao poder e sofreram duros golpes, a extrema-direita e os novos fascismos voltaram a ocupar os altos escalões de potências globais e da União Europeia, a pandemia de COVID-19 abalou o mundo, a Rússia desafia a expansão da OTAN no leste europeu, a China toma cada vez mais um lugar de importância no globo dando passos largos em direção à multipolaridade... Se Fukuyama venceu, então, não foi por seus próprios termos: a história definitivamente não chegou ao fim, e no entanto *agimos como se tivesse chegado*. Isso é, por definição, a ideologia em seu estado puro.

Esse fenômeno inevitavelmente se cruza com um termo caro a esta investigação, mas ainda não explorado aqui: o *imperialismo*. Assim como “ideologia”, este é um conceito multifacetado e trabalhado por diversos autores, tendo como sua definição mais clássica o ato de um país estender seu poder e/ou influência por sobre outro. No entanto, como trabalhado por Domenico Losurdo, se pensarmos nos

¹⁰⁵ ŽIŽEK, 2011: 80.

¹⁰⁶ Ibid.: 12.

¹⁰⁷ Ibid.

Estados Unidos como uma potência unicamente militar, estamos cometendo um erro crasso. A pretensão de Washington é

erguer-se como juiz universal, um juiz que, além do mais, dita as regras do discurso e sanciona de modo inapelável as normas, as acusações e os pecados, contra os quais é preciso estarmos prevenidos se quisermos evitar sermos colocados na situação de acusados e culpados, em medida mais ou menos grave e de modo direto ou indireto, de terrorismo, fundamentalismo, antiamericanismo, antissemitismo (e antissionismo), filoislamismo e ódio contra o Ocidente. Esses decretos de excomunhão, com defeitos potencialmente devastadores, atingem, em primeiro lugar, os países tratados como bandidos por Washington, mas mantêm na mira de tiro os próprios aliados relutantes, os quais, sem colocar em discussão a autoridade moral de seus acusadores, se limitam no máximo a balbuciar embaraçadas defesas ou justificações.¹⁰⁸

A isso se converge, portanto, o conceito de “fim da história” tratado acima: nada de novo é possível de acontece não porque chegamos definitivamente ao fim da história, mas porque a história foi sequestrada.

Esse fenômeno denunciado por Fisher e Žižek, em convergência ao entendimento de imperialismo de Losurdo, pode ser considerado como uma das matrizes da superestrutura da cultura ocidental da qual as produções e os produtos que inundam nosso tempo livre não somente pertencem, mas *agem em função de*. Portanto, para analisá-los, como propomos fazer com os jogos aqui, precisamos levar em conta que há uma espécie de *imaginário pós-ideológico* que os imbui.

A seguir, exploramos como podemos compreender este termo como parte inerente de nosso objeto.

4.1.1. O imaginário pós-ideológico

Ao final de *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020) é dada ao jogador a opção de finalizar a história do jogo de maneira inédita na franquia: traindo os Estados Unidos e contribuindo com a União Soviética para pôr fim à Guerra Fria e ao império americano. Como? Matando seus companheiros e dando a ordem para

¹⁰⁸ LOSURDO, 2010, p. 283-4.

acionar mísseis nucleares que destroem a Europa. Ao dar o comando, o jogador-personagem pode escolher entre duas falas disponíveis: “Que se inicie a nova era soviética, detone as ogivas nucleares” ou “O Oeste cai hoje, detone as ogivas nucleares”. Ambas as opções levam à mesma *cutscene*¹⁰⁹ final, que procede com o monólogo do vilão do jogo:

Assistiremos a Europa queimar. Assistiremos os Estados Unidos colapsarem sob seu próprio peso. Um mundo com duas superpotências se tornará um mundo com apenas uma: a União Soviética. E se os líderes desta nova ordem mundial desperdiçarem a oportunidade que lhes proporcionamos, eles também serão substituídos.¹¹⁰

O que chamamos de imaginário pós-ideológico é uma forma muito peculiar de imaginário: se trata da materialização imagética da falta de perspectiva de alternativa à ideologia hegemônica. O que esse final de *COD: Black Ops Cold War* nos mostra é que a única alternativa possível em oposição à queda do bloco soviético e a vitória do capitalismo é a devastação nuclear da Europa, literalmente colocando em prática a máxima sobre ser mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo.

No imaginário pós-ideológico, portanto, a negação da ideologia hegemônica é a sua própria negação. A mensagem transmitida é que as coisas simplesmente não têm como funcionar fora da lógica do capital. É precisamente este o cerne da questão colocada por Mark Fisher com seu termo: “o realismo capitalista não é um tipo particular de realismo; é o realismo em si”¹¹¹.

Em que pese não exista em nenhum título COD uma representação de um cotidiano pós-guerra nuclear, universos como o da franquia *Fallout* (*Bethesda Softworks*) nos permitem ter uma ideia mais clara do que Fisher diz. Esse universo constrói uma Terra devastada por uma guerra nuclear entre EUA e China no futuro, onde o território dos EUA virou um grande deserto radioativo, sem Estado, com diferentes facções brigando entre si pelo domínio de diferentes regiões. E, no entanto, ainda existe dinheiro. Mas não o dinheiro tradicional, com cédulas e contas

¹⁰⁹ Uma cena que geralmente precede do sucede uma fase ou momento importante de jogos, onde não há nenhuma interação do jogador, que possui o papel de desenvolvimento da narrativa.

¹¹⁰ Do inglês: “We will watch Europe burn. We will watch the United States collapse under its own weight. A world with two superpowers will become a world with one: the Soviet Union. And if the leaders of this new world order squander the opportunity we have provided them, then they too will be replaced.” Tradução própria.

¹¹¹ FISHER, 2020: 12-13.

bancárias: a riqueza é medida universalmente através de tampinhas de garrafas¹¹², enquanto as cédulas de “dinheiro pré-guerra” (*pre-war money*, como é chamado no jogo) encontradas no jogo são literalmente lixo. Isso, por fim, ilustra com excelência o fenômeno exposto aqui: mesmo dois séculos após a guerra nuclear que devastou a civilização como conhecemos ter passado, mesmo sob as condições extremas de um mundo pós-apocalíptico, e até mesmo após o próprio dinheiro ter caído em desuso, a realidade material continua sendo capitalista.

O poder do realismo capitalista, como coloca Fisher,

deriva, em parte, da maneira pela qual ele resume e consome toda a história anterior. Trata-se de um efeito de seu “sistema de equivalência geral”, capaz de transformar todos os objetos da cultura – quer sejam iconografia religiosa, pornografia ou *O capital* de Karl Marx – em valor monetário. Ande pelo Museu Britânico, no qual se podem ver objetos tirados de seu lugar de origem e reunidos como se estivessem dispostos sobre o balcão de uma nave de *O Predador*, e você terá uma imagem poderosa do processo em curso. Na conversão de práticas e rituais em meros objetos estéticos, as crenças das culturas anteriores são objetivamente ironizadas, transformadas em *artefatos*.¹¹³

O imaginário pós-ideológico, portanto, fica assim mais claro: ele é o imaginário da ideologia hegemônica percebido como algo não-ideológico, como *a realidade como tal*, de modo que a estética se torna um pressuposto de realidade. A percepção deste fenômeno para análise de jogos como COD se mostra valiosíssima visto que alguns dos principais títulos da franquia colocam o jogador inclusive sobre o comando de personagens que lutam pela União Soviética, inevitavelmente ironizando os valores, costumes etc. soviéticos, reduzindo-os a uma estética vazia, desprovida de sentido para o jogador.

No primeiro título da franquia, por exemplo, o jogador inicia a campanha soviética na segunda metade do jogo¹¹⁴, cruzando o rio Volga durante a batalha de Stalingrado em uma embarcação repleta de outros soldados que, por sua vez, demonstram-se claramente aterrorizados. Bombas caem de todos os lados

¹¹² Especificamente, garrafas do refrigerante Nuka-Cola, uma clara referência à Coca-Cola, não apenas na estética, mas também na massiva presença no mundo do jogo.

¹¹³ *Ibid.*

¹¹⁴ Neste título, o jogo é dividido em três campanhas, sendo respectivamente a americana, a britânica e a soviética.

afundando outras embarcações, enquanto os comissários soviéticos enfatizam em megafones como os soldados serão punidos se desertarem.

Ao chegar em terra firme, o jogador se vê em uma situação caótica: sem receber armas, a ordem é para seguir ao campo de batalha sob a ameaça constante de morte, seja pelos inimigos nazistas, seja pelos próprios soviéticos que atiram no personagem controlado pelo jogador ao menor sinal de recuo – curiosamente, na página *Call of Duty Wiki*, lista-se como inimigos dessa missão não apenas a Wehrmacht, mas também os comissários soviéticos¹¹⁵. Quando possível, o jogador deve pegar uma arma do chão, de um soviético abatido, para prosseguir na luta.

Ao alcançar certo ponto do progresso, o jogador chega aos esgotos de Stalingrado, onde ouve generais nazistas incitando a população soviética a se render através de megafones. Entre outras coisas, os alemães dizem que eles não são inimigos, pois não irão machucar quem se entregar, já que o interesse deles é apenas capturar os líderes soviéticos, e não matar as pessoas comuns. Após vencer em Stalingrado, o jogo dá um salto temporal para o contra-ataque soviético, até chegar na tomada do Reichstag, onde o jogador levanta a bandeira da vitória e encerra o jogo.

No segundo título, *COD: Finest Hour*, a campanha soviética perde o ar de clímax e cede este lugar à campanha americana. Portanto, desta vez o jogo se inicia com a campanha soviética, de forma que o papel dos soviéticos é dar o pontapé inicial expulsando os alemães de Stalingrado para a continuação da guerra com os britânicos e americanos, respectivamente. O brilho soviético continua a ser constantemente ofuscado nos COD seguintes: em COD 2, a exata mesma coisa acontece, enquanto em COD 3 simplesmente não há uma campanha soviética. Aqui, a mensagem só pode ser: é impossível contar a história da Segunda Guerra sem os americanos, enquanto os soviéticos podem ser dispensados sem maiores problemas para a narrativa.

