

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
CENTRO DE ESTUDOS GERAIS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E FILOSOFIA
MESTRADO EM HISTÓRIA

MARCO DE ALMEIDA FORNACIARI

A GUERRA EM JOGO
A Segunda Guerra Mundial em *Call of Duty*, 2003-2008

NITERÓI
2016

MARCO DE ALMEIDA FORNACIARI

**A GUERRA EM JOGO:
A Segunda Guerra Mundial em *Call of Duty*, 2003-2008**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal Fluminense (PPGH/UFF), como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cecília da Silva Azevedo

**NITERÓI
2016**

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá

F727 Fornaciari, Marco de Almeida.

A guerra em jogo: a Segunda Guerra Mundial em Call of Duty, 2003-2008 / Marco de Almeida Fornaciari. – 2016.

198 f. : il.

Orientadora: Cecília da Silva Azevedo.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Ciências Humanas e Filosofia. Departamento de História, 2016.

Bibliografia: f. 183-192.

1. Videogame. 2. Guerra Mundial, 1939-1945. 3. Estados Unidos da América. 4. Nacionalismo liberal. 5. Guerras culturais. 6. Mito da guerra. I. Azevedo, Cecília da Silva. II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Ciências Humanas e Filosofia. III. Título.

MARCO DE ALMEIDA FORNACIARI

A GUERRA EM JOGO:

A Segunda Guerra Mundial em *Call of Duty*, 2003-2008

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal Fluminense (PPGH/UFF), como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre.

Dissertação aprovada em: ___/___/___

BANCA EXAMINADORA:

Prof.^a Dr.^a Cecília da Silva Azevedo (Orientadora)
Universidade Federal Fluminense

Prof.^a Dr.^a Giselle Martins Venancio
Universidade Federal Fluminense

Prof. Dr. Alexandre Busko Valim
Universidade Federal de Santa Catarina

Suplentes:

Prof. Dr. Flavio Limoncic
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Thaddeus Gregory Blanchette
Universidade Federal do Rio de Janeiro

NITERÓI

2016

AGRADECIMENTOS

Ao PPGH/UFF, que tornou esta dissertação possível.

À prof.^a Cecília Azevedo, que não só se dispôs a me auxiliar em um trabalho sobre um objeto de estudo que lhe era quase desconhecido, mas o fez com maestria. Não poderia exigir melhor orientadora.

Ao prof. Alexandre Busko Valim, cujas sugestões e críticas, feitas do ponto de vista de alguém que é não só um historiador, mas também um conhecedor do videogame, não apenas foram fundamentais para a versão final deste texto, mas certamente serão indispensáveis em meu futuro profissional.

À prof.^a Giselle Venancio, que, além de aceitar avaliar esta dissertação, criticá-la e fazer sugestões muito relevantes, ministrou aulas cruciais para a consolidação das perspectivas teóricas que adoto nela.

Ao prof. Vagner Camilo, que contribuiu com sugestões importantes por ocasião de meu exame de qualificação do mestrado.

Ao prof. Christiano Britto, por ser um pioneiro na análise histórica de videogames, inspirando trabalhos como o meu, e por muito contribuir para meu amadurecimento profissional.

A todos os professores e professoras da UFF e UFRJ com os quais tive aulas durante o curso de mestrado, por contribuírem para que eu me torne um melhor historiador.

Aos membros do Grupo de Estudos de História dos Estados Unidos, que, mais do que colegas de profissão e leitores críticos desta dissertação, tornaram-se amigos e amigas, algo muito mais importante. Afinal, como disse um sábio, é perigoso ir sozinho.

A minha mãe, Regina, por colaborar com o processo de revisão da versão final desta dissertação, garantindo que ela não se torne absolutamente incompreensível fora das fronteiras da academia.

A Érica Calil Nogueira, que, por compartilhar dos interesses que me levaram a este trabalho, tornou-se uma figura indispensável para a conclusão dele e para a eventual elaboração de outros. E também por ser, profissional e pessoalmente, uma das mais confiáveis pessoas que já tive o prazer de conhecer.

A Sanderson Tavares, por contribuir com sua erudição para os debates sobre o tema que abordo aqui e outros que espero abordar um dia, fornecendo apoio fundamental ao longo

das minhas primeiras aventuras acadêmicas com os videogames. Pois o que é um homem, senão uma pequena pilha de apoiadores?

A todos os alunos e alunas do curso “Games Inteligentes” do NCE/UFRJ para os quais tive o prazer de dar aulas, por participarem de um momento crucial para meus interesses acadêmicos, acreditem em um professor inexperiente e serem capazes de tamanho desenvolvimento intelectual. Em especial a Nefhar Rocha, Thiago Oliveira e Igor Monteiro, que talvez tenham acreditado no curso e o aproveitado mais do que os próprios professores, e Carlos Sergio, pela maturidade e senso crítico capaz de impelir seus professores a buscar constante aprimoramento.

A Leonel Silva, por permitir minha participação no pré-vestibular comunitário do Grupo Comunitário de Apoio Pedagógico do Rio de Janeiro como professor de História; aos colegas professores do GCAP; e aos alunos e alunas que passaram por lá nestes últimos três anos, algumas das pessoas mais capazes que já conheci. Devo a eles muito mais do que eles a mim: provam, dia após dia, que escolhi a profissão certa. Em especial a Isadora Costa, Thallita Flor, Flávio Barreira, Thiago Gonçalves, Maria Paula Oliveira e Carlos Moreira, motivos de orgulho constante.

Ao prof. Everardo Paiva, que abriu espaço para que um grupo de entusiastas discutisse o papel do videogame no ensino de História, apesar de não se considerar um conhecedor do tema. Posso não tratar dessa questão aqui, mas os momentos em que lidei com ela foram fundamentais para que eu chegasse onde estou hoje, e certamente voltarão a ser importantes no futuro.

A Marcelo Kosawa, que, além de partilhar dos mesmos interesses que motivaram esta dissertação, sempre foi um profissional competente e dedicado, com quem espero voltar a trabalhar tantas vezes quanto possível.

A Pedro Balthazar e Pedro Castro, amigos historiadores que muito contribuíram na caminhada dos últimos anos que eventualmente me levou até este trabalho.

A todos aqueles amigos e amigas que fizeram parte da minha vida desde que comecei a graduação em História, nos idos de 2008, até o presente momento. Alguns foram essenciais na minha vida pessoal, outros incentivadores que me convenceram a optar pelo objeto de estudo com o qual trabalho até agora; todos foram, próximos ou distantes, em contato frequente ou esporádico, indispensáveis. Muito mais do que provavelmente acreditam ser.

RESUMO

Esta dissertação tem por objetivo analisar as representações da Segunda Guerra Mundial construídas por videogames da franquia *Call of Duty*, publicada pela editora Activision, com foco especial sobre os títulos *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003) e *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008). Adota uma perspectiva interdisciplinar, que faz uso tanto de referências do campo dos *game studies* quanto de propostas metodológicas utilizadas na análise histórica de outras mídias, como o cinema, mas úteis também para a análise dos games. Com isso, procura compreender que Segunda Guerra Mundial esses jogos apresentam aos jogadores e jogadoras, concentrando-se em elementos como os papéis de soldados de diversas nacionalidades no conflito, a maneira como o combate é representado, quais os principais referenciais utilizados pelos games e o que estes destacam ou omitem. Propõe explicações que tentam esclarecer as decisões tomadas pelas equipes de desenvolvimento de cada jogo, levando em conta os contextos históricos em que são produzidos, mas também as tradições do meio dos videogames com as quais interagem.

Considerando que a franquia é produzida por estúdios de desenvolvimento estadunidenses, entende-se que sua análise contribui principalmente para compreender interpretações correntes nos EUA sobre a guerra, na medida em que os jogos não só se tornam artefatos culturais que têm um impacto sobre tais interpretações, mas também são informados por elas. Dessa maneira, analisa a importância da obra de liberais nacionalistas como Steven Spielberg para a franquia, bem como a relevância das “guerras culturais” que surgem a partir da década de 1990. Por fim, uma preocupação central é apresentar o videogame como objeto de estudo viável e rico para o historiador, sem descuidar das especificidades deste enquanto mídia e buscando construir propostas metodológicas que deem conta destas.

Palavras-chave: Videogame. Guerra Mundial, 1939-1945. Estados Unidos da América. Nacionalismo liberal. Guerras culturais. Mito da guerra.

ABSTRACT

This dissertation analyzes the representations of World War II present in videogames of the *Call of Duty* franchise, published by Activision, with a special focus on *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003) and *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008). It adopts a interdisciplinary perspective that makes use of both references from the game studies field and methodological approaches used in the historical analysis of other media, like cinema, but that are also useful for the analysis of games. That way, it tries to comprehend what World War II these games present to players, focusing on elements such as the roles of soldiers from various nations in the conflict, how combat is represented, what are the main references used by the games and what they emphasize or omit. It proposes explanations that try to shed light on the decisions made by each game's development team, considering the historical contexts in which they were created, but also the traditions from the videogame medium with which they interact. Considering the franchise is made by development studios in the United States, its analysis mainly contributes to a understanding of U.S. American interpretations about the war, since the games not only become cultural artifacts that have an impact on those interpretations, but are also informed by them. As such, it analyzes the importance of the work of nationalist liberals like Steven Spielberg for the franchise, as well as the relevance of the "cultural wars" that emerge in the 1990s. Finally, a central concern is presenting the videogame as a viable and rich object of study for the historian, without forgetting its specific characteristics as a medium and seeking to build methodological approaches that can deal with them.

Keywords: Videogame. World War, 1939-1945. United States of America. Liberal nationalism. Culture wars. Myth of war.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 JOGO, TEORIA E HISTÓRIA	17
1.1 Os <i>game studies</i> e o videogame no meio acadêmico	18
1.2 O que é videogame?	23
1.3 Jogos enquanto jogos: simulação e ludologia	34
1.4 Para além do enfrentamento: jogos e narrativas	42
1.5 Videogame entre mídia, sociedade e história.....	48
2 MUITAS NAÇÕES UNIDAS: <i>CALL OF DUTY</i> (2003).....	59
2.1 Construindo um game: de editoras a trabalhadores	61
2.2 <i>Call of Duty 1</i> : um FPS revolucionário?	68
2.3 Irmãos de guerra: a campanha estadunidense	76
2.4 James Bond vai à guerra: a campanha britânica	92
2.5 O inimigo bate à porta: a campanha soviética	99
3 SOFRIMENTO E VINGANÇA: <i>CALL OF DUTY: WORLD AT WAR</i> (2008).....	112
3.1 A consolidação de uma marca: 2003-2008.....	113
3.2 Um inferno divertido? <i>World at War</i> e a violência da guerra	132
3.3 Fizemos tudo que nos foi pedido: a campanha estadunidense.....	138
3.4 A terra deles, o sangue deles: a campanha soviética	157
3.5 Vítimas e agressores: a política da omissão	164
CONCLUSÃO	175
REFERÊNCIAS	183
APÊNDICES	193
5.1 Apêndice A: títulos que compõem a franquia <i>Call of Duty</i> (2003-2014)	193
5.2 Apêndice B: ficha técnica de <i>Call of Duty</i>	195
5.3 Apêndice C: Ficha técnica de <i>Call of Duty: World at War</i>	196

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Fig. 1** - Perspectiva em primeira pessoa em *Call of Duty*, f. 25
- Fig. 2** - Perspectiva em terceira pessoa em *Assassin's Creed 4: Black Flag*, f. 26
- Fig. 3** - Trecho do vídeo de introdução de *Call of Duty 1*, f. 69
- Fig. 4** - Instruções do tenente Mike Powell para a missão *Scuttling the U-529*, f. 72
- Fig. 5** - Menu principal de *Call of Duty 1*, f. 76
- Fig. 6** - Diário do soldado Martin, 9 ago. 1942, f. 77
- Fig. 7** - Início da missão *Camp Toccoa*, f. 78
- Fig. 8** - Treinamento com obstáculos em *Camp Toccoa*, f. 79
- Fig. 9** - Lista de objetivos em *Camp Toccoa*, f. 80
- Fig. 10** - Citação de Winston Churchill em *Pathfinder*, f. 83
- Fig. 11** - Martin e Moody destruindo canhão de 88mm em *Brecourt Manor*, f. 89
- Fig. 12** - Canhão de 88mm no segundo episódio de *Band of Brothers, Day of Days*, durante o ataque em Brécourt, f. 89
- Fig. 13** - Documento detalhando as ordens de Evans em *The Eder Dam*, f. 93
- Fig. 14** - Lista de objetivos de *The Eder Dam*, f. 94
- Fig. 15** - Price e um soldado alemão mortos em *Battleship Tirpitz*, f. 96
- Fig. 16** - Imagem do vídeo de introdução da campanha soviética, f. 99
- Fig. 17** - Ordem nº 227 no início de *Stalingrad*, f. 100
- Fig. 18** - Travessia do rio Volga em *Stalingrad*, f. 101
- Fig. 19** - Voronin recebe munição em *Stalingrad*, f. 102
- Fig. 20** - Travessia do rio Volga em *Círculo de Fogo*, f. 103
- Fig. 21** - Borodin em *Stalingrad*, f. 104
- Fig. 22** - Soldado soviético agita bandeira sobre o Reichstag em *The Reichstag*, f. 106
- Fig. 23** - Soldado soviético agita bandeira sobre o Reichstag na fotografia de Yevgeny Khaldei, f. 106
- Fig. 24** - Soldado soviético lança granada dentro de tanque alemão em *Repairing the Wire*, f. 117
- Fig. 25** - Al-Asad executa Al-Fulani em *The Coup*, f. 129
- Fig. 26** - Explosão nuclear em *Aftermath*, f. 130
- Fig. 27** - Soldado japonês tem seu braço decepado por uma metralhadora em *Relentless*, f. 134

Fig. 28 - Corpos carbonizados de soldados japoneses em *Burn 'em Out*, f. 135

Fig. 29 - Vídeo de introdução de *Call of Duty: World at War*, f. 139

Fig. 30 - Oficial japonês queima olho de prisioneiro com um cigarro em *Semper Fi*, f. 140

Fig. 31 - Polonsky se enfurece com os japoneses após a morte de Roebuck em *Breaking Point*, f. 145

Fig. 32 - Sullivan é morto por um oficial japonês com uma espada em *Little Resistance*, f. 151

Fig. 33 - Resultado do ataque de artilharia em *Little Resistance*, f. 154

Fig. 34 - Polonsky e Roebuck são surpreendidos em *Breaking Point*, f. 155

Fig. 35 - Reznov entrega seu rifle a Petrenko em *Vendetta*, f. 159

Fig. 36 - Soviéticos executam soldados alemães desarmados em *Ring of Steel*, f. 160

Fig. 37 - Soviéticos cercam alemães que tentam se render em *Eviction*, f. 163

INTRODUÇÃO

O meio dos videogames, nesta segunda década do século XXI, encontra-se numa situação que me parece fascinante. Durante décadas, aficionados por essa mídia lutaram com todas as forças para que ela fosse considerada relevante não apenas por seus pares, mas pela sociedade como um todo. Defendiam os enredos complexos de certos games, a beleza gráfica que apresentavam, as trilhas sonoras cuidadosamente compostas, as possibilidades pedagógicas que um videogame oferecia, o quanto eles possibilitavam não um isolamento do indivíduo, mas sim outras formas de interação social, inclusive via internet... E, por vezes, faziam isso de maneira que muitos hoje em dia considerariam exagerada, exaltando, por exemplo, lançamentos japoneses que chegavam ao Ocidente com traduções falhas e erros de programação graves, mas que nem por isso tornavam-se menos fenomenais aos olhos desses fãs.

E então, com o desenvolvimento da tecnologia e o envelhecimento daquelas pessoas que conviveram com videogames durante toda a vida, estes tornaram-se não só cada vez mais impressionantes, seja de um ponto de vista técnico, seja em termos criativos, mas também cada vez mais lucrativos e difundidos pelo mundo. Se, há 30 anos atrás, era comum que fossem tratados como brinquedos para crianças, hoje atingem diversos públicos, homens ou mulheres, jovens e idosos; muitos dos maiores sucessos comerciais da indústria são especificamente voltados para maiores de idade, e recebem classificação indicativa que reflete isso. Atualmente, não é incomum encontrarmos adultos discutindo o mais recente lançamento de editoras como Electronic Arts ou Ubisoft da mesma maneira como discutem o último filme de algum famoso diretor de Hollywood.

Junto a essa maior popularidade veio também algum reconhecimento no meio acadêmico. Desde a virada do século, um campo conhecido como *game studies* vem se organizando, dedicado integralmente ao estudo dos videogames. Hoje encontramos cursos e

programas voltados para o game design e o estudo de jogos em diversas universidades pelo mundo, com pesquisadores de vários países e backgrounds acadêmicos diferentes, inserindo-se nessa nova área ou trabalhando com games dentro de programas mais tradicionais.

A popularização do videogame também vem acompanhada de uma diversificação de seu público consumidor. O que antes era visto como um meio quase exclusivamente masculino, branco e heterossexual agora convive diariamente com as vozes e interesses de mulheres, minorias étnicas, homossexuais, dentre outros grupos comumente marginalizados pela sociedade em geral. Ao mesmo tempo, na medida em que os games se tornam mais complexos, mais maduros e mais recorrentemente analisados de forma aprofundada, na academia ou fora dela, a emergência desses novos atores — sejam eles recém-chegados ao meio, como querem alguns, ou simplesmente pessoas que apenas agora encontram oportunidades para se fazerem ouvir — traz consigo críticas à maneira como determinadas culturas, etnias e gêneros, por exemplo, são representados. Isso abre as portas para que sejam reveladas, enfim, posturas políticas que sempre estiveram ali presentes, mas foram largamente ignoradas, seja por aqueles que criam jogos, seja por aqueles que os jogam.

A reação de boa parte da comunidade “gamer” a esse novo quadro é curiosa. Muitos daqueles mesmos que tanto exigiam respeito e atenção para com seu hobby favorito agora sentem que o meio foi invadido por pessoas “de fora”, que querem “trazer a política” para o que seria mero entretenimento. Após décadas gritando a plenos pulmões que o videogame era muito mais do que um passatempo divertido, diversos fãs parecem ter decidido que a vida era mais confortável quando o restante do mundo não acreditava nisso. As consequências do choque entre estes gamers “tradicionais” e as vozes mais radicalmente progressistas que se multiplicam na atualidade são muitas vezes lamentáveis, variando de perseguição em mídias sociais a ameaças de ataques com bombas em eventos nos quais tais pessoas palestram¹. O que só torna ainda mais evidente o quanto a política não foi “trazida de fora”, mas sempre esteve presente no meio dos videogames. A novidade foi a diversificação das posturas políticas dentro dele.

Escrevo esta dissertação em meio a esse contexto. Ao olhar para games da franquia *Call of Duty*, publicada pela editora Activision, encontrei várias nuances interessantes na maneira como representam a Segunda Guerra Mundial, conflito que serve como pano de fundo para vários títulos da franquia lançados entre 2003 e 2008. Na medida em que tais

¹ Cf. WINGFIELD, Nick. Feminist critics of video games facing threats in “GamerGate” campaign. *The New York Times*, 15 out. 2014. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html?_r=0>. Acesso em: 29 jan. 2016.

jogos, produzidos nos EUA, se propõem a abordar eventos históricos, não seriam uma excelente fonte para que um historiador compreenda a maneira como estadunidenses² veem tais eventos? Os games nos trazem uma narrativa conservadora sobre o conflito e o papel dos EUA nele, ou alinham-se com interpretações mais liberais? Reforçam o excepcionalismo estadunidense, ou o questionam? Todos os jogos da franquia abordam a guerra da mesma maneira? Enfim, qual Segunda Guerra Mundial a franquia *Call of Duty* nos apresenta?

É verdade que minha proposta não é tratar dos temas mais polêmicos e visíveis encontrados nos conflitos que se desenrolam atualmente no meio: não me preocupo centralmente com o sexismo em representações do gênero feminino em jogos, a falta de diversidade étnica nestes, ou outros assuntos que causam violentas controvérsias quase diariamente. Entretanto, isso não torna meu trabalho menos relevante para aqueles interessados em compreender os posicionamentos políticos encontrados nos videogames. Na verdade, acredito justamente no contrário: ao analisar uma franquia de sucesso comercial inegável, raramente envolvida em polêmicas, e um tema que alguns talvez considerem “inofensivo”, tenho a oportunidade de mostrar o quanto opções políticas de desenvolvedores de jogos permeiam suas obras em todo momento e lugar, mesmo em títulos e assuntos geralmente ignorados pelos mais ferozes participantes dos embates atuais.

No primeiro capítulo, traço um panorama dos principais referenciais teóricos e metodológicos que orientam meu trabalho. Por mais que videogames ainda sejam objetos de estudo incomuns entre historiadores, isso não significa que não há onde buscar referências úteis para que os estudemos; basta alguma disposição em adotar abordagens interdisciplinares. Começo por uma breve exposição acerca do desenvolvimento que leva os games de uma diversão de programadores ao status de objeto de pesquisas acadêmicas, incluindo um relato sobre o surgimento do campo dos *game studies*. Prosseguindo, abordo uma questão indispensável: o que é um videogame? A partir daí avanço para considerações sobre as especificidades destes enquanto mídia, trabalhando com conceitos vindos da área da ludologia.

Ainda que uma de minhas maiores preocupações aqui seja sublinhar o quanto a análise de games necessita de uma metodologia que não descuide das características específicas destes, procuro não abrir mão de ferramentas pensadas e desenvolvidas em outras áreas, mas

² Levando em consideração os debates políticos suscitados pela questão de qual termo deve ser utilizado para referir-se ao natural dos EUA, optei por chamá-lo de “estadunidense”. Deve-se notar, contudo, que “americano” é um termo êmico, comumente utilizado na sociedade dos EUA para referir-se a si própria (como “a América”) e a seu povo (como “os americanos”) e, portanto, é frequentemente utilizado nesse sentido por autores estadunidenses referenciados ao longo da dissertação.

que também têm relevância para pesquisadores que trabalham com jogos. Portanto, abordo as contribuições que narratólogos têm feito ao campo dos *game studies*, recusando a suposição de que sempre se deve escolher entre analisar jogos enquanto jogos ou enquanto narrativas, nunca ambas as coisas. Por fim, ressalto o quanto a própria historiografia me oferece recursos analíticos úteis, seja em suas considerações teóricas mais amplas, seja nos trabalhos que abordam outras mídias, como a literatura e o cinema.

No segundo capítulo, dou início ao trabalho específico com a franquia *Call of Duty*, concentrando-me aqui no primeiro título desta, que leva o mesmo nome da franquia. Porém, começo por algumas explicações indispensáveis sobre o funcionamento da indústria de games, procurando esclarecer para o leitor ou leitora os processos através dos quais jogos são produzidos. Tento iluminar questões como o relacionamento entre desenvolvedoras e editoras e o papel de diferentes membros da equipe de desenvolvimento de um game, que terão sua relevância ao longo de minha análise dos jogos em si.

Em seguida, parto para uma discussão das características mais amplas do game, observadas ao longo de toda sua duração. É aqui que identifico as propostas centrais do título, emergindo de seu processo de desenvolvimento, e relacionadas às referências que busca em outras mídias, mais especificamente, no cinema e na TV. A partir daí, divido o cerne do capítulo da mesma maneira que o jogo divide sua narrativa, em três campanhas: estadunidense, britânica e soviética. Com isso, procuro entender as características particulares que a equipe de desenvolvimento associa a cada uma dessas nacionalidades no contexto da Segunda Guerra Mundial, o que elas têm em comum e em que diferem uma da outra.

Por fim, no terceiro capítulo, concentro-me em *Call of Duty: World at War*, game lançado em 2008 e que traz novidades e diferenças importantes quando comparado ao primeiro título da franquia, sendo o último a abordar a Segunda Guerra Mundial. Em primeiro lugar, realizo uma exposição dos títulos lançados entre 2003 e 2008, mostrando que é nesse período que a franquia se torna um fenômeno comercial, uma das maiores do meio dos videogames. Os jogos lançados nesse espaço de tempo consolidam sua identidade específica, e servem como o pano de fundo sobre o qual a desenvolvedora de *World at War* trabalha. Tal exposição, aliada à discussão sobre o desenvolvimento do título feita no capítulo anterior, também contribui para que o leitor ou leitora compreenda como a história da franquia se desenrola, sem que isso exija uma apresentação anterior, desconectada da análise propriamente dita.

Tratando do jogo em si, parto de uma análise sobre a importância da maneira como ele representa a violência do combate para sua proposta fundamental de enfatizar os horrores da

guerra, algo pouco trabalhado anteriormente na franquia. Daí por diante, lanço mão do mesmo expediente utilizado no segundo capítulo, dividindo a análise de acordo com as duas campanhas do game — uma estadunidense e uma soviética — de modo a perceber como os desenvolvedores optaram por representar os soldados dessas nacionalidades. Por fim, procuro entender de que maneira decisões sobre o que omitir do game relacionam-se com preocupações maiores sobre polêmicas que cercam a memória da Segunda Guerra Mundial nos EUA ainda hoje, e constroem uma visão particular sobre quem são as vítimas e quem são os agressores nesta.

Alguns poderiam afirmar que buscar uma análise de posturas políticas presentes em videogames é um desperdício, que os autores “não tiveram a intenção de fazer política”, ou que “é só um jogo”, mas é necessário considerar o quanto os produtos da cultura da mídia, para usar o termo de Douglas Kellner³, são sempre perpassados pelas disputas de poder mais amplas encontradas nas sociedades que os produzem e consomem. E o videogame é, muito claramente, mais um produto cultural que se junta à TV, ao cinema, à música contemporânea e a outros objetos analisados por Kellner que fazem parte de tal cultura da mídia.

Segundo o autor, na cultura da mídia

se travam batalhas pelo controle da sociedade. Feministas e antifeministas, liberais e conservadores, radicais e defensores do *status quo*, todos lutam pelo poder cultural não só nos meios noticiosos e informativos, mas também no domínio do entretenimento [...]. A mídia está intimamente vinculada ao poder e abre o estudo da cultura para as vicissitudes da política e para o matadouro da história. Ajuda a conformar nossa visão de mundo, a opinião pública, valores e comportamentos, sendo, portanto, um importante fórum do poder e da luta social⁴.

Creio que minhas considerações prévias sobre os debates que proliferam no meio dos games são um perfeito exemplo do que Kellner menciona. Considerando, portanto, o quanto tais disputas pelo poder se manifestam também nos jogos, é necessário, como aponta o autor, “ler a cultura da mídia politicamente”:

Isso significa não só ler essa cultura no seu contexto sociopolítico e econômico, mas também ver de que modo os componentes internos de seus textos codificam relações

³ Segundo Kellner, “a expressão ‘cultura da mídia’ tem a vantagem de designar tanto a natureza quanto a forma das produções da indústria cultural (ou seja, a cultura) e seu modo de produção e distribuição (ou seja, tecnologias e indústrias da mídia). Com isso, evita-se termos ideológicos como ‘cultura de massa’ e ‘cultura popular’ e se chama a atenção para o circuito de produção, distribuição e recepção por meio do qual a cultura da mídia é produzida, distribuída e consumida”. KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia — estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001. p. 52.

⁴ *ibid.* p. 54.

de poder e dominação, servindo para promover os interesses de grupos dominantes às custas de outros, para opor-se às ideologias, instituições e práticas hegemônicas, ou para conter uma mistura contraditória de formas que promovem dominação e resistência⁵.

Assim, entendo que o videogame, enquanto elemento inserido na cultura da mídia, apresenta conteúdo que não ignora as disputas políticas da sociedade mais ampla: é a partir delas que os desenvolvedores de jogos decidirão o que abordar e o que omitir, o que afirmar e o que negar, sempre levando em consideração seus interesses comerciais. Afinal, ainda segundo Kellner,

a produção com vistas ao lucro significa que os executivos da indústria cultural tentam produzir coisas que sejam populares, que vendam, ou que — como ocorre com o rádio e a televisão — atraiam a audiência das massas. Em muitos casos, isso significa produzir um mínimo denominador comum que não ofenda as massas e atraia um máximo de compradores⁶.

O que ofende ou não as massas, é claro, está sempre ligado a quais grupos e quais discursos detêm maior poder na sociedade. Décadas atrás, pensar no videogame como uma forma de arte, da maneira que algumas pessoas do meio fazem hoje, talvez ofendesse a muitos; já numa época em que temos pessoas de diversas faixas etárias jogando videogames, empresas multimilionárias criando-os e acadêmicos se propondo a estudá-los, vem se tornando cada vez mais “ofensivo” pensar neles como simples entretenimento juvenil.

Cabe mencionar ainda que o fato de os criadores de um jogo não terem intenção de fazer esta ou aquela afirmação de cunho político não invalida uma análise feita de acordo com o que sugere Kellner. Ora, ao não permitir o controle de soldados do Eixo em suas campanhas, por exemplo, os autores de jogos da franquia *Call of Duty* pensavam especificamente em afirmar qual era o lado dos “mocinhos” no conflito? Talvez — diria até provavelmente — não. Afinal, quantos filmes, livros, jogos e outros artefatos culturais dedicam-se a explorar o outro lado desse confronto? Se tais autores têm contato apenas com a narrativa que estabelece os Aliados como os protagonistas, por que surgiriam dúvidas no momento de decidir quem seriam os protagonistas de seus jogos? Talvez isso seja ainda mais instigante: o que pensar sobre pontos de vista tão amplamente difundidos que passam a ser percebidos como naturais? Um discurso político “inconsciente” é tão ou mais revelador quanto aquele feito intencionalmente.

⁵ *ibid.* p. 76.

⁶ *ibid.* p. 27.

Atualmente, vários trabalhos já entendem que esse tipo de questão está presente nos games: diversos pesquisadores interessados no ensino de História — sejam eles historiadores ou não — buscam compreender se o videogame pode ou não ter algum papel na tarefa de ensinar alunos da educação básica⁷. De fato, em alguns momentos, mesmo historiadores que têm contato com o meio aparentam pensar que qualquer trabalho acadêmico voltado para os games é, ou deveria ser, uma investigação sobre seu potencial educativo. O tema certamente não é irrelevante, e há excelentes pesquisas sobre ele, mas não podemos reduzir as relações entre História e videogame às possibilidades pedagógicas que este apresenta. É fundamental que entendamos que os videogames não são indignos de estudos historiográficos de outras naturezas.

Espero, portanto, que esta dissertação contribua, mesmo que pontualmente, para ampliar a quantidade de pesquisadores e a qualidade das pesquisas que se debruçam sobre um dos artefatos culturais mais populares e peculiares do último meio século.

⁷ Por exemplo, MCCALL, Jeremiah. Navigating the problem space: the medium of simulation games in the teaching of history. *The History Teacher*, v. 46, n. 1, p. 9-28, out. 2012; OLIVEIRA, Andersen Caribé de; ALVES, Lynn. Não é somente mais um jogo de tiro!: Call of Duty, uma relação possível entre jogos digitais e ensino de história. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 13., 2009, Porto Alegre. *Anais...* Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult_Full_Nao%20eh%20somente%20mais%20um%20jogo%20de%20tiro.pdf>. Acesso em: 29 jan. 2015; OLIVEIRA, Marcelo Souza. O jogo da história: aprendizagens significativas e jogos eletrônicos numa escola municipal do interior da Bahia. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 28., Florianópolis. *Anais...* Disponível em: <http://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1428180768_ARQUIVO_ojogodahistoriaII_artigoanpuh.pdf>. Acesso em: 29 jan. 2016; TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. Ensino de história e videogame: problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado. In: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO, 11., 2015, Salvador. *Anais...* Disponível em: <<http://www.revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/1254/865>>. Acesso em: 29 jan. 2016; dentre outros.

1 JOGO, TEORIA E HISTÓRIA

Dizer que o videogame ainda não chamou a atenção de muitos historiadores é uma obviedade. Por mais que muitos tenham alguma forma de contato com tal mídia, seja pessoalmente, seja através de conhecidos ou parentes, poucos se dedicaram a ela como um objeto de estudo válido, no Brasil ou internacionalmente⁸. Imaginar os motivos para isso seria uma tarefa excessivamente especulativa: talvez passe por um desconhecimento da gama de temas abordados em games, talvez pela dificuldade em encontrar formas adequadas de analisá-los, talvez ainda por uma interpretação do videogame que o afasta de algo com valor histórico para reduzi-lo a um passatempo sobre o qual não refletimos.

Como consequência, um historiador que deseje se debruçar sobre questões ligadas aos jogos digitais, hoje, tem poucas referências a buscar dentro de seu próprio campo. Isso pode levá-lo a tomar algumas decisões prejudiciais a sua pesquisa, como limitar-se a interpretar videogames a partir de modelos utilizados para compreender outras mídias, como o cinema. Por já ter adotado essa perspectiva anteriormente, creio que ela torna uma pesquisa viável e produz resultados úteis, pois muitas considerações de historiadores dedicados a outros objetos são também aplicáveis aos games. Contudo, tal procedimento nunca será capaz de dar conta

⁸ Nacionalmente, posso citar a dissertação de Christiano B. M. dos Santos, *Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial*, como a primeira pesquisa historiográfica de que tenho conhecimento, em termos de pós-graduação, voltada para videogames; globalmente, Nicolas Trépanier, da Universidade de Mississippi, aponta *Playing with the past: digital games and the simulation of history*, organizado por Matthew Kapell e Andrew Elliott, como “o primeiro livro a tratar diretamente do tópico da representação da história em videogames”, ainda que destaque o fato de apenas um terço dos autores que contribuíram para este terem a história como afiliação disciplinar primária. Cf. SANTOS, Christiano B. M. dos. *Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial*. Niterói, 2009. 128 f. Dissertação (Mestrado em História) — Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009; TRÉPANIÉ, Nicolas. The assassin’s perspective: teaching history with vídeo games. *Perspectives on History*, Washington DC: American Historical Association, mai. 2014. Disponível em: <<http://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-2014/the-assassin%E2%80%99s-perspective>>. Acesso em: 17 jan. 2015; KAPPEL, Matthew W.; ELLIOTT, Andrew B. R. (org.). *Playing with the past: digital games and the simulation of history*. New York: Bloomsbury, 2013.

do todo que é o objeto analisado, pelo simples fato de que o videogame, por mais características que compartilhe com o cinema, a literatura, o teatro, etc., não é o cinema, a literatura, o teatro, etc. Uma mídia única exige uma metodologia específica.

Felizmente, fora da historiografia, há uma quantidade bastante razoável de pesquisas, trabalhos e análises acadêmicas que têm o videogame por objeto, bem como uma produção crítica dedicada a destrinchar e comentar as características de jogos à maneira como críticos de outras formas de arte lidam com obras de seus campos. Comunicólogos, educadores, narratólogos e outros pesquisadores já trouxeram à luz trabalhos em quantidade e qualidade consideráveis, e parece-me de vital importância buscarmos a interdisciplinaridade para que não fiquemos presos a análises incompletas e metodologias reducionistas.

Por isso, neste capítulo tratarei de explorar essa produção, buscando definir as linhas metodológicas que embasam minha pesquisa ao mesmo tempo em que tento fornecer, àqueles interessados, referenciais que possam ser úteis em futuros trabalhos historiográficos voltados para o videogame. Não, é claro, como uma lição autoritária ou condução rígida, mas como uma sugestão, posta em prática no meu próprio trabalho, de maneiras através das quais um historiador pode analisar um jogo. Considerando a já citada escassez de obras preocupadas com esse tema, oferecer este texto como palavra final seria não só arrogante, mas principalmente insensato; ainda há muito por ser pensado, escrito e discutido neste campo.

Reitero: acredito que autores preocupados com objetos diversos são perfeitamente capazes de auxiliar historiadores interessados no videogame, e dedicarei parte deste capítulo à análise de como nomes como Marc Ferro e Dominick La Capra são úteis à minha pesquisa. Apenas chamo a atenção para a necessidade de ir além desse movimento de “tomar emprestado”, e buscar construir uma metodologia própria para os videogames. Gostaria de fazer isso partindo de uma breve exposição sobre o assim chamado campo do estudo de jogos, ou *game studies*, como é conhecido entre os falantes do inglês.

1.1 Os *game studies* e o videogame no meio acadêmico

O surgimento do videogame em si seria tema para alguns debates e discordâncias. Heather Chaplin e Aaron Ruby, ao tratarem dos primórdios da mídia, citam primeiramente *Tennis for Two*, criado por William Higinbotham no Brookhaven National Laboratory, em

Long Island, EUA⁹. O jogo era uma espécie de pingue-pongue eletrônico que funcionava em um osciloscópio, e apesar do sucesso que fez entre os frequentadores da *open house* do laboratório em 1958, foi logo abandonado por “não servir a nenhum propósito prático”.

O próximo marco cronológico citado pelos autores é a criação de *Spacewar!* no Massachusetts Institute of Technology por estudantes da instituição, dentre eles Steve Russell, em 1962¹⁰. Mark Wolf e Bernard Perron, por sua vez, citam *Spacewar!* como aquele que é comumente considerado o primeiro videogame “de verdade”¹¹. Ao lado deste, citam o primeiro videogame comercial (*Computer Space*, Nutting Associates, 1971), o primeiro sistema de games doméstico, ou “console”¹² (Magnavox Odyssey, 1972) e o primeiro grande sucesso dos games (*PONG*, Atari, 1972¹³). Entretanto, não mencionam o jogo de Higinbotham.