É então somente no quinto título, *World at War*, que os soviéticos voltam à certo estrelato na história, com o jogador assumindo os controles do cabo Dmitri Petrenko durante a Batalha de Stalingrado. Este jogo se difere por adotar um tom muito mais cinematográfico que seus antecessores, devido em grande parte aos avanços nas tecnologias de desenvolvimento de jogo como um todo. É também o

¹¹⁵ CALL of Duty Wiki, 2023. Disponível em: <
[https://callofduty.fandom.com/wiki/Stalingrad_\(level\)#:~:text="Stalingrad"%20is%20the%20fifteenth%20campaign,must%20retake%20the%20Stalingrad%20docks.>](https://callofduty.fandom.com/wiki/Stalingrad_(level)#:~:text=). Acesso em: 24 de ago. de 2023.

primeiro jogo em que há a construção de um grande vínculo do personagem principal com um coadjuvante carismático: o sargento Viktor Reznov¹¹⁶, que acompanha Petrenko (e conseqüentemente o jogador) na maior parte das missões.

A campanha soviética se inicia na quarta missão do jogo, que dessa vez não possui uma linha divisória das campanhas das diferentes nações: a campanha soviética e a americana ocorrem simultaneamente, em missões intercaladas, fazendo com que o jogador ora jogue no teatro do leste europeu, ora no teatro do pacífico com os americanos (o que é uma novidade deste título). A missão, chamada *Vendetta*, inicia com Petrenko e Reznov se fingindo de mortos em meio a inúmeros cadáveres em Stalingrado, sob a vigia de soldados da Wehrmacht. Ao saírem dessa situação, a dupla percorre sempre escondida, matando inimigos na surdina, até alcançar seus companheiros. Após a vitória na Batalha de Stalingrado, o jogador acompanha o Exército Vermelho até a tomada do Reichstag, onde novamente ergue a bandeira da vitória.

Nesse título, ao contrário do primeiro, não há a demonização explícita dos soviéticos com comissários sendo inimigos. No entanto, o que se mostra é a brutalidade com que os soviéticos tratam os alemães. Reznov, apesar de muito carismático, se revela como uma espécie de anti-herói: mata e ordena companheiros (inclusive Petrenko) a matar inimigos que se renderam, sendo na prática um autor e mandante de crimes de guerra; ao jogador fica aberta a possibilidade de não agir da mesma forma, o que não tem efeito nenhum na história e/ou no comportamento de Reznov e sua relação com o protagonista.

Pois bem, o que há de influência do dito imaginário pós-ideológico aqui? A mensagem que se repete na construção da experiência do soldado soviético em COD é: podemos não apagar a importância da URSS para a derrocada do nazismo, mas não lhes daremos o luxo de parecerem como os “mocinhos”. Na realidade, se há algum herói de moral limpa no lado soviético, este é somente o jogador-personagem, que no primeiro jogo precisa lidar com a repressão dos comissários, e no *World at War* precisa testemunhar a brutalidade de seus camaradas sem poder fazer nada a respeito. Não coincidentemente, em uma postagem no fórum GameFAQs, um jogador afirma sobre este último:

¹¹⁶ Um dos personagens não-jogáveis mais famosos da série, aparecendo também no título *Black Ops* (2010), que se passa na Guerra Fria.

Sinto que em toda missão ou você ou seus “camaradas” estão assassinando soldados rendidos. Eu sei que essas coisas acontecem na guerra, mas os russos apenas são selvagens. Eu não gostei desse aspecto no jogo, especialmente considerando que as forças defendendo Berlim ao fim [da guerra] não eram mais do que jovens de 13-16 anos e idosos, não essas tropas SS duronas que são jogadas em nós no jogo...¹¹⁷

Portanto, basta comparar a conduta dos soldados soviéticos nesses jogos com a conduta do soldado americano ideal dos mesmos títulos. A primeira missão de *World at War* se inicia com uma cena em que o jogador-personagem se encontra com seu esquadrão em cativeiro pelos japoneses. Estes, por sua vez, os interrogam, os torturam e os executam sem piedade. Momentos antes de ser interrogado, o protagonista é resgatado, e se inicia a fuga do acampamento japonês. Em todas as missões seguintes que se passam no front oriental a base de comportamento é a mesma: o jogador assiste os japoneses impiedosos e violentos utilizarem de táticas questionáveis para executar os americanos; quando o jogador controla um personagem russo, por sua vez, ele próprio pode fazer isso.

Fica evidente, assim, que o que ajuda a assimilar o jogador com uma suposta realidade/fidelidade histórica é a fusão de dois “realismos” distintos: o realismo capitalista, do qual nos debruçamos aqui, e o realismo gráfico.

O realismo gráfico, pois, tem se mostrado uma ferramenta cada vez mais almejada pelos desenvolvedores e público, sendo muitas vezes o carro-chefe na apresentação de um jogo de última geração. É o realismo gráfico que, por exemplo, torna possível a representação fidedigna de Fidel Castro e John Kennedy em *COD Black Ops*, de Ronald Reagan em *COD Black Ops Cold War*, de locais históricos e/ou cartões postais reconhecidos de países, e das inúmeras armas e equipamentos bélicos em geral presentes em todos os jogos da franquia. Não obstante, para alcançar o almejado realismo destes últimos, os desenvolvedores têm o apoio do já citado *Marine Corps Entertainment Liaison Office*.

Há, portanto, um esforço inegável em fazer com que o jogo represente uma situação de combate realista, o que de certa maneira faz estes jogos funcionarem na

¹¹⁷ ANYONE else disturbed by the Russian campaign?, 2009. Do inglês: “It feels like every mission either you or your “comrades” are murdering surrendering soldiers. I know that stuff happens in war, but the Russians are just savages. I didn't really like this aspect of the game, specially considering the forces defending Berlin at the end were nothing more than 13-16 year olds and old men, not these hardened crack SS troops thrown at us in the game...”. Tradução própria. Disponível em <<https://gamefaqs.gamespot.com/boards/944197-call-of-duty-world-at-war/47470263>>. Acesso em 24 de ago. de 2023.

lógica de um simulador de guerra. O comentário sobre melhorar a direcionalidade 3D do diretor de áudio da *Infinity Ward*, inclusive, reforça essa constatação: se o jogador é capaz de escutar passos, tiros ou mesmo o som do recarregamento de uma arma vindos de uma direção específica para surpreender o inimigo, isso faz com que a sensação de imersão no jogo seja quase absoluta, e conseqüentemente a simulação é bem-sucedida.

Por fim, o entendimento dos jogos como simuladores de guerra indica que há uma experiência original – a guerra – anterior à simulação, que à esta serve como base. Mas se os jogos se tornaram hoje tão difundidos no tecido social, não podem se tornar eles próprios a experiência original que dá base à simulação que, neste caso, é a própria guerra? Em outras palavras, quando os jogos de guerra se tornam tão presentes no imaginário social, ao invés do jogo “lembrar” a guerra, é a guerra que pode lembrar o jogo. O que chamamos de imaginário pós-ideológico, portanto, cumpre o seu papel quando a estética de um jogo é tão precisa que toma o lugar da realidade: na medida em que o investimento nos jogos aumenta, essa estética se torna mais refinada, mais capaz de simular a realidade; e conforme esse fenômeno se intensifica ao longo dos anos, o jogo pode moldar não só a própria percepção do que é a guerra, mas também a maneira de como se participa dela.

4.1.2. Quando a guerra lembra o jogo

Um exemplo prático para ilustrar a questão está na declaração do príncipe Harry, da família real britânica, acerca de sua experiência como combatente no Afeganistão. Em uma matéria de 2013, o Correio Brasiliense colocou que o príncipe britânico, em entrevista exclusiva ao *Daily Mail*, afirmou “que suas habilidades nos jogos eletrônicos o ajudaram na hora de combater no exército e atirar nos revoltosos do Afeganistão”¹¹⁸.

Como co-piloto artilheiro, Harry ia sentado na cabine à frente do piloto e estava encarregado do manejo das armas da aeronave equipada com mísseis ar-terra Hellfire, foguetes e uma metralhadora. “É um prazer para mim porque sou uma destas pessoas que gostam de jogar PlayStation e

¹¹⁸ **Correio Brasiliense**, 2013. Disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/mundo/2013/01/22/interna_mundo,345368/principe-harry-compara-missao-em-terras-afegas-a-um-jogo-de-videogame.shtml. Acesso em: 23 de jan. de 2023.

XBox, ou seja, com meus polegares quero pensar que sou provavelmente bastante útil", declarou.¹¹⁹

Mesmo que Harry não tenha citado *Call of Duty* diretamente, podemos inferir sem ressalvas que, dado o alcance dos jogos da franquia, há algum grau de influência destes em sua declaração. Principalmente em jogos da série *Modern Warfare* não são raras as missões em que o jogador deve utilizar de réplicas virtuais de modelos reais de helicópteros de guerra fortemente armados, muitas vezes com visores de mira térmica (que mostram inimigos em destaque devido ao calor do corpo), cujas técnicas de desenvolvimento empregadas na produção tornam possíveis representações fidedignas ao mundo real.

Outra matéria interessante de se destacar é uma do portal F5 que indica um grande deslize da Jovem Pan, que em fevereiro de 2022 apresentou uma reportagem em um jornal televisivo sobre ataques Russos à Ucrânia com imagens de videogame.

As emissoras de TV Jovem Pan News e a Record exibiram imagens do jogo de videogame "Arma 3" – que mostra uma fictícia operação militar – como se fosse o ataque da Rússia à Ucrânia, na guerra iniciada na quinta-feira (24). As imagens exibem uma série de disparos de tiros contra um avião e de mísseis no céu como se fosse do conflito.¹²⁰

Aqui, pouco importa a intencionalidade dos redatores do jornal em questão ao exibir um jogo como uma guerra real. O que importa é atentarmos para o fato de que, hoje, os jogos de guerra são tão preponderantes no imaginário social, seu nível de representabilidade é tão desenvolvido, que já foi possível uma emissora de TV transmitir imagens de um como se fossem imagens de uma guerra real. No fim, a mera possibilidade de uma ocorrência de tal sorte nos revela como que o que divide a representação do fato, a simulação da experiência real, é hoje uma problemática cada vez mais complexa.

Aqui é oportuno comentar sobre algo curioso que tem acontecido no jogo *American Truck Simulator* (SCS Software, 2016), que chamou a atenção de portais de notícia da indústria dos games: "Jogadores do *American Truck Simulator* estão

¹¹⁹ Ibid.

¹²⁰ F5, 2022. Disponível em: <<https://f5.folha.uol.com.br/televisao/2022/02/jovem-pan-e-record-exibem-imagem-de-game-como-se-fosse-da-guerra-na-ucrania.shtml>>. Acesso em: 23 de jan. de 2023.

agora sendo alvo de propagandas de recrutamento de uma gigante companhia de caminhões durante o jogo”¹²¹, diz uma manchete do portal PC Gamer.

Talvez a vida de caminhoneiro não seja tão diferente [do jogo], no entanto, porque uma das maiores companhias de transporte do mundo, Schneider National, está agora procurando por jogadores de American Truck Simulator... e está gostando do que vê – um verdadeiro viveiro de amantes de caminhões talentosos que podem muito bem precisar de um emprego, e gostariam de tentar a coisa de verdade.

O jogo American Truck Simulator agora apresenta painéis publicitários com propagandas de recrutamento por todos os seus Estados Unidos virtuais [...], que indicam aos jogadores a página de carreira da Schneider. E de acordo com os desenvolvedores, este é o primeiro do que podem ser muitos.

“Mesmo que nós previamente tínhamos painéis publicitários para mostrar uma variedade de atualizações animadoras”, disse a SCS Software em uma atualização, “esta nova adição está agora em fase de teste e nós acreditamos que ela promete oferecer algo valioso aos nossos jogos e à indústria automotiva.”¹²²

O que impediria o mesmo fenômeno acontecer com COD e o USMC? Segundo Tom Secker, ao colaborar com a indústria dos jogos, as forças armadas americanas podem assegurar uma representação positiva que pode ajudá-las no recrutamento de jovens. O jornalista relatou ao *MintPress News* que

Para determinado nicho de jogadores o jogo é um portal de recrutamento, alguns jogos de tiro em primeira pessoa incorporaram anúncios nos próprios jogos... Mesmo sem esse tipo de esforço explícito de recrutamento, jogos

¹²¹ STANTON, 2023. Disponível em: <<https://www.pcgamer.com/american-truck-simulator-players-are-now-being-targeted-by-in-game-recruitment-ads-from-a-massive-truck-company/>>. Acesso em: 19 de jun. de 2023. Do inglês: “American Truck Simulator players are now being targeted by in-game recruitment ads from a massive truck company”. Tradução própria.

¹²² Ibid. Do inglês: Maybe the trucking life is not that different, however, because one of the biggest transportation companies in the world, Schneider National, is now looking at American Truck Simulator players... and it likes what it sees—a veritable hotbed of truck-loving talent that may well need a job, and want to try out the real thing.

American Truck Simulator now features billboards with recruitment ads dotting its virtual United States [...], which point players towards Schneider's careers page. And according to the developers, this is the first of what may be many.

"Even though we've previously used the in-game billboards to showcase a variety of exciting updates," says SCS Software in an update, "this new addition is now in the try-out phase and we believe it holds promise in offering something valuable to our games as well as the automotive industry." Tradução própria.

como Call of Duty fazem a guerra parecer divertida, emocionante, uma fuga do trabalho penoso de suas vidas normais.¹²³

No entanto, isso não é essencialmente novidade. Em “Cultura da Mídia” Douglas Kellner já denunciou um fenômeno similar, do qual ele chamou de *efeito Rambo*. Em um trecho, Kellner cita uma matéria da Time de 1985:

Neste ano as lojas estão com os estoques cheios da parafernália de guerra: uma réplica de US\$150 do arco e flecha *hightech* de Rambo, facas de Rambo e um sortimento de armas de brinquedo, como uma semi-automática que espirra um jato de água a mais de três metros. [...] O exército americano começou a pendurar cartazes do Rambo do lado de fora de suas agências de recrutamento, na esperança de seduzir recrutas.¹²⁴

De Rambo a *Call of Duty*, portanto, a fórmula é a mesma:

Os espectadores são convidados a vibrar com a destruição a que Rambo submete seus inimigos, a sentir a violência redentora, a voltar triunfalmente com Rambo num helicóptero *high-tech*. Portanto, a parafernália cinematográfica do espetáculo contribui para criar uma experiência de aquisição de poder. Assim como corre com os *videogames*, o espectador é convidado a alcançar uma posição de domínio, a destruir os inimigos e a triunfar do mal.¹²⁵

E tal como apontado acima com a citação de Secker acerca dos *videogames*, Kellner coloca que “os espectadores despojados de poder gozam a emoção de identificar-se com o poder “natural” e tecnológico e de superar magicamente todas as adversidades”, visto que

Os efeitos especiais de Hollywood produzem um espetáculo graças ao qual o público é capaz de vivenciar o poder de derrotar decisivamente o mal. O espetáculo, portanto, investe o público de poder, propiciando-lhe um sentimento passageiro de domínio e força, o que compensa o declínio do

¹²³ SECKER. *apud* MACLEOD, 2022. Do inglês: “For certain demographics of gamers it’s a recruitment portal, some first-person shooters have embedded adverts within the games themselves...Even without this sort of explicit recruitment effort, games like Call of Duty make warfare seem fun, exciting, an escape from the drudgery of their normal lives.” Tradução própria.

¹²⁴ TIME *apud* KELLNER, 2001: 96.

¹²⁵ KELLNER, 2001: 94-5.

poder na vida diária. Além disso, os espetáculos da mídia ocultam o conteúdo ideológico; assim, a montagem veloz, as estonteantes imagens *high tech* e a emoção da narrativa subestimam a capacidade crítica do espectador, transmitindo-lhe, subliminarmente, as ideologias por meio de imagens e do espetáculo.¹²⁶

Voltamos daqui ao príncipe Harry. É evidente o papel do espetáculo, dos filmes aos jogos, na concepção da realidade dos indivíduos. É evidente também que os jogos vão além dos filmes, possibilitando uma experiência simulatória passível de ser reproduzida na realidade em um eventual cenário de combate real, como constatou o britânico. Portanto, quando o príncipe Harry constata publicamente que sua habilidade nos jogos o ajudou nas campanhas no Afeganistão, devemos considerar que ele, como tantos outros jogadores ao redor do globo, literalmente *já havia combatido* no Oriente Médio nas histórias de *Call of Duty Modern Warfare*. Devemos, ainda, considerar que estas histórias possuem lados claramente colocados como o certo e o errado. Quando a guerra lembra o jogo, pois, devemos considerar que o maior produtor destes jogos é o país que possui mais de oitocentas bases militares ao redor do mundo. E o jogador, é claro, nunca joga do lado errado.

Por último, mas não menos importante, devemos considerar que *o lado certo da história*, pelo qual o jogador joga, é pensado e desenvolvido por uma equipe que busca consultoria diretamente do *Marine Corps Entertainment Media Liaison Office*. Se o objetivo deste órgão é reforçar os valores principais do Corpo de Fuzileiros Navais enquanto certifica a “verdade e precisão” das mídias que os representam, devemos considerar a possibilidade de a experiência através da ficção dos jogos moldarem com efeito o imaginário de um grupo tão grande quanto o dos consumidores de jogos acerca do papel dos Estados Unidos e do Ocidente nas guerras reais do passado, do presente e do futuro. E se isso é verdade, devemos sobretudo considerar que na história recente o mundo tem voltado as atenções para o conflito Rússia-Ucrânia e Israel-Palestina, e não há um jogo sequer onde ucranianos ou os israelenses são representados como os vilões. O mesmo, no entanto, não pode ser dito em relação aos russos e aos árabes.

4.2. O Pesadelo Americano

¹²⁶ Ibid.: 95.

Domenico Losurdo, em seu “A Linguagem do Império: Léxico da Ideologia Estadunidense” (2010), apresenta uma rica análise em torno de alguns termos que ele julga centrais para compreendermos a ideologia imperial dos Estados Unidos, uma vez que são os principais catalizadores da sua justificação pela dominação global. São eles: o terrorismo, o fundamentalismo, o antiamericanismo, o antissemitismo, o antissionismo, o filoislamismo e o ódio contra o ocidente. Fazendo a última curva para a reta final dessa análise, utilizo de momentos-chave dos jogos COD para encontrar como alguns destes termos aparecem no núcleo da *gameplay*.

Começemos com o terrorismo, termo este inegavelmente presente no âmago ocidental desde o 11 de setembro que, conforme afirma Žižek (2002, p. 13), se consolidou como a figura catastrófica que fez com que o ocidente percebesse a necessidade de defender sua felicidade dos ataques estrangeiros.