Muitas das discordâncias acerca do momento de surgimento do videogame têm origem nas dificuldades encontradas pelos estudiosos para defini-lo. Perron e Wolf destacam que até o termo utilizado para referir-se ao objeto é motivo de debate: videogames, video games, jogos de computador, jogos digitais¹⁴? Alguns são utilizados como se fossem intercambiáveis, mas um olhar mais detido revela que apresentam diferenças consideráveis. O termo “jogo de computador” pressupõe que este seja de alguma forma exibido em vídeo? Caso negativo, podemos ainda considerá-lo sinônimo de “videogame”? Explorarei algumas dessas questões mais adiante, ao expor qual o conceito de “videogame” que embasa este estudo; por agora, é relevante destacar sua relação com a dificuldade — impossibilidade, talvez — de apontar um momento específico como aquele do nascimento dos videogames.

⁹ CHAPLIN, Heather; RUBY, Aaron. *Smartbomb: the quest for art, entertainment, and big bucks in the videogame revolution*. Chapel Hill: Algonquin Books, 2006. p. 34-35.

¹⁰ *ibid.* p. 44-46.

¹¹ “... commonly considered to be the first real video game”. PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. Introduction to the video game theory reader. *Formats: Revista de Comunicació Audiovisual*, Barcelona: UPF, n. 4, 2005. Disponível em: <http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/arti2_ing.htm#top>. Acesso em: 19 jan. 2015. Este artigo consiste da introdução do livro *The video game theory reader*, organizado pelos dois autores e publicado originalmente em 2003; portanto, seu resumo das obras dedicadas ao videogame tem tal ano por data de encerramento.

¹² “Console” é o nome pelo qual viriam a ser conhecidos computadores dedicados a executar jogos e exibi-los em uma tela, seja ela externa e conectada ao console — uma televisão, por exemplo —, ou integrada a ele, como no caso de consoles portáteis (por exemplo, o Game Boy da Nintendo e o PlayStation Portable da Sony).

¹³ O sucesso de *PONG* levou à criação de uma versão caseira do jogo (*Home PONG*, lançada pela Atari em 1974) e de diversas “cópias” feitas por outras companhias. No Brasil, por exemplo, uma das cópias mais bem-sucedidas foi o *Telejogo*, lançado pela Philco e pela Ford em 1977. Para maiores informações sobre *Home PONG* e os primeiros consoles caseiros, cf. HERMAN, Leonard. Early home video game systems. In: WOLF, Mark J. P. (org.). *The video game explosion: A history from PONG to Playstation and beyond*. Westport: Greenwood, 2008. p. 53-58.

¹⁴ PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. Introduction. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (org.) *The video game theory reader 2*. New York: Routledge, 2009. p. 6-7.

Se precisar o momento de surgimento dos games é tarefa árdua, um pouco menos complexo é identificar quando tem início a prática de escrever sobre eles. Os autores citados mencionam que, já na década de 1970, artigos sobre games — chamando-os por diversos nomes, seja “video games”, seja “jogos eletrônicos” — apareciam no meio dos entusiastas de computador, bem como em revistas mais generalistas, como *Newsweek* e *Time*¹⁵. Em fins dessa mesma década, surgiam as resenhas de jogos e análises de mercado, conforme este se expandia. O foco voltou-se para os games comerciais, e dentro desse cenário, são escritos os primeiros livros sobre videogames.

Na primeira metade da década de 1980, surgem obras sobre a história dos videogames: *Screen play: the history of video games* (1983), de George Sullivan, e *Phoenix: the fall and rise of home video games* (1984), de Leonard Herman. Ambas, segundo Perron e Wolf, malsucedidas: a primeira um livro curto para uma audiência juvenil, a segunda, voltada para um público mais maduro, mas não acadêmico, publicada independentemente por falta de interesse de editoras comerciais. Na mesma época, em 1982, Chris Crawford publica *The art of computer game design*, primeira obra dedicada à investigação teórica sobre o videogame. O livro “perguntava o que eram jogos e por que as pessoas os jogavam, e prosseguia sugerindo preceitos de design, descrevendo métodos e técnicas, tudo enquanto defendia o videogame como uma forma de arte”¹⁶.

Os autores ainda apontam que a psicologia se volta para os games mais ou menos nesse período, com os trabalhos de Geoffrey e Elizabeth Loftus e Patricia Greenfield. Daí se desenvolveria toda uma tradição, dentro desse campo, de analisar os efeitos que videogames têm sobre a mente de seus jogadores. É um momento pioneiro para diversos estudos posteriores que se dedicam a perguntas recorrentes acerca dos jogos: eles tornam pessoas mais violentas? Podem ser usados como material de ensino? Ajudam a desenvolver a cognição dos jogadores?

Com o passar do tempo, avanços tecnológicos e mudanças de mercado alteram o meio dos videogames, e isso impacta aqueles que escrevem sobre eles. Na década de 1990, Marsha Kinder destaca a posição dos games como artefatos conectados a franquias transmídia; em alguns casos, eles viriam a funcionar até mesmo como ponto de partida para estas. Se anteriormente era comum que jogos fossem baseados em filmes — bons exemplos são *Tron: Deadly Discs* (Mattel, 1981) e *E.T. the Extra-Terrestrial* (Atari, 1982) —, nesse novo

¹⁵ id., 2005.

¹⁶ “Crawford’s book asked what games were and why people played them, and proceeded to suggest design precepts, describing methods and techniques, all the while defending the video game as an art form”. *ibid.*

momento não era raro encontrar franquias que faziam o movimento contrário, transformando jogos em filmes. Casos famosos são *Street Fighter* (Steven E. de Souza, 1994) e *Mortal Kombat: O Filme* (Paul Anderson, 1995).

Além desse aumento das conexões entre o videogame e outras mídias da arena cultural, Perron e Wolf destacam ainda outro motivo para um crescimento do interesse em games na década de 1990: o advento do CD-ROM. O maior espaço de armazenamento oferecido por este aumentava o espaço de possibilidades no qual desenvolvedores de jogos trabalhavam. Se antes suas obras eram limitadas no que podiam oferecer em termos de som, gráficos e complexidade, a novidade tecnológica permitia-lhes inovar também nos jogos. Começavam a surgir games mais longos, com trilhas sonoras orquestradas, gráficos detalhados e tridimensionais, mundos de jogo maiores e regras cada vez mais complexas.

Esse aumento no que os dois autores chamam de “poder representacional” do videogame atrai mais interessados em compreender essa nova mídia e as possibilidades que ela oferece a artistas e jogadores. Por sua vez, a emergência da internet, também na primeira metade da década de 1990, ofereceu um espaço adequado para que muitas discussões sobre o videogame ocorressem; até hoje, não é incomum que artigos rigorosos sobre a mídia, especialmente no campo da crítica de games, sejam publicados online ao invés de (ou de maneira complementar a) livros e periódicos impressos¹⁷.

O ano de 1993 oferece dois marcos para o estudo de games: a criação da primeira escola de programação de videogames, a DigiPen Applied Computer Graphics School, em Vancouver, Canadá, e uma retomada da discussão do videogame como arte, desta vez na França, com *Qui a peur des jeux vidéo?*, onde Alain e Frédéric Le Diberder consideram o videogame a décima arte. Alain Le Diberder, em 1996, viria ainda a escrever um artigo sobre videogames no tradicional periódico *Cahiers du Cinéma*; certamente um momento importante para a legitimação do videogame como arte, bem como para a anteriormente mencionada perspectiva que busca compreendê-los a partir do cinema¹⁸.

¹⁷ Dentre os sites que funcionam como plataformas para a publicação de artigos críticos sobre videogames, análises culturais e de mercado, e outros escritos voltados para a mídia, pode-se citar como exemplo *Gamasutra* (www.gamasutra.com) e *Play the Past* (www.playthepast.org), enquanto o site *Critical Distance* (www.critical-distance.com) dedica-se a divulgar coletâneas semanais de textos. No campo acadêmico, a Digital Games Research Association (DiGRA) mantém uma lista de publicações que incluem pesquisas voltadas para jogos digitais, indicando aquelas que identifica como ligadas especificamente aos *game studies*. Cf. DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION. *Games research journals*. Disponível em: <<http://digrastudents.org/games-research-journals/>>. Acesso em: 21 jan. 2015.

¹⁸ Em setembro de 2002, o periódico dedicou uma edição inteira aos videogames, que Perron e Wolf consideram “revelar sua preferência por jogos narrativos com uma afinidade com o cinema”. Os games eram vistos como parte das “fronteiras do cinema”, e como uma forma nova de pensar a relação com narrativas através de imagens — apesar de nem todas as definições do que é um videogame limitarem-se àqueles que apresentam imagens ao

É durante a década de 1990 que muitos dos que cresceram jogando videogames nas décadas de 70 e 80 chegam ao meio universitário; portanto, não é surpreendente que ela tenha se tornado um momento importante para a consolidação do estudo acadêmico dos jogos. Espen Aarseth publica *Cybertext*, incluindo os videogames entre os textos que ele considera exigirem “esforço não trivial do usuário”, em 1997; Justine Cassell e Henry Jenkins, em *From Barbie to Mortal Kombat*, de 1998, preocupam-se com as questões de gênero nos jogos; no mesmo ano, Janet Murray publica *Hamlet on the holodeck*, voltado para as maneiras como a narrativa poderia se desenvolver através dos computadores, incluindo aí os games.

Na virada do século, a área já apresenta bases acadêmicas bastante sólidas, principalmente com a criação do seu primeiro periódico online, adequadamente intitulado *Game studies*, em 2001. Os principais polos de pesquisa são os países escandinavos — onde nomes como Aarseth, Jesper Juul, Markku Eskelinen e Gonzalo Frasca envolvem-se na proposição de uma disciplina voltada para o estudo de jogos em suas características formais, a “ludologia” — e os EUA, onde pesquisadoras como Murray e Marie-Laure Ryan, ligadas à área da narratologia, são proeminentes¹⁹.

Nesse momento, surge o que é talvez o primeiro grande embate teórico no campo: o enfrentamento entre ludologia e narratologia. Enquanto ludólogos preocupavam-se fundamentalmente com as características específicas do videogame, geralmente afastando-se da tentativa de analisá-lo através de teorias pensadas para outras áreas, narratólogos dedicavam-se, como é de se esperar, principalmente ao estudo da narrativa em jogos. Hoje, parece-me ser perceptível que tal oposição radical — se foi de fato tão radical assim — pouco acrescenta a trabalhos que buscam entender um game em sua totalidade e complexidade; voltarei à questão mais adiante, ao discutir as bases teóricas de minha compreensão acerca do que é um videogame e como devo estudá-lo. Por ora, ressalto que a própria existência de tais debates serve para atestar o desenvolvimento e pujança dos *game studies*.

Perron e Wolf encerram sua primeira tentativa de resumir o estado dos *game studies* em 2003, em meio a essa situação de fortalecimento do campo na academia. Cinco anos depois, olhando para esse contexto, os autores consideram que sua preocupação principal foi

jogador. O que seriam, nesse caso, os jogos de aventura baseados totalmente em textos escritos, como *Zork* (Infocom, 1977)?

¹⁹ Não podemos, contudo, criar uma reducionista oposição “EUA *versus* Escandinávia” e igualá-la a “narratologia *versus* ludologia”. Temos o exemplo de Rune Klevjer, da Universidade de Bergen, que utiliza uma perspectiva narratológica em seu trabalho; enquanto isso, Frank Lantz, da New York University, costuma ser identificado como “formalista”, à maneira dos ludólogos.

“justificar a existência da teoria de video games na academia”²⁰. Desde então, novos trabalhos haviam surgido, transformando o panorama dos *game studies*. Nas palavras dos dois,

os estudos de videogame parecem ter entrado em uma segunda fase, na qual, tendo estabelecido suas fundações como campo de estudo acadêmico, devem agora tentar articular sua natureza e escopo exatos, codificar suas ferramentas e terminologia, e organizar seus achados em uma disciplina coerente²¹.

O novo contexto apresentava novas questões. Estando estabelecido que videogames podem ser estudados no meio acadêmico e, mais especificamente, que pode existir uma disciplina dedicada exclusivamente a esse estudo, como ele deve ser feito? Qual a terminologia a ser utilizada? Quais são os seus limites? Ainda hoje, anos depois da publicação da análise de Perron e Wolf em *The video game theory reader 2*, muitas de tais perguntas seguem no centro de debates entre aqueles que se dedicam a estudar o videogame.

Claro, minha intenção não é realizar uma pesquisa que fique dentro dos limites dessa nova disciplina; escrevo como historiador, e os *game studies* me interessam na medida em que possibilitam uma melhor compreensão do objeto de estudo que escolhi. Contudo, muitas questões que emergem nos trabalhos dos estudiosos desta mídia são também importantes para a historiografia que se voltar para esta, em particular as discussões sobre a definição do objeto e a terminologia a ser utilizada. Portanto, nas próximas linhas, tentarei explicar os conceitos fundamentais que tomo emprestados dessa área, começando por uma definição do que vem a ser este objeto que chamo de “videogame”.

1.2 O que é videogame?

Apesar de discutir os videogames ao longo das últimas páginas, ainda não ofereci uma explicação do que entendo por “videogame”. Isso deve-se ao fato de diversas explicações, definições e debates existirem entre aqueles que estudam os games. Agora que já ficou estabelecido que tal campo de estudos existe, e possui suas próprias divergências e discussões, creio ser possível avançar para uma definição que sirva aos meus propósitos.

²⁰ “The first *Video Game Theory Reader* was largely concerned with justifying the existence of video game theory in academia”. PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (org.). op. cit., 2009, p. 2.

²¹ “[...] video game studies seems to have moved into a second phase, in which, having set its foundations as an academic field of study, it must now attempt to articulate its exact nature and scope, codify its tools and terminology, and organize its findings into a coherent discipline”. *ibid.* p. 4.

Os designers de jogos Katie Salen e Eric Zimmerman fornecem uma definição geral de “jogo” que serve como um excelente ponto de partida. Para eles, “um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável”²². Destaco dois termos que entendo serem fundamentais para uma compreensão do que é um jogo: “sistema” e “regras”.

Como autores preocupados em estabelecer bases teóricas gerais para o design de jogos, sejam eles digitais ou físicos, Salen e Zimmerman tentam oferecer definições precisas e funcionais de todos os conceitos que consideram importantes para profissionais da área. “Sistema”, segundo eles, refere-se a “um conjunto de peças que se inter-relacionam para formar um todo complexo”²³. Os autores prosseguem explicando os elementos que formam um sistema, usando como exemplo o jogo de xadrez:

- *Objetos*. Os objetos no xadrez são as peças no tabuleiro e o tabuleiro em si.
- *Atributos*. São as características que as regras dão a esses objetos, tais como as posições iniciais de cada peça e as formas específicas como cada peça pode mover-se e capturar.
- *Relações internas*. Embora os atributos determinem os movimentos possíveis das peças, as relações internas são as posições reais das peças no tabuleiro. Essas relações espaciais na grade determinam relações estratégicas: uma peça pode ameaçar outra ou proteger uma casa vazia. Algumas peças podem até não estar no tabuleiro.
- *Ambiente*. Se estivermos vendo apenas o sistema formal do xadrez, então o ambiente para a interação dos objetos é o jogo em si. O jogo fornece o contexto para os elementos formais de uma partida²⁴.

É importante destacar aqui o uso do termo “sistema formal”. Os autores entendem que a noção de “sistema” compreende uma diversidade de maneiras de olhar para um conjunto de peças; a perspectiva formal, nesse caso, é aquela que diz respeito exclusivamente aos elementos que constituem um jogo. No xadrez, esses são os citados acima: o tabuleiro e suas peças, que interagem com base em um determinado conjunto de regras.

Salen e Zimmerman também discorrem sobre a possibilidade de entender jogos como “sistemas experimentais”, centrados na experiência dos jogadores com o jogo, ou “sistemas culturais”, levando em consideração a relação do jogo em questão com o contexto cultural mais amplo onde ele se insere. Ambas são preocupações válidas; no entanto, para o fim

²² SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*, vol. 1. São Paulo: Blucher, 2012. 4 v. p. 95.

²³ *ibid.* p. 71.

²⁴ *ibid.* p. 67. Grifos dos autores.

imediatamente de estabelecer uma noção básica do que o termo “videogame” significa aqui, é o entendimento de um jogo como sistema formal que traz mais contribuições.

Vejamos como essa perspectiva funciona na prática. Meu objeto de estudo é a franquia *Call of Duty*, em especial alguns de seus títulos principais. Estes se encaixam num determinado gênero de videogames comumente conhecido como “tiro em primeira pessoa”, ou FPS (sigla de *first-person shooter*; no meio dos videogames, é comum a manutenção de muitos termos em inglês mesmo em comunidades que não têm tal idioma como nativo). Este gênero define-se, em termos amplos, por duas características principais.

Em primeiro lugar, um FPS apresenta o mundo de jogo ao jogador através do uso da câmera subjetiva, emulando a visão que o personagem jogável tem desse mundo: o jogo é, então, jogado “em primeira pessoa”, com o “eu” do jogador confundindo-se ao “eu” do personagem não apenas por este ser controlado por aquele, mas também pelo jogador ver o que seu personagem vê. Esse recurso contribui para a ilusão de que o jogador está presente no mundo de jogo, ao invés de apenas observá-lo. Opõe-se mais claramente à perspectiva em terceira pessoa, onde, no caso de games em que o jogador controla um único personagem, ele é capaz de vê-lo, geralmente pelas costas. Como exemplos, observemos a perspectiva em primeira pessoa em *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003) e em terceira pessoa em *Assassin's Creed 4: Black Flag* (Ubisoft Montreal, 2013):



Figura 1: Perspectiva em primeira pessoa em *Call of Duty*. Coleção particular.

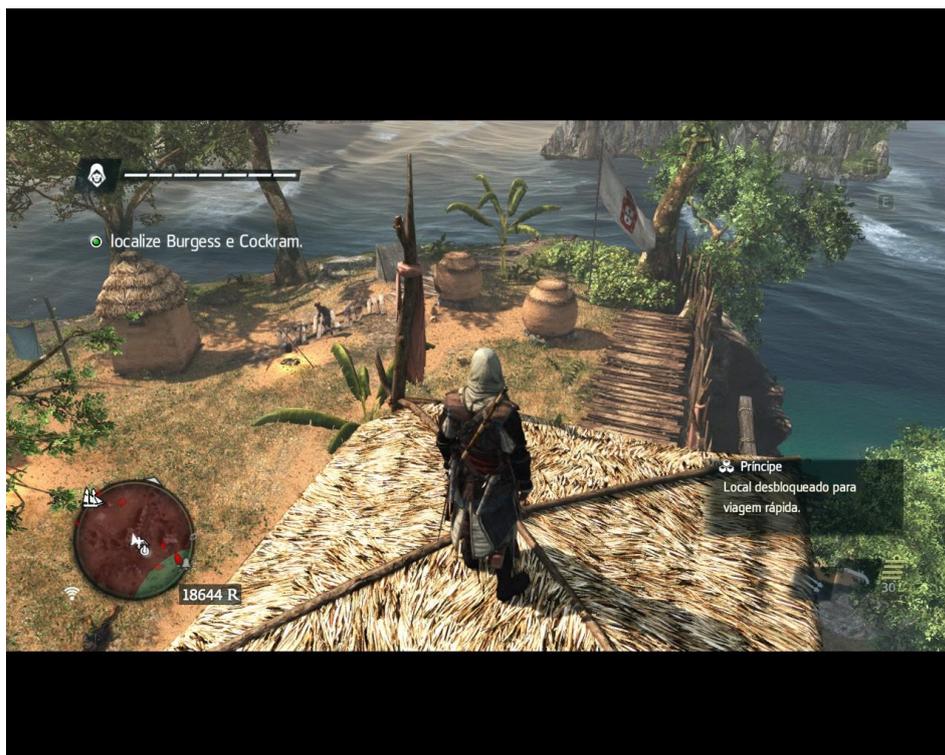


Figura 2: Perspectiva em terceira pessoa em *Assassin's Creed 4: Black Flag*. Coleção particular.

Em segundo lugar, tratam-se de jogos de *tiro* em primeira pessoa; logo, o ato de atirar em algo ou alguém deve ser uma mecânica central. O que e em quem se atira pode variar grandemente de acordo com o jogo, mas em *Call of Duty*, atiramos em adversários (quase sempre soldados) com armas de fogo que imitam armas reais: nos jogos que se passam durante a Segunda Guerra Mundial, por exemplo, um ato recorrente é atirar em soldados alemães com um rifle Springfield.

Posta dessa forma, a estrutura básica de um FPS como *Call of Duty* nada mais é do que um sistema formal, ainda que um tanto mais complexo do que o xadrez. Ele apresenta *objetos* (o personagem do jogador, seus oponentes, as armas com as quais ele atira); estes possuem *atributos* (uma determinada arma tem certa velocidade de tiro e capacidade de munição; um inimigo específico pode ser capaz de resistir a mais tiros do que outro) e apresentam *relações* (o personagem do jogador pode ferir um oponente, e vice-versa; uma arma pode ser usada por um personagem); e as relações entre os objetos acontecem em um *ambiente* (o espaço tridimensional digital no qual a ação se desenrola). Todas essas considerações dizem respeito ao jogo em si, à maneira como ele foi projetado para funcionar, e ignoram as experiências específicas de cada jogador com o jogo, ou a posição deste num contexto cultural mais amplo; são, portanto, uma análise do jogo em suas características formais.

Assim, parece-me que a ideia de que jogos são sistemas se sustenta na prática. Claro, o exemplo oferecido, de um jogo de tiro em primeira pessoa, considera apenas os elementos mais recorrentes em jogos que se encaixam nesse gênero, e cada jogo pode ter objetos, atributos, relações e ambientes que vão além desses elementos básicos. Em determinadas fases de jogos da franquia *Call of Duty*, por exemplo, o jogador controla um tanque de guerra e tem uma visão do mundo em terceira pessoa, ou seja, através de uma câmera que lhe possibilita enxergar o tanque que está controlando. Mas isso não significa que o jogo deixou de ser um sistema; indica apenas que, naquele momento em específico, ele se organiza formalmente de uma maneira diversa da que é comum em jogos de tiro em primeira pessoa. Assim como nos gêneros narrativos do cinema, também no videogame a mistura de gêneros e o questionamento dos limites destes é comum, mas isso não derruba a compreensão básica de videogames como sistemas, apenas ressalta que estes podem apresentar diferentes graus de complexidade.

O segundo ponto da definição oferecida por Salen e Zimmerman que destaquei foi o conceito de “regras”. Este é central à distinção que os autores estabelecem entre jogos e outras formas de interação lúdica. Em suas palavras,

a interação lúdica da queimada, por exemplo, é jogar um jogo: *os jogadores obedecem a um conjunto de regras formais e competem para ganhar*. As atividades de interação lúdica em uma gangorra ou interação lúdica em um trepa-trepa, no entanto, são *formas de brincar que não constituem um jogo*. A maioria das formas de interação lúdica é mais flexível e menos organizada que os jogos. Mas algumas formas de interação lúdica são formalizadas e essas formas de interação lúdica podem muitas vezes serem consideradas jogos²⁵.

Portanto, nessa perspectiva formalista, o que diferencia o “jogar” do “brincar” é a presença de regras. São estas que constroem o *conflito artificial* e determinam o *resultado quantificável* citados na definição básica dos autores.

Vejamos se é viável aplicar essa interpretação no meio digital. *Call of Duty* é consideravelmente mais complexo que jogos físicos nesse sentido, mas é possível identificar nos jogos da franquia algumas regras básicas que orientam a maioria dos games do gênero FPS. Neles, o personagem do jogador sofre dano quando é atingido por tiros e granadas (dentre outros possíveis perigos encontrados). Se tal dano acumulado ultrapassar determinado

²⁵ *ibid.*, p. 88. Grifos meus. A edição em português do livro de Salen e Zimmerman, com tradução de Edson Furmankiewicz, usa o termo “interação lúdica” como tradução de *play*. Em inglês, *play* é um conceito abrangente com diversos significados; no que é relevante para esta obra, cabe destacar que ele pode englobar tanto o ato de “jogar” quanto o de “brincar” e, portanto, traduzi-lo como uma dessas duas palavras reduziria seu significado.

limite, o personagem morre, e o jogador deve voltar ao último ponto em que o seu progresso no jogo foi salvo. Alguns personagens não-jogáveis são inimigos do personagem jogável, e tentarão matá-lo; outros são seus aliados, e atacarão os inimigos. Alguns eventos, como a chegada de novos inimigos ou aliados, são programados para acontecer quando o jogador realiza determinadas ações, como alcançar um local específico no mundo virtual do game ou eliminar determinado número de inimigos. O jogo apresenta ao jogador objetivos que devem ser cumpridos, como eliminar um oficial nazista ou sobreviver em um edifício cercado, esperando por reforços; ao completar todos os objetivos de uma fase — ou missão, já que o jogo trata de conflitos militares —, o jogador avança para a próxima, e ao completar todas as fases, o jogo termina.

Essas regras, presentes em todos os jogos da franquia *Call of Duty*, definem os conflitos que o jogador enfrentará. O mais óbvio destes é o conflito com os soldados inimigos, que tentam matar o personagem do jogador e, portanto, apresentam-se como obstáculos para a conclusão de objetivos; porém, o próprio mundo de jogo é também um adversário do jogador. Em *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009), por exemplo, há uma sequência em que o personagem jogável precisa correr pelos telhados de uma favela carioca para escapar de seus inimigos. Nesse caso, há um conflito com o ambiente em si, uma vez que o jogador deve ser capaz de identificar o caminho mais rápido e seguro para fugir. Por fim, temos resultados quantificáveis que se apresentam sob a forma de objetivos cumpridos e missões concluídas.

Nesse nível superficial, é fácil perceber que um videogame como *Call of Duty* se encaixa na definição de “jogo” proposta pelos autores. Contudo, as regras de um jogo em meio digital funcionam de uma maneira sensivelmente diferente daquelas de um jogo físico, como o xadrez ou o futebol. Salen e Zimmerman dedicam-se a explorar tais diferenças entre jogos digitais e físicos, destacando algumas características daqueles que os separam destes: interatividade imediata e restrita, alta capacidade de armazenamento e manipulação de informações, presença de sistemas complexos e automatizados e, em alguns casos, a possibilidade de facilitar a comunicação entre jogadores.

Acerca da questão da interatividade, é importante apontar que esta não é uma exclusividade dos videogames; todo jogo, por definição, é um sistema interativo. Afinal, jogos são feitos para serem jogados, e não há jogo sem jogador. O que é específico aos videogames é um determinado modelo de interatividade, definido pelas possibilidades do meio digital. Diferentemente de jogos físicos, um jogo digital pode responder imediatamente às ações de um jogador, de maneira dinâmica. Assim, *Call of Duty* interpreta a entrada de

informações (*input*) enviada pelo jogador ao computador através de uma interface — geralmente um joystick ou uma combinação de teclado e mouse — e reage a esta de acordo com suas regras programadas.

É neste ponto que reside a diferença mais marcante entre jogos digitais e físicos. Para jogos como futebol e xadrez serem jogados no mundo físico, é necessário que os jogadores envolvidos conheçam as regras e se comprometam a obedecê-las, pois não há possibilidade de o ambiente em si obrigar os jogadores a não tocar a bola com as mãos ou mover os bispos apenas ao longo de diagonais. Já no meio digital, as regras são *programadas* na estrutura do jogo. Isto liga o modelo de interatividade de um videogame às duas características seguintes citadas por Salen e Zimmerman, referentes à manipulação de informações e à complexidade e automação de sistemas.

Um jogo executado em um computador tem suas regras implementadas através de operações computacionais. Em um jogo de xadrez físico, o jogador deve conhecer as regras que determinam o movimento de cada peça e concordar em obedecê-las; já em um jogo de xadrez digital, como *Chessmaster: Grandmaster Edition* (Ubisoft, 2007), o jogador é impedido pelo próprio jogo de realizar qualquer movimento que não esteja de acordo com as regras. Similarmente, nos jogos da franquia *Call of Duty*, o jogador é impedido de carregar mais do que um determinado número de armas de fogo ao mesmo tempo (geralmente duas). Não é necessário que o jogador conheça essa regra para que ela entre em efeito. É essa característica, aliada à grande capacidade de processamento de dados apresentada por computadores, que permite que jogos digitais sejam sistemas automatizados — capazes de executar determinados procedimentos referentes ao jogo sem depender do comando do jogador — e muito mais complexos que jogos físicos, ao mesmo tempo em que torna a interatividade destes restrita, impedindo que o jogador realize qualquer ação não contemplada pelas regras programadas.

Cabe aqui explicar a que me refiro quando falo em “regras programadas”. Todo jogo digital é, antes de tudo, um software, um conjunto de procedimentos a serem executados por um computador. Tal conjunto de procedimentos é construído por programadores e expresso em uma das diversas linguagens de programação desenvolvidas para que estes possam comunicar à máquina o que desejam que ela faça. Portanto, quando executamos um jogo digital, estamos enviando ao computador um comando para iniciar a série de operações que constituem tal jogo, incluindo (mas não se limitando a) a exibição audiovisual do espaço digital onde ele acontece, caso aplicável.

É disso que Perron e Wolf estão tratando quando, em sua busca pelos elementos fundamentais do videogame, incluem o *algoritmo* entre estes. Os autores o definem como “o programa contendo o conjunto de procedimentos que controlam os gráficos e som do jogo, a entrada e saída de informações interagindo com os jogadores, e o comportamento dos jogadores controlados por computador dentro do jogo”²⁶. Num jogo físico, tal algoritmo não existe, e é necessário que o jogador execute todas as operações relativas às regras de funcionamento do jogo por si mesmo.

A noção de que a programação é responsável por compor as regras do jogo exige ainda uma última consideração. Em jogos físicos, como o futebol, os jogadores estão submetidos não apenas às regras do jogo, mas também às “regras” — leis naturais — do espaço físico onde ele é jogado. Todavia, ao olharmos para os videogames, percebemos que esse tipo de “regra” também é definido pelo algoritmo, tanto quanto aquelas anteriormente citadas. Para esclarecer esse ponto, acredito ser extremamente útil a classificação metodológica proposta por Espen Aarseth para a análise do que ele chama de “jogos em ambientes virtuais”. O estudioso norueguês sugere uma divisão entre *gameplay* (as ações, estratégias e motivações do jogador; a ação de jogo), *game-structure* (as regras do jogo, incluindo regras de simulação; a estrutura de jogo) e *game-world* (conteúdo ficcional, topologia, design de fases, texturas, etc.; o mundo de jogo)²⁷.

Quando aponto que o algoritmo define dois tipos diferentes de regras, quero dizer que ele é responsável, usando os termos de Aarseth, tanto pela estrutura de jogo quanto pelo mundo de jogo. *Call of Duty*, como citado anteriormente, foi programado de maneira a impedir que o personagem do jogador carregue mais do que um número específico de armas de fogo ao mesmo tempo; isto refere-se à estrutura de jogo. Contudo, também foram programados uma série de espaços tridimensionais virtuais onde o jogo se desenrola, compreendendo representações gráficas exibidas na tela do computador do jogador, sons

²⁶ “The program containing the set of procedures controlling the game’s graphics and sound, the input and output engaging the players, and the behavior of computer-controlled players within the game”. PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. op. cit., 2005. Os outros três elementos que os autores citam — atividade do jogador, interface e gráficos — se harmonizam com a definição de Salen e Zimmerman que venho trabalhando, à exceção do último, que Perron e Wolf apresentam como uma característica específica que diferencia sua definição de “video games” daquela de “jogos digitais”, explicada como “alguma forma de exibição visual mutante e mutável em tela”.

²⁷ AARSETH, Espen J. Playing research: methodological approaches to game analysis. In: DIGITAL ARTS AND CULTURE, 5., 2003, Melbourne. Disponível em: <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>>. Acesso em: 6 fev. 2015. p. 2. Ressalto que o termo *gameplay*, no meio dos videogames, é comumente traduzido como “jogabilidade”, mas optei por “ação de jogo” em razão da atenção dada por Aarseth ao jogador, e não ao jogo, como elemento central do conceito; “jogabilidade”, em meu entendimento, refere-se a uma característica do jogo, relativa à relação que este estabelece entre mundo de jogo, interface e comunicação de regras ao jogador.

(uma explosão, o barulho de uma arma atirando) reproduzidos pelas caixas de som deste e mesmo uma série de regras que definem como funciona a física do jogo: com que velocidade um personagem que pular de um lugar alto cai, o que acontece com ele quando atingir o chão, etc. Tudo isso diz respeito ao mundo de jogo.

Portanto, como o jogo físico ocorre no nosso mundo, está submetido às leis de funcionamento deste; já um jogo digital ocorre em um mundo criado pelos desenvolvedores do jogo, e são estes que definem como tanto a estrutura quanto o mundo de jogo funcionam, programando todos os procedimentos relativos a ambos²⁸. É claro, não é possível imaginar que a estrutura não afete o mundo de jogo e vice-versa. Num mundo bidimensional, como o de *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), o jogador pode essencialmente mover seu personagem para a esquerda ou direita, além de fazê-lo pular e se abaixar; já num mundo tridimensional, como o de *Call of Duty*, ele poderá andar para frente, para trás, para os lados, virar-se para a esquerda ou direita, etc. O que o jogador pode fazer está intrinsecamente relacionado ao funcionamento do mundo de jogo.

A última característica associada por Salen e Zimmerman aos jogos digitais é sua capacidade de facilitar o estabelecimento de redes de comunicação entre os jogadores²⁹. Ressaltam que nem todas a apresentam, mas os que o fazem baseiam-se na capacidade de, através do computador, possibilitar o contato entre jogadores a grandes distâncias físicas um do outro e permitir que um grande número destes jogue o mesmo jogo. Porém, como minha análise volta-se principalmente para o modo de um jogador na franquia *Call of Duty*, e como os próprios autores explicam que tais redes de comunicação não são um elemento presente em qualquer jogo digital, essa não é uma característica essencial para o conceito de “videogame” que utilizo aqui.

Antes de encerrar essa discussão, creio que é necessário explicar o porquê de eu optar pelo termo “videogame”, quando os autores que citei até aqui falam em “jogos digitais”, “jogos em ambiente digital” e outros termos. Já comentei anteriormente os apontamentos de Perron e Wolf acerca da dificuldade em estabelecer um termo consensual para referir-se a esse objeto; os dois optaram por falar em “video games”, justificando a decisão e explicando a diferença desse termo para “jogos de computador” da seguinte forma:

²⁸ Cabe aqui um pequeno esclarecimento. O conceito de Aarseth foi pensado a partir de jogos em ambientes digitais, onde o mundo de jogo existe com a única finalidade de comportar o jogo em si. Num olhar que se preocupa com jogos de todos os tipos, como é o de Salen e Zimmerman, é importante destacar a diferença entre o mundo onde vivemos — que é, inevitavelmente, o ambiente mais amplo onde o jogo ocorre — e o espaço especial no qual o jogo se realiza, como o campo de futebol ou o tabuleiro de xadrez, repleto de significados específicos que só são relevantes no contexto do jogo. Os autores chamam esse espaço de “círculo mágico”, conceito que buscamos em Johann Huizinga. SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. op. cit. p. 111-112.

²⁹ *ibid.* p. 105-106.

Apesar dos dois termos serem frequentemente utilizados de forma intercambiável, uma distinção entre eles poderia ser feita; “jogos de computador” não exigiriam um componente visual, enquanto “video games” não exigiriam um microprocessador (ou o que quer que alguém desejasse definir como essencial para que algo seja considerado um “computador”). O jogo de tabuleiro *Stop Thief* (1979), por exemplo, inclui um computador portátil que emite sons que se relacionam à ação de jogo no tabuleiro. Portanto o jogo poderia ser considerado um jogo de computador, mas não um video game. Existem mais jogos desse tipo do que jogos que envolvem vídeo mas não um computador, tornando “video games” o termo mais exclusivo. “Video games” também é mais preciso no relativo a que tipos de jogo o uso do termo em linguagem corrente se refere.

Outro limite turvo surge quando consideramos o lugar dos jogos de aventura em texto, compostos apenas de texto. Enquanto a distinção entre jogos de aventura em texto e gráficos segue existindo (e é uma distinção útil e lógica), texto exibido em uma tela também pode ser considerado uma exibição visual e uma forma de gráfico computadorizado³⁰.

Concordo com as propostas básicas presentes no trecho acima: o termo “video game” é mais específico se comparado a “jogo de computador” (ou mesmo “jogo digital”), por pressupor a presença de alguma forma de exibição visual em tela, e no seu uso corrente — mais comum do que o dos termos usados por Aarseth, Salen e Zimmerman — o objeto ao qual faz referência fica claro. Além disso, a proposta de Perron e Wolf também inclui jogos baseados em textos escritos, diferentemente da perspectiva da *Cahiers du Cinéma*, por exemplo.