A série *Modern Warfare* e sua longa lista de títulos é o carro-chefe da franquia COD no que diz respeito à Guerra ao Terror. Como já dito, seu primeiro título foi uma grande mudança na história da franquia, que pela primeira vez abandonava a temática da tão distante Segunda Guerra Mundial e abraçava conflitos contemporâneos, o que se mostrou como a receita para o sucesso. Por esse mesmo fato, é interessante atentar que também pela primeira vez o jogador então atua em missões em solo de nações contemporâneas, ou seja, que existem na geopolítica atual e/ou não estão dominadas pelo lado explicitamente condenável da história – como a Alemanha Nazista ou a França ocupada. O efeito imediato disso é que o enredo destes jogos não mais sobre representar representavam os nazistas como o Mal absoluto, algo que a rigor não deve ofender ninguém com o mínimo de senso humanitário. Agora estes jogos substituíram os nazistas por dois grupos muito bem estabelecidos: russos, árabes, e seus possíveis aliados ao redor do mundo.

4.2.1. E se você participasse de um ataque terrorista?

A missão-símbolo no que diz respeito ao terrorismo na franquia – e me arrisco a dizer na história dos games como um todo – pertence a *Modern Warfare 2* (2009) e se intitula “No Russian”. A missão é tão absurdamente fora de parâmetro que antes de seu início há um *pop up* que alerta sobre a possibilidade de ela ser

ofensiva a muitos jogadores, e que o jogador pode “pular” para a próxima missão sem sofrer penalidades.

Na *cutscene* inicial é explicado que o jogador controla Joseph Allen, um agente americano infiltrado no grupo ultranacionalista russo com o codinome Alexei Borodin, e está acompanhando o antagonista Makarov (cujos objetivos trato adiante) como um de seus membros de confiança. Shepherd, o general americano que narra as instruções na *cutscene*, diz que Makarov é um terrorista que não conhece piedade, e está disposto a fazer de tudo para cumprir seus objetivos. Ainda, diz que essa missão custaria um pedaço de Allen, mas que o sacrifício feito pagaria por tudo o que isso poderia salvar posteriormente.

Assim, ao início da missão o jogo indica que o grupo está em um aeroporto de Moscou, e o que se segue é uma rápida cena com o jogador em um elevador com mais quatro personagens, sendo um deles o próprio Makarov. Ao abrir a porta, o vilão diz aos companheiros apenas uma frase, que por sinal se tornou uma das mais famosas de toda a franquia: “*And remember, no russian*” (e lembem-se, sem russo). O que ele pede nesse momento é para que literalmente seus companheiros não falem russo.

O motivo? O jogador, portando uma LMG¹²⁷, entra no aeroporto lotado com os personagens. O que se segue é uma carnificina: Makarov e seus aliados começam a atirar indiscriminadamente na população civil, e ao jogador cabe acompanhar. Pela primeira vez, portanto, se tem a opção de atirar em civis sem sofrer qualquer tipo de punição no jogo. Centenas são mortos. De início, alguns guardas do aeroporto aparecem atirando com pistolas, mas são praticamente inofensivos. Em questão de segundos os cinco personagens caminham por sobre o tapete de corpos que deixaram. Adiante na missão um helicóptero aparece, de onde aparecem forças mais robustas, fortemente armadas, para combater o grupo terrorista. Ao avançar eliminando os inimigos, o jogador chega ao fim da missão junto de apenas dois dos personagens iniciais, sendo o vilão um deles. Uma van está os aguardando para a fuga, e quando o jogador se aproxima para subir nela vem a surpresa: Makarov saca uma pistola e atira no agente infiltrado. Ao entrar na van e fechar a porta, por fim, o antagonista diz que os americanos tentaram o

¹²⁷ Abreviatura para *Light Machine Gun*, um tipo de metralhadora que ganhou fama no cinema por ser utilizado por John Rambo: em geral sua munição pode chegar a mais de cem capsulas, que por sua vez são atiradas em alta cadência.

enganar, mas que quando a polícia encontrasse aquele corpo toda a Rússia clamaria por guerra.

Makarov, portanto, estava um passo a frente da CIA o tempo todo, e utilizou do agente infiltrado como o bode expiatório perfeito: ao encontrar o corpo de um americano, o governo russo declarou guerra aos Estados Unidos – o que era parte fundamental de seu plano, que por sua vez em última instância era restaurar a Rússia como uma potência global livre do ocidente.

Temos aqui então o exemplo máximo de ataque terrorista, do qual o jogador pode participar *como um terrorista*. No entanto, detalhe curioso é que em nenhum momento o jogo obriga o jogador a atirar contra os civis: ele não corre risco de vida, pois os civis não são indicados como inimigos e nem sequer reagem; Makarov, por sua vez, nunca diz palavra alguma sobre uma possível inação do jogador durante o massacre. E é precisamente essa dualidade entre a ação e a inação que o próprio *designer* responsável por essa missão, Mohammad Alavi, queria atingir. Em entrevista à IGN¹²⁸ em 2023, Alavi coloca que “essa fase não era sobre gameplay [...]. Não era sobre resolver quebra-cabeças. Não era sobre aprender sobre uma nova arma ou um novo recurso ou algo do tipo. Era realmente sobre vender esse momento e viver naquele momento”¹²⁹. Adiante, o *designer* explica:

Eu estava tipo, ‘eu quero que as pessoas talvez não puxem o gatilho. [...] Talvez não puxe o gatilho, apenas hesite por um momento. Eu não me importo se eles puxarem o gatilho depois, mas se eu conseguir fazê-los apenas parar por um segundo e ficar tipo, ‘o que eu estou fazendo?’, eu sinto que eu cheguei em algum lugar.¹³⁰

Atirando ou não atirando, fato é que a missão acontece a partir da perspectiva de um americano que em muitos momentos tem a chance clara de abrir fogo contra o vilão, mas a isso o jogo *não dá a opção*. A questão sem uma resposta clara dos desenvolvedores ainda hoje é: por quê? Seguindo a lógica de Shepherd

¹²⁸ Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/how-no-russian-became-call-of-dutys-most-memorable-mission-art-of-the-level>>. Acesso em: 14 de jul. de 2024.

¹²⁹ ALAVI. How No Russian became Call of Duty Most Memorable Mission. Entrevistador: PURSLOW. IGN, 2023. Do inglês: “that level wasn't about gameplay,” admits Alavi. “It wasn't about solving puzzles. It wasn't about learning a new weapon or a new feature or anything like that. It was really about selling this moment and living in that moment”. Tradução própria.

¹³⁰ Ibid. Do inglês: “I was like, ‘I want to get people to actually maybe not pull that trigger. [...] Maybe don't pull that trigger, just hesitate for a moment. I don't care if they pull the trigger later, but if I even get them to just stop for a second and be like, ‘What am I doing?’ I felt like I had accomplished something”. Tradução própria.

antes do início da missão, de que maneira isso poderia salvar algo muito maior depois?

Antes de explorar essas questões, precisamos primeiro definir o que se entende com o termo *terrorismo*. De antemão, Losurdo aponta que “quanto mais vaga a acusação, tanto mais fácil para sua validade se impor de modo unilateral e tanto mais inapelável se torna a sentença pronunciada pelo mais forte”¹³¹. Adiante, ele denuncia que a ideologia dominante parece argumentar que se atentados a personalidades políticas ao longo da história tivessem sido realizados por serviços secretos, eles não seriam considerados ataques terroristas¹³². Assim, em linhas diretas, o autor coloca que o termo na ideologia dominante pode ser entendido como “a arma dos fracos, quer dizer, daqueles que não possuem capacidades militares do tipo convencional”¹³³. Contudo, logo complementa afirmando que essa colocação não é correta:

Às vezes os próprios países dotados de um imponente aparato militar, e sempre prontos a rotular o terrorismo de suas vítimas, recorrem ao terrorismo. [...] É clamoroso sobretudo o caso de Cuba, alvo de “episódios de terrorismo que se arrastaram por quarenta anos”, entre os quais a explosão de um avião cubano em voo, em 1976, na qual morreram 73 passageiros. O responsável continua a ser protegido por Washington [...].¹³⁴

Neste ponto, voltemos rapidamente ao método žižekiano de análise. Qual é, portanto, a fantasia ideológica que está sendo realizada nesse contexto do jogo, em um momento destinado à *experiência* de um ataque terrorista em solo russo?

O ataque ocorre na Rússia, contra os russos, e não no território americano – atirar contra seu próprio povo me parece que seria impensável. E se considerarmos o que foi apontado por Losurdo como a definição de terrorismo na ideologia dominante, igualmente impensável seria massacrar o povo de um país mais fraco (mesmo em casos como as missões da favela e de Cuba, por exemplo, não se trata de um massacre, mas sim de um combate contra grupos minimamente preparados para a autodefesa). Se, portanto, o terrorismo é “a arma dos fracos”, os russos servem aqui então como a única vítima possível para esse ataque, uma vez que no

¹³¹ LOSURDO, 2010, p. 15.

¹³² Ibid.

¹³³ HUNTINGTON *apud* LOSURDO, 2010, p. 27.

¹³⁴ Ibid., p. 28.

âmbito da disputa hegemônica militar global é apenas a Rússia (e anteriormente a URSS) que representa um “desafio à altura” e poderia de fato *reagir* ao iniciar uma guerra que, para todo efeito, ficou prestes a acontecer por quase toda a segunda metade do século passado. Vale mencionar, inclusive, que Makarov é braço direito de Imran Zakhaev, o vilão do primeiro MW, cujo objetivo era literalmente *restaurar a União Soviética*. Logo, não é exagero afirmar que esse conflito com a Rússia nada mais é do que a realização da fantasia americana clássica de uma guerra aberta, em última instância, contra o comunismo, que neste caso é representado pelo terrorismo.