O leitor ou leitora perceberá que os autores falam em “video games”, enquanto eu uso o termo “videogames”. Não é um descuido, nem uma questão sem importância: os próprios Perron e Wolf, posteriormente, dão atenção a ela, discordando do termo único proposto por Kyle Orland e optando pelas duas palavras separadas em razão do uso mais comum dessa versão³¹. Já eu opto pela palavra unificada, por entender que ela indica melhor o status único e diverso de outros tipos de jogo que o videogame tem, tanto no plano formal quanto no cultural.

Salen e Zimmerman, num livro dedicado a explorar o design de jogos de maneira ampla e abrangente, entenderam ser válido dedicar um capítulo à tarefa de definir jogos

³⁰ “Although the two terms are often used interchangeably, a distinction between them could be made; ‘computer games’ would not require any visuals, while ‘video games’ would not require a microprocessor (or whatever one wanted to define as essential for being referred to as a ‘computer’). The board game *Stop Thief* (1979), for example, has a handheld computer that makes sounds that relate to game play on the board. Therefore the game could be considered a computer game, but not a video game. More of these kinds of games exist than games that involve video but not a computer, making ‘video games’ the more exclusive term. ‘Video games’ is also more accurate in regard to what kinds of games are meant when the term is used in common parlance.

Another blurred boundary arises when one considers the place of text adventure games, which are made up solely of text. While the distinction between text adventures and graphical adventure games remains (and is a useful and logical distinction), text displayed on a monitor screen is arguably also a visual display and a form of computer graphics”. PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. op. cit., 2005. Grifos dos autores.

³¹ PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. op. cit., 2009. p. 7-8.

digitais; Aarseth, Perron e Wolf e outros autores cujo trabalho explorarei mais adiante, como Ian Bogost, entendem que o videogame é específico e único o suficiente para ser analisado de forma distinta de outros jogos. Por que pensar, então, em “video games” — “jogos em vídeo” — como se tal objeto fosse apenas mais um subtipo incluído numa categoria mais ampla de “jogos”? Como vimos, o videogame apresenta características formais que o distinguem de outros tipos de jogo, e por isso um designer de jogos digitais é capaz de construir sistemas que seriam inviáveis como jogos físicos, dada sua automatização ou grau de complexidade.

Para além disso, e talvez mais importante, o meio cultural que se desenvolveu em torno dos videogames é algo específico a esse tipo de jogo. Uma pessoa que joga *Call of Duty* regularmente, por exemplo, certamente não se vê como análoga a um enxadrista. A cultura “gamer”, dos entusiastas de videogame, possui seus próprios referenciais e códigos de comportamento, incluindo jogos que são considerados clássicos — e intermináveis discussões sobre quais obras merecem tal denominação. Pessoas que se identificam como gamers geralmente não querem dizer que têm o hábito de jogar jogos de tabuleiro, assim como considerações sobre a lucratividade da indústria dos games não se referem às cifras envolvidas no mercado do futebol. O videogame é lido socialmente como algo distinto de outros tipos de jogo, e as discussões que giram em torno dele (como, por exemplo, o debate sobre a violência em games) não costumam se estender a outros jogos; por que não utilizar um termo que enfatize tal distinção e especificidade?

Assim, está esclarecida a noção de “videogame” que embasa esta pesquisa: um sistema interativo onde a participação do jogador em um conflito artificial é mediada por regras e efetivada através de uma interface que inclui alguma forma de exibição em tela do que ocorre no jogo. Tanto a estrutura de jogo quanto o mundo de jogo são programados e executados em um computador, possibilitando que os videogames sejam sistemas automatizados e mais complexos do que aqueles de outros tipos de jogo.

O leitor ou leitora perceberá que excluí a noção de “resultado quantificável” proposta por Salen e Zimmerman. Ela encaixa-se em *Call of Duty*, como expus acima, mas me parece abrangente demais para ser útil. Afinal, o que é tal resultado? Ele surge no modo para um jogador de *Call of Duty* como o número de objetivos e missões completadas, mas podemos dizer que esse tipo de quantificação é similar à pontuação de um jogo como *Tetris* (Alexey Pajitnov, 1984), por exemplo? E jogos que possuem, ao mesmo tempo, um contador de pontuação e uma estrutura de progressão em fases, como *Super Mario Bros.*? Se tudo pode ser

considerado “resultado quantificável”, qual a importância do conceito para esclarecer o que são videogames³²?

Dessa forma, proponho uma definição que me parece suficiente para compreender os jogos que estudo, evitando torná-la redundante ou abrir espaço para discussões válidas, mas pouco relevantes para esta pesquisa³³. Esta, como expliquei anteriormente, gira em torno de uma relação central, aquela do videogame com a história. Afinal, considerando tudo o que expus nas últimas páginas, como os games podem representar ou tomar por base eventos e contextos históricos na estruturação de seus sistemas interativos? A história é um pano de fundo, algo a que o jogo alude através de recursos narrativos, ou um elemento intrinsecamente ligado ao funcionamento de seus sistemas? Para compreender melhor essas questões, é necessário pensar nos videogames de duas maneiras que ainda não abordei diretamente, e que entendo serem complementares: como simulações e como narrativas.

1.3 Jogos enquanto jogos: simulação e ludologia

Começemos pelo videogame como simulação. Desde o início deste capítulo, tenho buscado destacar as características específicas que o videogame apresenta e que o distinguem de outras mídias, e a interpretação dos jogos como simulações costuma levar em conta tais características antes de quaisquer outras. Entendo que essa perspectiva toma por base muitas propostas e considerações da ludologia; logo, cabe aqui explicar um pouco melhor esse campo de estudos.

³² Essas considerações entrelaçam-se com debates mais recentes sobre quais são os limites do que pode ser considerado um videogame. Obras comercializadas como games, como *Dear Esther* (The Chinese Room, 2008) e *Gone Home* (Fullbright, 2013), são frequentemente criticadas por não serem “jogos de verdade”, mas sim “simuladores de andar” (*walking simulators*), pois essa seria a única atividade que o jogador realiza nelas. Mas, se compararmos esse tipo de jogo com *Call of Duty*, vemos uma estrutura básica comum: guie seu personagem dentro do mundo de jogo, alcançando certos locais e realizando certas ações, e a narrativa do jogo avança, com o final eventualmente sendo alcançado. O conflito artificial com o mundo de jogo, assim como os resultados quantificáveis expressos nas ações realizadas pelo jogador e no ponto da narrativa que ele alcançou, estão presentes tanto em *Call of Duty* quanto em *Gone Home*; portanto, por que considerar um como jogo, e o outro não? De minha parte, creio que o fato de ambos serem apresentados, desenvolvidos e comercializados como videogames é mais interessante do que a discussão formalista envolvida, mas essa é uma questão que exigiria um outro estudo.

³³ Enfatizo este ponto, pois a definição oferecida exclui certas obras curiosas que desafiam os limites do que proponho. *Mountain* (David O’Reilly, 2014), por exemplo, não inclui qualquer forma de conflito artificial do jogador com outros jogadores, com uma inteligência artificial ou com o mundo de jogo, mas mesmo assim é vendido na plataforma digital de comercialização de games *Steam*. Novamente, discutir tais limites seria um tema de pesquisa interessante, mas não é o que abordo aqui. Cf. WILDE, Tyler. Why critics love Mountain, but Steam users are calling it “worthless”. *PC Gamer*. 19 ago. 2014. Disponível em: <<http://www.pcgamer.com/why-the-media-loves-mountain-but-steam-users-are-calling-it-a-screensaver/>>. Acesso em: 15 fev. 2015.

Gonzalo Frasca, escrevendo em 2003, aponta que naquele momento, ainda que o estudo do videogame no meio acadêmico estivesse em ascensão, ele girava em torno da interpretação dos games como narrativa, utilizando-se de ferramentas de análise da teoria literária e da narratologia. Frente a esse quadro, Frasca defende o estabelecimento de uma disciplina voltada para os jogos em sua especificidade, que chama de ludologia³⁴. Esta seria uma “disciplina formalista” que, no relativo aos videogames, deveria concentrar-se no “entendimento de sua estrutura e elementos — particularmente suas regras — e criar tipologias e modelos para explicar a mecânica dos jogos”³⁵.

A partir dessa proposta, Frasca desenvolve sua interpretação de jogos como simulações. Ele define “simular” como “modelar um sistema (original) através de um sistema diferente que mantém (para alguém) alguns dos comportamentos do sistema original”³⁶. “Comportamento” é o ponto chave aqui: a simulação de algo não se limita a *parecer-se*, de forma audiovisual, com esse algo, mas também *se comporta* como ele.

Consideremos, por exemplo, o videogame *SimCity* (Maxis, 1989). Como o próprio nome indica, ele é um “simulador de cidade”. No jogo, o jogador tem a responsabilidade de construir uma cidade e zelar pelo seu bom funcionamento. Nesse caso, ação de jogo, mundo de jogo e estrutura de jogo são projetados com base no que os desenvolvedores acreditam ser o comportamento de um sistema original: as cidades como elas existem e funcionam no mundo físico. Assim, as cidades construídas pelo jogador se comportarão de uma maneira que imita as cidades físicas, conforme entendidas pelos desenvolvedores: altos níveis de poluição incomodarão os cidadãos, delegacias de polícia reduzirão índices de criminalidade, etc. Contudo, tais cidades digitais não serão réplicas perfeitas das nossas cidades, mas sim simulações, sistemas diferentes que mantêm comportamentos do sistema original, para utilizar as palavras de Frasca.

Em linhas gerais, considero essa interpretação do videogame como simulação bastante produtiva. Porém, devo destacar que há pelo menos um ponto em que a proposta de Frasca levantou certa polêmica. O uruguaio considera que a simulação é uma alternativa à representação, e os videogames são uma forma de estruturar simulações assim como a narrativa, por exemplo, é uma forma de estruturar representações. Simulação e representação seriam, dessa forma, estruturas semióticas diferentes, e por isso pesquisadores que se

³⁴ FRASCA, Gonzalo. Simulation versus narrative: introduction to ludology. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003. cap. 10, p. 221-235. p. 221-222.

³⁵ “As a formalist discipline, it should focus on the understanding of its structure and elements — particularly its rules — as well as creating typologies and models for explaining the mechanics of games”. *ibid.* p. 222.

³⁶ “To simulate is to model a (source) system through a different system which maintains (for somebody) some of the behaviors of the original system”. *ibid.* p. 223.

dedicavam a estudar o videogame através das ferramentas utilizadas para compreender mídias baseadas na representação realizariam um trabalho menos produtivo.

Renata Gomes é um exemplo de pesquisadora que critica acidamente essa perspectiva, alegando que Frasca não esclarece o que entende por “representação”, e questionando a relação que ele estabelece entre esta e a simulação:

Ora, seguindo Bunge, que caracteriza a representação como “uma sub-relação da simulação” *apud* Santaella (2001), ou seja, ainda um tipo de simulação, parece-nos pouco produtivo tomar o caminho de Frasca e considerar que, *semioticamente*, tais processos sejam tão absolutamente distantes — e um “claramente” mais rico que o outro³⁷.

Entendo que, no relativo aos meus objetivos, o questionamento feito por Gomes tem sua relevância para esclarecer a relação das propostas de Frasca com as de estudiosos que se debruçaram sobre o mesmo tema posteriormente. Particularmente, ele propõe uma interpretação das possibilidades retóricas do videogame baseada em seu modelo de simulação que acredito interessar àqueles que busquem compreender como um game pode ser também um discurso sobre um tema. Tal interpretação tem pontos de proximidade com as considerações de Ian Bogost, designer de jogos e professor do Georgia Institute of Technology, e ambas combinadas formam um quadro maior enriquecedor; contudo, creio que os dois autores divergem acerca da maneira como encaram o conceito de representação.

Analisemos um pouco melhor esse assunto. Frasca identifica, nas simulações, quatro níveis ideológicos básicos em que seus autores podem transmitir discursos³⁸. O primeiro é aquele que a simulação compartilharia com a narrativa, composto de personagens, cenários e outros elementos que ele identifica como sendo da ordem da representação. Alterações nesse nível são capazes de modificar o conteúdo político e ideológico do jogo sem afetar sua estrutura. Por exemplo, podemos imaginar um jogo que mantenha toda a estrutura de *Call of Duty*, incluindo as mecânicas de tiro em primeira pessoa, o funcionamento das armas virtuais e o comportamento dos inimigos programados, mas coloque o jogador no papel de um soldado nazista e construa uma narrativa que apresente seu personagem como um herói, diferentemente do que ocorre em *Call of Duty*, onde os soldados nazistas sempre são inimigos

³⁷ GOMES, Renata. Narratologia & ludologia: um novo round. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 8., 2009, Rio de Janeiro. *Anais...* Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/Proceedings_Culture_Full.pdf>. Acesso em: 13 mar. 2015. Grifos da autora.

³⁸ FRASCA, Gonzalo. op. cit. p. 232.

que se opõem ao jogador. Isso transmitiria uma mensagem completamente diferente sobre a Segunda Guerra Mundial, sem alterar os elementos que fazem do jogo um jogo.

O segundo nível é o que diz respeito ao que Frasca chama de “regras de manipulação”. Essas são as regras que definem o que o jogador pode fazer em sua interação com a simulação. Nosso hipotético *Call of Duty* do exemplo anterior poderia também dar ao jogador a possibilidade de ganhar pontos ao matar soldados inimigos. Dessa forma, no plano político-ideológico, o jogo incentivaria o jogador a fazer seu personagem comportar-se de forma mais violenta ao oferecer uma recompensa por tal comportamento. Já nos jogos originais da franquia, ainda que o jogador precise matar soldados inimigos para sobreviver e alcançar seus objetivos, estes, na maioria das vezes, não se limitam à eliminação de oponentes. Isso torna o discurso destes games sobre a violência diverso daquele que estaria presente no nosso exemplo hipotético, onde a violência seria, em si mesma, um objetivo desejável.

O terceiro nível diz respeito às “regras de metas”. Estas são as que determinam os objetivos que o jogador deve completar para vencer o jogo. Em *Call of Duty*, como relatei anteriormente, existem vários objetivos a serem completados em cada missão; além disso, completar as missões também é um dos objetivos propostos, além, é claro, de vencer o jogo, completando todas as missões presentes nele. Nosso *Call of Duty* hipotético poderia, diferentemente dos originais e em conjunto com sua narrativa pró-nazista, definir objetivos relativos à destruição das forças dos Aliados na Europa. Ao fazer isso, ele estabeleceria tais resultados como desejáveis para o jogador; o potencial político desse nível exprime-se nessa capacidade de definir o que é ou não desejável³⁹.

O último nível ideológico citado por Frasca é o das “meta-regras”, as regras que definem até que ponto um jogador pode modificar os outros três níveis. Muitos jogos (mas não todos) permitem a criação de conteúdo próprio para ser incluído no jogo e compartilhado com outros jogadores, incluindo alterações gráficas, modificações no funcionamento das regras, etc. Essas modificações criadas por jogadores são conhecidas como *mods*, e seus autores, como *modders*. Com isso, abre-se todo um novo campo de possibilidades analíticas:

³⁹ Claro, isso não significa que, quando os autores de um jogo definem um objetivo para o jogador, podemos automaticamente supor que eles desejam afirmar que tal objetivo é algo amplamente desejável. O game *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012), por exemplo, apresenta uma estrutura e um mundo de jogo que fazem uso dos clichês dos jogos de tiro em primeira pessoa, incluindo a matança desenfreada de inimigos, mas utiliza isso para subverter as concepções comuns nesse gênero e criticar a maneira como ele costuma tratar a guerra e a violência. Nesse caso, os autores tentam imbuir o jogo de um discurso que questiona as regras de manipulação e metas comuns aos FPS. Em uma sequência, o jogador precisa atirar bombas de fósforo branco num acampamento inimigo; pouco depois, descobre que, em meio à ação, atirou em um grupo de civis, encontrando seus corpos queimados no acampamento. Aqui temos um conflito entre o primeiro nível identificado por Frasca e os dois seguintes, com a narrativa criticando o comportamento de “maximizar os danos” adotado pelo jogador e recorrente em vários FPS.

por qual motivo o autor decidiu permitir tais tipos de modificação em seu jogo? Até que ponto as modificações são permitidas? O que o conteúdo criado por jogadores revela sobre seus criadores, a nível individual e coletivo⁴⁰? Seja como for, Frasca ressalta que isso não implica na morte do autor, pois essas possibilidades também foram projetadas por este e são parte integrante da obra que criou.

A interpretação que Frasca faz das possibilidades retóricas do videogame, então, estão contidas nesse modelo. Quando os autores de um game como *Call of Duty* projetam um jogo que se passa durante a Segunda Guerra Mundial, estão também construindo um discurso baseado no que acreditam ter sido tal guerra, através tanto de recursos narrativos quanto simulacionais. O enredo do jogo, os objetivos apresentados ao jogador, as missões que ele deve completar e as possibilidades oferecidas a ele, tudo isso compõe um quadro sobre o conflito que nos diz, em alguma medida, o que os criadores do jogo pensam sobre ele, e o que consideram ser importante incluir em um game que o aborda.

Mas ainda resta a polêmica citada anteriormente. Nos quatro níveis ideológicos identificados por Frasca, apenas o primeiro lidaria com a representação. Entretanto, é possível imaginar uma relação diferente entre simulação e representação no campo dos games. Ian Bogost, ao tratar do mesmo tópico — possibilidades retóricas do videogame —, oferece uma interpretação que me parece compatível com a de Frasca, e em muitos pontos até idêntica, mas baseada em uma outra ideia acerca dessa relação.

Bogost chama o modelo de expressão que identifica nos videogames de “retórica procedural” (*procedural rhetorics*). Por “processo”, ele entende “a maneira como as coisas funcionam: os métodos, técnicas, e lógicas que fundamentam a operação de sistemas, de sistemas mecânicos como motores a sistemas organizacionais como escolas a sistemas conceituais como a fé religiosa”⁴¹. Dessa forma, sistemas procedurais, na computação — o que engloba o videogame —, “geram comportamentos através de modelos baseados em

⁴⁰ Um bom exemplo de como um *mod* pode expressar o posicionamento político de seus criadores é encontrado em *FIFA World Cup Host Resolution*, para *Sid Meier's Civilization V* (Firaxis, 2010). Nesse jogo de estratégia por turnos, a partida tem início com cada jogador controlando um colono (unidade que constrói cidades) e um guerreiro (unidade militar), e através da criação de tropas, cidades e edifícios dentro destas, deve construir uma “civilização” capaz de obter uma “vitória” militar, cultural, científica ou diplomática sobre seus adversários. O *mod* adiciona ao jogo a possibilidade da civilização de um dos jogadores sediar uma Copa do Mundo de futebol, usando trabalhadores mal pagos e recebendo um benefício monetário irrisório frente aos custos da empreitada. Cf. PLUNKETT, Luke. Civilization V mod kicks corrupt FIFA in the nuts. *Kotaku*. 20 jul. 2014. Disponível em: <http://kotaku.com/civilization-vs-surprisingly-smart-political-mod-1608121685?utm_campaign=Socialflow_Kotaku_Facebook&utm_source=Kotaku_Facebook&utm_medium=Socialflow>. Acesso em: 27 mai. 2015.

⁴¹ “Processes define the way things work: the methods, techniques, and logics that drive the operation of systems, from mechanical systems like engines to organizational systems like high schools to conceptual systems like religious faith”. BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: MIT, 2007. p. 2-3.

regras; são máquinas capazes de produzir muitos resultados, cada um conformando-se às mesmas diretrizes gerais”⁴².

Bogost refere-se aqui às propriedades específicas do videogame que discuti anteriormente. Entender um game como um sistema procedural nada mais é do que reconhecer que ele é formado, ao nível mais básico, por um conjunto de regras expressas em um código criado por um ou mais programadores. O “processo” ao qual Bogost se refere consiste na execução deste código por um computador, o que põe em funcionamento o mundo e estrutura de jogo e permite ao jogador interagir com estes. Esta é uma interpretação compatível com a de Frasca; o uruguaio apenas oferece uma divisão um pouco mais detalhada dos possíveis níveis de expressividade que identifica nos videogames.

A noção de “expressão”, por sua vez, está no centro do entendimento de retórica de Bogost. Ele entende que, na retórica clássica, o objetivo a ser alcançado é a persuasão; contudo, “na retórica contemporânea, o objetivo de persuadir perde importância ou é até mesmo omitido como a característica definidora do campo, substituído pela noção mais geral de elegância, clareza, e criatividade na comunicação”, e o “sucesso significa *expressão efetiva*, não necessariamente influência efetiva”⁴³. Assim, dentro do paradigma pós-estruturalista, o objetivo da retórica seria a organização de uma obra de maneira a criar um “espaço de possibilidades de interpretação desejável” (*desirable possibility space for interpretation*).

Com base nessas considerações, Bogost define a retórica procedural como “a prática de elaborar argumentos através de processos”⁴⁴. Tais argumentos são construídos através de regras de comportamento, que no meio computacional são criadas através da programação. O que ele propõe, então, é um novo domínio da retórica, distinto daqueles que englobam o uso da oratória, escrita ou imagens. E, a meu ver, esse novo domínio inclui o que Frasca chama de “simulação”: sistemas que apresentam aspectos do comportamento de outros sistemas originais. Um argumento construído dessa maneira usaria a simulação para tratar do funcionamento do sistema original.

Como isso funcionaria na prática? Voltemos a *Call of Duty*. Os jogos que analiso tratam da Segunda Guerra Mundial, mas também temos jogos que se passam durante a Guerra

⁴² “Procedural systems generate behaviors based on rule-based models; they are machines capable of producing many outcomes, each conforming to the same overall guideline”. *ibid.* p. 4.

⁴³ “In contemporary rethoric, the goal of persuasion is largely underplayed or even omitted as a defining feature of the field, replaced by the more general notion of elegance, clarity, and creativity in communication (...). Success means effective expression, not necessarily effective influence”. *ibid.* p. 20. Grifos meus.

⁴⁴ “Procedural rethoric is a general name for the practice of authoring arguments through processes”. *ibid.* p. 28-29.

Fria (como *Call of Duty: Black Ops*, Treyarch, 2010) ou num futuro próximo (como *Call of Duty 4: Modern Warfare*, Infinity Ward, 2007). O que todos têm é comum é o fato de simularem a participação em operações militares. O sistema original, portanto, é a maneira como os autores desses jogos entendem o funcionamento de uma operação militar. Dessa forma, quando estes criam um videogame baseado em tais experiências, estão apresentando tal entendimento aos jogadores através do jogo. Os objetivos definidos e as possibilidades de ação oferecidas ao jogador dizem respeito a essa interpretação dos criadores, e outros jogos, feitos por pessoas diferentes, podem trazer uma visão diferente acerca do que é uma operação militar.

Seria isso o suficiente para constituir o que Bogost chama de “argumento”? Acredito que sim: um jogo que simula algo que existe no mundo material está sempre imbuído de argumentos sobre ele. Seria fácil considerar que a maneira como *Call of Duty* apresenta a Segunda Guerra Mundial foi construída com a preocupação única de ser divertida e atraente para um grande público, mas isso não a torna um argumento sobre o que os criadores acreditam ser divertido e atraente? Além disso, não é também um argumento sobre como tratar uma guerra de maneira a torná-la divertida, sem que isso viole os limites da ética dos desenvolvedores do game? Ou, num nível mais básico, um argumento em defesa da própria possibilidade de dizer que uma guerra é divertida? Além do mais, os games que tratam da Segunda Guerra não estão lidando com eventos completamente fictícios, mas ficcionalizando eventos históricos. A escolha de quais eventos abordar e por qual perspectiva fazê-lo não constituem também argumentos? *Call of Duty* coloca o jogador no papel de soldados estadunidenses diversas vezes, mas nenhum dos jogos lhe pede para assumir o controle dos bombardeiros que atacaram Hiroshima e Nagasaki.

Sendo assim, entendo que as noções de “simulação” de Frasca e “retórica procedural” de Bogost estão bem próximas, e podem ser entendidas de maneira complementar. No entanto, os dois diferenciam-se na maneira como entendem a “representação”. Se a simulação de Frasca é algo diverso da representação, no caso de Bogost, a compreensão do conceito é outra. Para ele, “processos computacionais são representacionais” e, como computadores “funcionam de forma procedural, são particularmente adequados para representar sistemas reais ou imaginados que funcionam eles próprios de alguma forma particular — ou seja, que operam de acordo com um conjunto de processos”⁴⁵. Bogost argumenta em defesa de uma

⁴⁵ “Computer processes are representational, and thus procedurality is fundamental to computational expression. Because computers function procedurally, they are particularly adept at representing real or imagined systems

“representação procedural”, que, para existir, exige uma mídia que execute processos, como um computador.

O que Bogost chama de “representação procedural”, a meu ver, é idêntico ao que Frasca chama de “simulação”. Ambos tratam do ato de modelar um sistema original através de um sistema diferente que mantém parte do comportamento do original; a própria noção de projetar algo que *se comporta* de determinada forma exige que esse algo seja procedural. A diferença é que o estadunidense considera isso uma forma de representação, e o uruguaio não. Ora, se representar é tornar presente algo ausente com base na semelhança entre representação e referente, o conceito de representação procedural não se sustenta na prática? Um sistema procedural pode representar outro sistema procedural original sem fugir a esse entendimento básico.

Não ressalto esse ponto com o intuito de solucionar a discussão relacionada a ele, própria ao campo da semiótica; desejo apenas apontar que, a despeito de uma aparente discordância à primeira vista, Frasca e Bogost estão, após um exame mais detalhado, tratando do mesmo assunto. O primeiro fala em simulações, o segundo em representações procedurais, mas ambos discutem as possibilidades expressivas do videogame e chegam a conclusões bastante similares, e creio que é possível articulá-las em conjunto para embasar minha investigação. Tanto as considerações de Frasca sobre os tipos de regras através dos quais se constrói um discurso no videogame quanto as de Bogost acerca do funcionamento da retórica procedural parecem-me esclarecedoras para entender o objeto.

Até aqui, preocupei-me em discutir as características formais específicas ao videogame, baseando-me em designers de jogos, ludólogos e outros estudiosos dos jogos para entender o que há de único aos games. Todavia, como afirmei no início do capítulo, apesar de tal preocupação ser indispensável, ela não é suficiente em si só. Isso fica evidente, por exemplo, nos níveis ideológicos propostos por Frasca: se é verdade que três deles (regras de manipulação, regras de metas e meta-regras) dizem respeito unicamente aos jogos, também há que se considerar que o primeiro nível que ele identifica é aquele que eles compartilham com outros artefatos culturais. A ludologia é de grande valia, mas não acho que seja a única perspectiva útil para um historiador que deseje analisar um videogame. Portanto, gostaria de dedicar algumas linhas à interação entre ludologia e narratologia, considerando a recorrente dificuldade de aproximação entre os dois campos.

that themselves function in some particular way — that is, that operate according to a set of processes”. *ibid.* p. 5.

1.4 Para além do enfrentamento: jogos e narrativas

Como havia apontado anteriormente, o enfrentamento entre ludólogos e narratólogos nos *game studies* foi o primeiro grande debate teórico da área. Com Frasca vimos que, até os primeiros anos do século XXI, a perspectiva dominante no campo era a de aproximar os videogames da narrativa, analisando-os com as ferramentas utilizadas pela narratologia em outras mídias. Frente a esse quadro, um grupo de estudiosos que inclui o próprio Frasca, mas também nomes como Jesper Juul e Markku Eskelinen, dedica-se à compreensão do que entendiam ser as principais diferenças entre jogos e narrativas.

Esse esforço, vale notar, assume feições diferentes nos trabalhos de cada um dos pesquisadores envolvidos, incluindo graus diversos de radicalismo. Eskelinen, por exemplo, em um artigo para a primeira edição do periódico *Game Studies*, escreve o seguinte:

Fora da teoria acadêmica, as pessoas são geralmente excelentes em fazer distinções entre narrativa, drama e jogos. Se eu jogo uma bola em você, eu não espero que você a deixe cair e espere até que ela comece a contar histórias. Por outro lado, se e quando jogos e especialmente jogos de computador são estudados e teorizados eles são quase sem exceção colonizados pelos campos dos estudos literários, teatrais, dramáticos e filmicos⁴⁶.

Eskelinen procede apontando os motivos pelos quais entende que o jogo difere do drama ou da narrativa — a presença de regras e metas, a ausência de uma audiência, etc. —, eventualmente chegando à conclusão de que “neste cenário, histórias são apenas ornamentos desinteressantes ou ‘embrulhos’ para jogos, e enfatizar o estudo de tais ferramentas de marketing é apenas desperdício de tempo e energia”⁴⁷. Segundo ele, suas considerações devem ser o suficiente para “aniquilar a discussão de jogos como histórias, narrativas ou cinema”.

A meu ver, a posição de Eskelinen diverge da de Frasca em um ponto importante. Como vimos, o uruguaio propõe que o videogame apresenta quatro níveis ideológicos, e o primeiro destes é compartilhado com o que ele entende por narrativa, apresentando o mesmo

⁴⁶ “Outside academic theory people are usually excellent at making distinctions between narrative, drama and games. If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories. On the other hand, if and when games and especially computer games are studied and theorized they are almost without exception colonised from the fields of literary, theatre, drama and film studies”. ESKELINEN, Markku. The gaming situation. *Game Studies*, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>. Acesso em: 1 abr. 2015.

⁴⁷ “In this scenario stories are just uninteresting ornaments or gift-wrappings to games, and laying any emphasis on studying these kinds of marketing tools is just a waste of time and energy”. *ibid.*

tipo de elementos básicos: cenários, personagens, etc. Dentro dessa proposta, dificilmente poderíamos considerar o estudo do videogame por uma perspectiva narratológica como algo inútil, ainda que este não seja o foco do trabalho de Frasca. Pelo contrário: o próprio autor indica que não entende o objetivo da ludologia como “uma tentativa caprichosa de revelar a imprecisão técnica do paradigma narrativo”⁴⁸, e que não deseja substituir a perspectiva narratológica, mas complementá-la⁴⁹. Assim, parece-me que Eskelinen, ao defender a inutilidade do estudo da narrativa nos videogames, adota uma posição de separação radical, muito mais contundente do que a de Frasca⁵⁰.

A despeito dessas diferenças, há uma postura fundamental que une todos esses estudiosos que constituem o campo da ludologia: a oposição ao que Eskelinen chama de “colonialismo” da narratologia. Os ludólogos, sejam eles mais ou menos radicais, defendem que os jogos devem ser entendidos, primeiramente, em suas características específicas; para isso, propõem a existência dos *game studies* enquanto campo independente, ao invés de termos apenas análises de jogos fragmentadas, produzidas por uma multidão de especialistas de outras disciplinas⁵¹. A afirmação básica da ludologia é que entender um jogo apenas pela ótica narratológica é insuficiente.

É dessa situação que surge o embate. Pois, se ludólogos acusavam os narratólogos de colonialismo, estes respondiam com críticas ao que viam como uma espécie de “fundamentalismo ludológico”. Para ilustrar a posição dos narratólogos, podemos considerar a interpretação que Janet Murray faz da ludologia. Para ela, esta é composta de um aspecto ideológico e um metodológico, explicados da seguinte maneira:

⁴⁸ “It is important to keep in mind that ludology’s ultimate goal is not a capricious attempt to unveil the technical accuracy of the narrative paradigm”. FRASCA, Gonzalo. op. cit. p. 222.

⁴⁹ “Our intention is not to replace the narratologic approach, but to complement it. We want to better understand what is the relationship with narrative and videogames; their similarities and differences”. FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. 1999. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Acesso em: 1 abr. 2015.

⁵⁰ Porém, Frasca tem sua própria interpretação das afirmações de Eskelinen. Segundo ele, ainda que a escolha de palavras do finlandês seja questionável, sua intenção era apontar o que entendia ser o foco dos estudos de jogos, e não negar a existência de outras perspectivas. Frasca afirma que o próprio Eskelinen lhe confirmou essa interpretação pessoalmente. Acredito que devemos considerar que essas afirmações vêm à tona em 2003, ou seja, dois anos após o artigo de Eskelinen ser publicado no periódico *Game Studies*, num momento em que a polêmica entre narratólogos e ludólogos estava bastante difundida e era incômoda para muitos, em ambos os lados da discussão; além disso, trata-se de um ludólogo defendendo o trabalho de outro, seu conhecido pessoal. Seja como for, mais importante do que a “verdadeira intenção” de Eskelinen é a maneira como seu texto inseriu-se no debate mais amplo naquele momento; certamente não é uma obra voltada para a defesa da convivência pacífica entre narratologia e ludologia nos *game studies*. Cf. FRASCA, Gonzalo. *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. In: LEVEL UP CONFERENCE, 1., 2003, Utrecht. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>>. Acesso em: 1 abr. 2015. p. 95.

⁵¹ O que não significa que apenas os profissionais desse campo independente proposto podem estudar jogos, é claro. Da mesma maneira que um historiador pode estudar a literatura e o cinema sem destruir a independência acadêmica dos estudiosos dedicados a essas áreas, ele também pode estudar os jogos coexistindo com os *game studies* e aprendendo com eles.

A ideologia talvez possa ser chamada de essencialismo de jogos, já que ela afirma que jogos, diferentemente de outros objetos culturais, devem ser interpretados apenas como membros de sua própria classe, e apenas nos termos de suas características formais abstratas definidoras. Separada desta ideologia, há uma metodologia que também é chamada de “ludologia” mas que poderia talvez ser mais bem nomeada como formalismo de jogos de computador. Enquanto metodologia, ela enfatiza as propriedades formais únicas dos videogames e tenta analisá-las e criar descritores que possam ser usados para classificar e comparar casos específicos da forma jogo⁵².

Partindo dessa definição, Murray afirma que os ludólogos trouxeram grandes contribuições para o estudo dos jogos, estabelecendo-o como campo independente e analisando as características formais dos jogos. Todavia, questiona a oposição à narratologia adotada por estes, ou o que ela entende ser o ponto central dessa oposição: a crença de que narratólogos não veem diferença entre jogos e histórias. Para Murray, esse é um falso debate, simplesmente porque ninguém propôs que não existem diferenças entre os dois, ou que os jogos são apenas um subconjunto inserido no campo mais amplo da narrativa. Ela afirma que existem elementos de histórias nos jogos e vice-versa, e que a figura do narratólogo que reduz o jogo a um subtipo de narrativa — e, portanto, todo o debate — é uma invenção dos ludólogos, ansiosos para estabelecer sua independência frente aos “colonialistas” vindos de outras disciplinas.

Curiosamente, se olharmos para o “outro lado” dessa discussão, veremos algumas conclusões bastante similares. Ao tecer suas considerações sobre o assunto, Frasca começa por separar “narratólogos” (pesquisadores da narratologia) de “narrativistas” (proponentes da ideia de que jogos estão conectados intimamente a narrativas e devem ser analisados, pelo menos em parte, através da narratologia), indicando que seriam estes últimos os oponentes dos ludólogos. Porém, assim como Murray, ele afirma ser incapaz de identificar quem seriam os narrativistas; aponta que nomes que geralmente privilegiam o uso de ferramentas narratológicas para o estudo dos jogos, como Henry Jenkins, Marie-Laure Ryan, Michael Mateas e a própria Janet Murray, orientadora de sua dissertação no Georgia Institute of

⁵² “The ideology can perhaps be called game essentialism (GE), since it claims that games, unlike other cultural objects, should be interpreted only as members of their own class, and only in terms of their defining abstract formal qualities. Separate from this ideology is a methodology which is also called “ludology” but which could perhaps be better named computer game formalism (CGF). As a methodology, CGF emphasizes the formal properties unique to videogames and attempts to analyse them and to create descriptors than can be used to classify and compare specific instances of game form”. MURRAY, Janet. *The last word on ludology v narratology* (2005). Disponível em: <<http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>>. Acesso em: 1 abr. 2015.

Technology, não se declaram opostos ao estudo dos jogos a partir de suas características formais⁵³.

Nas atribuições de culpa, é claro, há divergência. Frasca entende que a ludologia nunca propôs descartar a narratologia. Nos seus próprios textos, isso fica bem claro, mas ele também afirma que Aarseth, Juul e mesmo Eskelinen não trazem tal proposta em suas pesquisas. Para ele, os ludólogos não privilegiam a narratologia como uma ferramenta para o estudo de jogos, mas isso não significa que eles a renegam. As eventuais tentativas de distanciamento são vistas como uma oposição a posturas colonialistas de outras disciplinas, e a própria existência do debate é largamente atribuída a uma dificuldade dos narratólogos em definir o que é narrativa, gerando mal-entendidos.

No entanto, decidir quem está certo em suas acusações não é meu objetivo aqui. O ponto de interesse que me faz levantar as considerações de Murray e Frasca é o fato de ambos entenderem que a perspectiva ludológica e a narratológica podem e devem coexistir pacificamente e contribuir para a compreensão dos jogos. Para a estadunidense, os *game studies* são “um quebra-cabeça multidimensional e aberto que todos estamos tentando solucionar de forma cooperativa”⁵⁴; para o uruguaio, a ludologia apresenta conceitos básicos que “podem ser usados juntamente à narratologia para entender melhor os videogames”⁵⁵. E é justamente essa a proposta que defendo: uma análise do videogame que não ignore uma ou outra perspectiva, mas que seja capaz de interpretá-lo tanto em suas características formais únicas quanto em sua dimensão narrativa. Limitar-se a escolher entre uma ou outra abordagem é viável e válido, mas para compreender um game enquanto obra completa, portadora de significados políticos e ideológicos, creio que esse não seria o caminho mais apropriado.

Se a narratologia é útil para a análise de jogos, o próximo passo é entender os conceitos básicos que ela aplica ao olhar para os videogames, ao começar pela própria definição de “narrativa”. Marie-Laure Ryan, em seus estudos sobre a textualidade digital, apresenta o que considera serem as características centrais da narrativa, dentre as quais destaco o seguinte:

⁵³ FRASCA, Gonzalo. op. cit. 2003. p. 3. Cabe destacar que Frasca escreve este texto dois anos antes de Murray apresentar suas impressões sobre o debate em *The last word on ludology v narratology*.

⁵⁴ “Game studies, like any organized pursuit of knowledge, is not a zero-sum contest, but a multi-dimensional, open-ended puzzle that we all are engaged in cooperatively solving”. MURRAY, Janet. op. cit.

⁵⁵ “Our main goal was to show how basic concepts of ludology could be used along with narratology to better understand videogames”. FRASCA, Gonzalo. op. cit. 1999. p. 9.

Uma narrativa é um signo com um significante (discurso) e um significado (história, imagem mental, representação semântica). O significante pode ter muitas manifestações semióticas diferentes. Pode, por exemplo, consistir de um ato verbal de contar uma história (narração diegética), ou de gestos e diálogo realizados por atores (narração mimética, ou dramática).

[...] A representação narrativa é construída pelo leitor com base no texto. Nem todos os textos prestam-se a interpretações narrativas.

A representação narrativa consiste de um mundo (cenário) situado no tempo, povoado por indivíduos (personagens), que participam de ações e acontecimentos (eventos, enredo) e passam por mudanças⁵⁶.

Retornemos a *Call of Duty* com essa caracterização. Olhemos, por exemplo, para o primeiro jogo da franquia: ele apresenta um cenário, o teatro de operações europeu da Segunda Guerra Mundial; esse cenário é povoado por personagens, com destaque para os soldados que lutam na guerra, incluindo aqueles que são controlados pelo jogador ao longo do jogo; tais personagens participam de ações e eventos — batalhas e operações militares — que constituem o enredo do jogo, e no curso dessa participação, se transformam de alguma forma: alguns são promovidos, outros feridos, outros morrem. Ainda que esse seja um resumo reduzido e reducionista, é suficiente para identificarmos, no game, todos os elementos apontados por Ryan como constituintes da representação narrativa.

Cabe ressaltar a afirmação de que a representação narrativa é “construída pelo autor com base no texto”. Na perspectiva de Ryan, textos possuem graus de *narratividade*, ou seja, maior ou menor capacidade de motivar a construção de representações narrativas pelo leitor ou leitora⁵⁷. Sendo assim, infiro que *Call of Duty*, enquanto texto, possui um grau de narratividade elevado, uma vez que oferece ao jogador todos os elementos básicos que citei anteriormente e que possibilitam que este construa uma representação narrativa com bastante facilidade.

Ainda assim, é necessário interpretar o game em dois níveis narrativos diferentes. Em primeiro lugar, temos uma sequência de acontecimentos fixos e imutáveis, definidos pelos desenvolvedores do jogo. Estes ocorrerão independentemente de quem joga o jogo e como joga. A ordem na qual as missões ocorrem, os momentos em que certos inimigos atacam o

⁵⁶ “A narrative is a sign with a signifier (discourse) and a signified (story, mental image, semantic representation). The signifier can have many different semiotic manifestations. It can consist for instance of a verbal act of story-telling (diegetic narration), or of gestures and dialogue performed by actors (mimetic, or dramatic narration). [...] Narrative representation is constructed by the reader on the basis of the text. Not all texts lend themselves to a narrative interpretation. Narrative representation consists of a world (setting) situated in time, populated by individuals (characters), who participate in actions and happenings (events, plot) and undergo change”. RYAN, Marie-Laure. Beyond myth and metaphor: the case of narrative in digital media. *Game Studies*, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>>. Acesso em: 4 abr. 2015.

⁵⁷ Para uma discussão mais detalhada sobre os usos e interpretações do conceito de narratividade, cf. ABBOTT, H. Porter. Narrativity. *The living handbook of narratology*. 13 ago. 2011. Disponível em: <<http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Narrativity>>. Acesso em: 4 abr. 2015.

jogador, as falas de personagens não-jogáveis em momentos-chave do game, tudo isso diz respeito à construção, por parte dos desenvolvedores, do significante (o texto, no caso, o game) para um significado específico (a história que os desenvolvedores desejam contar com o game), compondo assim uma narrativa.

Entrelaçada a essa narrativa de maneira inseparável, mas funcionando de forma diferente, está a história que surge a partir das ações do jogador. Se é verdade que todos os jogadores precisarão, em uma determinada missão, completar os mesmos objetivos, também é verdade que cada um fará isso de uma maneira diferente, ainda que limitada pelas regras do jogo. Portanto, para alguns jogadores, a narrativa que surge da tentativa de completar uma missão terminará rapidamente, com o personagem principal atingindo suas metas sem maiores dificuldades; para outros, ela envolverá diversos percalços e ferimentos; para outros ainda, ela consistirá de diversas tentativas, com as falhas culminando na morte do personagem principal⁵⁸. Nesse caso, o significado construído (a história de uma sessão de jogo) será diferente para cada jogador, ainda que ele inclua também os elementos imutáveis que citei anteriormente.

Salen e Zimmerman definem esses dois tipos de narrativa como *embutida* e *emergente*⁵⁹. A narrativa embutida é aquela que existe previamente à interação do jogador com o jogo, e geralmente tem o papel de definir as motivações e objetivos que levam os personagens a agirem dentro do mundo de jogo. Funciona de forma similar às narrativas do que os autores chamam de “mídias lineares”, como o cinema. Já a narrativa emergente é aquela que, como diz o nome, emerge da ação de jogo, através da qual o jogador influencia os acontecimentos no mundo de jogo dentro dos limites do que é feito possível pela estrutura de jogo. Assim, ainda que tal narrativa não seja totalmente projetada pelos criadores do jogo, ao criarem as regras que regem este eles definem o *espaço de possibilidades* narrativas do game. Os criadores de *Call of Duty* não sabem quanto tempo um jogador demorará para terminar uma missão, nem quais inimigos ele irá abater e em qual ordem, mas sabem que o personagem principal não será, por exemplo, capaz de lançar feitiços como em um jogo de fantasia típico.

Acredito ser importante distinguir este espaço de possibilidades daquele mencionado por Bogost. O “espaço de possibilidades de interpretação” diz respeito à recepção de um

⁵⁸ Talvez possamos olhar para esta última possibilidade como um nível meta-narrativo, que diz respeito não à história intrínseca ao jogo, mas à narrativa do ato de jogá-lo.

⁵⁹ SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*, vol. 3. São Paulo: Blucher, 2012. 4 v. p. 105. Ressalto que a edição brasileira citada traduz o original *embedded* como *incorporada*, ao invés de *embutida*; apesar desse detalhe, refiro-me ao mesmo conceito.

texto, à maneira como as pessoas que interagem com ele o compreendem. Buscar o espaço de possibilidades de interpretação desejável, então, significa construir um texto de maneira a incentivar certas interpretações e afastar outras. Os autores de um jogo fazem isso em ambos os níveis de narrativa, embutida e emergente, pois ambos se prestam a diferentes interpretações. No entanto, quando falo de um espaço de possibilidades narrativas emergentes, refiro-me aos diferentes eventos, ações e personagens com os quais ele se defrontará dependendo da maneira como interage com o jogo. Este espaço também é construído pelos autores do jogo, mas relaciona-se apenas à narrativa de tipo emergente, e diz respeito não às representações mentais do jogador — inacessíveis para outras pessoas — mas ao próprio jogo com o qual se interage.

Ora, não é a noção de narrativa emergente uma indicação de que para entendermos plenamente um videogame não podemos analisá-lo apenas em suas características formais, ou apenas em seus aspectos narrativos, mas considerar ambas as coisas como facetas indissociáveis da obra? Afinal, a narrativa que emerge da ação de jogo existe dentro dos limites da estrutura de jogo, mas inclui elementos da narrativa embutida, que é comumente utilizada para justificar a própria estrutura de jogo. *Call of Duty*, em termos formais, é um jogo de tiro em primeira pessoa, mas se a narrativa embutida fizesse referência não à Segunda Guerra Mundial, mas ao dia-a-dia de um trabalhador de escritório, essa opção de design seria razoável? Por outro lado, faria sentido criar um jogo de corrida sobre um conflito militar? Por mais criativos que sejam os criadores de um game, eles sempre estarão construindo narrativas e regras em conjunto, e não podemos compreender um lado ignorando o outro.

Essa é a estrutura metodológica básica que utilizo para compreender o videogame como objeto. Tento analisá-lo em sua totalidade, sem descuidar de aspectos formais ou narrativos, e para isso faço uso de perspectivas tanto ludológicas quanto narratológicas. Mas resta ainda esclarecer como esse entendimento do funcionamento interno de um game se relaciona com o quadro que se expande para fora dele, incluindo outros jogos, outras mídias e todo o contexto social onde o game é produzido. É nessa relação que o jogo me parece ser mais útil ao trabalho do historiador, e é desse assunto que desejo tratar agora.

1.5 Videogame entre mídia, sociedade e história

Ao refletir sobre a relação do videogame com outras mídias, é quase inevitável para o estudioso chegar primeiro ao cinema. Sem dúvida, games e filmes compartilham

características importantes, e encontrar jogos que se aproximam de linguagens, tradições e clichês da indústria do cinema é cada vez mais comum. Portanto, como creio já ter esclarecido as especificidades do videogame o suficiente para o leitor ou leitora não supor que as ignoro frente às semelhanças com filmes, este é um bom momento para refletir sobre como tais semelhanças também têm sua importância.

Dentre os historiadores que se dedicaram ao estudo do cinema, Marc Ferro, por seu pioneirismo, é uma referência importante. O francês propõe que

não seria suficiente empreender a análise de filmes, de trechos de filmes, de planos, de temas, levando em conta, segundo a necessidade, o saber a abordagem das diferentes ciências humanas. É preciso aplicar esses métodos a cada um dos substratos do filme (imagens, imagens sonorizadas, não-sonorizadas), às relações entre os componentes desses substratos; analisar no filme tanto a narrativa quanto o cenário, a escritura, *as relações do filme com aquilo que não é filme: o autor, a produção, o público, a crítica, o regime de governo*⁶⁰.

Entendo que para realizar tais procedimentos, o historiador deve possuir algum domínio da linguagem empregada pela obra que analisa. Mas é o comentário acerca da relação entre a obra e o contexto que mais me interessa neste momento. Ela é tão fundamental para compreender tanto o videogame quanto o filme, uma vez que aquilo que vemos no jogo é, por exemplo, limitado pelas possibilidades financeiras de seus criadores e afetado pela opinião de críticos e consumidores. Por outro lado, o sucesso comercial de um game pode levar ao posterior desenvolvimento de jogos semelhantes pelos mesmos ou outros designers que desejem alcançar o mesmo patamar de lucratividade, e o sucesso de crítica — intimamente relacionado ao comercial, numa via de mão dupla — pode transformá-lo em referência para a análise ou produção de outros jogos.

Nesse âmbito, podemos pensar na relação de mão dupla entre cinema e videogame. Richard Grusin aponta como este incorpora elementos presentes naquele em vários níveis:

Por algum tempo agora, videogames (seja em PCs ou consoles) têm remidiado [*remediated*] o cinema de várias formas. Talvez o aspecto menos interessante dessa *remediation* envolva o design e lançamento de jogos baseados em filmes de sucesso. Mais interessantes são jogos como a série “*Grand Theft Auto*” que foi comercializada como um filme, incluindo outdoors ao estilo do cinema e o lançamento de CDs da trilha sonora de cada jogo. [...] Mas para meus propósitos, talvez a *remediation* mais interessante dos filmes pelos videogames seja a maneira como a semiótica do espaço da tela do videogame se tornou cada vez mais convencionalizada em sua incorporação de “*cut scenes*” ou “cinemáticas”,

⁶⁰ FERRO, Marc. O filme: uma contra-análise da sociedade? In: *Cinema e história*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992. p. 79-115. p. 87. Grifos meus.

segmentos narrativos em formato “*letter-box*” que introduzem os vários níveis do jogar [*play*] de um jogo”⁶¹.

Aqui, vemos que o videogame traz elementos do cinema no tocante à narrativa, com jogos baseados em filmes; no marketing, exemplificado com o caso da franquia *Grand Theft Auto*, mas que também inclui práticas amplamente difundidas, como o lançamento de *trailers*; e mesmo na estruturação formal de um game, através das *cutscenes*, segmentos não-interativos que, quando presentes, apresentam-nos boa parte da narrativa embutida de um jogo, e fazem frequente uso de convenções do cinema, inclusive em ângulos de câmera e iluminação. Essa relação, contudo, também funciona no sentido contrário: *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005) é apenas um dos exemplos de filmes inspirados em franquias de videogame de sucesso, e durante um segmento faz uso da câmera subjetiva para referenciar a perspectiva que o jogador tem no game. Como Grusin aponta, “no nosso atual momento histórico não há quase nenhuma percepção de uma mídia que existe por si mesma, mas apenas mídias que existem em relação a ou em colaboração com outras mídias”⁶².

Para além das semelhanças, entretanto, há diferenças entre o cinema e o videogame que nos ajudam a compreender melhor ambos. Já explorei as mais óbvias, ligadas à natureza interativa e simulatória dos jogos. Mas há um aspecto que é essencial para a compreensão da teoria e metodologia que embasa as análises de Ferro, e que está ausente em games como os que estudo: a dimensão da *indexalidade* dos filmes. Segundo o francês,

em *La vie dans un sous-sol*, filme de 1925, um casal consulta uma folhinha para calcular a data em que nascerá a criança que esperam. É uma folhinha de tipo comum, que traz a data de 1924; mas já está ornamentada com uma grande fotografia de Stalin... Esses lapsos de um criador, de uma ideologia, de uma sociedade, constituem reveladores privilegiados⁶³.

⁶¹ “For some time now video games (both PC and platform-based) have been remediating cinema in a variety of ways. Perhaps the least interesting aspect of this remediation involves the design and release of games based on successful films. More interesting are games like the ‘Grand Theft Auto’ series which has been marketed like a film, including cinema-style promotional billboards and the release of CD soundtracks for each game. [...] But for my purposes perhaps the most interesting remediation of film by video games is the way in which the semiotics of video game screen space has become increasingly conventionalized in their incorporation of ‘cut scenes’ or ‘cinematics’, letter-boxed narrative segments introducing a game’s various levels of play”. GRUSIN, Richard. DVDs, video games, and the cinema of interactions. *Ilha do desterro*, Florianópolis: EdUFSC, n. 51, p. 69-91, jul./dez. 2006. p. 80-81. O conceito de *remediation*, que traduzi como “remidiar” na primeira frase, tem em Grusin um de seus proponentes pioneiros. Diz respeito, de forma resumida, à adaptação de mídias mais antigas nos computadores e vice-versa.

⁶² “At our current historical moment there is almost no sense of a medium that exists in itself, but rather only media that exist in relation to or in collaboration with other media”. *ibid.* p. 77.

⁶³ FERRO, Marc. *op. cit.* p. 88.

O que Ferro chama de “lapso” é aquilo que ele entende emergir no filme a despeito das intenções de quem o produz. Portanto, uma das características fundamentais do cinema seria sua capacidade de *revelar a realidade*, fazer aparecer aquilo que é registrado pela lente mesmo que contra a vontade do autor. Essa é uma perspectiva que toma por base a indexalidade da imagem cinematográfica (ou fotográfica, pensando num espectro mais amplo), até mesmo sobrevalorizando-a e desconsiderando a importância da mediação no cinema⁶⁴.

Mas o que vem a ser a indexalidade? Ismail Xavier a explica da seguinte forma:

Maya Deren é enfática em apontar a diferença fundamental que separa a imagem fotográfica de outros tipos de imagem, obtidas de acordo com processos distintos (por exemplo, as imagens produzidas pela mão do homem: desenhos, pinturas, etc.): “Uma pintura não é, fundamentalmente, algo semelhante ou a imagem de um cavalo; ela é algo semelhante a um conceito mental [...]. A fotografia, entretanto, é um processo pelo qual um objeto cria sua própria imagem pela ação da luz sobre o material sensível”. [...] Dado que o processo fotográfico implica numa “impressão” luminosa da imagem na película, esta imagem enquadra-se também na categoria de índice — “um índice é um signo que se refere ao objeto que ele denota em virtude de ter sido realmente afetado por este objeto” (*Philosophical writings of Pierce*, p. 102)⁶⁵.

Indexalidade, portanto, é a propriedade semiótica apresentada pela imagem fotográfica (e cinematográfica) de possuir uma relação com seu referente que se baseia neste ter afetado diretamente a produção da imagem, no caso, feita por uma máquina e contando com a intervenção humana apenas no relativo a enquadramento, foco, *zoom*, iluminação, etc. Assim, a imagem-índice registra a aparência de seu referente, mas o faz mediante algumas opções daquele que opera a “máquina de registrar”; e Marc Ferro, ao enfatizar a primeira parte dessa formulação, termina por ignorar largamente a segunda, seja no relativo ao momento em que a imagem é registrada pela câmera, seja no que diz respeito à edição e montagem realizada posteriormente na construção do filme. Segundo Marcos Napolitano,

Ferro afirma que “mesmo fiscalizado, um filme testemunha” e é nessa brecha que o historiador deve atuar, atento para as manipulações do documento primário. Alcides Ramos explicita a concepção de “testemunho” de Ferro: “registrar mediante a utilização de meios técnicos e neutros aquilo que se apresenta como realidade diante

⁶⁴ Para uma visão mais aprofundada sobre as críticas à perspectiva de Ferro, cf. MORETTIN, Eduardo. O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. *História: questões e debates*, Curitiba: EdUFPR, n. 38, p. 11-42, 2003.

⁶⁵ XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. 3 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005. p. 17-18. Grifos do autor.

da câmera”. Esse processo ocorreria independentemente ou mesmo contra a vontade do operador da câmera e do diretor do filme⁶⁶.

Dessa forma, o francês enfatizaria a capacidade do filme de registrar uma realidade externa a ele. Mas essa perspectiva não seria a mais apropriada; como aponta Napolitano,

Morettin e Ramos enfatizam que o historiador deve “partir dos próprios filmes”, de sua significação interna, a partir da qual se insere determinada base ideológica de representação do passado. Portanto, a questão da autenticidade e da objetividade do registro, importantes na perspectiva clássica de Ferro, pouco importam. Trata-se de *buscar os elementos narrativos que poderiam ser sintetizados na dupla pergunta: “o que um filme diz e como o diz?”*⁶⁷.

E qual a importância das discussões sobre a perspectiva de Ferro para o trabalho com o videogame? Além de concordar com a ideia de que o historiador deve “partir dos próprios filmes” — dos próprios jogos, no meu caso —, há que se ressaltar precisamente a ausência da indexalidade em um game. É possível que um jogo contenha *cutscenes* filmadas, à maneira do cinema, mas a grande maioria das imagens que vemos em um game é criada pela “mão humana”, ou seja, não são índices, mas sim representações baseadas em um conceito mental. Logo, quando vemos um soldado em *Call of Duty*, tudo aquilo que compõe sua imagem, da indumentária à cor de pele, foi criado por artistas gráficos; o “lapso” no sentido de Ferro, aquilo que surge na obra sem que o autor tome consciência, não existe no relativo às imagens que vemos. Por um lado, isso significa que todas as imagens presentes no game foram postas ali pelos seus criadores, e isso deve ser levado em consideração na análise do game; por outro, evita que o pesquisador se perca em considerações pouco produtivas sobre o que é ou não lapso.

E se é necessário tomar cuidado para não atribuir elementos de uma obra a lapsos de seu autor, acredito ser igualmente importante não deduzir automaticamente intencionalidades que estariam presentes neste durante o ato de criação. Rafael Bayce aborda esse assunto ao comentar a interpretação dos propósitos de Walt Disney como imperialistas, proposta por Dorfman e Mattelart:

Não pomos em dúvida a plausibilidade e verossimilhança da hipótese; o que questionamos é a intencionalidade imperialista, colonizadora, civilizadora dos

⁶⁶ NAPOLITANO, Marcos. Fontes audiovisuais: a história depois do papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi. *Fontes históricas*. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2008. p. 235-289. p. 243.

⁶⁷ *ibid.* p. 245. Grifos do autor.

autores das mensagens (emissores) ou dos distribuidores e agentes de *marketing* encarregados de maximizar a difusão desses produtos⁶⁸.

Dessa maneira, Bayce questiona a suposição de que a difusão de determinados valores e aspectos culturais através de uma obra seja suficiente para atrelar ao seu autor uma intenção de colonizar, civilizar ou aculturar. Ele vê um quadro muito mais complexo, onde diversos outros fatores devem ser levados em conta, incluindo um princípio norteador para a indústria cultural: “o que interessa é vender”, seja através do apoio aos valores hegemônicos, seja financiando seus críticos. Porém, isso não significa que produtos como os de Disney, particularmente aqueles que também desfrutam de grande audiência, não exercem qualquer tipo de influência político-ideológica sobre seus consumidores; Bayce apenas entende que esta “opera mais por meio de estereótipos sobre temas desconhecidos do grande público que por meio da exportação de ideologia de países centrais”⁶⁹.

Considero essa uma perspectiva interessante para pensar nos videogames. Mais do que discorrer sobre a possibilidade ou não dos criadores de um jogo terem a intenção de divulgar este ou aquele valor, interpretação moral ou aspecto de sua cultura, é interessante notar que tais valores, interpretações e aspectos sempre estão, em alguma medida, presentes em uma obra, a despeito de intencionalidades. *Call of Duty* apresenta uma Segunda Guerra Mundial centrada em EUA, URSS e Inglaterra, mas mais importante do que imaginar se isso indica a presença um desejo de “ensinar” aos “periféricos”, de maneira colonizadora, que tais países foram mais relevantes do que outros, é considerar que isso revela estereótipos hegemônicos sobre o conflito, que ao mesmo tempo em que podem ser reforçados pelo game, são também recebidos e interpretados por aqueles que o produzem. A intenção, nesse caso, importa menos do que a prática.

Mas se é a prática dos que criam games que me interessa, pois desejo compreender os produtos que estes desenvolvem, reitero que ela não ocorre isolada de outros fatores. Para compreender os discursos presentes em um game, é necessário compreender como ele é produzido e o que interfere na sua produção. Já fiz algumas considerações superficiais sobre o assunto a partir das propostas de Ferro, mas parece-me importante um aprofundamento maior agora. Para isso, considero que o trabalho de Roger Chartier com a história do livro e da leitura oferece perspectivas interessantes. Diz ele:

⁶⁸ BAYCE, Rafael. Conceituando a interação cultural Brasil-Estados Unidos: matizando as polarizações hegemônicas. In: GIUCCI, Guillermo; DAVID, Maurício D. (org.). *Brasil-EUA: antigas e novas perspectivas sobre sociedade e cultura*. Rio de Janeiro: Leviatã, 1994. p. 182-199. p. 183.

⁶⁹ *ibid.* p. 184.

É preciso lembrar que não há texto fora do suporte que lhe permite ser lido (ou ouvido) e que não há compreensão de um escrito, qualquer que seja, que não dependa das formas pelas quais atinge o leitor. Daí a distinção indispensável entre dois conjuntos de dispositivos: os que provêm das estratégias de escrita e das intenções do autor, e os que resultam de uma decisão do editor ou de uma exigência da oficina de impressão⁷⁰.

O apontamento de Chartier sobre “dois conjuntos de dispositivos” é didático, ainda que pouco prático, a meu ver; não é possível determinar com facilidade onde terminam as intenções do autor e onde começam as exigências do editor, e muitas vezes o autor pode idealizar um texto tendo em mente o que será exigido dele. Apesar disso, é uma consideração que serve a seu propósito: chamar a atenção para o fato de que a forma e conteúdo de um texto não são unicamente de responsabilidade de seus autores.

Nessa situação, o que vale para livros vale também para videogames. *Call of Duty* é uma franquia geralmente incluída entre os ditos jogos AAA, termo usado nesse meio para referir-se àqueles games que contam com orçamentos milionários e que, para cobrir tais custos de produção, precisam vender um grande número de cópias. Algo bastante similar ao *blockbuster* na indústria do cinema⁷¹. A produção de um jogo desse tipo, por isso, quase sempre inclui uma parceria entre um estúdio desenvolvedor (*developer*) e uma editora (*publisher*), onde esta última fica responsável por financiar a produção, organizar estratégias de marketing e todo o restante que não diz respeito diretamente à criação da obra. No caso de *Call of Duty*, a relação é ainda mais próxima, pois as principais desenvolvedoras que já trabalharam na franquia (Infinity Ward, Treyarch e Sledgehammer Games) são de propriedade de sua editora, a Activision.

Na prática, a relação entre editoras e desenvolvedoras, nessa e em outras franquias, geralmente se traduz na propriedade da franquia sendo cedida à editora, junto a uma grande parcela dos lucros obtidos nas vendas dos jogos desta. É por isso que diversas desenvolvedoras trabalham na franquia *Call of Duty*: o primeiro game foi criado pela Infinity Ward, mas a Activision, proprietária da franquia, optou por um modelo de produção onde diversos estúdios se alternam na criação de seus títulos, com o lançamento de um título principal por ano pelo menos desde 2006.

⁷⁰ CHARTIER, Roger. O mundo como representação. *Estudos avançados*, Campinas: Unicamp, v. 5, n. 11, p. 173-191, 1991. p. 182.

⁷¹ Para uma discussão mais aprofundada sobre o *blockbuster* e outras ideias recorrentes no cinema hollywoodiano contemporâneo, como o filme *high concept*, cf. MASCARELLO, Fernando. Cinema hollywoodiano contemporâneo. In: MASCARELLO, Fernando (org.). *História do cinema mundial*. Campinas: Papirus, 2006. p. 333-360.

Call of Duty é a franquia mais lucrativa da Activision, e já estabeleceu sua identidade nos meio dos games como um jogo AAA, apresentando gráficos tridimensionais detalhados, modos multijogador de diversos tipos, trilha sonora com altos valores de produção (Hans Zimmer, famoso compositor que trabalhou em filmes como *Falcão Negro em Perigo* e *Piratas do Caribe*, já compôs para a franquia), enfim, elementos que exigem equipes grandes e qualificadas, ainda mais considerando o limite de tempo reduzido que cada desenvolvedora tem para lançar o “*Call of Duty* deste ano”. Essa prática de lançamentos anuais garante altas margens de lucro à Activision, desde que os games vendam suficientemente bem; e a tentativa de garantir vendas, ao menos no meio dos videogames, costuma levar editoras e desenvolvedoras a evitarem um afastamento muito radical das fórmulas que levaram jogos anteriores ao sucesso. No caso de *Call of Duty*, isso significa manter essa identidade de jogo AAA, o estilo gráfico, a presença de modos multijogador, um determinado modelo de jogabilidade que marca a franquia (acelerado, com personagens por vezes realizando feitos que beiram o sobre-humano, à maneira de grandes protagonistas de filmes de ação), tudo em nome do que os envolvidos supõem que fará com que mais pessoas comprem o game.

Tudo isso diz respeito àquilo que Chartier indica: a presença, numa obra, de fatores para além do simples desejo artístico ou político dos autores. Se aqueles jogos da franquia *Call of Duty* que se passam durante a Segunda Guerra Mundial contassem a perspectiva nazista do conflito, será que venderiam o suficiente para garantir a margem de lucro necessária? E se algum designer em uma das desenvolvedoras desejar mudar os rumos da franquia, afastando-a do gênero FPS, por exemplo? Isso seria aceito pela editora? Ou mesmo pelo restante da multidão de trabalhadores que compõem a equipe de desenvolvimento? Há uma série de interesses e preocupações envolvidos na criação de um artefato cultural, ainda mais de um tão lucrativo quanto *Call of Duty*; compreendê-lo é mais complexo do que simplesmente supor que tudo o que está ali é expressão clara e direta do desejo de um autor.

Para além das relações estabelecidas na produção de um game, existem aquelas mais abrangentes, que dizem respeito à inserção deste na sociedade. Se um jogo comporta representações — procedurais ou de outro tipo —, subentende-se que ele tem referentes que se conectam ao meio sociocultural dos criadores do jogo. Mas estas são mais complexas e dinâmicas do que uma formulação como “a obra reflete o contexto” poderia indicar. Dominick LaCapra discute esse assunto ao tratar da literatura, apontando a existência de pelo menos três tipos de contextos de interpretação: o da escrita, da recepção e da leitura crítica. O contexto de escrita é o que mais me interessa aqui, pois diz respeito à esfera da produção de um texto, e apresenta paralelos com o estudo dos games. Segundo ele, “contextos de escrita

incluem as intenções do autor, bem como situações biográficas, socioculturais e políticas mais imediatas, com suas ideologias e discursos. *Eles também envolvem instituições discursivas como tradições e gêneros*⁷².

LaCapra identifica aqui alguns aspectos que devemos considerar ao analisar os discursos em uma obra. De suas considerações, o mais relevante para minha proposta é que, assim como aponte em Bayce, elas refutam associações simplistas entre a interpretação da obra e a adesão direta de seus criadores a um discurso político, geralmente aquele classificado como hegemônico e imperialista. Isso surge com o comentário sobre “situações biográficas” — aspectos da vida pessoal dos autores que emergem na obra —, mas considero ainda mais interessante a referência a tradições e gêneros, plenamente adequada à análise do videogame.

Pensemos no gênero FPS. Nele, o jogador só pode controlar um personagem por vez. Nada impede que diversos indivíduos sejam controlados ao longo de uma ou mais fases, mas o gênero enfatiza exatamente isso: o indivíduo. Assim, nos FPS que abordam a temática da guerra, não há uma preocupação com questões táticas e estratégicas, com a administração de recursos materiais e outros aspectos que fazem parte desta. Seria *Call of Duty*, então, uma exaltação do individualismo? Talvez essa fosse a conclusão óbvia, numa análise que considerasse o jogo isoladamente. No entanto, se o compararmos com outros jogos de tiro em primeira pessoa, perceberemos que há uma preocupação maior com a importância do esforço coletivo em *Call of Duty*, incluindo um afastamento da ideia de um único herói lutando sozinho contra os inimigos, bastante comum nos FPS que precederam essa franquia. Aqui, temos o jogador controlando diversos soldados de nacionalidades diferentes ao longo do game; isso pode ser interpretado como mais individualista do que a perspectiva tática dos jogos de estratégia em tempo real, onde o jogador controla várias unidades militares ao mesmo tempo, mas à época da criação da franquia foi uma inovação dentro do seu gênero. Voltarei a essa questão ao entrar na análise dos jogos em si.

O que isso significa é que um jogo não é compreensível nem isoladamente, nem apenas relacionado com os discursos políticos hegemônicos ou subversivos com os quais seus criadores entram em contato; é necessário considerar também como ele se relaciona com outros jogos, aos quais faz referência, nos quais se inspira e aos quais se contrapõe. Ignorando isso, o historiador corre o risco de interpretar como posicionamento político explícito algo que é apenas tradicional no meio dos videogames, por exemplo. Claro, aderir a tradições também

⁷² “Contexts of writing include the intentions of the author as well as more immediate biographical, sociocultural, and political situations with their ideologies and discourses. They also involve discursive institutions such as traditions and genres”. LACAPRA, Dominick. *History and the novel*. In: *History and criticism*. Ithaca: Cornell University, 1987. p. 115-134. p. 127. Grifos meus.

é uma forma de posicionar-se; destaco apenas que é uma forma muito mais confortável e, portanto, menos surpreendente do que questionar essas mesmas tradições⁷³.

Resta um último ponto que gostaria de elucidar. Meu interesse na franquia *Call of Duty* está intimamente relacionado à maneira como ela representa eventos históricos. No entanto, o game não é uma obra historiográfica: há personagens e eventos ficcionais e ficcionalizados presentes, e entendo ser importante esclarecer, ainda que sumariamente, minha compreensão sobre as relações entre história e ficção nesses casos.

A definição das diferenças entre literatura e história proposta por Walter Mignolo me parece bastante útil. O argentino entende que elas se distinguem por aderirem uma à *convenção de ficcionalidade*, e a outra à *convenção de veracidade*. Define tais convenções da seguinte maneira:

Definição 2: *convenção de veracidade*. A linguagem é empregada segundo a convenção de veracidade *V*, quando todo membro *M*, de uma comunidade linguística *Cm*, ao desempenhar uma ação linguística *Al*, espera que os outros membros de *Cm*, envolvidos em *Al*, reajam de acordo a *V* e aceitem: primeiro, que o falante se compromete com o “dito” pelo discurso e que assume a instância de enunciação que o sustenta (por isso, o falante pode mentir ou estar exposto à desconfiança do ouvinte); e, segundo, que o enunciante espera que seu discurso seja interpretado mediante uma relação “extensional” com os objetos, entidades e acontecimentos dos quais fala (por isso, o falante fica exposto ao erro).

Definição 3: *convenção de ficcionalidade*. A linguagem é empregada conforme a convenção de ficcionalidade *F*, quando todo membro *M*, de uma comunidade linguística *Cm*, ao desempenhar uma ação linguística *Al*, espera que os outros membros de *Cm*, envolvidos em *Al*, reajam de acordo com *F* e aceitem: primeiro, que o falante não se compromete com a verdade do “dito” pelo discurso (por isso, o falante não está exposto à mentira); e, segundo, não espera que seu discurso seja interpretado mediante uma relação “extensional” com os objetos, entidades e acontecimentos dos quais fala (por isso, o enunciante não está exposto ao erro)⁷⁴.

Assim, para Mignolo, a História (com “H” maiúsculo, enquanto disciplina acadêmica) é marcada pela sua adesão à convenção de veracidade; obras de ficção, como aquelas que compõem boa parte da literatura, aderem a uma convenção de ficcionalidade, onde o enunciador não se compromete com a verdade do dito e espera que os receptores tenham consciência disso. Essa é uma perspectiva notavelmente semelhante àquela apresentada por

⁷³ Como exemplos de jogos que tratam da temática da guerra afastando-se da proposta de ser um soldado ou comandante e eliminar seus inimigos, temos *Valiant Hearts* (Ubisoft Montpellier) e *This War of Mine* (11 bit studios), ambos de 2014. O primeiro é um *puzzle* que consiste em encontrar objetos e solucionar desafios no contexto da Primeira Guerra Mundial, e trata soldados como pessoas comuns que foram envolvidas na guerra, ao invés de heróis que se resumem ao combate; o segundo é um jogo de sobrevivência, onde o jogador tem a tarefa de manter um grupo de civis vivos em meio a um cenário de conflito urbano.

⁷⁴ MIGNOLO, Walter. Lógica das diferenças e política das semelhanças da literatura que parece história ou antropologia, e vice-versa. In: CHIAPPINI, Lígia; AGUIAR, Flávio W. de (org.). *Literatura e história na América Latina*. 2 ed. São Paulo: EdUSP, 2001. p. 115-134. p. 123.

Jean-Marie Schaeffer, segundo o qual a ficção é um “fingimento lúdico compartilhado”, ou seja, um fingimento sem a intenção de enganar — por isso lúdico — e entendido como tal por autor e receptores⁷⁵.

Ora, *Call of Duty* é, muito certamente, uma obra de ficção. Seus autores não propõem que os personagens controlados pelo jogador existiram no nosso mundo. Na medida em que estes, controlados ou não pelo jogador, comportam-se em reação às suas ações, de fato nenhum deles poderia ter existido fora do game, pois agem no presente do jogo sendo jogado, e não num passado que este tente contar ao jogador. Contudo, diversos games da franquia apresentam representações de personagens históricos, como Fidel Castro e John F. Kennedy, e eventos como a batalha de Stalingrado. Nesses casos, o game ficcionaliza tais personagens e eventos, apresentando uma versão sobre estes que é baseada nas representações às quais os autores tiveram acesso, mas que também é feita para cumprir um papel na narrativa construída. É por isso que *Call of Duty: Black Ops*, por exemplo, nos traz um Fidel Castro ficcionalizado que entrega um prisioneiro estadunidense a um personagem soviético inventado pelos autores. A maneira como os autores do jogo ficcionalizam personagens e eventos, é claro, constitui parte importante do discurso político que desejo investigar, tanto quanto os personagens e eventos totalmente inventados. Ela fala algo sobre o que lhes parece verossímil naquele contexto histórico, e isso revela como este é apreendido.