Losurdo bem atenta que “a denúncia insistente, obsessiva, do ‘terrorismo’ visa apenas criminalizar toda forma de resistência à ocupação militar, não limitar o conflito ou impedir sua barbarização”¹³⁵. Assim, “a luta pela independência nacional é sinônimo de terrorismo, ao passo que o exército de ocupação, totalmente isolado com relação à população civil, é protagonista de uma resposta que tem o mérito de ser ‘antiterrorista’”¹³⁶. Fica evidente agora a razão pela qual Makarov precisa ter como núcleo de seus objetivos a supremacia russa frente aos EUA e ao Ocidente. Mesmo que a Rússia não esteja militarmente ocupada por ambos, Makarov representa uma espécie de prevenção: ele é a representação da Rússia como a inexorável pedra no sapato da hegemonia americana (vide o que temos hoje com a guerra contra a Ucrânia devido à tentativa desta se aliar à OTAN). Logo, no universo do jogo, ele *precisa* agir como o mais inescrupulosamente cruel dos terroristas, caso contrário, a causa russa não pareceria exatamente indefensável. Não obstante, “não é um comportamento concreto”, afirma Losurdo,

que define a linha de fronteira entre o terrorismo e o antiterrorismo. Ela coincide, ao contrário, com o limite entre a barbárie e a civilização, entre o Oriente e o Ocidente. O poder que decide de forma soberana quem são os bárbaros, dessa mesma forma decide quem são os terroristas.¹³⁷

Podemos tomar essa última sentença como algo literal: quem decide quem são os terroristas em COD: MW 2 é uma empresa apoiada pelas Forças Armadas dos Estados Unidos. Mesmo que o jogador possa participar ativamente do atentado,

¹³⁵ Ibid., p. 48.

¹³⁶ Ibid., p. 51.

¹³⁷ Ibid.

ele o faz com olhos em um possível “bem maior”. Pois, retornando ao questionamento acerca disso feito anteriormente, o que se revela ser esse “bem maior” é, de fato, a vitória definitiva contra o terrorismo, o que se revela ser o plano-mestre do general Shepherd o tempo todo. O que se segue no desenrolar do enredo após o massacre do aeroporto, então, é a eclosão da Terceira Guerra Mundial e um ataque russo no território dos Estados Unidos; o que enfim nos leva necessariamente a outros dois termos do léxico de Losurdo que são diretamente relacionados: antiamericanismo e ódio pelo Ocidente.

4.2.2. O “coração do Oeste” em perigo

Na *cutscene* inicial da missão *Wolverines!*, que se passa cronologicamente logo após as missões no Rio de Janeiro e da *No Russian*, são mostradas imagens de monitoramento da defesa aérea dos EUA via satélite diretamente do quartel-general da NORAD¹³⁸, enquanto o operador do sistema contata as bases ao redor do país. Os satélites indicam a movimentação de um gigantesco contingente através do Pacífico Norte. No diálogo, o operador alega a uma base na costa oeste que 70 *bogeys*¹³⁹ estão sendo reconhecidos pelos radares. Em resposta, a base diz que isso é um “grande negativo”, que os céus estão limpos e que a estação está com problemas de funcionamento, o que é confirmado por outra base nas proximidades. No entanto, ao contatar uma base da costa leste, que até então não tinha nenhum indicativo de movimentação nos céus, o controlador de tráfego aéreo local grita em tom de claro desespero que “eles estão por toda parte!”, e questiona como isso passou batido. É neste momento, então, que a defesa aérea dos EUA percebe que os satélites de alguma forma foram desativados, e que seu país está sofrendo um ataque de escala gigantesca.

É válido lembrar que, neste momento, a defesa dos EUA não tem conhecimento do ataque na Rússia, sequer que uma guerra havia sido declarada. O ataque vem de surpresa, pegando a defesa americana desprevenida.

O jogador, então, toma o lugar de um soldado que está em uma cidade no estado da Virgínia. Isso por si só já é um detalhe curioso, considerando que a

¹³⁸ Sigla para referenciar a *North American Air Defense Command*, uma estação binacional pertencente aos EUA e Canadá, cujo objetivo é a observação e controle do espaço aéreo e naval da América do Norte.

¹³⁹ Termo utilizado pelos militares para se referenciar a aeronaves hostis.

Virgínia é literalmente a primeira das colônias dos *pais peregrinos* a ter sucesso, portanto um símbolo do nascimento da nação americana. A localidade específica onde o personagem se encontra é nada menos sintomática: um típico subúrbio americano, símbolo da era de ouro que se seguiu no país após a Segunda Guerra.

A missão se passa com combates frenéticos, típicos da franquia, mas pela primeira vez nas ruas americanas. No início, os céus estão tomados por paraquedistas invasores, e veículos blindados inimigos rodam pelas ruas. O curioso, porém, é que não existe sequer um civil nas ruas, o que é um contraste brutal com a polêmica *No Russian*. Por fim, o esquadrão em que o jogador está é evacuado ao fim da missão.

Aqui nos cabe indagar, primeiramente, como um evento desse afeta diretamente as emoções de um jogador americano. Indo além, se tratando de um morador de um subúrbio como o da missão, é literalmente como se ele estivesse jogando *nos arredores de sua casa*, defendendo-se de uma invasão russa. Em um vídeo¹⁴⁰ *gameplay* no Youtube com mais de 800 mil visualizações, e postado por um canal com mais de 1,5 milhão de inscritos, os comentários são reveladores.

Um dos comentários com mais curtidas recebidas diz: “Eles estão em toda parte!” é uma das frases mais subestimadas neste jogo. Eu não sei sobre vocês, mas essa frase me faz sentir arrepios na espinha”¹⁴¹. Em outro comentário em destaque, se lê “O que sempre me perturbou nesta missão foi a insensibilidade do BTR¹⁴² no início. Não está atacando um local militar. Está pelos subúrbios, disparando aleatoriamente contra as casas. É absolutamente horrível”¹⁴³. Por fim, um último comentário merece atenção:

Para nós, é diferente, porque nunca pensamos que alguém nos invadiria e traria uma guerra para as nossas costas e a Infinity Ward, ao mostrar uma possibilidade do que poderia acontecer, evoca o patriota que há em cada um de nós. Ainda me incomoda um pouco o fato de não seguirem a famosa

¹⁴⁰ **AFGuidesHD**. Wolverines - Modern Warfare 2 Remastered. Youtube, 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KEWwsYGC0HY>>. Acesso em 13 de jul. de 2024.

¹⁴¹ **Joe8124**. Do inglês: “‘They’re Everywhere!’” is one of the most underrated lines in this game. Idk about y’all but that line sent chills down my spine”. Tradução própria. 2024. Em: Wolverines - Modern Warfare 2 Remastered. Youtube, 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KEWwsYGC0HY>>. Acesso em 13 de jul. de 2024.

¹⁴² Um dos veículos blindados russos que aparecem ao início da missão.

¹⁴³ **HomeSlice97**. Do inglês: “What always disturbed me about this mission is the callousness of the BTR in the beginning. It isn’t attacking a military site. It is driving through suburbs, firing randomly at houses. It’s absolutely horrifying”. Tradução própria. 2020. Em: Wolverines - Modern Warfare 2 Remastered. Youtube, 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KEWwsYGC0HY>>. Acesso em 13 de jul. de 2024.

citação do Almirante Yamamoto de que a razão pela qual o Japão nunca invadiu os EUA durante a Segunda Guerra Mundial foi porque haveria uma espingarda atrás de cada folha de relva e tenho a certeza de que haveria alguns civis enfrentando as tropas russas.¹⁴⁴

Cabe aqui termos em mente o conceito de experiência, de Thompson (seções 3.3.3. e 3.3.4), e relacioná-lo com os conceitos de Losurdo. Em primeiro lugar, o italiano coloca o “americanismo” como “a palavra de ordem que legitima e consagra o ‘destino manifesto’ e a missão imperial dos Estados Unidos, dos anglo-saxões, da raça branca”¹⁴⁵, termo este reforçado na prática, por exemplo, pela Doutrina Monroe, que atribui a Washington a missão de “manter o americanismo neste continente”¹⁴⁶. Dessa maneira, Losurdo vê que o “antiamericanismo” é evocado para anular quaisquer críticas em relação à sua postura imperial.

Isso aparece em COD de maneira sublime: o que o jogador *experiencia* no jogo é a consequência imediata de um levante contra a postura imperialista americana. O que pode acontecer se uma potência se colocar veementemente contra os Estados Unidos? O jogo responde com a Terceira Guerra Mundial.

Não menos relevante é o fato de que os anseios dos usuários dos comentários aqui citados revelam o cerne do cinismo da ideologia americanista: o que os americanos temem a partir de um jogo é o que populações de países como o Iraque, Síria e Palestina vivem na realidade. O que os fazem “sentir calafrios na espinha” e ao mesmo tempo “evocar o patriotismo” é precisamente a possibilidade de uma revolta contra a própria conduta imperialista de seu país. É isso o que conecta a sua experiência histórica à experiência no jogo. A mensagem, no fim, é que tudo está bem desde que não sejamos “nós” os invadidos.

Sobre isso, outro trecho de um dos jogos que cabe rapidamente ser aqui mencionado provém de COD: *Black Ops*, que se passa na Guerra Fria. Neste jogo, o vilão se chama Dragovich (que coincidentemente também é russo...), e ele é a mente por trás de um plano de ataque da União Soviética ao território americano a

¹⁴⁴ **Caleb Robinson**. Do inglês: “They hit different for us because we never think that someone would actually invade us and bring a war to our shores and Infinity Ward showing a possibility of what could happen makes the patriot in all of us come out, still bothers me a little bit that they don't go along with the famous Admiral Yamamoto quote of the reason why Japan never invaded the US during WWII was because there is a rifle behind every blade of grass and I am sure there would be some civilians trying to take on the Russian troops”. Tradução própria. 2020. Em: Wolverines - Modern Warfare 2 Remastered. Youtube, 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KEWwsYGC0HY>>. Acesso em 13 de jul. de 2024..

¹⁴⁵ LOSURDO, 2010, p. 101.

¹⁴⁶ WEINBERG *apud* LOSURDO, 2010, p. 101.

partir de Cuba (em uma clara referência à crise dos mísseis). Em uma *cutscene* antes da última missão, o vilão diz que seu plano de atacar o *coração do Oeste* está em andamento.