Com isso, creio que estão expostas as bases fundamentais de minha análise do videogame. Parto do jogo enquanto mídia específica, considerando o que ele tem de próprio e como tais elementos podem expressar um discurso; compreendo o que ele possui de semelhante a outras mídias, particularmente no tocante à maneira como a narrativa se expressa nele, muitas vezes de forma semelhante ao ocorrido no cinema; e relaciono-o com um contexto mais amplo, que inclui não só a inserção dos autores na sociedade, mas também no meio dos videogames, procurando elucidar o que identifico em um jogo como produto de uma dinâmica complexa que não expressa uma tradução direta de crenças políticas em mecânicas de jogo e elementos narrativos, mas sim uma mescla de usos e releituras artísticas de outros jogos e outras mídias, pressões editoriais e de mercado e desejos criativos dos desenvolvedores. É com base nisso que desejo analisar a Segunda Guerra de *Call of Duty*, inclusive comparando-a àquela exposta em outras obras, buscando o que há de comum ou diferente em tais representações, e tentando compreender os porquês de tais semelhanças e diferenças.

⁷⁵ SCHAEFFER, Jean-Marie. *Why fiction?* Lincoln: University of Nebraska, 2010. p. 122-123.

2 MUITAS NAÇÕES UNIDAS: *CALL OF DUTY* (2003)

No capítulo anterior, destaquei diversos aspectos que considero importantes na análise de um videogame, tanto internos — suas características formais, a narrativa que apresenta, as relações entre estas duas dimensões que nunca estão isoladas uma da outra — quanto externos — o momento histórico em que é produzido, a tradição do gênero e os games anteriores que surgem como referências, as relações entre os diversos atores envolvidos na criação de um jogo. Expostos tais aspectos e as perspectivas teóricas e metodológicas que utilizo para analisá-los, resta aplicá-las aos games da franquia.

Como ressaltai, meu interesse é especificamente a maneira como a Segunda Guerra Mundial é representada em *Call of Duty*. Consequentemente, toda minha análise ficará centrada naqueles games da franquia que apresentam narrativas ambientadas durante esse conflito, produzidos entre 2003 e 2008. Jogos posteriores, como os pertencentes às subséries *Modern Warfare* e *Black Ops*, não serão alvo da minha atenção, exceto naquelas ocasiões em que sejam relevantes para a compreensão dos títulos nos quais me concentro.

Essa opção já produz um recorte bastante significativo: dos mais de vinte títulos que compõem a franquia até o presente momento⁷⁶, apenas 10 têm a Segunda Guerra Mundial como cenário. No entanto, dentre esses 10 games, há uma outra divisão relevante, que já citei de passagem no último capítulo: aquela entre os *títulos numerados* — lançamentos principais, para as plataformas mais modernas disponíveis, que recebem a maior parte da atenção por parte da editora Activision em termos de orçamento para produção e marketing — e os demais, geralmente lançados para plataformas de uma geração anterior, consoles portáteis ou celulares. Os títulos numerados em qualquer franquia são assim chamados porque geralmente levam um número que os identifica, seja durante o desenvolvimento, seja no produto final. Assim, dentre os games ambientados na Segunda Guerra Mundial, temos *Call of Duty*, *Call of*

⁷⁶ Como um ou mais títulos da franquia são lançados anualmente, este número logo aumentará. Para uma listagem dos títulos que compõem a franquia atualmente, favor conferir o quadro no apêndice A.

Duty 2 (Infinity Ward, 2005), *Call of Duty 3* (Treyarch, 2006); mas também *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008), identificado como *Call of Duty 5* antes da divulgação do título oficial. Entre *Call of Duty 3* e *World at War*, a Infinity Ward lançou *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), que abandonou o cenário da Segunda Guerra por uma narrativa mais ligada às guerras atuais.

Dessa forma, um segundo nível de recorte pelo qual optei diz respeito ao trabalho apenas com títulos numerados na franquia. Como são para estes que a maior parte da atenção de produtores e público está voltada, creio serem os mais reveladores, mostrando o que editora e desenvolvedores entendem serem representações aceitáveis para o público maciço que desejam atingir. E como tais títulos têm sido, em grande parte, bem-sucedidos em sua busca por um grande público consumidor, são essas representações que mais circulam pela comunidade de jogadores.

Por fim, recorto meu objeto de análise em um terceiro nível, baseado na diversidade de representações que percebo nos próprios games da franquia. Pretendo demonstrar aqui que há diferenças importantes entre a maneira como o primeiro *Call of Duty* — que, para evitar confusões com a franquia como um todo, chamarei de *Call of Duty 1* de agora em diante — apresenta-nos a guerra e aquela que vemos em *World at War*. Por esse motivo, opto por concentrar-me nesses dois títulos, buscando semelhanças e diferenças, mudanças e permanências, e tentando explicá-las. Os demais games surgirão ao longo da análise conforme for cabível e necessário.

Há ainda outro motivo para a escolha desse recorte focado em dois títulos. Um dos meus objetivos com esta pesquisa é sugerir ao historiador interessado possibilidades para o trabalho com videogames enquanto objetos de estudo. Por serem poucas as obras que seguem nessa direção, talvez o primeiro impulso de um pesquisador dessa área seja cobrir um gama abrangente de tópicos ligados ao videogame, ou uma grande quantidade de jogos; no entanto, essa perspectiva poderia resultar em uma análise superficial de um meio extremamente rico e diverso. Estudar uma franquia como *Call of Duty* em sua totalidade, por exemplo, englobaria mais de duas dezenas de títulos, cada um deles com mais de quatro horas de duração em média, cujos cenários variam da Segunda Guerra Mundial na Europa a conflitos ocorrendo no futuro; conseqüentemente, uma dissertação que se propusesse a fazer isso obrigatoriamente deixaria de lado diversas reflexões que poderiam ser feitas através da análise mais detalhada de um menor número de jogos. Ainda que a opção mais abrangente produza resultados que não são descartáveis, não desejo indicar ao leitor ou leitora que ela é necessariamente a mais

adequada, ou que seja realizável em um curto espaço de tempo e com o grau de aprofundamento que desejo adotar aqui⁷⁷.

Com isso, espero ter esclarecido o recorte que adoto e os motivos para tal. Entretanto, antes de avançar na análise de *Call of Duty*, desejo ainda fazer alguns esclarecimentos finais sobre a indústria dos games, tanto acerca dos diversos atores envolvidos em suas redes de produção, quanto no tocante aos profissionais que compõem um estúdio de desenvolvimento. Já mencionei ambos esses pontos superficialmente no primeiro capítulo, mas creio que se faz necessário uma explicação um pouco mais aprofundada sobre seu funcionamento.

2.1 Construindo um game: de editoras a trabalhadores

Ao analisar as redes globais de produção de videogames, Jennifer Johns cita como atores de tais redes os fabricantes de consoles (*console manufacturers*), as editoras (*publishers*), as desenvolvedoras (*developers*), as distribuidoras (*distributors*), os varejistas (*retailers*) e o consumidor final (*consumer*)⁷⁸. Interessam-me particularmente aqueles atores que intervêm de forma mais ou menos direta na criação do jogo em si, ou seja, editoras e desenvolvedores; é na relação entre estes dois que muitas das decisões que moldam a obra final são tomadas, como havia citado no capítulo anterior. Os fabricantes de consoles são um fator apenas no caso de jogos que são lançados para consoles, e geralmente agem como um “controle de qualidade”, avaliando se um jogo está ou não apto para ser lançado em seu console, sem interferir diretamente em sua criação. Já distribuidoras e varejistas, além de terem seus papéis alterados e até reduzidos com a recente ascensão da distribuição digital de games, não intervêm na produção destes.

Cabem, contudo, algumas considerações sobre o papel do consumidor nesse sistema, antes de avançarmos para a discussão focada em editoras e desenvolvedoras. Mikolaj Dymek utiliza um determinado conceito de “subcultura” para referir-se a um tipo de consumidor de games, que ele chama de “gamer *hardcore*”. Usa o exemplo de consumidores dos produtos da empresa Apple para explicar o conceito:

⁷⁷ Os interessados em análises mais abrangentes das franquias *Call of Duty* e *Medal of Honor* podem conferir a obra de Christiano B. M. dos Santos, incluindo a já citada dissertação de mestrado; SANTOS, Christiano B. M. dos. Videogames como fonte de análise histórica. *O Olho da História*, Salvador, v. 15, n. 16, p. 8-17, jul. 2011; e SANTOS, Christiano B. M. dos. Lux in tenebris: a construção do herói nos videogames. *Poder & Cultura*, Rio de Janeiro, ano 2, v. 1, jun. 2015.

⁷⁸ JOHNS, Jennifer. Video games production networks: value capture, power relations and embeddedness. *Journal of Economic Geography*, Oxford: Oxford University Press, v. 6, n. 2, p. 151-180, abr. 2006.

A fabricante de eletrônicos Apple e seus consumidores devotos são o epítome de uma subcultura de base comercial bem-sucedida: consumidores de centenas de países, nacionalidades, backgrounds culturais, profissões e valores criam, apesar de tudo, uma *subcultura* razoavelmente coesa que nutre o modelo de negócios da Apple. Não é meramente uma questão de ter um séquito leal entre consumidores mas sim um ecossistema separado que se manifesta com numerosas comunidades de usuários, blogs, sites de notícias, especialistas da mídia, analistas de investimentos e fãs ao redor do globo. O ecossistema subcultural oferece não apenas uma lucrativa base de fãs que geram demanda, mas também uma força de trabalho global e leal que oferece apoio, informação, excitação e o mais importante, publicidade massiva e trabalho em relações públicas — de graça. Na verdade, a força de trabalho *paga* pelo privilégio de filiação subcultural ao comprar os produtos de alto custo da Apple⁷⁹.

Dessa maneira, para uma empresa, o papel do que Dymek chama de subcultura é não só consumir produtos, mas também divulgar informação — técnica ou publicitária — sobre estes, e defendê-los frente à concorrência, tudo sem custar um centavo à empresa. Quanto ao gamer *hardcore*, ele é

a força vital da indústria. Não tem definição aparente, mas é usado como um termo guarda-chuva em círculos da indústria como o gamer dedicado que é parte de uma subcultura lucrativa do *video gaming*. Este tipo de gamer é conhecedor de tecnologias, está disposto a pagar por hardware e software para jogos, joga muitas e longas sessões, é parte da comunidade de jogadores (online e off-line) e está interessado nas mais recentes informações e notícias sobre a indústria dos videogames. Ocasionalmente, esta subcultura/segmentação também é percebida através de termos pejorativos como “nerd”, obsessivo, socialmente inapto e introvertido — não necessariamente ligados a atributos positivos pela sociedade mais ampla. O gamer *hardcore* não faz objeções a pertencer a tal subcultura e, pelo contrário, considera a si mesmo como membro de um seletivo grupo que entende a beleza oculta da mídia do videogame. As opiniões menos favoráveis da sociedade mais ampla apenas reforçam as características românticas e auto-proclamadas rebeldes dessa subcultura⁸⁰.

⁷⁹ “The consumer electronics manufacturer Apple and its devoted consumers epitomize a successful commercially driven subculture: consumers from hundreds of countries, nationalities, cultural backgrounds, professions and values create, despite odds, a fairly cohesive *subculture* that nurtures the Apple business model. It is not merely a question of having a loyal following among consumers but a separate ecosystem which manifests itself with numerous user communities, blogs, news sites, media pundits, investor analysts and fans around the globe. The subcultural ecosystem provides not only a bankable demand-driving fan base, but also a global and loyal workforce that provides support, information, excitement and most importantly a massive advertising and PR arena — for free. In reality the workforce actually *pays* for the privilege of subcultural membership by purchasing Apple’s premium-priced products”. DYMEK, Mikolaj. Video games: a subcultural industry. In: ZACKARIASSON, Peter; WILSON, Timothy L. *The video game industry: formation, present state, and future*. New York: Routledge, 2012. p. 34-56. p. 37. Grifos do autor.

⁸⁰ “The ‘hardcore gamer’ is the industry’s lifeblood. It has no apparent definition, but it is used as an umbrella term in industry circles as the dedicated gamer who is part of a lucrative subculture of video gaming. This type of gamer is technologically savvy, willing to pay for gaming hardware/software, plays many and long sessions, is part of the gaming community (online and offline) and is interested in the latest information and news from the video game industry. Occasionally this subculture/segmentation is also perceived in pejorative terms such as ‘nerdy’, obsessive, socially inept and introverted — not necessarily linked by mainstream society with positive attributes. The hardcore gamer has no objections to belonging to such a subculture and, on the contrary, considers himself/herself to be a member of a select group that understands the hidden beauty of the video game medium. Mainstream society’s less favourable opinions only reinforce the romantic and self-proclaimed rebellious characteristics of this subculture”. *ibid.* p. 38-39.

É este segmento do público consumidor de videogames que desempenha as funções exemplificadas com o caso da Apple e constitui o público-alvo inicial de boa parte dos fabricantes de consoles e, conseqüentemente, das desenvolvedoras e editoras que lançam jogos para tais consoles. Tais gamers se tornam os responsáveis por divulgar os produtos dessas empresas para consumidores menos devotos. Há que se considerar que nos casos de jogos para celulares ou mídias sociais, por exemplo, ou para desenvolvedores independentes que não carregam a exigência de que seus jogos atinjam lucratividade milionária, o gamer *hardcore* não ocupa tal posição fundamental; entretanto, para um jogo AAA como *Call of Duty*, ele é indispensável. E isso também limita as possibilidades criativas no meio: se um console é fabricado com o gamer *hardcore* como alvo, os grandes lançamentos para esse console, em sua maioria, também o terão como alvo. Portanto, apesar da já mencionada difusão dos videogames para audiências mais diversas, os gostos que muitos títulos procuram atender são os de um segmento que Dymek diz ser comumente identificado como ocidentais, do sexo masculino, de dezoito a trinta e quatro anos de idade⁸¹.

Sobre o binômio editora-desenvolvedora, Johns aponta o seguinte:

O financiamento para desenvolvedoras é fornecido por editoras, seja de instalações internas de fabricantes de consoles ou editoras independentes. Em troca, a editora geralmente retém os direitos à propriedade intelectual do jogo, e de forma igualmente significativa, mantém poderes de decisão sobre o jogo até ele alcançar o consumidor. Após negociação, à desenvolvedora é geralmente concedida uma taxa fixa ou uma porcentagem fixa da receita com as vendas⁸².

Aqui cabem alguns esclarecimentos. Quando Johns fala em editoras que são “instalações internas de fabricantes de consoles”, refere-se àqueles casos em que uma mesma empresa, além de ter uma divisão que fabrica consoles, também atua como editora. Tal acúmulo de funções não é incomum nessa indústria: um caso exemplar é o da Nintendo, que além de fabricar consoles, também desenvolve e publica jogos internamente. Em *Call of Duty*, o grau de independência entre esses atores é um pouco mais elevado: a editora Activision, que detém os direitos à propriedade intelectual da franquia, não atua como fabricante de consoles. No entanto, retém a propriedade de diversos estúdios de desenvolvimento de games, dentre

⁸¹ *ibid.* p. 39.

⁸² “Financing for developers is provided by publishers, either from console manufacturers’ in-house facilities or from independent publishers. In exchange, the publisher usually retains the intellectual property rights (IPR) to the game, and equally significantly, keeps decision-making powers over the game until it reaches the consumer. Following negotiation, the developer is usually granted a fixed fee or a fixed percentage of sales revenue”. *ibid.* p. 163.

estes os dois estúdios que criaram os jogos nos quais me concentro: a Treyarch, adquirida em 2001, e a Infinity Ward, adquirida em 2003.

Claro, se a editora é dona desses estúdios, possui poderes bastante amplos para intervir nestes, incluindo a possibilidade de fechá-los, fundi-los com outros, transferir ou demitir pessoal, designar em quais projetos irão trabalhar, etc. As negociações que ocorrem entre os dois polos, contudo, geralmente são nebulosas, com detalhes raramente vindo a público, e nem sempre amigáveis⁸³. Johns indica:

O relacionamento entre desenvolvedoras e editoras é o mais opaco da rede de produção de video games. Combinadas, a proporção da receita de varejo coletada por desenvolvedoras e editoras é de 40%, apesar de números individuais serem muito difíceis de estimar pois acordos específicos entre esses atores raramente são divulgados. Entretanto, a natureza desta interação entre os desenvolvedores que frequentemente têm preocupações criativas e as editoras interessadas na receita revela uma tensão aparente chave na indústria dos video games. “Nós estamos nessa indústria porque amamos fazer jogos... Nossas ideias com nosso pessoal. Nós não queremos nos vender a alguma grande editora. Nós só negociamos com elas porque precisamos. Eu sei que temos que ganhar dinheiro para sobreviver, mas nós queremos desenvolver um título bem-sucedido por outras razões... Quer dizer que as pessoas compartilham um amor pelo nosso conceito e gostam do nosso trabalho” (Desenvolvedor, junho de 2002)⁸⁴.

Assim, na maioria das vezes não sabemos como funcionam as negociações internas entre editoras e desenvolvedoras, mas sabemos que a intervenção daquelas nestas é por vezes vista como um atentado contra a liberdade criativa dos autores de um game. Ora, esse é um elemento central para compreender a produção de qualquer jogo; há uma tensão entre o que um autor quer criar e o que uma editora quer vender. Dependendo do poder relativo de cada um desses atores na relação, o produto final pode estar mais próximo de um ou outro desses

⁸³ Como exemplo, em 2010, tensões entre a editora e dois dos principais nomes da Infinity Ward, Jason West e Vince Zampella, levaram estes a serem demitidos e moverem um processo contra a Activision. A alegação era que a demissão foi uma forma encontrada pela editora para não pagar os bônus devidos pelo trabalho dos dois em *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009). Um outro processo foi movido pela Activision contra os dois, e logo diversos membros do estúdio o abandonaram. O caso terminou com um acordo entre a editora e West e Zampella. Cf. MCWHERTOR, Michael. The Modern Warfare fight: your guide to Activision vs. Infinity Ward. *Kotaku*. 22 dez. 2010. Disponível em: <<http://kotaku.com/5513694/the-modern-warfare-fight-your-guide-to-activision-vs-infinity-ward>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

⁸⁴ “The relationship between developers and publishers is the most opaque in the video games production network. Combined, the proportion of retail revenue collected by developers and publishers is 40%, although individual figures are very difficult to estimate as specific deals between these actors are rarely publicized. However, the nature of this interaction between the often more creatively concerned developers and the revenue driven publishers reveals a key tension apparent in the video games industry. ‘We are in this industry because we love making games... Our ideas with our people. We don’t want to sell out to some big publisher. We only deal with them because we have to. I know we have to make money to survive, but we want to develop a successful title for other reasons... It means that people share our love of a concept and like our work’ (Developer, June 2002)”. JOHNS, Jennifer. op. cit. p. 165.

polos. Em *Call of Duty*, maior franquia de uma das maiores editoras da indústria, desenvolvida inteiramente por estúdios de propriedade desta editora, é comum que a balança penda bastante para o lado da Activision. Por exemplo: Vince Zampella, CEO (diretor executivo) da Infinity Ward em 2009, afirmou em entrevista que o estúdio desejava criar um jogo como *Call of Duty 4: Modern Warfare* logo após *Call of Duty 1*, mas cedeu às pressões da Activision para que *Call of Duty 2* novamente tivesse a Segunda Guerra Mundial como cenário⁸⁵.

Essa relação entre editoras e desenvolvedoras, portanto, é fundamental no contexto de produção de um jogo. Contudo, também se faz necessário esclarecer a situação interna de um estúdio de desenvolvimento. Se olharmos para os créditos de um filme, por exemplo, é bastante comum encontrarmos um grupo de profissionais que inclui certos papéis tradicionais, dentre estes maquiadores, produtores, atores, roteiristas e aquele que costuma ser considerado o responsável máximo pelo filme: o diretor. Mas será que o funcionamento de uma desenvolvedora de games é semelhante?

Um simples “sim” ou “não” não seria suficiente para responder essa pergunta. Por um lado, principalmente em superproduções, existem algumas figuras que atuam de maneira bastante similar a seus homólogos na indústria do cinema: uma das mais comuns é a do produtor, geralmente o responsável por administrar o trabalho da equipe que cria o jogo e comunicar a visão que esta tem de sua obra a atores externos⁸⁶. Também é comum que participem do desenvolvimento de um jogo especialistas em som, compositores, artistas gráficos e roteiristas, figuras que não são estranhas a uma produção cinematográfica.

Todavia, também existem aquelas figuras específicas ao meio dos videogames. A mais óbvia é a do programador, que dependendo do escopo do jogo sendo feito, pode se desdobrar em diversos papéis mais especializados. Não creio que seja interessante ou viável, neste momento, tentar entrar em detalhes sobre as technicalidades da atividade do programador; digamos apenas que, quanto mais complexo o jogo, e quanto maior a equipe que trabalha nele, maior será a quantidade de subdivisões nas atividades de programação. Nos créditos de *Call of Duty 1*, por exemplo, são mencionados trabalhadores responsáveis por “Engenharia”, “Programação Adicional”, “Design de Níveis & Scripting de Jogabilidade” e um

⁸⁵ GOOD, Owen. Activision originally didn't want Modern Warfare. *Kotaku*. 6 out. 2009. Disponível em: <<http://kotaku.com/5375772/activision-originally-didnt-want-modern-warfare>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

⁸⁶ O produtor Harvard Bonin traça algumas considerações interessantes sobre o papel dessa figura no desenvolvimento de um game ao discutir como ser um “bom produtor”. BONIN, Harvard. The future of being a video game producer. *Gamasutra*. 12 abr. 2014. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/blogs/HarvardBonin/20140412/215368/The_Future_of_Being_a_Video_Game_Producer.php>. Acesso em: 16 jun. 2015.

“Administrador de Sistema”, áreas que cobrem desde a elaboração dos processos que estabelecem a estrutura formal do game até a manutenção dos computadores nos quais ele é feito⁸⁷.

Outra figura específica ao meio dos games é o designer de jogos. Este é o responsável principal por projetar aquele todo que chamamos de videogame, idealizando a obra na qual os diversos profissionais trabalham. Na comunicação entre ele e os artistas (geralmente entendidos como artistas gráficos), músicos, programadores e demais membros da equipe, nasce o jogo final. Claro, a maneira como essa relação funciona varia bastante de um estúdio para outro, e de um projeto para outro. Em alguns casos, o designer de jogos pode ter uma ideia sólida e acabada de como o jogo será, e os demais membros da equipe apenas atuam para concretizá-la; em outros, o desenvolvimento é mais fluido e diversos dos envolvidos contribuem com suas próprias ideias. Também não é incomum que games particularmente complexos contem com diversos designers dedicados ao desenvolvimento de aspectos diferentes destes.

Essa perspectiva sobre o desenvolvimento de games onde cada figura tem suas habilidades e responsabilidades claramente identificadas é bastante didática; porém, na prática, o funcionamento dos estúdios costuma ser bem menos claro. Em primeiro lugar, há que se considerar que o número de pessoas envolvidas na criação de um jogo pode variar de centenas a um único indivíduo. Claro, a princípio isso também pode ocorrer no cinema, mas raramente vemos filmes feitos por pouquíssimas pessoas serem exibidos em salas de cinema de todo o país, ou concorrerem a grandes premiações, enquanto jogos na mesma situação alcançam proeminência muito mais frequentemente⁸⁸. Portanto, se com equipes enormes podemos ter um programador responsável apenas por fazer um determinado inimigo se comportar da maneira desejada, em equipes reduzidas não é impossível que uma única pessoa programe todo o jogo e crie toda a arte gráfica, por exemplo. Nesses casos, faria mais sentido identificar a quem coube cada área do desenvolvimento do que rotular um membro como “programador” e outro como “designer”.

Em segundo lugar, particularmente nos casos de franquias atreladas a grandes editoras, que disponham de vasto orçamento e sejam submetidas a prazos rígidos, é comum que o tamanho da equipe de desenvolvimento aumente ou diminua de acordo com as necessidades do projeto. Na própria franquia *Call of Duty*, a Activision por vezes designou outros estúdios

⁸⁷ Para uma ficha técnica de *Call of Duty 1*, favor conferir o apêndice B.

⁸⁸ Casos recentes famosos são *Braid* (Number None, Inc., 2008), *Super Meat Boy* (Team Meat, 2011) e *Fez* (Polytron, 2012).

para ajudar o responsável principal por um título. Além disso, e em grande parte devido ao fato da indústria carecer de regulamentações trabalhistas rígidas, diversos estúdios operam contratando pessoal para participar de um projeto, ou de uma área em específico dentro desse projeto, e liberando os funcionários depois que suas metas são completadas. O remanejamento de funcionários dentro de um estúdio, ou entre vários que são de propriedade de uma mesma editora, também é recorrente, e suas funções nem sempre se mantêm inalteradas.

Por todos esses motivos, não existe qualquer forma de estruturação rígida da divisão de funções no desenvolvimento de um game que seja seguida por todos os estúdios. Alguns projetos exigirão mais programadores, outros menos; alguns terão especialistas em gráficos 3D, outros serão baseados em ilustrações bidimensionais; e cada estúdio terá suas próprias convenções acerca de como identificar cada membro da equipe. Tudo isso faz com que o desenvolvimento de jogos seja bastante obscuro para quem o observa de fora. Raramente sabemos qual foi exatamente o papel de cada funcionário durante o processo.

O que nos leva, é claro, à pergunta: quem é o autor de um jogo? Existe um indivíduo a quem possa ser atribuída a responsabilidade pela obra? Um homólogo do diretor no cinema, ou do escritor na literatura? A resposta imediata seria o designer de jogos, mas já vimos que a relação deste com os demais membros da equipe de produção pode variar bastante, e supor que ele sempre possui um controle maior que os demais envolvidos sobre a obra seria ingênuo. Como todos os demais aspectos que detalhei até aqui, esse também varia bastante de acordo com o estúdio, o projeto e os desenvolvedores. Quando alguns nomes famosos da indústria estão envolvidos, como o estadunidense Ken Levine (*BioShock*) ou o japonês Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*), podemos esperar um jogo mais autoral, que gire em torno da visão que um desses *superstars* do design de jogos tem para a obra. Já em franquias como *Call of Duty*, que não são construídas em torno de algum grande nome do meio dos games e, talvez conseqüentemente, ficam largamente submetidas a decisões tomadas pela editora, faz mais sentido atribuir a autoria a todo o estúdio. É por isso que, enquanto um filme geralmente vem acompanhado do nome de seu diretor para fins de identificação, um jogo costuma ser atrelado ao nome do estúdio que o desenvolveu⁸⁹.

Portanto, me parece razoável afirmar que o funcionamento interno dos estúdios de desenvolvimento é um tema que muito se beneficiaria de investigações especificamente

⁸⁹ Novamente, mesmo no caso dos grandes nomes do design, a nomenclatura adotada para descrever suas funções varia largamente de um caso para outro. Nos exemplos que citei, Hideo Kojima é creditado como responsável pelo conceito, planejamento, game design e roteiro (*concept, planning, game design e story*) de *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (Kojima Productions, 2008), enquanto Ken Levine, ocupando papel análogo no desenvolvimento de *BioShock Infinite* (Irrational Games, 2013), é creditado como “roteirista chefe e diretor criativo” (*Lead Writer and Creative Director*).

dedicadas a ele. Mas, sabendo ou não todos os detalhes e particularidades sobre quem é responsável por cada aspecto de um jogo, é possível analisar os discursos contidos e transmitidos por este como produtos dessas relações de poder estabelecidas no âmbito da produção. Creio que minhas considerações ao longo dos últimos parágrafos poderiam servir como incentivo para que tais questões sejam estudadas mais a fundo, mas não atentam contra meu objetivo principal.

Feitas tais considerações, posso finalmente avançar à análise de *Call of Duty 1*. Pretendo realizá-la a partir dos conceitos e propostas metodológicas que expus até aqui, mas dividindo-a em uma parte mais generalista, voltada para aqueles aspectos que se mantêm constantes ao longo do game, ligados principalmente à sua estrutura de jogo, e seções específicas tratando das campanhas em que ele se divide: estadunidense, britânica e soviética.

2.2 *Call of Duty 1*: um FPS revolucionário?

Call of Duty 1 foi lançado para PC em outubro de 2003, após um período de desenvolvimento que, segundo o produtor Vince Zampella, havia começado em abril do ano anterior⁹⁰. O primeiro jogo desenvolvido pela Infinity Ward, criada em 2002, foi muito bem recebido pela crítica, e conquistou alguns prêmios importantes: *Game of the Year*, *Computer Game of the Year* e *Computer First Person Action Game of the Year* no 7º *Interactive Achievement Awards* da *Academy of Interactive Arts & Sciences* (AIAS)⁹¹; *Game On Any Platform* no 1º *British Academy Game Awards* da *British Academy of Film and Television Arts* (BAFTA)⁹²; *Best First Person Action* no 1º *Video Game Awards* da *Spike TV*⁹³; e *Rookie Studio of the Year* para a Infinity Ward e *Excellence in Audio* para Chuck Russom por efeitos sonoros no 4º *Game Developer Choice Awards* da *Game Developers Conference* (GDC)⁹⁴.

⁹⁰ CALL OF DUTY Q&A. *GameSpot*. 1 mai. 2003. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/call-of-duty-qanda/1100-6026083/>>. Acesso em: 27 jun. 2015.

⁹¹ ACADEMY OF INTERACTIVE ARTS & SCIENCES. *2004 Interactive Achievement Awards*. Disponível em: <http://www.interactive.org/awards/2004_7th_awards.asp#a_categories>. Acesso em: 27 jun. 2015.

⁹² BRITISH ACADEMY OF FILM AND TELEVISION ARTS. *BAFTA Awards search*. Disponível em: <[http://awards.bafta.org/keyword-search?keywords=Games&f\[0\]=string_type%3AGames&f\[1\]=integer_year%3A2004](http://awards.bafta.org/keyword-search?keywords=Games&f[0]=string_type%3AGames&f[1]=integer_year%3A2004)>. Acesso em: 27 jun. 2015.

⁹³ VGA. *Video Game Awards 2003 winners*. Disponível em: <<http://www.spike.com/articles/bwwj0a/video-game-awards-video-game-awards-2003-winners>>. Acesso em: 27 jun. 2015.

⁹⁴ GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS. *4th Annual Game Developers Choice Awards*. Disponível em: <http://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca_4th.html>. Acesso em: 27 jun. 2015.

Segundo levantamento do site *IGN*, feito em 2014, o game havia vendido, até aquele momento, um total de 4,5 milhões de cópias em todo o mundo⁹⁵. Isso é o suficiente para estabelecê-lo como um sucesso e justificar a produção de outros jogos; o mesmo levantamento aponta números de venda crescentes para títulos posteriores, como os 5,9 milhões de *Call of Duty 2*. Mas é apenas com *Call of Duty 4: Modern Warfare*, com 15,7 milhões de unidades vendidas, que um game da franquia chega a vendas de 8 dígitos, feito alcançado pelos maiores títulos da indústria, como *Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar Games, 2002), que já havia vendido 17,5 milhões de unidades em 2008⁹⁶. Portanto, o *Call of Duty 1* é bem-sucedido em crítica e vendas, mas ainda não é um exemplo do fenômeno que a franquia se tornaria anos depois.

Ao iniciar o jogo, após surgirem na tela os logos de Activision e Infinity Ward, nos deparamos com um vídeo de introdução, como visto na imagem abaixo:



Figura 3: Trecho do vídeo de introdução de *Call of Duty 1*. Coleção particular.

⁹⁵ CALL OF DUTY: a short history. *IGN*. Disponível em: <http://microsites.ign.com/call-of-duty-a-short-history/#_>. Acesso em: 27 jun. 2015.

⁹⁶ TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. *Recommendation of the board of directors to reject Electronic Arts Inc.'s tender offer, march 2008*. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20080408234728/http://taketwovalue.com/documents/TTWO_Value.pdf#page=12>. Acesso em: 1 out. 2015.

A trilha sonora que o acompanha é *Age of War*, composição de Justin Skomarovsky; uma peça orquestrada, similar àquelas que encontramos em *O Resgate do Soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998) e *Band of Brothers* (vários diretores, 2001). Uma sequência de dizeres surge sobre as imagens: “Na guerra que mudou o mundo, a vitória não foi alcançada por um homem, mas pelas vidas de muitos. Através dos campos de batalha da Europa, muitas nações unidas para alcançar um objetivo: Berlim”⁹⁷.

Entendo que o papel principal dessa introdução é informar ao jogador qual a premissa que orienta todo o game: a Segunda Guerra Mundial não foi vencida por um indivíduo ou uma nação, mas por um esforço coletivo. Deste esforço participam os EUA, mas também, como vemos na imagem, a URSS; há inclusive uma predominância de imagens referentes ao front oriental ao longo do vídeo. Não me parece que isso se deva a uma tentativa declarada de valorizar a participação soviética em detrimento da estadunidense, mas sim ao fato de que, em uma temática geralmente marcada — especialmente nos games — pelo ponto de vista estadunidense, destacar os soldados soviéticos é uma forma simples e direta de chamar a atenção para a diversidade que *Call of Duty 1* propõe. Afinal, dentro dessa premissa que orienta o game, o ponto de vista soviético surge como uma das grandes inovações.

Compreender essa perspectiva passa por entender a relevância da relação de uma obra com tradições e gêneros estabelecidos, conforme discuti no capítulo anterior a partir da contribuição de LaCapra. Afinal, como um jogo onde podemos controlar apenas um personagem por vez poderia ser algo que não individualista? Como afirmar que “a vitória não foi alcançada por *um* homem”, se em qualquer segmento isolado do jogo, temos o jogador controlando *um* homem? Se pensarmos em *Call of Duty 1* sem considerarmos a situação do meio dos videogames no momento de seu lançamento, dificilmente fugiremos da conclusão de que ele exalta o papel do indivíduo na Segunda Guerra Mundial.

A história da fundação da Infinity Ward ajuda a esclarecer esse ponto. Em entrevista, Vince Zampella 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* (2015, Inc., 2002) — dentre eles, todos os chefes de projeto (*project leads*) —, um grande sucesso do gênero FPS publicado por uma das principais concorrentes da Activision, a Electronic Arts⁹⁸. Em 2013, anos depois do lançamento do primeiro *Call of Duty*, Justin

⁹⁷ “In the war that changed the world, victory was not achieved by one man, but by the lives of many. Across the battlefields of Europe, many nations united to reach one goal: Berlin”.

⁹⁸ CALL OF DUTY Q&A. op. cit. Michael Boon, chefe de animação em *Call of Duty 1*, fala em 22 membros da equipe de *Allied Assault*, mas mantém a referência a todos os chefes de projeto. Cf. ADAMS, Dan. *Call of Duty*

Thomas, chefe de arte em *Call of Duty 1* que também havia trabalhado em *Allied Assault*, aponta que boa parte da equipe da 2015, Inc., face à decisão da Electronic Arts de realizar internamente o desenvolvimento de games futuros da franquia *Medal of Honor* — portanto, apenas nas desenvolvedoras de sua propriedade —, decide formar uma nova companhia, que viria a ser a Infinity Ward⁹⁹. A nova desenvolvedora começa sua busca por editoras interessadas em seu trabalho, e Zied Rieke, chefe de design em *Call of Duty 1*, explica:

Na verdade, nós conseguimos dois acordos. Tínhamos um com a EA LA, um acordo que aceitamos por uns dois dias, antes de conseguirmos o acordo com a Activision. Ambos envolveriam mudar-se para Los Angeles, mas com a EA estávamos preocupados em sermos absorvidos pela EA LA, e nossa identidade de equipe se perder. Esse foi o motivo definitivo para decidirmos trabalhar com a Activision. A Activision tinha cinco ou seis estúdios diferentes na área de Los Angeles, e todos operavam como se fossem independentes. E era isso que queríamos¹⁰⁰.

Portanto, boa parte da equipe que desenvolveu um dos maiores sucessos da Electronic Arts estava agora trabalhando com uma de suas maiores concorrentes. A Activision, cujos títulos concentravam-se principalmente no mercado estadunidense, desejava crescer globalmente, e via o jogo de tiro na Segunda Guerra Mundial (*WWII shooter*) como um espaço onde conseguiriam fazer isso, explica Scott Dodkins, vice-presidente europeu da Activision à época do lançamento de *Call of Duty 1*. O objetivo, então, era competir com e derrotar *Medal of Honor*: como aponta Thomas, o título do projeto, antes do nome oficial ser decidido, era *MOH killer* (“matador de *Medal of Honor*”)¹⁰¹. O desafio, para ele, era não duplicar o “primo famoso”.

Duplicar *Medal of Honor*, no entendimento de Thomas e Rieke, passava por seguir uma certa fórmula narrativa comum em FPS’s que tratavam da Segunda Guerra Mundial: as aventuras de uma espécie de super-herói que atravessava todo o conflito. Rieke chama *Medal of Honor* de “James Bond na Segunda Guerra Mundial” e, a meu ver, essa é uma definição

Interview. *IGN*. 9 mai. 2003. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2003/05/09/call-of-duty-interview-2>>. Acesso em: 28 jun. 2015.

⁹⁹ DRING, Christopher. The Medal of Honor killer: a Call of Duty story. *MCV*. 1 nov. 2013. Disponível em: <<http://www.mcvuk.com/news/read/the-medal-of-honor-killer-a-call-of-duty-story/0123617>>. Acesso em: 28 jun. 2015.

¹⁰⁰ “We actually got two deals. We had one with EA LA, a deal which we took for about two days, before the deal with Activision came through. Both would involve moving out to LA, but with EA we were concerned that we would be rolled up into EA LA, and that our team identity would go away. That was the ultimate swaying point for us deciding to go with Activision. Activision had four or five different studios in the LA area, which all operated like they were independent. And that was what we wanted”. *ibid*.

¹⁰¹ *ibid*.

bastante razoável. Como exemplo, vejamos as instruções que o personagem do jogador em *Allied Assault*, o estadunidense Mike Powell, recebe antes de uma das missões do jogo:

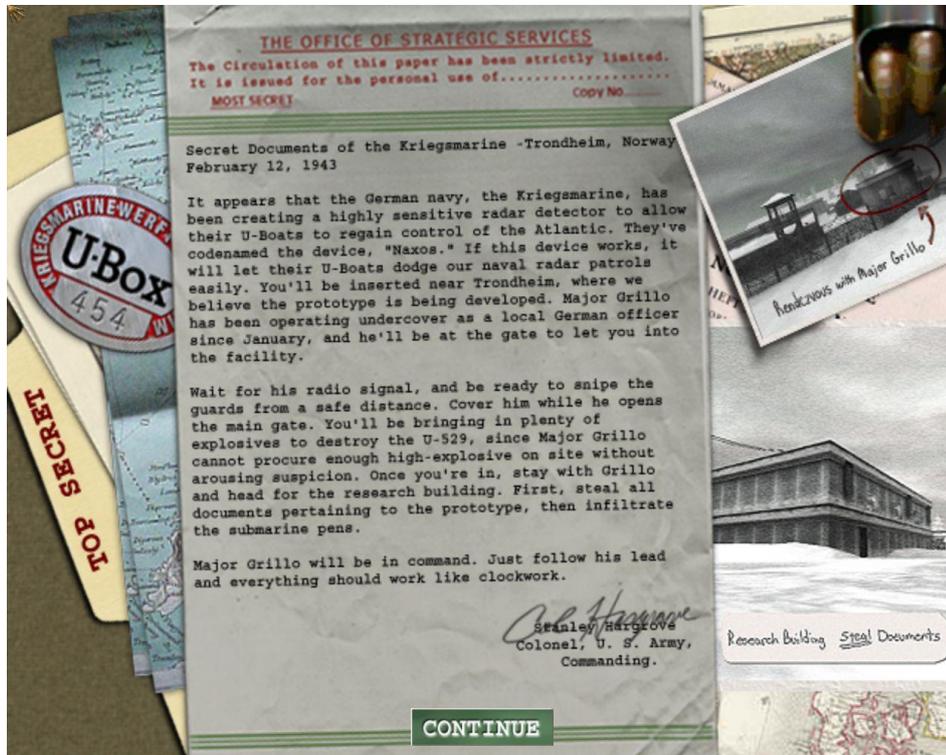


Figura 4: Instruções do tenente Mike Powell para a missão *Scuttling the U-529*. Coleção particular.

Powell é um tenente — não um mero soldado raso —, nesse momento do jogo no 1º Batalhão Ranger, trabalhando para o *Office of Strategic Services* (OSS, Agência de Serviços Estratégicos), o serviço de inteligência estadunidense durante a Segunda Guerra Mundial; é, para todos os efeitos, um espião. A missão que lhe é designada nessa ocasião consiste em roubar documentos relativos ao protótipo do detector de radares alemão “Naxos” e destruir o submarino U-529. Ele agiria sob o comando do major britânico Jack Grillo, da *Special Air Service* (SAS, Serviço Aéreo Especial), mas Grillo é abatido logo no início da missão e Powell deve completá-la totalmente sozinho, em meio a forte resistência alemã.

Essa missão é emblemática de todo o jogo: na maior parte do tempo, o jogador está tentando completar objetivos por si mesmo, ou com a ajuda de pequenos esquadrões aliados (raramente mais de quatro outros soldados). A única exceção se refere ao desembarque na praia de Omaha no Dia D, do qual Powell participa. É isso que Rieke chama de “James Bond na Segunda Guerra Mundial”, e é isso que a Infinity Ward, segundo ele, estava fazendo em *Call of Duty 1*, pelo menos no início do desenvolvimento. Até que a equipe teve acesso aos planos da Spark Unlimited — outro estúdio formado por desenvolvedores que haviam

trabalhado na franquia *Medal of Honor* e agora estavam criando mais um jogo para a nascente franquia *Call of Duty*, intitulado *Call of Duty: Finest Hour* (2004), para Nintendo GameCube, Sony PlayStation 2 e Microsoft Xbox 360. O estúdio pretendia abordar três pontos de vista diferentes da guerra (estadunidenses, britânicos e russos), e para Rieke, isso funcionaria perfeitamente com seu jogo, pois lhes possibilitava criar um novo “momento Dia D” com a batalha de Stalingrado, e se adequava a seu desenvolvimento de uma inteligência artificial amigável. Explica:

Nós também estávamos desenvolvendo uma IA amigável. Gostávamos disso de um ponto de vista de jogabilidade, mas quando veio a ideia de fazer o jogo ser sobre a história da guerra e menos a história de um clandestino com a guerra como pano de fundo, de repente a frase “ninguém luta sozinho” surgiu. E tornou-se um jogo sobre você e seus amigos experimentando batalhas da Segunda Guerra Mundial de diferentes pontos de vista¹⁰².

Call of Duty 1, então, se propunha a ser diferente por seu uso de múltiplas histórias, atrelado a uma inteligência artificial que possibilitasse ao jogador se sentir parte da guerra e não um herói solitário atravessando-a. Portanto, mundo de jogo (nas missões e batalhas pelas quais o jogador passa) e estrutura de jogo (na inteligência artificial que controla os soldados aliados do jogador) foram projetados para proporcionar uma ação de jogo diversa daquela vista em títulos como *Allied Assault*. É sintomático que, enquanto a introdução de *Call of Duty 1* fala nas “vidas de muitos” e em “muitas nações unidas”, *Allied Assault* faça uma pergunta ao jogador: “um homem pode mesmo fazer a diferença”? Nesse sentido, enquanto o jogo mais antigo entendia as tradições do gênero FPS como algo que gerava um questionamento sobre a possibilidade de se abordar a Segunda Guerra Mundial dentro dele — ainda que tente oferecer uma resposta positiva a esse questionamento —, o mais recente tentava romper com tais tradições para trazer ao jogador uma experiência nova, que se destacasse frente ao principal competidor no mercado¹⁰³.

Entretanto, a relevância da franquia *Medal of Honor* para uma análise de *Call of Duty 1* não termina aí. É necessário considerar ainda o impacto do surgimento dessa franquia, com o lançamento de *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive, 1999) para Sony PlayStation,

¹⁰² “We also had been developing a friendly AI. We liked that from a gameplay point of view, but when the idea came to make the game about the story of the war and less a clandestine story with the war as the backdrop, all of a sudden the tagline ‘no one fights alone’ came about. And it became a game about you and your buddies experiencing WWII battles from different points-of-view”. *ibid*.

¹⁰³ Ressalto que essa é a proposta do jogo; se ele foi ou não plenamente bem-sucedido em aplicá-la, é assunto para outra discussão, que pode partir da análise mais detalhada das campanhas americana, britânica e soviética que farei mais adiante.

num momento em que o tema da Segunda Guerra Mundial era em geral visto como infértil por desenvolvedores, e o gênero FPS tinha pouca presença naquela plataforma. O sucesso desse primeiro jogo, e da franquia que se originou dele, estabeleceu muitos dos padrões com os quais games como *Call of Duty 1* iriam interagir no futuro. E, como destaca Christiano Santos, boa parte deles nasce pela mão do homem creditado como criador (*creator*) do game: Steven Spielberg¹⁰⁴.

A história de *Medal of Honor*, como contada por Peter Hirschmann, escritor e produtor do jogo, começa com o interesse de Spielberg em trazer a Segunda Guerra Mundial para audiências mais jovens através do videogame¹⁰⁵. Em 1997, ainda envolvido com a pós-produção de *O Resgate do Soldado Ryan*, o diretor levou a ideia à DreamWorks Interactive, subsidiária da companhia que fundou junto a Jeffrey Katzenberg e David Geffen em 1994. Assim como no filme, o capitão Dale Dye foi chamado para trabalhar como consultor militar no game, e o próprio filho de Spielberg, Max — que teria inspirado o pai devido a sua paixão pelo FPS *GoldenEye 007* (Rare, 1997) — foi um dos testadores do jogo. O desenvolvimento do game ainda teria passado por um período de tensão devido ao massacre de Columbine e à oposição do presidente da Sociedade da Medalha de Honra do Congresso (*Congressional Medal of Honor Society*), Paul Bucha, mas a insistência de Hirschmann em apresentar o game para Bucha terminou com a Sociedade passando a apoiá-lo oficialmente.

O que temos aqui é um famoso cineasta entendendo o videogame como uma mídia capaz de carregar seus discursos e visões sobre um tema marcante como a Segunda Guerra Mundial. Claro, idealizando o jogo no fim da década de 1990, Spielberg vê os games como um canal para se comunicar com um público jovem, e isso afeta o resultado final: com tal consideração, num momento marcado pelo massacre de Columbine, os desenvolvedores de *Medal of Honor* terminam por remover todo o sangue do jogo. No entanto, essa interação entre o cineasta e o meio dos games insere na equação que estabelece as tradições do FPS sobre a Segunda Guerra Mundial um novo elemento, indispensável para minha análise: as perspectivas de Spielberg sobre o assunto.

E que perspectivas são essas? Segundo Gary Gerstle, Spielberg faz parte de um grupo de liberais nacionalistas que, na década de 1990, busca reavivar o fascínio com o que o historiador chama de “guerras liberais” (a Guerra Civil e a Segunda Guerra Mundial) para possibilitar a reivindicação do nacionalismo pelos liberais, após décadas de predominância da

¹⁰⁴ SANTOS, Christiano B. M. dos. op. cit. p. 41.

¹⁰⁵ THE MAKING OF... Medal of Honor. *Edge Magazine*. Disponível em: <<http://www.gamesradar.com/making-medal-honor/>>. Acesso em: 29 jun. 2015.

direita estadunidense na política nacional. Não qualquer nacionalismo, entretanto: concepções de nacionalismo que embasavam o domínio de países mais fracos e a opressão de grupos “desfavorecidos” foram justamente o motivo que levou os liberais a se afastarem da ideia. O nacionalismo deveria ser “tolerante e decente”, e isso “podia ser alcançado por guerras feitas em nome de objetivos justos e por guerreiros altruístas”¹⁰⁶. Para Gerstle, o projeto que unia nomes como Spielberg, Stephen Ambrose, James McPherson, Ken Burns, Ted Turner e Tom Brokaw era “colocar grandes guerras no centro da história americana; encontrar nessas guerras a liderança, a personalidade, os valores que engrandeceram a América, e usar a recuperação das histórias dessas guerras para impulsionar um nacionalismo que serviria aos propósitos liberais”¹⁰⁷.

Gerstle destaca alguns elementos centrais às representações da guerra criadas por esse grupo:

Em primeiro lugar, a guerra é um inferno, e seus horrores físicos e psicológicos têm de ser mostrados vividamente; em segundo lugar, mesmo assim, grandes guerras foram redimidas pelos ideais nobres que as guiaram — a eliminação da escravidão na Guerra Civil e a derrota de Hitler na Segunda Guerra Mundial — e pelos grandes líderes, como Abraham Lincoln e Franklin D. Roosevelt, que foram capazes de transmitir aos americanos o que estava em jogo; em terceiro lugar, até mesmo aqueles americanos que estavam do lado errado da Guerra Civil — Generais Robert E. Lee e James Lonstreet, em *Gettysburg*, por exemplo — lutaram com virtude e consciência; e, finalmente, e mais importante de tudo, as grandes guerras foram vencidas por soldados cidadãos¹⁰⁸.

Vemos essas características em *O Resgate do Soldado Ryan* (Gerstle chama o capitão John Miller, protagonista do filme, de “o mais bem construído soldado cidadão já representado no cinema”¹⁰⁹), dirigido por Spielberg, e *Band of Brothers*, onde foi produtor executivo; ambas as produções são citadas entre as principais referências da equipe que criou *Call of Duty 1* por Chuck Russom, responsável pelo som do game, em entrevista¹¹⁰. Portanto, seja olhando para a franquia *Medal of Honor* no meio dos games, seja olhando para *O Resgate do Soldado Ryan* e *Band of Brothers* em outras mídias, encontramos Spielberg como figura central para os FPS’s sobre a Segunda Guerra em geral e em *Call of Duty 1* em específico.

¹⁰⁶ GERSTLE, Gary. Na sombra do Vietnã: o nacionalismo liberal e o problema da guerra. *Tempo*, Rio de Janeiro: Departamento de História da UFF, v. 13, n. 25, p. 37-63, jul./dez. 2008. p. 41.

¹⁰⁷ *ibid.* p. 43-44.

¹⁰⁸ *ibid.* p. 44. Grifos do autor.

¹⁰⁹ *ibid.* p. 45.

¹¹⁰ ISAZA, Miguel. Chuck Russom special: Call of Duty (exclusive interview). *Designing sound*, 19 abr. 2010. Disponível em: <<http://designingsound.org/2010/04/chuck-russom-special-call-of-duty-exclusive-interview/>>. Acesso em: 29 jun. 2015.

Mas como tal referência é usada, no sentido dado por Michael Baxandall — evito aqui o termo “influência”¹¹¹ —, pelos desenvolvedores do game? Depois das considerações anteriores sobre a especificidade do videogame, seria ingênuo vê-lo como mera tradução da proposta de Spielberg. Como tratar dos horrores da guerra em um jogo? Suas justificativas? O lugar do soldado cidadão? Há uma harmonia entre essas questões e a proposta de *Call of Duty 1*, a guerra sob diversos pontos de vista? Essas são algumas das perguntas que quero tentar responder a partir da análise das campanhas do game. Começemos pela estadunidense.

2.3 Irmãos de guerra: a campanha estadunidense

Após o vídeo de introdução do game, nos deparamos com a seguinte tela:

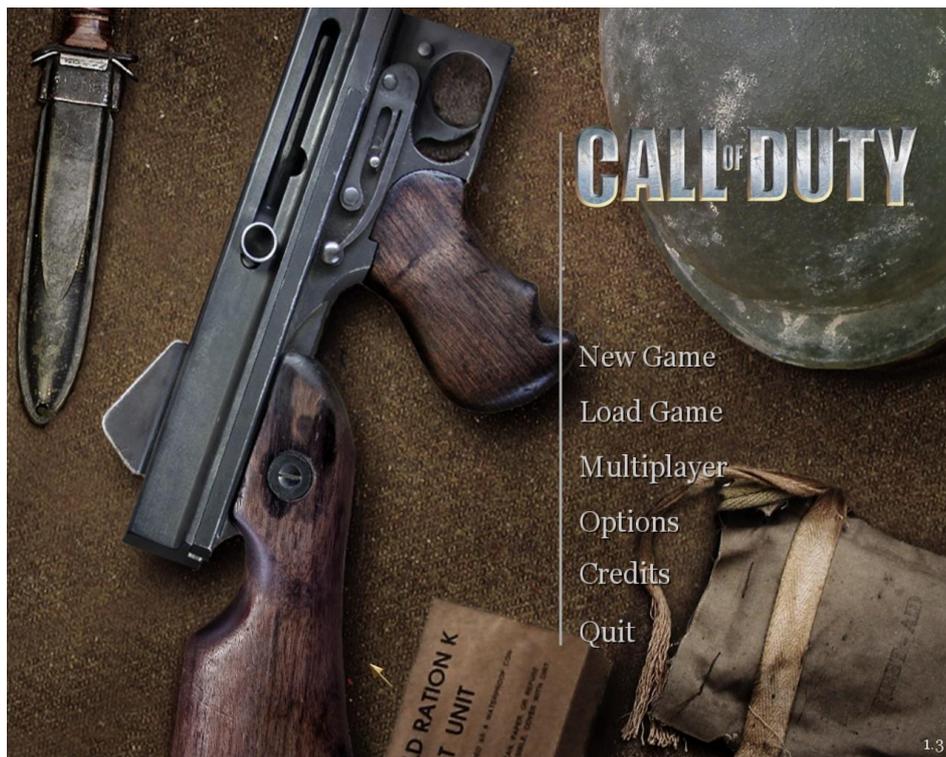


Figura 5: Menu principal de *Call of Duty 1*. Coleção particular.

¹¹¹ “A palavra ‘influência’ é uma das pragas da crítica de arte. Antes de mais nada, o termo já contém um viés gramatical que decide indevidamente sobre o sentido da relação, isto é, quem age e quem sofre a ação de influência: parece inverter a relação ativo/passivo que o ator histórico vivencia e que o observador, apoiado unicamente em suas referências, deseja levar em conta. Quando dizemos que X influenciou Y, de fato parece que estamos dizendo que X fez alguma coisa para Y e não que Y fez alguma coisa para X. Mas, quando examinamos um quadro de qualidade ou um grande pintor, notamos que a segunda relação é sempre a mais ativa e forte. [...] Basta atribuir a ação a Y e não a X para que o vocabulário se torne mais rico, diversificado e muito mais interessante”. BAXANDALL, Michael. O interesse visual intencional: o Retrato de Kahnweiler, de Picasso. In: *Padrões de intenção: a explicação histórica dos quadros*. São Paulo: Cia. das Letras, 2006. p. 80-119. p. 102.

Esse é o menu principal do jogo, onde o jogador pode começar um novo jogo (*New Game*), carregar um jogo salvo (*Load Game*), jogar um dos modos multijogador (*Multiplayer*), configurar opções gráficas, sonoras e de jogabilidade (*Options*), assistir aos créditos (*Credits*) ou sair do jogo (*Quit*). A imagem de fundo exibe diversos objetos típicos do equipamento de um soldado estadunidense durante a Segunda Guerra Mundial, e muda de acordo com o ponto alcançado na narrativa: se jogo até a campanha soviética, salvo o jogo, saio dele e retorno em outra ocasião, me depararei com objetos relativos a soldados soviéticos, incluindo um rifle Mosin-Nagant com mira telescópica e um distintivo de “Excelente Atirador”. O mesmo vale para a campanha britânica.

Ao escolher *New Game*, o jogador deve optar por um dentre quatro níveis de habilidade: *Greenhorn* (“novato”), *Regular*, *Hardened* (“endurecido”) e *Veteran* (“veterano”). Dependendo do nível, a dificuldade do jogo é alterada, sendo *Greenhorn* o nível mais fácil e *Veteran*, o mais difícil. O personagem do jogador tem uma “barra de saúde” que é reduzida a cada vez que ele é atingido, e reabastecida quando ele coleta um dos kits médicos espalhados pelas missões ou derrubados no chão por inimigos mortos; o que a escolha feita aqui altera é a quantidade de dano sofrida e a quantidade de kits médicos disponíveis.

Após essa escolha, o jogador é levado a uma “tela de carregamento” (*loading screen*) enquanto o jogo carrega os dados referentes à missão que se iniciará:

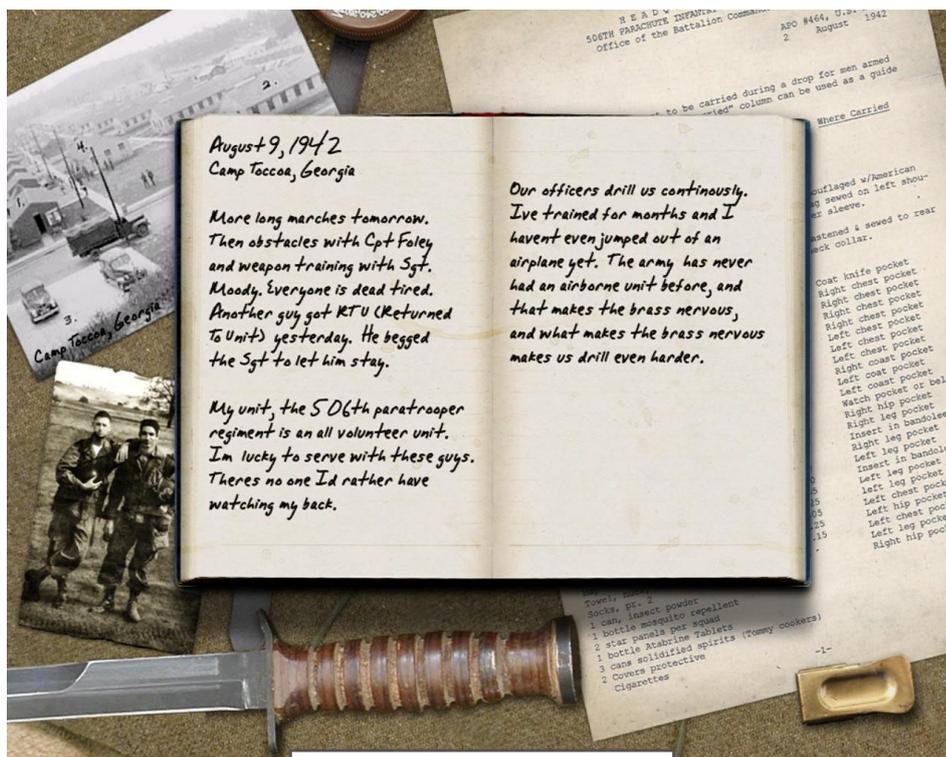


Figura 6: Diário do soldado Martin, 9 ago. 1942. Coleção particular.

Vemos um diário, que estabelece data (9 de agosto de 1942) e local (Camp Toccoa, Geórgia)¹¹². O autor demonstra ser um soldado, parte do 506º regimento paraquedista, unidade formada integralmente por voluntários. A unidade passa por um duro treinamento devido ao fato de o exército nunca ter contado com uma unidade aerotransportada (*airborne*); mesmo assim, um dos soldados que foi “retornado à unidade” (*Returned to Unit*, ou seja, retirado do treinamento) “implorou ao sargento para deixá-lo ficar”. Por fim, encontramos os nomes de dois personagens: o capitão Foley (responsável pelo treinamento com obstáculos nesse dia) e o sargento Moody (responsável pelo treinamento com armas). Em volta do diário, temos o que parecem ser objetos pessoais: uma faca militar, uma lista de equipamentos, a fotografia de uma base militar onde está escrito à mão “Camp Toccoa, Georgia”¹¹³ e uma fotografia de dois soldados.

Após o carregamento, o jogador é informado do local, data e hora — Camp Toccoa, GA, EUA; 10 de agosto de 1942, 0900 horas¹¹⁴ — e levado ao mundo de jogo:



Figura 7: Início da missão *Camp Toccoa*. Coleção particular.

¹¹² A semelhança destas telas de carregamento com aquelas de *Medal of Honor: Allied Assault*, como o exemplo que expus anteriormente, é notável.

¹¹³ Campo de treinamento de paraquedistas construído em 1940 e utilizado pelo exército dos EUA durante a Segunda Guerra Mundial. Foi fechado ao fim da guerra.

¹¹⁴ Num sistema de contagem de horas tipicamente militar, que vai de 0000 (início do dia) a 2400 (final do dia).

À frente do personagem do jogador, vemos um militar com os braços para trás do corpo, bem como placas que dão instruções sobre como sobreviver no campo de batalha; assim que nos é ensinado como olhar em volta, encontramos outras. O militar se dirige ao personagem do jogador, servindo como o personagem dentro do mundo de jogo que apresenta a justificativa narrativa para que o game nos ofereça um tutorial (orientações básicas sobre o funcionamento da estrutura de jogo). Ao longo da missão, o jogador aprende com esse militar, que descobrimos ser o capitão Foley, e depois com o sargento Moody, como mover seu personagem, direcionar seu olhar para algum local, pular, agachar-se, deitar no chão, inclinar a cabeça para fora de uma cobertura, subir escadas, checar seus objetivos, orientar-se com a bússola do jogo, coletar armas e kits médicos, mirar, atirar, golpear inimigos à distância de combate corpo-a-corpo, recarregar armas e usar granadas e explosivos. O jogo tenta mesclar os acontecimentos no mundo de jogo com as instruções recebidas através da interface, como vemos na seguinte imagem:



Figura 8: Treinamento com obstáculos em *Camp Toccoa*. Coleção particular.

Aqui, enquanto Foley grita instruções para o protagonista — que descobrimos chamar-se Martin ao encontrarmos com os demais soldados em treinamento — e o restante dos soldados, a interface do jogo, através de uma mensagem escrita, explica o que o jogador deve fazer para que seu personagem possa seguir tais instruções: a partir da posição agachada, ele

pode apertar a *barra de espaço* para fazer o personagem ficar de pé normalmente, apertá-la novamente para fazê-lo pular, ou apertar o botão *ctrl* para fazê-lo deitar-se no chão.

Em *Camp Toccoa*, também aprendemos as principais formas sob as quais as regras de metas se apresentam ao jogador. Foley ensina-o a checar sua lista de objetivos, onde os objetivos já completos e ainda por completar são listados. A principal motivação para completá-los é avançar na narrativa do game, e entendemos isso na medida em que seguir as instruções de Foley — e depois Moody — nos permite completar os objetivos listados e eventualmente concluir a missão, avançando para a próxima. Tal progressão entre objetivos e missões é construída de maneira linear; não há absolutamente nenhuma possibilidade de avançar no jogo sem completar os objetivos definidos na ordem proposta. Dessa maneira, a narrativa embutida define todo o desenrolar da guerra para os personagens que o jogador controla, com a narrativa emergente surgindo apenas nas táticas adotadas por ele para completar tais objetivos, como era — e, em grande medida, ainda é — comum nos FPS's.



Figura 9: Lista de objetivos em *Camp Toccoa*. Coleção particular.

Na imagem acima, vemos o funcionamento dessa lista de objetivos: os completos estão em tom mais escuro, os por completar, em tom mais claro, e o atual, em verde. Em *Camp Toccoa*, todos os objetivos estão revelados desde o início; esse não será sempre o caso

em outras missões, havendo ocasiões em que eles surgem na medida em que objetivos anteriores são completados. Essa lista pode ser acessada com o simples apertar de um botão.

Além disso, temos os demais elementos da interface que acompanharão o jogador por todo o jogo: no canto inferior esquerdo, a bússola, onde uma pequena estrela amarela indica a localização do objetivo atual, orientando-o; ao lado, um ícone que indica se o personagem do jogador está de pé, agachado ou deitado; no canto inferior direito, a barra de saúde, neste caso, completa; acima dela, o contador de munição, que indica o número de munições na arma (à esquerda) e o total carregado pelo personagem (à direita).

Assim, *Camp Toccoa*, enquanto primeira missão da campanha estadunidense e de todo o jogo, serve para apresentar o jogador ao seu funcionamento, preparando-o para as experiências que lhe aguardam; nesse sentido, é apenas apropriado que o mundo de jogo e a narrativa desta missão sejam constituídos pelo treinamento de Martin em uma base militar, em preparação para sua futura participação na Segunda Guerra Mundial.

Mas a escolha dessa base como cenário do início do jogo não foi aleatória: Camp Toccoa também é um dos cenários principais do primeiro episódio de *Band of Brothers*, *Currahee*. É nesse episódio que o espectador é apresentado à companhia Easy, do 2º batalhão do mesmo 506º regimento paraquedista de Martin¹¹⁵. A série não se limita a mostrar o treinamento em Camp Toccoa, acompanhando a companhia Easy também em outros locais que foram usados como bases de treinamento pelas tropas estadunidenses, como Camp Mackall, na Carolina do Norte, Aldbourne, na Inglaterra, e finalmente Upottery, também na Inglaterra, às vésperas do Dia D; o espectador é informado das mudanças de local e data de forma muito semelhante à utilizada no game, com o surgimento das novas informações por escrito na tela.

O treinamento da companhia Easy nesse primeiro episódio é marcado pela oposição entre o tenente Richard Winters (Damian Lewis), um homem calmo, preocupado com o bem-estar de seus comandados mais do que com rigidez disciplinar, quase ascético (não bebe; adquirirá a prática durante a guerra), e o comandante da companhia, tenente Herbert Sobel (David Schwimmer), retratado como um tirano que coloca o treinamento e seus resultados acima de qualquer preocupação com os soldados, mas hesita ao comandá-los em campo. Isso gera extremo desconforto entre os homens; eventualmente, diversos deles vão ao coronel Sink (Dale Dye, que também prestou consultoria na série), comandante do regimento, para

¹¹⁵ A série é baseada no livro homônimo de Stephen Ambrose, que conta a história da participação da companhia Easy na Segunda Guerra baseando-se principalmente nos depoimentos de sobreviventes. Cf. AMBROSE, Stephen. *Band of brothers: E company, 506th regiment, 101st airborne from Normandy to Hitler's Eagle's Nest*. New York: Simon & Schuster, 2001.

protestar, o que leva vários a serem rebaixados e alguns a serem transferidos; mas é suficiente para que Sobel também seja transferido do comando da companhia. A relação entre Sobel e seus comandados ainda faz emergir o antissemitismo de um dos soldados, Bill Guarnere (Frank John Hughes), que credita a personalidade de Sobel ao fato de ele ser judeu, gerando um conflito com outro soldado judeu, Joseph Liebgott (Ross McCall).

Pois bem, como vimos com a entrevista de Russom, *Band of Brothers* é uma grande referência para a equipe de desenvolvimento de *Call of Duty 1*; a escolha de Camp Toccoa como cenário da primeira missão e de um paraquedista do 506º regimento como protagonista da campanha estadunidense — além da abordagem de outros temas tratados na série, como o ataque a *Brécourt Manor*, e dos agradecimentos a membros da companhia Easy como responsáveis pela “referência histórica” (*historical reference*) nos créditos — confirmam isso. Mas, se esse é o caso, onde estão as tensões internas presentes na série desde o primeiro episódio? Foley e Moody não são questionados e os soldados que treinam com Martin não entram em conflito; ora, à exceção do soldado Elder, que acompanhará Martin, Moody e Foley através de toda a campanha, eles nem mesmo falam! No seu uso de *Band of Brothers*, os desenvolvedores do game parecem ter descartado as desavenças entre os soldados, optando por representar um grupo de homens absolutamente homogêneo, dedicado à missão que lhes foi confiada.

O leitor ou leitora talvez entenda, com razão, que chegar a tal conclusão a partir de uma única missão do game é precipitado; vejamos, então, como se desenrola o restante da campanha estadunidense. Ela é composta por nove missões: *Camp Toccoa*, *Pathfinder*, *Ste. Mère Eglise*, *Ste. Mère Eglise — Day*, *Normandy Route N13*, *Brecourt Manor*, *Alps Chateau*, *Dulag IIIA* e *Festung Recogne*. Podemos dividi-las em dois grupos: o primeiro vai de *Camp Toccoa* a *Brecourt Manor*, e trata das experiências de Martin e companhia entre o treinamento e o Dia D, de 10 de agosto de 1942 a 6 de junho de 1944¹¹⁶; o segundo, de *Alps Chateau* a *Festung Recogne*, se passa após a unidade de Martin ser designada para operações especiais devido a bom desempenho, entre 7 de agosto de 1944 e 15 de janeiro de 1945. Ressalto que a última missão de cada campanha ocorre apenas após o jogador completar o restante das missões; assim, a nona missão da campanha estadunidense, *Festung Recogne*, é a vigésima quarta do game, de um total de 26.

As missões do primeiro grupo, após *Camp Toccoa*, levam o jogador à invasão da Normandia pelos Aliados. Antes do início de *Pathfinder*, Foley explica o funcionamento da

¹¹⁶ À exceção de *Camp Toccoa*, todas as missões desse grupo se passam no contexto do Dia D em si.

Operação Overlord, exibindo uma série de mapas que indicam onde acontecerão os desembarques, e avisando que os paraquedistas serão lançados antes, no dia 5 de junho, para preparar a invasão. Logo depois, vemos novas páginas do diário — que já podemos deduzir pertencer a Martin —, onde o autor explica que é um *pathfinder*, paraquedista lançado à frente da tropa aerotransportada principal para colocar os sinalizadores que guiam os demais. Agora, os objetos pessoais em volta do diário incluem uma pistola, um mapa da região-alvo e uma cópia da famosa carta de Eisenhower às tropas¹¹⁷.

É nesta missão que o jogador tem seu primeiro encontro com um soldado inimigo, e com a possibilidade da morte. Descobrimos que, quando o personagem principal morre, ou quando completa uma missão, uma tela intitulada *Mission failed* (“Missão falhou”, em caso de derrota) ou *Victory!* (“Vitória”, caso complete a missão) surge, acompanhada de uma citação de alguma personalidade sobre o tema da guerra, como no exemplo a seguir:



Figura 10: Citação de Winston Churchill em *Pathfinder*. Coleção particular.

¹¹⁷ Dwight D. Eisenhower foi Comandante Supremo das Forças Aliadas na Europa durante a Segunda Guerra Mundial e presidente dos EUA de 1953 a 1961. A carta citada, enviada logo antes do início da Operação Overlord, dá ao conflito um caráter de cruzada pela liberdade, onde os Aliados destruiriam a tirania nazista, e ressalta que “muito aconteceu desde os triunfos nazistas de 1940-41” e a maré havia virado. Cf. EISENHOWER, Dwight D. *D-day statement to soldiers, sailor, and airmen of the Allied Expeditionary Force*, 6/44. Disponível em: <<http://www.archives.gov/global-pages/larger-image.html?i=/historical-docs/doc-content/images/ww2-eisenhower-d-day-order-l.jpg&c=/historical-docs/doc-content/images/ww2-eisenhower-d-day-order.caption.html>>. Acesso em: 9 jul. 2015.

Nesta imagem, temos uma frase creditada a Winston Churchill: “Batalhas são vencidas por matança e manobra. Quanto melhor o general, mais ele contribui em manobra, e menos ele exige em matança”. As citações são escolhidas aleatoriamente pelo jogo a partir da lista de frases que foi programada nele, logo, o surgimento desta frase nesta missão não estabelece qualquer relação entre ela e as experiências que o jogador acabou de ter; se ele completar a missão novamente, ou morrer durante essa nova tentativa, provavelmente se deparará com outra frase.

Dada a variedade de citações, é difícil estabelecer uma única linha político-ideológica que oriente as escolhas dos desenvolvedores do game: há considerações táticas de Napoleão Bonaparte, exaltações da coragem dos heróis de Ralph Waldo Emerson e John Wayne, frases pacifistas de H. G. Wells e Ernest Hemingway, convocações patrióticas de John Stuart Mill e George S. Patton... Porém, acredito que um fato se destaca: não há qualquer crítica aos soldados comuns que lutam na guerra. Pelo contrário, quando as citações falam dos indivíduos guerreiros, ressaltam seus feitos (“A vida de todo homem termina da mesma maneira. São apenas os detalhes sobre como ele viveu e como morreu que distinguem um homem de outro”. Ernest Hemingway) ou a dívida que a humanidade tem para com eles (“Nunca no campo do conflito humano tanto foi devido por tantos a tão poucos”. Winston Churchill).

A meu ver, essa exaltação dos atos dos homens comuns que vão à guerra combina com o tom geral do tratamento dado a eles em *O Resgate do Soldado Ryan* e *Band of Brothers*, onde são seus atos de coragem, e não os de supostos grandes líderes, que se destacam em meio ao conflito. Entendo que isso fica bastante claro principalmente no sexto episódio da série, *Bastogne*, que aborda a participação da companhia Easy na Batalha das Ardenas. Ao final deste episódio, após muito sofrimento e baixas — que sobressaem ainda mais do que de costume, devido ao fato de acompanharmos um paramédico, Eugene Roe (Shane Taylor), durante boa parte do episódio —, a companhia é resgatada pelo 3º Exército do general Patton; todavia, a última frase exibida na tela aponta que nenhum de seus membros jamais concordou que precisavam ser resgatados. O próprio resgate não é mostrado na série.

Assim, *Band of Brothers* estabelece os soldados da companhia Easy como heróis, que dispensavam a intervenção de nomes famosos como Patton; *Call of Duty 1*, em suas citações, exalta o papel desse tipo de homem na guerra. Nessa focalização, creio que o game, ainda mais do que a série, adota uma perspectiva que Gerstle credita principalmente a Stephen Ambrose:

Os livros e filmes da Segunda Guerra Mundial produzidos nos anos 80 e 90 se concentraram muito especificamente no *indivíduo em guerra*. Stephen Ambrose foi o principal arquiteto deste foco, tendo sido pioneiro em escrever história militar da perspectiva dos soldados comuns, ao invés da dos generais. Mesmo assim, sua história social é extremamente frustrante por sua restrição. Apesar de seu amor pelo soldado cidadão, *Ambrose não conta a seus leitores quase nada de seus homens como civis*: onde eles viviam; as várias famílias, vizinhos, círculos sociais, atividades e empregos em que eles estavam envolvidos; ou as crenças políticas que eles traziam com eles quando entravam no serviço militar. Ele só nos mostra seus soldados na guerra e na batalha, e está mais interessado em suas reações ao stress e à morte¹¹⁸.