Essa citação é valiosa, ainda mais se a colocarmos em conjunto com o enredo de MW2¹⁴⁷ e, claro, à luz da história. Buscando as origens do termo “Ocidente”, Losurdo aponta uma fala interessante de Churchill acerca da proximidade da Inglaterra e Alemanha. “Em setembro de 1937”, coloca o autor

Churchill sublinha os “muitos traços de história e de raça” que unem os dois países e fala de Hitler como de um “campeão [...] indomável” da luta para reerguer seu país da derrota e salvá-lo da barbárie antiocidental representada pelo bolchevismo [CHURCHILL, 1939, p. 203-4]. Dois anos depois, o ministro das Relações Exteriores inglês, Halifax [*apud* TAYLOR, 1972, p. 169-170], invoca a unidade entre Alemanha, Inglaterra e Estados Unidos, “as três nações afins” que representam o coração do Ocidente, a linhagem proveniente da Alemanha, que atravessou primeiro o canal da Mancha e, depois, o Atlântico. Com a eclosão da guerra, porém, Churchill retoma um motivo já em voga durante a Primeira Guerra Mundial, e fala dos alemães como de bárbaros, de “hunos malvados”, que conviria desbastar de modo mais ou menos radical [CHURCHILL, 1974, p. 63-64, discurso de 27 de abril de 1941].¹⁴⁸

O que define o Ocidente, por fim? Losurdo¹⁴⁹ (*ibid.*, p. 257) afirma que não é a colocação geográfica, nem o livre mercado, a democracia, ou a religião. Para ele, então,

As fronteiras do Ocidente são vagas como nunca: permanece clara e imutável apenas a função de interdição ideológica de uma categoria chamada a condenar e a excluir da comunhão com a civilização aqueles que de vez em quando são considerados estranhos ou hostis ao Ocidente.

Assim, o Ocidente se trata de uma distinção típica da civilização *versus* barbárie. Aqui, a fantasia ideológica que representa o atentado de Makarov se revela: quem comete o ato bárbaro é um russo, não-ocidental, que tenta fazer

¹⁴⁷ COD: BO e MW2 pertencem à arcos distintos. No entanto, é válido mencionar que BO foi lançado no ano posterior de MW2, e ambos são referenciados pelos jogadores como os melhores títulos da franquia, sendo as grandes referências de sua “era de ouro”.

¹⁴⁸ LOSURDO, 2010, p. 247-8.

¹⁴⁹ *Ibid.*, p. 258.

parecer que quem o fez foi os EUA, o que no espectro da ideologia dominante é impensável. A guerra se inicia, portanto, por conta de uma farsa conduzida pelos princípios do antiamericanismo e do ódio ao Ocidente, e por si só é ilegítima e imoral. A mensagem, no fim, é que *não há como iniciar uma guerra legítima e moral contra o Ocidente*.

Fato peculiar acerca desse fenômeno se encontra no *reboot* de 2019 de *Modern Warfare*: há uma referência a um ataque russo conhecido como o "Highway of Death", onde as tropas russas bombardeiam uma estrada cheia de civis em fuga. No entanto, esse evento fictício dentro do jogo remete a um incidente real que aconteceu durante a Guerra do Golfo em 1991, conhecido pelo mesmo nome. Na realidade, esse ataque foi realizado pelas *forças americanas e suas aliadas contra tropas iraquianas em retirada*.

Temos aqui o exemplo mais puro da fantasia ideológica: não se trata apenas de um enredo original, mas sim da própria *reescrita da história* no jogo. Aqui, o *gap* entre a interpelação e a ideologia é preenchido pela invenção fantasiosa, cínica e perversa de algo que os russos fizeram, mas que na realidade foram os próprios americanos. A história é destruída em nome da mentira da maneira mais literal possível, apenas para justificar o combate do imaculado Ocidente aos bárbaros e incivilizados da Rússia.

Não menos relevante é o fato de que esse mesmo jogo traz, pela primeira vez, uma mulher árabe como uma personagem protagonista e jogável em COD. Farah, como se chama, é uma guerrilheira que luta contra a ocupação russa em seu país, o fictício Urziquistão, assim como é contrária ao grupo terrorista Al-Qatala, por sua vez aliados dos russos. No enredo, Farah e seu grupo, a Força de Liberação do Urziquistão, soma forças com as tropas americanas contra os russos. Aqui já temos o suficiente: frente ao terrorismo de grupos árabes fundamentalistas e o controle russo, uma *mulher árabe* é a personagem perfeita. Ao se aliar com os americanos, ela representa o ideal da liberdade e empoderamento feminino que, na ideologia dominante, tão somente o Ocidente pode proporcioná-la.

É assim, portanto, que a ideologia dominante busca calar qualquer crítica a Washington. O antiamericanismo é imperdoável: é a defesa de tudo o que há de atraso na civilização, desde regimes autoritários até a liberdade das mulheres. O interessante ao trazer luz ao caso de Farah, inclusive, é perceber como as novas demandas sociais, como neste caso o feminismo, são absorvidas pela ideologia

dominante e incorporado no discurso autolegitimador, mesmo em um jogo cujo foco é a guerra.

Exploremos, para finalizar, a forma que isso acontece em um COD histórico.

4.2.3. “Nós somos americanos, ponto”: *americanismo versus antisemitismo*

Com a exceção do primeiro *Modern Warfare*, o período de 2003 a 2008 da franquia COD foi focado em jogos sobre a Segunda Guerra Mundial. Após o estrondoso sucesso dos jogos sobre guerras contemporâneas, contudo, a temática foi esquecida por quase uma década, retornando apenas em 2017 com o título *World War II*.

Um tema que é absolutamente ignorado nos jogos da década de 2000 e salta como um tema principal no enredo no de 2017 é o Holocausto. Isso pode ser entendido devido ao erro crônico de considerar a Solução Final como um detalhe. Como menciona Francisco Ferraz,

Os livros de História sobre a Segunda Guerra Mundial, particularmente aqueles voltados mais para os eventos militares, entendem o *Holocausto*, ou como se prefere denominar aqui, a *guerra de extermínio de judeus na Europa*, como um detalhe, importante sim, mas sem relação estrutural com o evento principal que teria sido “a guerra em si”.¹⁵⁰

Logo, se até mesmo os livros de História excluem este tema da centralidade da Segunda Guerra, quem dirá o que fariam os desenvolvedores de jogos. Assim, ao longo de todos os títulos COD ambientados na Segunda Guerra, é apenas em WWII que aparecem os campos de trabalho da Alemanha nazista. Mais exatamente ao final do jogo, no epílogo, que encerra a história. Dois momentos que envolvem este fato cabem ser citados aqui.

O primeiro, na realidade, se passa antes mesmo da aparição do campo de concentração especificamente. Robert Zussman, um soldado americano-judeu e companheiro de Ronald “Red” Daniels, o personagem controlado pelo jogador neste título, é capturado junto de outros americanos em uma emboscada dos alemães. Em seguida se inicia uma *cutscene* que se passa 12 horas após o ocorrido, onde um

¹⁵⁰ FERRAZ, 2022, p. 165.

oficial da SS chamado Metz começa a interrogar os prisioneiros em alemão, perguntando onde estão os judeus. Sem a resposta do primeiro interrogado, Metz o executa, e começa a interrogar o homem ao lado. Zussman, que fala alemão, entende o que o oficial quer, e diz em sua língua para perguntá-lo. Metz então caminha até o americano-judeu e repete a pergunta. Zussman apenas responde: “nós somos americanos, ponto”, em inglês – detalhe importantíssimo, que indica um tom de patriotismo por parte do interrogado. Em seguida, ele é espancado pelo alemão e enviado para o campo de concentração de Berga, na Alemanha.

Essa cena pode ser curta, mas é extremamente reveladora. Enquanto nos jogos anteriores sequer há menção ao extermínio de judeus na Europa, nesse jogo isso toma corpo e voz alto e claro. Em tempos em que as informações (e desinformações) estão a um clique de distância, assim como a representatividade de minorias étnicas é uma realidade em todas as esferas da sociedade, a preocupação em retratar tal tema nesse jogo mostra que os desenvolvedores sabiam que ignorá-lo seria um erro crasso.

No entanto, ao fazerem isso, os desenvolvedores não fizeram com que o personagem judeu se defendesse enquanto judeu. Quando o personagem diz que “nós somos americanos”, o jogo cai num tipo estranho de representatividade. A afirmação de Zussman, para todo efeito, claramente busca salientar para o fato de que, enquanto os alemães desumanizaram uma minoria étnica, os americanos se veem como *iguais*. A ironia é que na prática isso gera exatamente o efeito oposto: a busca por fazer dos americanos os arautos dos direitos humanos (em contraste com os soviéticos bestiais dos jogos anteriores) acaba por se chocar na autonegação do personagem judeu enquanto uma minoria étnica, o que acaba revelando por si só o antissemitismo latente que inevitavelmente acompanha o americanismo.

Losurdo é crucial para compreendermos como esse combate ao antissemitismo dos Estados Unidos na Segunda Guerra não é mais real do que o ataque russo à *Highway of Death*. “Logo depois de outubro de 1917”, afirma,

Henry Ford, o magnata da indústria automobilística, empenha-se em denunciar a Revolução Bolchevique como o resultado do complô judeu e, para isso, funda uma revista de grande tiragem, *The Dearborn Independent*. Os artigos nela publicados são reunidos em novembro de 1929 em um volume, *O judeu internacional*, que logo se torna um ponto de referência no antissemitismo internacional. Para confirmar a tese do complô, o industrial

estadunidense utiliza os *Protocolos dos sábios de Sião*, cuja credibilidade é reforçada; agora é uma personalidade não política de profissão e conhecida por sua inteligência e senso prático que testemunha em seu favor. É verdade que depois de algum tempo Ford é obrigado a calar sua campanha, mas o livro já fora traduzido na Alemanha, onde obteve extraordinário sucesso. Mais tarde, hierarcas nazistas de primeiro plano como Von Schirach e Himmler dirão ter-se inspirado no magnata da indústria automobilística ou ter partido dele. Himmler, em particular, conta que compreendeu a “periculosidade do judaísmo” apenas a partir de Ford: “para os nacional-socialistas foi uma revelação”. [...] O *judeu internacional* aparece como iluminação fulgurante para o movimento chauvinista, revanchista e antissemita que cresce pavorosamente.¹⁵¹

Fica então evidente que “o motivo ideológico que pretende ligar de modo indissolúvel antiamericanismo e antissemitismo é tão frágil que pode ser facilmente derrubado”, segue o autor em sua denúncia.