Ora, seja na campanha estadunidense, seja nas duas posteriores, pouco sabemos sobre a vida civil dos soldados de *Call of Duty 1*. O protagonista com o qual temos um contato mais pessoal é Martin, pois lemos suas palavras no diário; mesmo assim, a única informação que temos é o fato de que se voluntariou para o 506º regimento paraquedista. Por que fez isso? Deixou família nos EUA? O que pretende fazer quando voltar? Nenhuma dessas perguntas é feita ou respondida no game. Sobre Foley, Moody e Elder, personagens que acompanham Martin ao longo da guerra, sabemos menos ainda. Lembremos que, segundo Zied Rieke, este é “um jogo sobre você e seus amigos experimentando batalhas da Segunda Guerra Mundial de diferentes pontos de vista”. Mas quem são “você e seus amigos”, enquanto personagens? Como se relacionam? Com raríssimas exceções, os soldados da campanha estadunidense só falam uns com os outros para transmitir instruções ou avisar que lançaram granadas ou que estão recarregando suas armas.

Em comparação, *Band of Brothers* traz muito mais informações sobre os soldados da companhia Easy. Sabemos que Winters não bebe, mas passa a beber devido aos horrores que vê na guerra; Guarnere teve seu irmão morto em Monte Cassino; Buck Compton (Neal McDonough) frequentou a Universidade da Califórnia; e por aí vai. Também vemos os personagens discutirem seus relacionamentos com as esposas e namoradas que deixaram nos EUA — o capitão Lewis Nixon (Ron Livingston) reclama do pedido de divórcio que recebe em meio à guerra —, e seus planos para quando retornarem — Nixon convida Winters para trabalhar com ele na empresa de sua família. É verdade que o foco principal está na experiência daqueles homens com o combate, o sofrimento e a morte, mas eles não se resumem àquilo; já em *Call of Duty 1*, mesmo em seu diário, espaço extremamente particular e íntimo onde Martin poderia escrever tudo o que estivesse pensando, a única coisa discutida é o aqui e agora da guerra.

¹¹⁸ GERSTLE, Gary. op. cit. p. 57-59. Grifos meus.

Ao olhar para a guerra de *Band of Brothers*, vejo uma representação bastante adequada ao que James Oliver Robertson considera serem os três elementos fundamentais da lógica estadunidense da guerra:

Um elemento é a crença de que a guerra é um instrumento do progresso americano. A guerra traz unidade, eficiência, prosperidade, segurança, e vitória. Se lutada com total comprometimento, a guerra resulta em poder, crescimento, prestígio, e o cumprimento de nosso destino no mundo.

Outro elemento é a crença de que a guerra é caótica e destrutiva. É uma coisa infernal que destrói a democracia e os ideais americanos, cria militarismo e imperialismo detestáveis, e perverte a independência americana e o destino da América no mundo.

[...] O terceiro elemento da lógica americana da guerra é a crença de que a guerra é uma experiência parentética. Ela está fora e distante das vidas normais, pacíficas, não-militares e democráticas. É uma aberração, de preferência evitada (mas quando começada, preferencialmente lutada com total devoção por todos a uma conclusão rápida e eficiente, para que paz e democracia e independência possam retornar)¹¹⁹.

A guerra da série é progressista — especialmente no nono episódio, *Why We Fight*, quando os membros da companhia Easy encontram um campo de concentração e libertam seus prisioneiros, levando, dessa maneira, “a democracia e os ideais americanos” que Robertson menciona àqueles que mais sofreram com o conflito. Ela é destrutiva — se não vemos suas consequências para os EUA enquanto país, a todo momento nos deparamos com seus efeitos físicos e psicológicos nos soldados. E é parentética — o que fica claro quando os soldados da série discutem seus planos para o pós-guerra, principalmente a partir do oitavo episódio, *The Last Patrol*, quando começam a realmente vislumbrar a possibilidade de voltarem vivos para casa. É verdade que a ênfase está na guerra como o inferno, compartilhando assim de uma das características principais que Gerstle identifica nos nacionalistas liberais da década de 1990; mas isso não apaga os demais elementos mencionados por Robertson.

E a guerra da campanha estadunidense de *Call of Duty 1*? As citações de grandes personalidades parecem adequar-se à explicação de Robertson, principalmente no tocante às

¹¹⁹ “One element is the belief that war is an instrument of American progress. War brings unity, efficiency, prosperity, security, and victory. If fought with total commitment, war results in power, growth, prestige, and a fulfilling of our destiny in the world.

Another element is the belief that war is chaotic and destructive. It is a hellish thing which destroys American ideals and democracy, creates abhorrent militarism and imperialism, and perverts American independence and America’s destiny in the world.

[...] The third element in the American logic of war is the belief that war is a parenthetical experience. It is outside and removed from normal, peaceful, non-military, and democratic lives. It is an aberration, best avoided (but once started, best fought with total devotion by all to a swift, efficient conclusion, so that peace and democracy and independence can return)”. ROBERTSON, James O. *Marching as to war*. In: *American myth, american reality*. New York: Hill & Wang, 1980. p. 324-342. p. 325.

faces destrutiva e progressista da guerra; entendo isso como uma confirmação de que os desenvolvedores estão largamente baseados nessa concepção. Mas no relativo à ação de jogo, apesar de *Band of Brothers* ser, claramente, uma referência importante, muitas das características presentes na série estão ausentes no game. Se o símbolo maior que a série oferece da guerra como progressista, bem como a justificativa central para que os soldados se sacrifiquem lutando nela, é o campo de concentração, por que o jogo elimina esse elemento? Martin e companhia invadem um campo de prisioneiros de guerra na missão *Dulag IIIA*, para resgatar oficiais britânicos capturados, mas ele não é nem de longe o ápice do horror que o campo de concentração da série representa. O único prisioneiro que os soldados encontram lá, o major Gerald Ingram, estava em boas condições, o suficiente para dominar um guarda alemão por conta própria e auxiliar os soldados na fuga.

Ao mesmo tempo, o inferno da guerra que Gerstle considera ser central em Spielberg, Ambrose e similares, contando com “horrores físicos e psicológicos” que “têm de ser mostrados vivamente”, não se destaca na campanha estadunidense. À exceção, de Elder, Moody e Foley, os soldados que auxiliam Martin são anônimos, recebendo nomes aleatórios a partir de um banco de dados do game, que aparentemente inclui diversos sobrenomes de membros da equipe de desenvolvimento¹²⁰. Portanto, suas vidas e mortes têm pouca relevância para Martin e, conseqüentemente, para o enredo do jogo: eles não possuem personalidades, histórias de vida ou qualquer tipo de relação afetiva com o protagonista, servindo apenas para auxiliá-lo em combate e contribuir para dar ao jogador a sensação geral de ser “apenas mais um” na guerra¹²¹. Os três cujas vidas de fato importam, por sua vez, atravessam a guerra incólumes — na verdade, como são peças importantes do enredo do jogo, não podem morrer. Se o capitão Foley fosse abatido na missão *Ste. Mère Eglise*, quem daria instruções para o esquadrão em *Festung Recogne*? Para evitar esse tipo de problema, a solução que os desenvolvedores encontraram foi simplesmente torná-los imortais: quando alvejados, seja pelo inimigo ou pelo próprio jogador¹²², cambaleiam e logo voltam ao combate.

Por fim, o caráter parentético da guerra certamente não se destaca, uma vez que nenhum dos personagens parece se importar com o que acontecerá depois dela. Uma das poucas ocasiões da campanha estadunidense em que vemos soldados falando sobre algo além

¹²⁰ Deparei-me com os soldados West e Zampella em uma das missões, por exemplo.

¹²¹ Por outro lado, acredito que esse anonimato dos soldados tem sua relevância para sustentar a ideia de que a guerra foi vencida “pelas vidas de muitos”; discutirei isso mais à frente, na análise da campanha britânica.

¹²² É possível atacar seus próprios aliados no game; no entanto, atirar continuamente contra um aliado, ou matar vários ao longo de uma missão, leva o jogador à tela *Mission failed*, mas ao invés de oferecer-lhe uma citação, avisa-o que “Fogo amigo não será tolerado”.

do combate acontece na missão *Normandy Route N13*, onde Martin, Moody e Elder usam um carro para atravessar chegar ao quartel-general dos Aliados na Normandia. Aqui, Elder e Moody dialogam de maneira frequentemente cômica, com o primeiro encaixando-se no papel de “recruta assustado”, enquanto o segundo é o “sargento durão”. Frente à resistência alemã encontrada, Elder comenta: “Não acredito que concordei em fazer isso”, ao que Moody responde: “Você não concordou, lembra? Você foi voluntariado”¹²³. Esses diálogos contribuem para que os dois pareçam mais humanizados do que Foley, mas continuamos sem saber o que acham da guerra e o que pretendem fazer depois dela. Suas vidas se resumem a obedecer a ordens e completar missões, e mesmo que Elder demonstre certa relutância nesse comentário, tais ordens e missões nunca são efetivamente questionadas.

Creio, então, que *Band of Brothers* é uma referência para a ação de jogo do game num sentido semelhante ao que Eva Kingsepp propõe quando contrasta a obra de Spielberg com *Medal of Honor: Frontline* (DreamWorks Interactive, 2002). Segundo ela, enquanto um filme como *O Resgate do Soldado Ryan* tenta representar não apenas o combate, mas o estado emocional dos soldados e seus dilemas éticos e morais, os jogos dizem ao jogador: “não pense por si mesmo, mas siga ordens, seja um herói e mate todos os inimigos”. Assim,

enquanto ambos filmes e jogos afirmam oferecer experiências autênticas da Segunda Guerra Mundial, autenticidade não significa a mesma coisa nesses contextos diferentes. Os filmes não criam “autenticidade” apenas através de representações nostálgicas do “modo como foi”, mas, eu diria, autenticidade de fato em um sentido emocional ao concentrar-se em questões que incluem decisões éticas, convidando a audiência a compartilhar desse assunto reflexivo. A autenticidade então estaria em parte na audiência ser levada a experimentar a mesma gama de sensações que os personagens na tela — surtos de adrenalina em combate e perigo bem como outras de caráter mais filosófico. Nos jogos, por outro lado, eu diria que a “autenticidade” está apenas na representação material, já que a experiência emocional é reduzida à excitação oferecida basicamente pela sua performance¹²⁴.

¹²³ “*You were volunteered*”, ou seja, foi escolhido pelo capitão.

¹²⁴ “While both the films and the games claim to offer authentic experiences of WWII, authenticity does not mean the same thing in the different contexts. The films create not only ‘authenticity’ by nostalgic representations of ‘the way it was’, but, I would say, actual authenticity in an emotional sense by focusing on issues that include ethical decisions, inviting the audience to partake in this reflexive project. Authenticity would then partly lie in the audience being led to experience the same range of feelings as the characters on the screen — kicks of adrenaline in combat and danger as well as other of more philosophical character. In the games, on the other hand, I would say that ‘authenticity’ lies only in the material representation, since the emotional experience is reduced to the thrills offered basically by your own performative skills”. KINGSEPP, Eva. *Apocalypse the Spielberg way: representations of death and ethics in Saving Private Ryan, Band of Brothers and the videogame Medal of Honor: Frontline*. In: DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE, 1., 2003, Utrecht. *Proceedings...* Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.04196.pdf>>. Acesso em: 30 jun. 2015. p. 11.

Parece-me que ser autêntico, em *Call of Duty 1*, é ser similar a *Band of Brothers* num sentido material — indumentárias e localizações semelhantes, armas e equipamentos fiéis à maneira como funcionam na série, os sons quase ensurdecedores da guerra por toda volta, assim como na produção para TV... Vejamos o exemplo a seguir:



Figura 11: Martin e Moody destruindo canhão de 88mm em *Brecourt Manor*. Coleção particular.



Figura 12: Canhão de 88mm no segundo episódio de *Band of Brothers*, *Day of Days*, durante o ataque em Brécourt Manor. Coleção particular.

Essas são imagens das versões de *Call of Duty 1* e de *Band of Brothers* do ataque em Brécourt Manor. Ambas enfatizam a proliferação de trincheiras e barricadas; ambas destacam como objetivo a destruição dos canhões de 88mm alemães com explosivos; ambas representam as posições fortificadas onde estes se encontravam de maneira bastante semelhante. É a esse tipo de autenticidade material que Kingsepp se refere, algo que Andrew Salvati e Jonathan Bullinger, em sua análise do uso de narrativas históricas nas franquias *Medal of Honor* e *Call of Duty*, vão chamar de “autenticidade seletiva”. Para eles, esses jogos fazem uso de textos históricos, artefatos e representações populares da Segunda Guerra Mundial como referências para construir uma experiência interativa que mescla representação histórica, convenções de gênero e expectativas da audiência. Esta se baseia principalmente em representações precisas de armamentos, no uso de *cutscenes* que emulam o estilo de documentários e noticiários e na representação de documentos, fotografias, mapas e tecnologias da informação típicas do período abordado¹²⁵. Assim, constrói-se uma autenticidade que seleciona elementos do imaginário popular sobre um evento e ignora outros, com o fim de criar uma experiência que os desenvolvedores considerem adequada ao seu público-alvo.

Portanto, os desenvolvedores de *Call of Duty 1* estão claramente interessados em emular as situações representadas na série, mas as impactantes cenas de soldados feridos e mortos presentes nesta estão largamente ausentes do game. A única morte notável e inevitável em *Brecourt Manor* é a de um paramédico que se escondia nas trincheiras ao invés de ajudar um soldado que agonizava ali perto; nesse breve ato de covardia, torna-se o único personagem da campanha estadunidense que foge de alguma maneira ao molde homogêneo do soldado que sempre obedece suas ordens. Por pouco tempo, é verdade: enquanto Moody tentava convencê-lo a fazer seu trabalho, o médico é atingido na cabeça, deixando para o sargento a tarefa de trazer o soldado ferido de volta à trincheira, enquanto Martin dá cobertura. Ninguém lamenta a morte do médico, ou expressa qualquer tipo de admiração por Moody; a missão continua conforme planejado.

Dessa forma, a campanha estadunidense de *Call of Duty 1* furta-se à tarefa de discutir quem eram aqueles homens, o que queriam, o que sentiam e por que lutavam, afastando-se assim de seu principal referencial. Seria essa uma decisão inevitável, determinada pela especificidade do videogame? Dificilmente. É verdade que, tradicionalmente, muitos FPS's apresentam protagonistas que não falam — o que torna mais fácil aproximar jogador e

¹²⁵ SALVATI, Andrew J.; BULLINGER, Jonathan M. Selective authenticity and the playable past. In: KAPPEL, Matthew W.; ELLIOTT, Andrew B. R. (org.). op. cit. p. 153-167. p. 154.

personagem — e um enredo pouco elaborado ao nível da narrativa embutida. Entretanto, jogos como *Half-Life* (Valve Corporation, 1998) e *Halo: Combat Evolved* (Bungie, 2001) já haviam demonstrado a possibilidade de desafiar essa tradição, apresentando um enredo coeso e personagens com muito mais falas do que era comum no gênero, contribuindo para que o jogador estabelecesse uma relação afetiva mais forte com estes. E como ambos os casos citados foram grandes sucessos de crítica e vendas, não podemos imaginar que os criadores de *Call of Duty 1* — ou os desenvolvedores da franquia *Medal of Honor*, que seguia os mesmos moldes — não tinham um referencial alternativo no qual se inspirar. Ora, como veremos no capítulo seguinte, a própria franquia *Call of Duty*, em títulos posteriores, viria a apresentar personagens muito mais elaborados, possibilitando a discussão de questões como a brutalidade do front oriental e as péssimas condições de combate no Pacífico. E, acrescentaria ainda, mesmo *Call of Duty 1*, na campanha soviética, se mostra capaz de abordar temas mais controversos do que “obedecer a ordens e matar inimigos”.

Mas isso não significa que a campanha estadunidense do game esteja vazia de significados políticos. Como apontei ao discutir as citações presentes no game, um tema central dele é o respeito e reverência pelos soldados comuns que lutaram na Segunda Guerra Mundial. Isso fica particularmente claro nos créditos do jogo, onde constam agradecimentos especiais aos “homens e mulheres ao redor do mundo que deram suas vidas em defesa de nossas liberdades”, com a mensagem de que “nós nunca os esqueceremos”. O que ocorre no game é que a homenagem se dá em bases diferentes daquelas que vemos em *Band of Brothers*: se a série destaca o quanto aqueles soldados sofreram, e os laços de amizade e camaradagem que formaram ao longo da guerra, o game enfatiza as suas ações heroicas, principalmente através do personagem do jogador. Afinal, o cerne de qualquer videogame é a ação de jogo, aquela experiência que o jogador constrói através de sua interação com estrutura e mundo de jogo; na campanha estadunidense, essa ação gira em torno das realizações de Martin e seus companheiros, que saltam de paraquedas sobre a Normandia, tomam a cidade de Ste. Mère-Eglise, entram em contato com o quartel-general para requisitar reforços, são enviados para atacar Brécourt, invadem um castelo nos Alpes e um campo de prisioneiros na Áustria para resgatar oficiais britânicos, e tomam bunkers alemães em Bastogne. O jogo oferece ao jogador a possibilidade de assumir o papel de um desses soldados e participar de tais feitos heroicos.

Isso me leva a uma conclusão final: em *Call of Duty 1* (assim como em *Allied Assault*), a guerra é representada como algo divertido. Se a campanha estadunidense não focaliza o sofrimento dos soldados, mas seus momentos de heroísmo, ela expõe o jogador a

uma experiência que tem poucas consequências negativas, sejam elas psicológicas ou emocionais. Ao lançarem um game que gira em torno da adrenalina do soldado em combate, desenvolvedores e editora demonstram acreditar que seu público deseja ter essa experiência, e o sucesso da franquia parece confirmar essa crença. Não temos aqui o combate maçante e repetitivo, projetado para questionar a própria noção de que a guerra pode ser divertida, encontrado em *Spec Ops: The Line*, nem o foco nas consequências da guerra para civis — não vemos um civil sequer ao longo de todo o game — adotado por *This War of Mine* e *Valiant Hearts: The Great War*. Aqui, o soldado é um herói inquestionável, e tornar-se esse homem é motivação suficiente para jogar o jogo. Acredito que isso é ainda mais claro na campanha britânica, que analisarei a seguir.

2.4 James Bond vai à guerra: a campanha britânica

A campanha britânica é a mais curta do game, sendo composta por 7 missões: *Pegasus Bridge*, *Pegasus Bridge — Day*, *The Eder Dam*, *Eder Dam Getaway*, *Airfield Escape*, *Battleship Tirpitz* e *V-2 Rocket Site*. Nela, o jogador assume o comando do sargento Evans, e é acompanhado, na maioria das missões, pelo sargento Waters e o capitão Price, o mesmo que Martin e companhia resgatam em *Alps Chateau*. Assim como havia ocorrido com a unidade de Martin, Price e Evans são designados para operações especiais devido a seu desempenho, sendo transferidos para o *Special Air Service* (SAS), onde conhecem Waters. Diferentemente do que ocorre na campanha estadunidense, contudo, a transferência dos dois se dá após apenas duas missões, e a maior parte da campanha se desenrola durante a atuação de Evans no SAS. A campanha termina em 2 de fevereiro de 1945, data de *V-2 Rocket Site*.

No meu entendimento, isso cria a experiência mais próxima de *Allied Assault* que encontramos no jogo. Evans é um ótimo exemplo do padrão “James Bond na Segunda Guerra Mundial” que Zied Rieke menciona, frequentemente atuando sozinho ou com pouco apoio contra uma multidão de soldados inimigos. Nas duas primeiras missões, que tratam da captura de uma ponte sobre o Canal de Caen por tropas britânicas e sua resistência ao contra-ataque alemão até a chegada de reforços, temos uma experiência similar àquela vista na maior parte da campanha estadunidense, com diversos soldados em combate junto a Price e Evans; posteriormente, esse modelo é descartado em favor de operações secretas atrás das linhas inimigas. Acredito que essa perspectiva diferente fica clara já nas telas de carregamento da

campanha, onde temos, no lugar do diário de Martin, documentos secretos detalhando as missões:

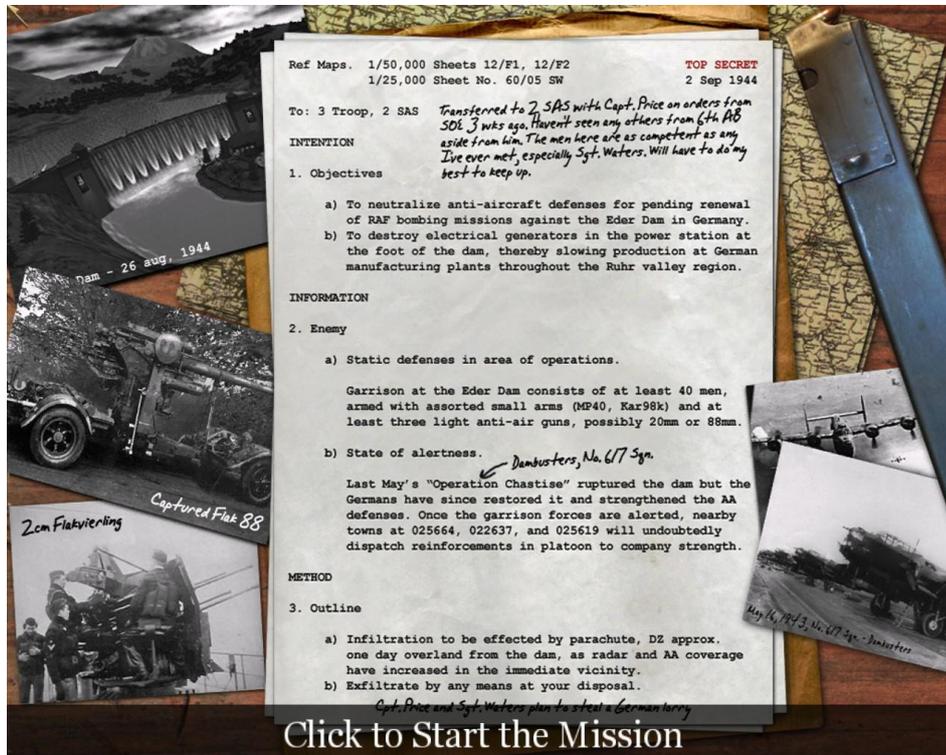


Figura 13: Documento detalhando as ordens de Evans em *The Eder Dam*. Coleção particular.

Ao invés de um espaço pessoal onde o protagonista escreve o que pensa, temos um documento oficial, que indica a confidencialidade da missão e instrui os soldados sobre a maneira de concluí-la. Vemos intervenções de Evans sob a forma de trechos escritos à mão, incluindo comentários sobre o profissionalismo dos membros do SAS e detalhes adicionais sobre a missão. Assim como Martin, em nenhum momento Evans parece se preocupar com algo além da situação em que se encontra naquele momento: suas anotações são sempre sobre informações relevantes à missão. Os objetos que acompanham o documento também não revelam nada sobre seu dono, consistindo sempre de mapas e fotografias ligadas à missão, armas, e no caso de *Battleship Tirpitz*, documentos alemães que Evans usará para infiltrar-se em um navio e sabotá-lo.

Parece-me que esse caráter de operações especiais dado às missões britânicas do game tem uma ligação com o que havia discutido sobre a noção de autenticidade que embasa o jogo. Na campanha estadunidense, as batalhas nas quais Martin se envolve junto a grandes quantidades de soldados aliados são baseadas em acontecimentos da Segunda Guerra: o salto sobre a Normandia, a tomada de Ste. Mère-Eglise, o ataque a Brécourt Manor e a Batalha das

Ardenas. Ao representar tais acontecimentos, os desenvolvedores tomam como principal referencial a série *Band of Brothers*, grande sucesso da TV na época. Portanto, através da série, tiveram acesso a representações detalhadas de situações que tentaram reproduzir no game. Da mesma forma, em *Allied Assault*, vemos um desembarque na Normandia baseado naquele criado por Spielberg em *O Resgate do Soldado Ryan*.

Mas quais grandes momentos britânicos da Segunda Guerra Mundial estavam tão acessíveis quanto esses, encontrados em superproduções do cinema e da TV? O ataque à ponte sobre o canal de Caen e os bombardeios da represa Eder e do couraçado Tirpitz foram operações levadas a cabo por tropas britânicas, mas, à exceção da ponte, como representar tais acontecimentos de maneira similar à utilizada nas outras campanhas? A opção adotada foi construir missões de sabotagem que fariam parte da preparação para os bombardeios, situações bastante diferentes das batalhas em escala maior vistas no restante do game. Assim, entendo que a campanha revela uma falta de referenciais populares nos EUA acerca da atuação britânica no conflito, levando os desenvolvedores a uma tentativa de manter o enredo tripartite através do abandono de sua oposição à história do superespião na guerra, pelo menos nesse caso. Essa opção, é claro, vai contra a ideia de que “a vitória não foi conquistada por um homem”, e *The Eder Dam* é um bom exemplo disso:



Figura 14: Lista de objetivos de *The Eder Dam*. Coleção particular.

No início desta missão, Evans está sozinho, equipado com um rifle de precisão e uma submetralhadora, e precisa cumprir uma série de objetivos: destruir a artilharia antiaérea tanto na parte de cima quanto na parte de baixo da represa, em preparação para os bombardeios, e colocar explosivos nos geradores. Só depois de completá-los é que ele deverá se encontrar com Price e Waters, para escapar do local. Portanto, ao longo de toda a missão, o jogador estará lutando sozinho contra os soldados alemães que guardam a represa. E não são poucos; principalmente no interior dela, se deparará com dezenas de inimigos. Construir o mundo de jogo dessa maneira oferece ao jogador uma experiência radicalmente diferente daquela encontrada em *Ste. Mère Eglise*, por exemplo: se na missão estadunidense o jogador avança aos poucos, seguindo as orientações de aliados e valendo-se de seu apoio para ocupar edifícios tomados por alemães, na britânica ele depende unicamente de suas próprias habilidades, e a inteligência artificial amigável de que fala Rieke, tão importante para a construção da sensação de estar “vivendo a guerra com seus amigos”, está completamente ausente.

Creio que essa representação do britânico como um tipo de superespião também pode ser vista como consequência da importância de terminados artefatos da cultura da mídia do tempo da Guerra Fria. Particularmente, penso aqui em filmes como os da franquia *007*; afinal, não é à toa que Rieke classifica os jogos concentrados em indivíduos superpoderosos como “James Bond na Segunda Guerra”. Segundo Glen Jeansonne e David Luhrssen, as histórias de ficção sobre espões do período frequentemente colocavam britânicos no papel principal, e eventualmente

o sucesso de Bond encorajou uma infinidade de espões de televisão em redes americanas durante a década de 1960. Mais bem lembrada é *The Man from U.N.C.L.E.* (1964-68), cuja agência internacional fictícia devia algo à diminuição das tensões entre os Estados Unidos e a URSS após a Crise dos Mísseis de Cuba. A série trazia o agente americano Solo (Robert Vaughn) associado ao russo Ilya Kuryakin (David McCallum) mas respondendo a um inglês, Alexander Waverly (Leo G. Carroll). *The Man from U.N.C.L.E.*, de acordo com Jeffrey Miller, mantinha a “icônica superioridade ‘britânica’ em assuntos de espionagem internacional que os romances de Fleming e os filmes de Bond já haviam estabelecido”¹²⁶.

¹²⁶ “Bond’s success encouraged a plethora of television spies on American networks during the 1960s. Best remembered is *The Man from U.N.C.L.E.* (1964-68), whose fictitious international agency owed something to the lessening of tension between the United States and the USSR following the Cuban Missile Crisis. The show featured the American Agent Solo (Robert Vaughn) partnered with the Russian Ilya Kuryakin (David McCallum) but reporting to an Englishman, Alexander Waverly (Leo G. Carroll). *The Man from U.N.C.L.E.*, according to Jeffrey Miller, maintained the ‘iconic ‘British’ superiority in matters of international spying that Fleming’s novels and the Bond films had already established’”. JEANSONNE, Glen; LUHRSSSEN, David. *War on the silver screen: shaping America’s perception of history*. Lincoln: Potomac, 2014. p. 111.

Evans, como Bond, é um exemplo de indivíduo que faz a diferença por si só, seja isso motivado pela falta de referenciais acessíveis sobre a participação britânica na guerra, pela tradição de colocar o britânico no papel de espião, ou por ambas as coisas. A ausência dos soldados com nomes aleatórios na maioria das missões também contribui para essa construção do indivíduo-herói: se na campanha estadunidense esse anonimato impede que o jogador ou o protagonista deem grande importância a suas mortes, ele também contribui para evitar que este ou aquele indivíduo surja como um herói maior do que homens comuns. A vitória foi conquistada “pelas vidas de muitos”, e o jogo certamente tenta enfatizar isso, ainda que essas mortes não tenham o mesmo impacto daquelas que vemos em *Band of Brothers*.

Ainda no tópico da representação da morte no game, é interessante notar que na campanha britânica ocorre a única morte de um personagem de destaque, o capitão Price. Na missão *Battleship Tirpitz*, Price e Evans embarcam no navio citado no título disfarçados de oficiais alemães, enquanto Waters os aguarda em um barco. Os dois chegam desarmados, mas conseguem armas no arsenal do próprio navio; no processo, contudo, alertam os alemães para o fato de que são espiões. O restante da missão consiste em Evans sabotando o navio e roubando documentos onde constam os planos para patrulhas navais alemãs na área, no mesmo estilo do que ocorre em *The Eder Dam*: por conta própria, lutando contra os inimigos nos corredores estreitos do navio e no convés. Mas o que acontece com Price, nesse íterim?



Figura 15: Price e um soldado alemão mortos em *Battleship Tirpitz*. Coleção particular.

Neste ponto, creio que cabe detalhar a narrativa emergente de minha própria experiência com essa missão. Após Evans e Price conseguirem armas, o capitão orienta seu companheiro a seguir adiante. Graças ao sistema de orientação representado pela bússola do game, é fácil encontrar o caminho para os próximos objetivos em qualquer missão; tal fato, aliado à constante preocupação com a chegada de soldados inimigos, levou-me a ignorar completamente o outro britânico. Como na maioria das missões, preocupei-me apenas em seguir na direção indicada pela bússola, eliminando os inimigos que tentassem me impedir. Ao completar todos os objetivos no navio e retornar ao barco para fugir, sou recebido por Waters, que ressalta: “Perdemos o capitão? Droga! Aquele era um ótimo homem. Vamos sair logo daqui”. É apenas nesse momento que percebo a ausência de Price.

Claro, não poderia deixar a única morte de um personagem-chave do jogo passar sem maiores esclarecimentos. Revisitando a missão, tomei o cuidado de observar Price a todo momento, e percebi algo curioso: assim que os dois personagens saem do arsenal, Price toma posição próximo a uma porta, ocasionalmente trocando tiros com inimigos que tentam usar o corredor para o qual ela dá acesso. Mesmo quando novos inimigos deixam de surgir nesse corredor, ele continua lá; tento avançar em direção aos objetivos, mas ele não me acompanha. Vou à frente e volto por diversas vezes, e Price não se move de sua posição, até que em uma dessas viagens, encontro-o morto naquele exato local. Nada indica que algum novo inimigo tenha surgido e o atingido, portanto, sou levado à conclusão de que a morte de Price estava programada para ocorrer em um momento determinado, sem maiores justificativas e sem chamar a atenção do jogador.

Acredito ser inevitável considerar que esse tratamento dado à morte do capitão apenas corrobora meu entendimento de que a guerra de *Call of Duty 1* não confronta o jogador com os custos físicos e mentais do conflito. Não vemos a morte de Price, não sabemos como ela ocorre, e a única lamentação que ouvimos é o breve comentário de Waters, logo interrompido pela preocupação com a fuga. Seu nome não é mais mencionado no restante do jogo. Isso contrasta fortemente com o peso que companheiros mortos e feridos têm em *Band of Brothers*, onde o personagem Buck Compton, por exemplo, após ver dois de seus amigos perderem as pernas na Batalha das Ardenas, apresenta consequências psicológicas sérias o suficiente para ser afastado do restante do conflito.

Isso reforça minha crença de que, na medida em que *Call of Duty 1* é uma representação procedural, ele está centralmente interessado em representar não a guerra em si, em todas suas facetas físicas, emocionais e sociais, mas especificamente o combate. E faz isso lançando mão de uma estrutura de jogo tradicional no gênero, que transforma o combate em

algo divertido em si próprio: o personagem do jogador coleta munição apenas chegando perto de armas caídas, recupera-se de ferimentos coletando kits médicos da mesma maneira, e é capaz de eliminar dezenas de soldados sozinho, como a campanha britânica deixa claro. A narrativa projetada, tanto embutida quanto emergente, existe até aqui principalmente para contextualizar tal combate divertido, não para incentivar reflexões sobre a guerra. As campanhas estadunidense e britânica são marcadas pela exaltação dos guerreiros, dispensando em grande parte maiores discussões sobre os motivos pelos quais lutam.

Isso também fica claro na maneira como os inimigos surgem no game. Se em *Band of Brothers* temos a ocasional preocupação com o ponto de vista alemão — principalmente no último episódio, *Points*, quando um oficial exalta a coragem e camaradagem de seus comandados num discurso que seria perfeitamente adequado também para o ponto de vista estadunidense —, *Call of Duty 1* demonstra acreditar que os inimigos são um mal que dispensa problematização. Alemães estão na mesma categoria que os alienígenas e demônios de outros jogos: são uma ameaça que não precisa ser compreendida, apenas erradicada. Não há qualquer reflexão sobre o fato de que ser alemão na Segunda Guerra Mundial não era necessariamente sinônimo de ser nazista, por exemplo. Mas também não há um grande esforço em mostrar para o jogador o quanto esse inimigo é maligno: os desenvolvedores parecem entender que os motivos pelos quais a guerra aconteceu são de conhecimento geral.

Há um único momento em que o game discute o caráter do inimigo; é também o único em que Hitler é mencionado. No vídeo que antecede as três missões finais do jogo, o narrador explica a situação da guerra próxima ao seu fim, mencionando que os alemães estavam à beira da derrota, mas recusavam-se a se render. Nessa situação, Hitler teria se voltado para o uso de “armas de vingança”, os foguetes V-1 e V-2, que seriam imprecisos demais para atingir alvos militares, mas eram utilizados para “aterrorizar Londres”. Isso parece confirmar minha impressão de que o jogo adota a tese de que nazistas são inquestionavelmente malignos: frente à derrota, estão dispostos a simplesmente matar por vingança. Não há interesses estratégicos ou políticos por trás dessa ação, apenas a vontade de prejudicar Londres e os Aliados. É, portanto, coerente que a última missão da campanha britânica consista em sabotar um míssil V-2.

Dessa forma, a campanha britânica fica marcada pela semelhança com a proposta que os desenvolvedores prometiam contestar: o supersoldado de jogos como *Allied Assault*. Entendo que isso é causado pela falta de referências populares que tratem da participação britânica na Segunda Guerra Mundial — o que também faz com que este seja a campanha mais curta, com apenas 7 missões, comparadas às 9 dos estadunidenses e 10 dos soviéticos,

mantendo os britânicos relegados a um papel secundário — e pelas recorrentes representações de britânicos na cultura da mídia como espões, homens que agem sozinhos contra inimigos mais numerosos. A noção de que a guerra foi vencida “pelas vidas de muitos” está largamente ausente da história de Evans e companhia, mas nos depararemos com um quadro diferente ao analisar a campanha soviética.

2.5 O inimigo bate à porta: a campanha soviética

Diferentemente das campanhas estadunidense e britânica, o vídeo de introdução da campanha soviética tem um tom menos instrucional e mais propagandístico e patriótico. Enquanto imagens estáticas em preto-e-branco do front oriental se sucedem na tela, um narrador fala em inglês — mas com sotaque russo — sobre o avanço nazista pela “pátria-Mãe soviética”, composto de roubos, estupros e assassinatos. A última esperança para a resistência é “a cidade que leva o nome de nosso grande líder”, Stalingrado. Em tom motivador, ele diz aos “camaradas” para os quais se dirige que eles logo estarão lá, e não falharão em “derrotar nossos inimigos fascistas”; também avisa que comissários “executarão covardes”.



Figura 16: Imagem do vídeo de introdução da campanha soviética. Coleção particular.

Parece-me que esta introdução tem algumas preocupações centrais. Em primeiro lugar, ela não instrui o jogador especificamente sobre a missão a ser realizada, mas sim sobre a situação da URSS naquele momento da guerra; portanto, fica subentendido que a realidade do front ocidental é de conhecimento geral e dispensa apresentações, enquanto os acontecimentos do front oriental precisam ser explicados, pois seriam uma novidade para o público do game. Se considerarmos que a noção de autenticidade empregada até aqui toma por base obras de entretenimento sobre a Segunda Guerra Mundial conhecidas de grandes públicos, produzidas no fim da década de 1990 e início dos anos 2000, faz sentido supor que os desenvolvedores viam a guerra no Leste como algo largamente desconhecido: poucas dessas obras trataram dela.