Basta pensar na celebração do “genuíno americanismo de Henry Ford” como obra da Ku Klux Klan [MACLEAN, 1994, p. 90]. Pelo menos no caso dessa organização, que mantém relações com os círculos mais reacionários da Alemanha e com o próprio movimento nazista, o antissemitismo anda ao lado de uma exaltada profissão de fé no americanismo.¹⁵²

Evocar a Ku Klux Klan aqui é o bisturi que faltava para abrir essa ferida ideológica. Enquanto hoje a ideologia dominante busca afirmar como o Ocidente se opôs ao genocídio dos judeus, a história nos mostra que no mesmo tempo retratado em COD: WWII existia uma lei de segregação racial em vigor nos Estados Unidos, e mesmo durante a guerra as divisões do exército americano eram segregadas.¹⁵³

Pois, partindo para o segundo momento que cabe ser citado, atentemo-nos para a missão que o campo de concentração é revelado ao jogador. Ronald “Red” Daniels e seu esquadrão da Primeira Divisão de Infantaria, a essa altura da história, procuram incansavelmente por Zussman. Ao receberem a informação do possível paradeiro de seu companheiro no campo de concentração de Berga, se dirigem até o local apenas para encontrá-lo abandonado. O jogador, assim, pode caminhar pelo campo, encontrando corpos nos beliches de um pavilhão de madeira, cobertos com

¹⁵¹ LOSURDO, 2010, p. 120-2).

¹⁵² Ibid., p. 123.

¹⁵³ FERRAZ, 2022, p. 119.

lençóis. A cena é melancólica, porém nada gráfica; nenhum corpo é exposto ao jogador, deixando apenas subentendido o que havia ocorrido ali. A esta altura, Daniels diz para um de seus companheiros: “pegue sua câmera, o mundo precisa saber”.

Adiante, o jogador encontra alguns corpos amarrados em postes, enquanto uma narração do próprio Daniels diz: “os nazistas assassinaram nossos garotos a sangue frio, e nenhum fogo no inferno poderá apagar essa mancha”. Em seguida, o esquadrão encontra uma trilha por onde os prisioneiros foram evacuados e ouvem tiros. Alguns segundos de corrida depois, Daniels encontra Metz, o antagonista, prestes a assassinar Zussman e o salva a tempo, matando o algoz de seu amigo e terminando o jogo.

Por fim, a única representação de um campo de concentração nazista na franquia mais vendida sobre a Segunda Guerra Mundial é feita a partir da perspectiva de um soldado americano. É então de um americano, o imaculado herói do Ocidente, que se ouve que o mundo precisa saber do que os nazistas fizeram em seus campos de trabalho forçado. Auschwitz, por sua vez, jamais foi mencionada em um título COD, tampouco sua libertação pelo Exército Vermelho. Afinal, não existe uma campanha soviética em *Call of Duty: World War II*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todo jogo possui um certo nível de liberdade, mesmo que seja a liberdade de errar e falhar no objetivo. No entanto, como foi visto, essa liberdade é necessariamente uma *falsa sensação de liberdade*. O jogo pode ser desenvolvido para transmitir ao jogador a máxima sensação possível de estar livre para fazer o que quiser. A questão é que essa liberdade é premeditada e desenvolvida para ser sentida como tal. Em um jogo como os da franquia COD onde o personagem pode utilizar de uma pistola, uma metralhadora ou um lança-foguetes para eliminar um inimigo, o jogador só o faz porque os desenvolvedores criaram essas possibilidades. Na mesma lógica, uma simples porta pode ser um objeto existente no mesmo jogo, mas ela pode existir somente como parte do cenário e não ser interativa: o personagem do jogador não consegue necessariamente abri-la e nem sequer destruí-la, pois essa opção simplesmente não existe.

Se os jogos inserem o jogador em um mundo com suas próprias regras, personagens, objetos, objetivos e narrativas, o jogador, uma vez imerso no mundo do jogo, pode experienciá-lo à sua maneira em partes, mas nunca completamente. Isto porque quem decide o que será experienciado são, em última instância, os desenvolvedores, de modo que cada ação possível do personagem foi colocada em um script, executada por um ator para a captura de movimento, editada em um software com o modelo do personagem, e assim por diante. Assim, a questão a ser salientada por todo este trabalho é: o mesmo ocorre com a ideologia que necessariamente imbui os jogos.

A questão se torna mais complexa quando direcionada a uma franquia que dominou a indústria dos jogos na década passada. Considerando, ainda, o teor destes jogos e o envolvimento de um órgão ligado ao Departamento de Defesa do país com mais de oitocentas bases militares espalhadas ao redor do mundo, cada escolha, cada liberdade e cada restrição implementada pelos desenvolvedores se torna passível de amplas indagações. Esta investigação, portanto, se debruçou em uma questão fundamental: qual a ideologia da franquia mais vendida da década passada?

Em um primeiro momento, com a intenção de situar o leitor no campo de estudos de jogos, foi realizada a sua introdução em conjunto com a conceituação da

natureza de nosso objeto: os *videogames*. Em seguida foi iniciada a discussão sobre a franquia *Call of Duty*, de seus aspectos técnicos ao envolvimento do *Marine Corps Entertainment Liaison Office*, para então posteriormente introduzir os elementos teóricos utilizados e a análise em si.

Portanto, no terceiro capítulo, os conceitos de *ideologia* e *experiência* foram indicados como centrais para a investigação. Com o primeiro, compreendemos como ocorre a internalização do sistema simbólico dominante nos sujeitos, e com o segundo, como os sujeitos, em menor ou maior grau, participam desse fenômeno. Por conseguinte, isso se realiza também na própria estrutura do jogo e do ato de jogar, de modo que a *experiência em jogo* está condicionada à sua *ideologia*. Em jogos como os da franquia COD, isso se realiza através de representações gráficas de conflitos militares – de operações especiais com grupos pequenos a batalhas campais de larga escala. O que foi compreendido, em suma, é que os valores que perpassam pelo jogador em sua jogatina reforçam aquilo que o jogador em geral *já acredita* em seu cotidiano.

O que nos levou ao quarto e último capítulo, onde procuramos compreender sumariamente como esses valores pré-existentes se estabeleceram historicamente e, por fim, como se revelam no cerne da jogatina. Neste ponto, foi introduzido a noção de *pós-ideologia* como o estágio atual da interpretação do capitalismo. Um mundo pós-ideológico é um mundo em que a ideologia se revela como a realidade enquanto tal, de modo que nada para além do atual estado das coisas é tido como uma possibilidade real. Nos universos de COD, isso se revela magistralmente através da sacralização dos personagens ocidentais e a vilanização dos personagens não-ocidentais, de modo que isso, por si só, se revela como a defesa do Ocidente como a civilização ideal que deve ser defendida a todo custo. Considera-se, ainda, que os Estados Unidos da América são hoje os representantes máximos do Ocidente – o que transparece nos jogos estudados.

No entanto, por mais que frutífera, deve-se compreender que uma investigação como esta sempre será passível de adições e reinterpretações. Em nosso caso, este trabalho não somente não tratou de todos os jogos da franquia¹⁵⁴ como também se limitou a alguns detalhes dos jogos selecionados. Os títulos aqui investigados podem ser, ainda, analisados separadamente, abrindo possibilidades

¹⁵⁴ Títulos riquíssimos em conteúdo como COD: Black Ops 2 (2012), COD: Ghosts (2013), entre outros não foram trabalhados aqui e merecem análises próprias.

de aprofundamento muito maiores do que o estudo da ideologia da franquia de maneira geral como foi realizado aqui.

A propósito, nota-se que a franquia continua a lançar novos títulos ano após ano. No ano de 2022 e 2023 a série *Modern Warfare* voltou a protagonizar a franquia com novas versões que, apesar de amplamente criticadas, mantiveram a posição da franquia entre as mais vendidas da indústria. No ano em que escrevo o título da vez a ser lançado será *Black Ops 6*, ou seja, mais um representante da renomada série que se tornou um sucesso de vendas ao abordar a Guerra Fria. Nada indica que a Activision e seus estúdios desenvolvedores irão parar com sua maior franquia tão cedo, portanto, muito material inédito poderá ainda ser abordado em pesquisas futuras.

Portanto, em um campo emergente como os *game studies*, novas leituras sempre são bem-vindas. O que pode se levar com este trabalho para além de seu conteúdo específico é que os games trazem novas formas a problemáticas antigas, o que por si só justifica a intensificação de seus estudos em profundidade e volume.

Nos ficou claro então que a indústria dos jogos é uma realidade, assim como o seu relacionamento com o complexo industrial-militar americano. Como bem aponta Vijay Prashad, a guerra total e a obliteração de um povo nunca foram suficientes:

Ter “domínio do espectro total” sobre uma sociedade exige bem mais do que isso – exige uma guerra híbrida que inclui sabotagem e bloqueios econômicos, bem como campanhas culturais e de mídia para minar a verdade.¹⁵⁵

Como um cavalo de Tróia, a conquista de um povo por um império pode se construir imperceptivelmente na forma da diversão. Nos divertindo, portanto, podemos atirar em representações de nossos iguais sem perceber o que estamos de fato fazendo. Abrimos definitivamente as portas e desejamos mais dessas inovadoras formas de diversão.

É, porém, no cerne desta diversão, em sua parte mais oculta, sob as grossas camadas que a protegem, que encontramos seu propósito. É apenas

¹⁵⁵ PRASHAD, 2020, p. 125.

revirando-a do avesso, e ao invés de vê-la como diversão, encará-la à sério, que conseguimos expô-la à luz e revelar em si a sombra do imperialismo.

REFERÊNCIAS

- ALTHUSSER, Louis. Ideologia e Aparelhos Ideológicos de Estado. *In*: ŽIŽEK, Slavoj (org). **Um Mapa da Ideologia**. Tradução de Vera Ribeiro. - Rio de Janeiro: Contraponto, 1996. p. 105-142.
- BALDISSERA, Olívia. O que significa engajamento e por que ele é essencial nas organizações. **Pós PUCPR Digital**, 2021. Disponível em: <<https://posdigital.pucpr.br/blog/engajamento#:~:text=Em%20resumo%2C%20o%20engajamento%20é,boa%20experiência%20para%20os%20indivíduos>> . Acesso em: 25 de mai. de 2023.
- _____. O que é gamificação e como ela aumenta o engajamento. **Pós PUCPR Digital**, 2021. Disponível em: <<https://posdigital.pucpr.br/blog/gamificacao-engajamento>>. Acesso em 24 de mai. de 2023.
- BARBOSA, Igor Palma. A Alta das Commodities Agrícolas e o Estabelecimento do Milagrinho na Economia Brasileira do Governo Lula. **Conjuntura Global**, Curitiba, v. 9, n. 2, p. 145-161, out. de 2020.
- CALL of Duty 2. [Jogo eletrônico]. Infinity Ward. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2005.
- CALL of Duty 3. [Jogo eletrônico]. Treyarch. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2006.
- CALL of Duty 4: Modern Warfare. [Jogo eletrônico]. Infinity Ward. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2007.
- CALL of Duty. [Jogo eletrônico]. Infinity Ward. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2003.
- CALL of Duty: Big Red One. [Jogo eletrônico]. Infinity Ward. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2004.
- CALL of Duty: Black Ops 2. [Jogo eletrônico]. Treyarch. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2002.

- CALL of Duty: Black Ops Cold War. [Jogo eletrônico]. Treyarch, Raven Software. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2020.
- CALL of Duty: Black Ops. [Jogo eletrônico]. Treyarch. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2010.
- CALL of Duty: Modern Warfare 2. [Jogo eletrônico]. Infinity Ward. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2009.
- CALL of Duty: Modern Warfare. [Jogo eletrônico]. Infinity Ward. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2019.
- CALL of Duty: World at War. [Jogo eletrônico]. Treyarch. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2008.
- CALL of Duty: WWII. [Jogo eletrônico]. Sledgehammer Games, Raven Software. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2017.
- ESTADOS UNIDOS. *Freedom of Information Act (FOIA)*. Disponível em: <<https://www.foia.gov/>>. Acesso em: 28 de jun. de 2024
- FERRAZ, Francisco Cesar. **Segunda Guerra Mundial**. – São Paulo: Contexto, 2022.
- FISHER, Mark. **Realismo Capitalista: É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?** Tradução de Rodrigo Gonsalves, Jorge Adeofato, Maikel da Silveira [coordenação Manuela Beloni, Cauê Ameni]. – 1. ed. – São Paulo: Autonomia Literária, 2020.
- HOBBSAWM, Eric J. Guerra Fria. In: _____. **A Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991**. Tradução Marcos Santarrita. – São Paulo: Companhia das Letras, 1995. p. 223-252.
- _____. Os Anos Dourados. In: _____. **A Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991**. Tradução Marcos Santarrita. – São Paulo: Companhia das Letras, 1995. p. 253-281.
- KATZ, Philip P.; MCLAURIN, Ronald D.; ABBOTT, Preston S. A Critical Analysis of US PSYOP. In: GOLDSTEIN, Frank; FINDLEY JR., Benjamin F. (org).

Psychological Operations: Principles and case Studies. – Maxwell Air Force Base: Air University Press, 1996. p. 121-148.

KELLNER, Douglas. **Cultura da Mídia – Estudos Culturais: Identidade e política entre o moderno e o pós-moderno.** Tradução de Ivone Castilho Benedetti. – Bauru: EDUSC, 2001.

LOSURDO, Domenico. **A Linguagem do Império: Léxico da ideologia estadunidense.** Tradução de Jaime A. Clasen. – São Paulo: Boitempo, 2010.

MACLEOD, Alan. Call of Duty is a Government Psyop: These Documents Prove it. **Mintpress**, 2022. Disponível em: <<https://www.mintpressnews.com/call-of-duty-is-a-government-psyop-these-documents-prove-it/282781/>>. Acesso em: 28 de jun. de 2024

MBEMBE, Achille. **A era do humanismo está acabando.** Instituto Humanitas Unisinos, 2017. Disponível em: <<https://www.ihu.unisinos.br/categorias/186-noticias-2017/564255-achille-mbembe-a-era-do-humanismo-esta-terminando#:~:text=As%20desigualdades%20continuarão%20a%20crescer,homofobia%20e%20outras%20paixões%20mortais>>. Acesso em: 12 jul. de 2023.

MERCADO de jogos eletrônicos cresce no Brasil e gera empregos na área. **G1**, 2013. Disponível em: <<https://g1.globo.com/jornal-hoje/noticia/2013/07/mercado-de-jogos-eletronicos-cresce-no-brasil-e-gera-empregos-na-area.html>>. Acesso em: 27 de ago. de 2022.

MINKOFF, J. **Why Infinity Ward Doesn't Consider Call Of Duty: Modern Warfare a Political Game.** Em entrevista a HANSON, B. Game Informer, 2019. Disponível em: <<https://www.gameinformer.com/video-interview/2019/08/08/why-infinity-ward-doesnt-consider-call-of-duty-modern-warfare-a>>. Acesso em: 12 jul. 2023

MIRRELES, T. Global Media Studies Between Cultural Imperialism and Cultural Globalization. In: _____. **Global Entertainment Media: Between Cultural**

Imperialism and Cultural Globalization. – New York: Routledge, 2013. p. 241-5.

MÜLLER, Ricardo Gaspar. Revisitando E. P. Thompson e a “Miséria da Teoria”. **Diálogos**, DHI/PPH/UEM, v. 11, n. 1/n.2, p. 97-136, 2007.

PASQUALINI, Juliana Campregher; MARTINS, Lígia Márcia. Dialética singular-particular-universal: IMPLICAÇÕES DO MÉTODO MATERIALISTA DIALÉTICO PARA A PSICOLOGIA. **Psicologia & Sociedade**, 27(2), 362-371, 2015. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/135752>>. Acesso em: 15 de mai. de 2023.

PRANDONI, C. PS2 representa mais de metade das vendas de consoles no Brasil, diz pesquisa. **UOL**, 2012. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2012/03/09/ps2-ainda-representa-mais-de-metade-das-vendas-de-consoles-no-brasil.htm>>. Acesso em: 27 de ago. de 2022.

PRASHAD, Vijay. **Balas de Washington: Uma história da CIA, golpes e assassinatos.** – 1 ed. – São Paulo: Editora Expressão Popular, 2020.

RECH, Hildemar Luiz. Slavoj Žižek: Real, Fantasia, Objetos Sublimes da Ideologia, Ato Político e Educação. **Revista Dialectus**, v. 1, n. 2, p. 112-137, 2013.

SANTANA, Dalton. A Experiência em Jogo: A ideologia de Call of Duty Black Ops e suas implicações na experiência histórica do jogador enquanto sujeito histórico. *In*: GRZYBOWSKI, Lukas; SANTANA, Dalton; SANTOS, Vander Felipe Ortiz dos. **Jogos e História: Reflexões.** - 1. ed. – Ananindeua : Itacaiúnas, 2023. Disponível em: <<https://editoraitacaiunas.com.br/produto/jogos-historia-reflexoes/>>.

SILVA, Ana Carolina; RUDGE, Ana Maria. Construindo a noção de sintoma: articulações entre psicanálise e pragmática. **Psicologia USP**, São Paulo, v. 28, n. 2, p. 224-229, ago/2017. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pusp/a/LQGbppDTsBYZKgmzR8YKNSm/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 25 de mai. de 2023.

TALENOX. **Inside SHEIN's Strategy: Why H&M and ZARA are losing to the newcomer.** Disponível em: <<https://blog.talnox.com/shein-business-strategy-hm-zara/>>. Acesso em 29 de mai. de 2023.

THOMPSON, Edward P. O termo ausente: Experiência. In: _____. **A Miséria da Teoria: Uma crítica ao pensamento de Althusser.** Rio de Janeiro: Zahar Editores S.A. 1978. p. 180-201.

TOTA, Antônio Pedro. **Os Americanos.** – 1 ed., 1ª reimpressão. – São Paulo: Contexto, 2013.

ŽIŽEK, Slavoj. **Enjoy Your Symptom! Jacques Lacan in Hollywood and out.** – New York: Routledge, 1992.

_____. Como Marx inventou o sintoma. In: _____. (org). **Um Mapa da Ideologia.** Tradução de Vera Ribeiro. – Rio de Janeiro: Contraponto, 1996. p. 297-232.

_____. O Materialismo Dialético Bate a Porta. In: _____. **A Visão em Paralaxe.** Tradução de Maria Beatriz de Medina. – São Paulo: Boitempo, 2008. p. 10-23.

_____. **Primeiro Como Tragédia, Depois Como Farsa.** Tradução de Maria Beatriz de Medina. – São Paulo: Boitempo, 2011.