Em segundo lugar, vejo o tom propagandístico utilizado nessa introdução, bastante destoante do profissionalismo e pragmatismo tático e estratégico visto nas anteriores, como um primeiro passo para estabelecer a presença do Estado soviético na campanha. Na sequência à introdução, somos apresentados a um trecho da ordem nº 227 de Stalin, atuando como Comissário de Defesa do Povo, que acredito reforçar essa hipótese:

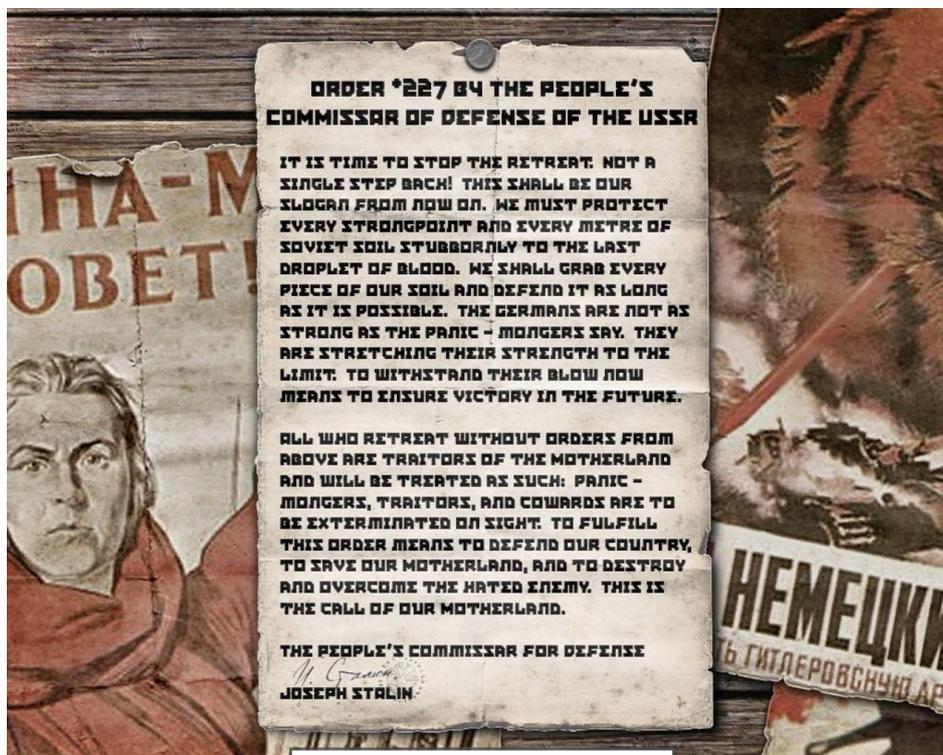


Figura 17: Ordem nº 227 no início de *Stalingrad*. Coleção particular.

Até agora, só tivemos contato com documentos vindos do alto escalão através da carta de Eisenhower, que aparecia no pano de fundo de um dos diários de Martin, e das fictícias

instruções recebidas por Evans, que exibiam caráter essencialmente tático e não propagandístico ou ideológico. Aqui temos contato direto com um “grande nome”, Stalin — tanto no vídeo quanto através da ordem nº 227 —, e uma discussão sobre os motivos pelos quais os soldados devem lutar: para defender a pátria-Mãe do invasor fascista. Novamente, os desenvolvedores demonstram acreditar que o contexto da guerra no Leste precisa ser explicado, e incluem nessa explicação a forte presença da propaganda estatal, algo que omitiram das campanhas anteriores.

Essa presença maior do Estado também se expressa na ação de jogo. Se nas campanhas anteriores tínhamos comandantes como Foley e Price, que lutavam junto com todos os demais soldados, diferenciando-se apenas pelo fato de darem ordens, na campanha soviética temos a figura do comissário, que em geral fica longe do combate, transmitindo propaganda motivacional para os demais homens e alvejando os que tentam recuar ou fugir, de acordo com a ordem que vimos acima. Como no caso abaixo:



Figura 18: Travessia do rio Volga em *Stalingrad*. Coleção particular.

Aqui temos o protagonista, Alexei Voronin, atravessando o rio Volga junto a outros soldados, em direção à cidade de Stalingrado. O comissário com o megafone discursa, afirmando que os alemães têm poucos suprimentos e que a superioridade numérica e coragem dos soviéticos “deterá os invasores fascistas”. Enquanto isso, aviões e bombardeios alemães

atacam as balsas que fazem a travessia, e os soldados olham nervosamente para os lados. Eventualmente, um dos soldados da balsa de Voronin tenta fugir, pulando na água, e é morto pelos comissários. Em termos de estrutura de jogo, é relevante que o jogador não possa se mover durante toda essa cena, sendo permitido apenas abaixar-se ou olhar em volta: isso o coloca na posição indefesa dos demais soldados que fazem a travessia com ele, e garante que ele veja e ouça tudo o que ocorre de perto.

Portanto, no mundo de jogo, o comissário é aquele que porta o discurso oficial do Estado, apresentado no vídeo de introdução e na ordem nº 227. Com a travessia do Volga como início da campanha, o jogo já nos diz que a situação dos soldados soviéticos não é tão animadora quando a propaganda faz parecer: estão sob ataque, indefesos, e amedrontados o suficiente para que um deles se arrisque a contrariar suas ordens e seja morto por isso. No desembarque, uma bomba alemã atinge a balsa; Voronin escapa com vida, mas os demais ocupantes morrem na explosão. É nesse momento que nos deparamos com o que de fato está ocorrendo em Stalingrado:



Figura 19: Voronin recebe munição em *Stalingrad*. Coleção particular.

A despeito do que o comissário dizia em seu discurso sobre os soviéticos estarem mais bem equipados que os alemães, o jogador descobre que não há nem mesmo armas para todos: Voronin recebe apenas munição, e os homens sem rifles são orientados a seguirem os que os

têm e pegar suas armas caso estes morram. Dessa forma, o game subverte a estrutura de jogo típica de um FPS, retirando do jogador a possibilidade de realizar a ação que define o gênero: atirar. Colocando-o totalmente indefeso, constrói um poderoso argumento sobre a precariedade da situação soviética em Stalingrado.

Aqui, cabe destacar a principal referência utilizada na construção dessa campanha: o filme *Círculo de Fogo* (*Enemy at the Gates*, Jean-Jacques Annaud, 2001). A obra do francês trata de um atirador de elite soviético que atuou na Segunda Guerra, Vassili Zaitsev (Jude Law), durante a batalha de Stalingrado, concentrando-se em um duelo — que o russo afirmou ter ocorrido, mas nunca foi comprovado — com um atirador alemão, o major König (Ed Harris). Vejamos a cena da travessia no filme:



Figura 20: Travessia do rio Volga em *Círculo de Fogo*. Coleção particular.

A balsa, os soldados, o comissário discursando com um megafone, o homem que tenta fugir: todos esses elementos são encontrados no filme. A cena do desembarque também é similar: as instruções transmitidas são idênticas, e Zaitsev é um dos que ficam desarmados.

Após essa cena, o filme avança para o ataque na Praça Vermelha, enquanto o game só o fará após o fim da missão. Antes disso, o jogador encontra o sargento Borodin nas encostas às margens do rio Volga:



Figura 21: Borodin em *Stalingrad*. Coleção particular.

Borodin pede auxílio a Voronin: este deverá chamar a atenção dos alemães, correndo de uma cobertura para a próxima, enquanto o sargento os alveja. Depois de fazer isso algumas vezes, Borodin decide que estarão mais seguros escondendo-se em um edifício em ruínas. Um comissário o ocupa, e atira em todos os soldados que tentam recuar; no entanto, o sargento diz a Voronin para não se preocupar, pois “cuidará dele”. Conforme o jogador se aproxima do edifício, é avistado pelo comissário, mas este é morto por Borodin.

Neste ato, há uma divergência entre o jogo e o filme: ambos tratam os comissários como representantes do famigerado totalitarismo soviético, mas apenas o game, na figura de Borodin, mostra um soldado que se insurge contra eles e, por extensão, contra o próprio Estado. Ao apresentar supostos “aliados” que alvejam o jogador caso ele fuja — após ter estabelecido em sua estrutura de jogo que “fogo amigo não será tolerado” —, o game indica que os comissários não são menos “inimigos” que os alemães; ao nos apresentar um aliado de fato atacando-os, afirma que os soldados não nutriam qualquer tipo de respeito por eles.

Portanto, o soviético teria dois inimigos: o nazista e o comissário. Na missão seguinte, *Red Square*¹²⁷, também baseada em uma cena de *Círculo de Fogo*, o sargento Makarov, encontrado pelo jogador em meio ao fogo cruzado, confirma isso ao dizer que,

¹²⁷ A campanha é composta pelas missões *Stalingrad*, *Red Square*, *Trainstation*, *Stalingrad Sewers*, *Pavlov's House*, *Warsaw Factory*, *Warsaw Railyards*, *Oder River Country*, *Oder River Town* e *The Reichstag*.

independentemente de ficarem ali ou recuarem, são homens mortos. Logo, o game não discute os porquês de estadunidenses e britânicos lutarem na guerra, mas indica pelo menos um motivo importante para que os soviéticos o façam: sobrevivência. Seguir em frente e completar seus objetivos, afastando-se dos comissários e eliminando os alemães, significa ficar vivo.

Porém, apesar de os soviéticos do game não demonstrarem amor pelo seu governo, mas no máximo medo — na missão *Warsaw Factory* vemos soldados comentando que a NKVD iria “reeducá-los” se ouvisse os comentários que faziam sobre os generais Aliados —, isso não significa que sejam antipatrióticos ou simpatizem com os nazistas. Pelo contrário, estão perfeitamente dispostos a lutar contra o “inimigo fascista” de que fala a propaganda oficial. Dessa maneira, entendo que o game desatrela Estado e nação, exaltando a atuação daqueles homens que lutaram pelo seu país e contra um inimigo inquestionavelmente maligno, mas que o fizeram defrontando-se com a própria brutalidade do Estado que deveria apoiá-los.

Essa perspectiva é curiosa: se por um lado exalta soldados soviéticos, coisa que dificilmente veríamos em uma produção estadunidense da Guerra Fria, por outro mantém-se fiel à interpretação da URSS como um Estado totalitário, que oprimia seu próprio povo. Acredito que isso é feito de forma a aproximar os soviéticos dos soldados que vemos nas outras campanhas, mantendo como centrais os atos de homens comuns em uma guerra vencida “pelas vidas de muitos”. Dois outros momentos reforçam essa hipótese: o vídeo apresentado logo antes das três missões finais do jogo, e o encerramento de todo o game.

O primeiro indica que, a partir de junho de 1944, os Aliados conseguiram grandes avanços na Europa, e muito de seu sucesso deve ser creditado aos russos. Isso coloca os soviéticos numa posição de grande relevância para a vitória na guerra, contrastando com a prática mais comum de dar maior destaque aos estadunidenses. Mas como exaltar a contribuição da URSS se ela é, ao menos segundo diversos produtos da cultura da mídia, um Estado tão totalitário quanto o inimigo? Um meio é aquele usado em *Círculo de Fogo*: diferenciando “soldado” de “Estado”. E *Call of Duty 1*, com sua narrativa concentrada nos soldados comuns, está em ótimas condições para fazer isso. A presença do Estado se faz sentir na campanha soviética porque é necessário sublinhar a diferença entre “soldado soviético” e “URSS”; nas demais campanhas, ela é descartável.

A última cena que vemos antes do vídeo de encerramento do game é a seguinte:



Figura 22: Soldado soviético agita bandeira sobre o Reichstag em *The Reichstag*. Coleção particular.

Ela se baseia na famosa fotografia de Yevgeny Khaldei:



Figura 23: Soldado soviético agita bandeira sobre o Reichstag na fotografia de Yevgeny Khaldei. Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/expat/expatpicturegalleries/8502342/History-as-it-happened-the-photographs-that-defined-our-times.html?image=1>>.

A fotografia original, é claro, foi tirada dias após a tomada da cidade, e os soldados posavam para a câmera; no game, um soldado simplesmente agita a bandeira quando os soviéticos chegam ao topo do Reichstag. O mais importante, contudo, é perceber que essa cena marca o fim do jogo e da guerra, representando a concretização do objetivo máximo que o jogador tenta alcançar e que havia sido declarado já no vídeo de introdução do game: a tomada de Berlim. E se a tomada de Berlim é o símbolo máximo da vitória, como fugir de representar os soviéticos como parte central dos vitoriosos máximos? Em *Call of Duty*, entendo que isso é feito sem romper com ideias tradicionais sobre o que foi a URSS através do afastamento do soldado comum do governo soviético. Este último surge no jogo como autoritário e cruel, principalmente para com seus próprios soldados; já os homens comuns que lutam por ordem dele não são antipatrióticos, mas também não são veículos da expressão de tal autoritarismo e crueldade.

Se os soldados são afastados da imagem do Estado, a quem devemos aproximá-los? De acordo com o encerramento do game, dos demais homens que lutaram na guerra. No vídeo final, temos uma sequência de imagens da tomada de Berlim e de soldados festejando, enquanto alguém narra uma carta em inglês, mas com sotaque russo — presume-se que seja Voronin. A carta é para sua mãe, e nela, ele explica que a guerra está finalmente acabando, após a bandeira da pátria-Mãe ter sido agitada sobre o Reichstag, e ele logo voltará para casa. Narra também seu encontro com um soldado estadunidense na Alemanha, após a tomada de Berlim: “apesar de não ter entendido nada do que ele disse, eu senti que esse homem era meu irmão. E acho que ele sentiu o mesmo”.

Tal aproximação é feita também através dos idiomas falados pelos soldados. Estadunidenses e britânicos, como é esperado, falam inglês, com seus sotaques característicos; contudo, soviéticos também o falam — também com um sotaque típico. Por sua vez, os alemães quase sempre falam alemão; as exceções são quando utilizam alto-falantes para dirigirem-se a soviéticos, pedindo que se rendam, ou a Evans, na campanha britânica, avisando-o de sua situação desesperadora em *The Eder Dam* para intimidá-lo. Portanto, exceto nesses momentos em que os desenvolvedores desejam que os alemães sejam compreendidos, são tratados como “o outro”, um inimigo de idioma incompreensível, uma vez que o game é feito pela perspectiva dos falantes do inglês. Já os soviéticos, ao falarem o idioma, são aproximados dos demais protagonistas e do próprio jogador, por tornarem-se compreensíveis para este.

Ao colocar o soviético como irmão do estadunidense, o game nos diz que esses soldados, independentemente de suas nacionalidades, compartilharam uma mesma

experiência: a de lutar na “guerra que mudou o mundo”. Por tal motivo, são igualmente dignos de respeito e admiração. Se é verdade que a ação de jogo, na maior parte deste, limita-se a uma simulação do combate que não ressalta os motivos pelos quais a guerra é lutada, sua natureza caótica e destrutiva¹²⁸, ou seu caráter parentético, podemos entender que aquilo que a cerca — os vídeos, as citações, as principais referências utilizadas — estabelece essas características. Mais do que isso: na medida em que o game se inspira na tradição de “recuperar o fascínio com as guerras liberais” de que fala Gerstle, apresentando-nos soldados que, mesmo que superficiais enquanto personagens, lutam pelo chamado do dever — o jogo se chama *Call of Duty*, afinal —, entendo que ele estende essa visão dos liberais nacionalistas da década de 1990 para toda a Segunda Guerra Mundial, vista sob todas as perspectivas. Não são apenas os estadunidenses que lutam a guerra em nome dos ideais valorizados por Ambrose e Spielberg, mas todos os soldados, afinal, são todos irmãos — mesmo os soviéticos. São, nas palavras de Gerstle, soldados cidadãos:

A figura do soldado cidadão é crucial para o entendimento do liberalismo desse nacionalismo centrado na guerra. Ele não é um guerreiro profissional e não tem o desejo de vir a se tornar um. [...] Nenhum deles é um aventureiro militar. Eles lutam porque sua nação os convocou para o serviço militar, e seu dever tem de ser cumprido. Eles querem que a América se mantenha honesta e democrática, e a restauração da paz é seu objetivo. Eles não nutrem sonhos de glória imperial ou de conquistas de proporções romanas que motivaram o General Geoge Patton¹²⁹.

Por mais que a narrativa do game demonstre-se limitada no relativo à construção desses personagens, me parece que é essa a perspectiva que embasa a visão da guerra presente nele. Ao afirmar que todos que nela lutaram são irmãos, transforma-os em soldados cidadãos como os estadunidenses, usando uma visão tipicamente estadunidense da guerra — muito presente em obras de entretenimento que serviram como referência para o jogo — para referir-se à totalidade daqueles que lutaram nela. Visão essa composta também pelo que aponta James Chace:

Através da história, a América tem executado solitariamente sua cruzada pela liberdade. Se simplesmente como a campeã da liberdade em um mundo perverso e

¹²⁸ A campanha soviética talvez seja muito mais bem-sucedida que as outras neste aspecto, apontando para as péssimas condições que os soldados encararam no front oriental: a falta de equipamento e os comissários nas primeiras missões, e a falta de pessoal mais adiante, quando Voronin é transferido para a equipe de um tanque de guerra durante *Oder River Country* e *Oder River Town*. Também encaro a cena da destruição da balsa em *Stalingrad* como a melhor representação do custo humano da guerra que o game apresenta, ao eliminar rápida e secamente uma multidão de homens que estavam, segundos antes, na mesma situação que o protagonista.

¹²⁹ GERSTLE, Gary. op. cit. p. 44-45.

cercado pelas trevas, ou se como um ativista que procura tornar o mundo seguro para a democracia, a América se concebe como sendo única, escolhida para desempenhar um papel singular nas questões mundiais¹³⁰.

O que é “a guerra que mudou o mundo”, se não essa cruzada pela liberdade? O que percebo em *Call of Duty I* é essa mesma visão da guerra, com o diferencial importantíssimo de que os “cruzados” em questão não são apenas os estadunidenses, mas todos os soldados de todas as nacionalidades que participaram dela. E, se de acordo com Ana Paula Spini, *O Resgate do Soldado Ryan* convoca os EUA a “fazer por merecer” o sacrifício dos estadunidenses que lutaram na guerra¹³¹, *Call of Duty I* tenta estender essa convocação a todos. Nessa busca pelo coletivismo feita, em termos mercadológicos, para diferenciar-se de seu principal competidor, o game constrói uma narrativa calcada em interpretações tradicionalmente estadunidenses da guerra, mas retira do estadunidense a sua posição de protagonista absoluto. Se lembrarmos o comentário de Dodkins sobre *Call of Duty* ser uma tentativa de Activision de competir com a Electronic Arts a nível global, essa parece uma opção no mínimo sensata.

Ao mesmo tempo, a ação de jogo tem problemas para tornar-se mais do que uma mera representação do combate como algo excitante, afastando-se da proposta principal de valorizar as “vidas de muitos” durante a campanha britânica, e só conseguindo efetivamente trazer à tona a dureza da guerra nas missões iniciais da campanha soviética. Vejo isso como um exemplo do que alguns críticos chamam de “dissonância ludonarrativa”, conceito originalmente proposto pelo designer de jogos Clint Hocking em sua crítica de *BioShock* (Irrational Games, 2007). Para ele,

BioShock parece sofrer de uma poderosa dissonância entre o que ele aborda enquanto jogo, e o que aborda enquanto história. Ao colocar os elementos lúdicos e narrativos da obra em oposição, o jogo parece abertamente zombar do jogador por ter acreditado na ficção do jogo. O posicionamento da estrutura narrativa do jogo contra sua estrutura lúdica destrói a possibilidade de o jogador sentir-se conectado a ambos, forçando-o a abandonar o jogo em protesto (o que eu quase fiz) ou simplesmente aceitar que o jogo não pode ser apreciado como jogo e história, e então terminá-lo apenas por terminar¹³².

¹³⁰ CHACE, James. Sonhos de perfectibilidade: a excepcionalidade americana e a busca por uma política externa moral. In: BERLOWITZ, Leslie; DONOGHUE, Denis; MENAND, Louis (org.). *A América em teoria*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993. p. 233-244. p. 236.

¹³¹ SPINI, Ana Paula. *Ritos de sangue em Hollywood: mito da guerra e identidade nacional norte-americana*. Niterói, 2005. 281 f. Tese (Doutorado em História) — Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2005. p. 191.

¹³² “Bioshock seems to suffer from a powerful dissonance between what it is about as a game, and what it is about as a story. By throwing the narrative and ludic elements of the work into opposition, the game seems to openly mock the player for having believed in the fiction of the game at all. The leveraging of the game’s

Considerações acerca do que isso implica para o jogador à parte, a ideia de dissonância ludonarrativa parece encaixar-se bem em *Call of Duty 1*: encontramos referências à interpretação da Segunda Guerra que enfatiza custos humanos e fins justos em seus elementos narrativos, mas no aspecto lúdico — a experiência projetada para ser vivida pelo jogador; a ação de jogo — temos um game que omite essa discussão em nome de uma representação centrada no combate enquanto algo divertido e heroico. Sobre isso, Esther MacCallum-Stewart e Justin Parsler, interpretando o papel da história na franquia *Call of Duty*, afirmam:

O princípio central da série *Call of Duty* não é produzir um retrato historicamente preciso da Segunda Guerra Mundial. É, ao invés disso, *produzir um jogo de tiro visualmente excitante e acelerado onde o jogador mata muitos caras maus para chegar ao próximo nível*. Essencialmente, então, o tema central do jogo não é de forma alguma a Segunda Guerra Mundial — é o ato de matar coisas da melhor e mais rápida forma¹³³.

Claro, ao dizerem que o tema central de *Call of Duty* não é a Segunda Guerra, os autores estão fazendo uma análise essencialmente ludológica; já vimos o quanto a narrativa do game gira em torno do conflito, e o quanto obras que tratam dele foram referências importantes para os seus desenvolvedores. Mas isso só reforça minha interpretação de que o jogo apresenta uma dissonância ludonarrativa: em termos narrativos, trata da Segunda Guerra Mundial, mas numa análise ludológica, dedica-se centralmente ao ato do combate divertido em si mesmo, à maneira de tantos outros games do gênero FPS antes dele.

Além disso, há um exemplo ainda mais claro de dissonância no caso britânico, onde as operações secretas empreendidas por Evans vão de encontro à ideia de valorização do esforço coletivo na guerra. Acredito que isso indica uma falta de referenciais populares que possibilitassem a construção de autenticidade material, mas não entendo que sirva como uma

narrative structure against its ludic structure all but destroys the player's ability to feel connected to either, forcing the player to either abandon the game in protest (which I almost did) or simply accept that the game cannot be enjoyed as both a game and a story, and to then finish it for the mere sake of finishing it". HOCKING, Clint. Ludonarrative dissonance in Bioshock. *Click nothing*, 7 out. 2007. Disponível em: <http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html>. Acesso em: 28 jul. 2015. Grifos meus.

¹³³ “The central tenet of the *Call of Duty* series is not to produce a historically accurate depiction of the Second World War. Instead, it is to present a visually exciting, fast-paced shooter game in which the player kills many bad guys to get to the next level. In essence, then, the core motif of the game is not World War Two at all — it is killing things in the fastest and best manner”. MACCALLUM-STEWART, Esther; PARSLER, Justin. Controversies: historicizing the computer game. DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE, 3., 2007, Tóquio. *Proceedings...* Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.51468.pdf>>. Acesso em: 28 jul. 2015. p. 206. Grifos meus.

espécie de “prova” de que os desenvolvedores não estavam verdadeiramente comprometidos com a proposta central do game; se fosse o caso, a campanha soviética seria tão individualista quanto *Círculo de Fogo*, um filme que se concentra no duelo pessoal entre Zaitsev e König. O fato de terem descartado o individualismo neste caso me parece confirmar seu compromisso com a visão apresentada na introdução.

Assim, vejo *Call of Duty 1* como um jogo que revela o peso que as representações construídas por Spielberg e os liberais nacionalistas mencionados por Gerstle tiveram em toda uma época, seguindo como referência principal para aqueles que trabalham com uma mídia diferente das usadas por eles. Ao mesmo tempo, também é um game que se propunha a fazer algo novo dentro de um gênero tradicional, enquanto competia com uma grande franquia por um lugar no mercado. Trouxe inovações, particularmente a nível narrativo, e é informado em sua interpretação da Segunda Guerra Mundial pelos liberais nacionalistas, mas não pode ser entendido como uma espécie de “tradução” plena destes para o videogame, uma vez que abre mão, em sua ação de jogo, de discussões importantes que estes traziam. Confrontados com a tentativa de construir um game que fosse divertido, “autêntico” e exaltasse os combatentes, os desenvolvedores terminam por reduzir grandemente o peso dos horrores da guerra em sua representação dela, sobrevalorizando o heroísmo e a adrenalina do combate. Entendo que *Call of Duty: World at War* busca uma perspectiva diferente; portanto, este é um bom momento para proceder à sua análise.

3 SOFRIMENTO E VINGANÇA: *CALL OF DUTY: WORLD AT WAR* (2008)

Terminada a análise de *Call of Duty 1*, posso avançar para as discussões sobre o quinto título numerado da franquia, *Call of Duty: World at War*, desenvolvido pela Treyarch e lançado em 2008. Como apontei no início do segundo capítulo, concentro-me na análise destes dois títulos por compreender que eles trazem perspectivas em muitos pontos diversas sobre a Segunda Guerra Mundial; como foram desenvolvidos por estúdios diferentes, e há um intervalo de cinco anos entre o lançamento dos dois, isso não é surpreendente.

Detenhamo-nos por um momento nesse intervalo de cinco anos. Do ponto de vista de um historiador, é um curto espaço de tempo: pouco mais de um mandato presidencial nos EUA. Por que seria importante para compreender as diferenças entre esses dois games? A meu ver, há um motivo crucial: em um meio com o dos videogames, onde avanços tecnológicos pontuais podem transformar radicalmente o espaço de possibilidades no qual trabalham os desenvolvedores — lembremos do advento do CD-ROM, citado no primeiro capítulo —, e há um constante e cíclico progresso em termos de hardware, muito pode acontecer em cinco anos. Neste caso em especial, temos a chegada da dita sétima geração de consoles domésticos — Microsoft Xbox 360, Sony PlayStation 3 e Nintendo Wii — a partir de 2005. Esse é um fato particularmente importante para a franquia, uma vez que *Call of Duty 2* é um dos títulos disponíveis para o console da Microsoft quando do lançamento deste. Isso contribui para a progressiva consolidação da franquia como uma das maiores do meio, estabelecida definitivamente com o grande sucesso de *Call of Duty 4: Modern Warfare* em 2007.

Assim, nesse intervalo, *Call of Duty* deixa de ser uma nascente franquia encabeçada por um bem-sucedido e inovador FPS para PCs para se tornar um dos maiores nomes do mundo dos videogames. Cabe notar ainda que, conforme mencionado no capítulo anterior, a Infinity Ward pretendia abandonar o cenário da Segunda Guerra Mundial logo após o

lançamento do primeiro game, e foi impedida pela Activision; já em 2007, com *Modern Warfare*, finalmente conseguem realizar seu intuito original. Conclui-se que, em poucos anos, a Segunda Guerra deixou de ser um cenário lucrativo o suficiente para justificar uma continuada insistência por parte da Activision em mantê-la na franquia; veremos mais sobre isso ao discutir as reações iniciais ao anúncio de que *World at War* retornaria ao conflito um ano após o sucesso do mais contemporâneo *Modern Warfare*.

Por fim, é nesse ínterim que a Treyarch passa a dividir com a Infinity Ward a responsabilidade pelo desenvolvimento dos principais títulos da franquia, trazendo o que considero ser um estilo notadamente diferente para esta, pelo menos no tocante à narrativa. Com os dois estúdios se alternando a cada ano na produção dos games, o desenvolvimento de um título torna-se, em grande parte, uma corrida para superar aquele lançado no ano imediatamente anterior pelo “concorrente”, e garantir que a franquia continue atraindo o público maciço de que necessita. O padrão a partir do qual um game da Treyarch é julgado, seja por críticos ou público, passa a ser o título lançado no ano anterior pela Infinity Ward e vice-versa; o que funcionou deve ser imitado, e o que desagradou, eliminado.

É por tais motivos que considero necessário um breve panorama acerca do desenvolvimento da franquia entre 2003 e 2008. As transformações no status desta, o início da mudança de cenário — *World at War* é o último título ambientado na Segunda Guerra — e, principalmente, a chegada da Treyarch à cena me parecem fundamentais para contextualizar a produção do game de 2008. Não irei, é claro, empreender uma análise aprofundada dos títulos lançados nesse período; creio que alguns breves comentários sobre *Call of Duty 2*, *Call of Duty 3* e *Modern Warfare* são suficientes para que o leitor ou leitora compreenda que referências da própria franquia serão importantes para *World at War*. Feito isso, avançarei à sua análise, seguindo estrutura semelhante à utilizada no segundo capítulo, baseada nas duas campanhas em que o jogo se divide: estadunidense e soviética. Ao final do capítulo, pretendo transitar da análise de elementos internos do game para considerações sobre o contexto histórico dos anos 1990 e início do século XXI, que creio esclarecerem certas opções de design dos desenvolvedores nas quais percebo preocupações políticas.

3.1 A consolidação de uma marca: 2003-2008

Após o sucesso de *Call of Duty 1*, fazia-se necessário dar continuidade ao que já era, desde o início, planejado como uma franquia e não um título isolado. Enquanto a Infinity

Ward desenvolvia *Call of Duty 2*, acontecem dois novos lançamentos, em 2004: *Call of Duty: Finest Hour* (Spark Unlimited), para consoles da sexta geração (Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox e Nintendo GameCube), e *Call of Duty: United Offensive* (Gray Matter Interactive), pacote de expansão para o primeiro game.

A importância principal de *Finest Hour* já foi exposta anteriormente; segundo Zied Rieke, é a partir dos planos da Spark Unlimited que os desenvolvedores de *Call of Duty 1* optam por construir o game em torno de três campanhas distintas. *United Offensive*, enquanto pacote de expansão, pouco poderia divergir do jogo original, uma vez que deve ser utilizado em conjunção com este, como um “adendo”. Há pequenas modificações ao nível da estrutura de jogo, como a possibilidade de fazer o personagem controlado correr com o apertar de um botão. Já de um ponto de vista narrativo, continuamos com uma guerra dividida nas campanhas estadunidense, britânica e soviética, e o jogo pouco se diferencia de *Call of Duty 1* em suas perspectivas sobre a Segunda Guerra, mesmo sendo desenvolvido por outro estúdio: lá estão as citações, a glorificação dos soldados e o retrato de todos como irmãos numa luta com os mesmos objetivos. Como bom adendo, é projetado para ser um refinamento da experiência anterior, não uma transformação radical desta.

Há apenas um detalhe de *United Offensive* que merece ser destacado: dentre os membros que compuseram a equipe de desenvolvimento do game, boa parte passou a integrar a Treyarch quando a Gray Matter Interactive foi absorvida pelo estúdio em 2005. Nomes como Corky Lehmkuhl (diretor de arte em *Call of Duty 3* e diretor criativo em *World at War*) e Richard Farrelly (diretor criativo e roteirista em *Call of Duty 3*, diretor criativo adicional em *World at War*), dentre outros, tiveram seu primeiro contato com a franquia trabalhando na expansão. Assim, *United Offensive* é, de certa forma, um ensaio para games futuros da Treyarch, ainda que seja limitado em termos criativos por sua conexão com *Call of Duty 1*.

Chegamos, então, a *Call of Duty 2*, desenvolvido pela Infinity Ward e lançado em 2005 para PC e Xbox 360. No levantamento do site *IGN*, vendeu 5,9 milhões de cópias até 2014¹³⁴; 1 milhão dessas foram vendidas na América do Norte até 2006, apenas no Xbox 360¹³⁵, sendo o primeiro game para o console a atingir essa marca e o título de lançamento mais vendido deste. Segundo Vince Zampella, o principal motivo para a Infinity Ward aceitar desenvolver mais um jogo na Segunda Guerra Mundial foi o acesso ao console:

¹³⁴ CALL OF DUTY: a short history. *IGN*. Disponível em: <http://microsites.ign.com/call-of-duty-a-short-history/#_>. Acesso em: 15 jan. 2016.

¹³⁵ SURETTE, Tim. 360 COD2 breaches sales mark. *GameSpot*, 12 set. 2006. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/360-cod2-breaches-sales-mark/1100-6157493/>>. Acesso em: 15 jan. 2016.

Éramos totalmente contra ele ser na Segunda Guerra Mundial, [...] mas a Activision realmente queria isso, o compromisso sendo, mais ou menos, que receberíamos kits de desenvolvimento para consoles em troca de fazer um jogo na Segunda Guerra Mundial. ... Sempre quisemos estar nos consoles e a Activision nos via mais como uma desenvolvedora para PC¹³⁶.

Considerações sobre a liberdade criativa dos desenvolvedores à parte, de um ponto de vista puramente comercial, os números mencionados mostram que a decisão foi acertada.

Acerca da estrutura de jogo do título, há que se destacar uma mudança fundamental em relação a *Call of Duty 1*: os desenvolvedores eliminaram os kits médicos que restauravam a saúde do personagem controlado, optando por um sistema onde esta se recupera automaticamente se o personagem passar alguns segundos sem sofrer dano, o que geralmente significa esconder-se atrás de alguma cobertura durante esse tempo. Kristan Reed, em sua resenha para o site *Eurogamer*, tece comentários interessantes sobre essa decisão:

É absurdo, incrivelmente irrealista, e quase burlesco quando você considera quanto chumbo vai levar no curso de apenas alguns minutos no campo de batalha, *mas no contexto de ser um videogame divertido*, mantém as coisas fluindo como quase nenhum outro FPS. [...] É muito mais agradável — e conseqüentemente mais imersivo — jogar o jogo como parte de um fluxo contínuo de ações do que constantemente salvar, recarregar e jogar novamente pequenas seções enquanto você descobre de que grupo de pixels as balas do atirador de elite estão emanando. *É um jogo muito mais justo por causa disso*, e salva seu progresso automaticamente em intervalos bastante regulares de qualquer forma¹³⁷.

Creio que essa interpretação vai ao encontro das minhas considerações anteriores sobre a tensão existente entre fazer um jogo “autêntico” sobre a Segunda Guerra Mundial que seja, ao mesmo tempo, divertido: como a franquia precisa atingir o maior público possível, quando desenvolvedores são forçados a optar entre realismo e diversão, o segundo fator sempre é o privilegiado. Se durante o processo soldados comuns são transformados em máquinas de combate quase imortais, são ossos do ofício.

¹³⁶ “We were dead set against it being World War II, [...] but Activision really wanted it, the compromise sort of being that we’d get some dev kits for consoles in exchange for doing a World War 2 game. ... We always wanted to be on consoles and Activision saw us as more of a PC developer”. GOOD, Owen. op. cit.

¹³⁷ “It’s ludicrous, incredibly unrealistic, and almost farcical when you consider how much lead you’ll withstand during the course of just a few minutes on the battlefield, but in the context of it being an entertaining videogame, it keeps things flowing like almost no other FPS. [...] It’s actually far more enjoyable — and therefore more immersive — to play the game as part of a flowing set of actions than constantly saving, reloading and replaying small sections while you work out which set of pixels the sniper’s bullets are emanating from. It’s a much fairer game because of it, and actually checkpoints your progress at very regular intervals anyway”. REED, Kristan. *Call of Duty 2: a bridge too far for the WW2 FPS?* *Eurogamer*, 3 nov. 2005. Disponível em: <http://www.eurogamer.net/articles/r_cod2_pc>. Acesso em: 16 jan. 2016. Grifos meus. Optei por traduzir o termo *review*, comumente utilizado no meio para referir-se a análises que têm por objetivo principal informar ao consumidor se aquele jogo merece ou não ser comprado, como “resenha”.

Call of Duty 2 também segue a mesma estrutura de três campanhas do primeiro título — estadunidenses, britânicos e soviéticos —, mas agora o game começa na campanha soviética, e as demais são disponibilizadas em ordem cronológica: se uma missão soviética termina em 1942 e, cronologicamente, uma missão britânica começa logo depois, esta última se tornará disponível para o jogador. Cabe mencionar que, no relativo à campanha britânica, há outra alteração que parece confirmar pontos de minha interpretação sobre o game anterior. Entrevistado por John Walker para o mesmo *Eurogamer*, Grant Collier, presidente da Infinity Ward à época, respondeu o seguinte acerca de mudanças implementadas no novo título:

Algumas grandes mudanças de CoD1 para CoD2 vieram do feedback dos consumidores. Nós perguntamos, e eles disseram que não necessariamente gostam do estilo que fizemos para a campanha britânica — sempre sozinho ou com um pequeno esquadrão — e gostaram muito dos russos e gostaram muito dos americanos. Mas *com os britânicos, eles sentiram que já tinham jogado esse jogo antes — já tinham jogado como um homem, Rambo, atravessando a guerra por conta própria*. Agora a campanha britânica é combate pesado de infantaria, e não operações especiais¹³⁸.

Portanto, jogadores também chegaram à conclusão de que a campanha britânica de *Call of Duty 1* pouco fugia ao modelo do qual o game, ostensivamente, buscava se distanciar. No segundo título, a Infinity Ward buscou compensar essa falha: a campanha britânica é a mais longa do game, com 13 missões — soviéticos e estadunidenses têm 7 missões cada — divididas entre o norte da África, de 1942 a 1943, e a tomada de Caen em 1944.

Destaco também uma novidade na maneira como os soviéticos são representados em sua campanha: há uma dimensão vingativa muito mais presente. Na missão *Demolition*, um tenente explode um prédio onde alemães se escondem, ao invés de exigir sua rendição, como sugerido por um soldado; em *Downtown Assault*, um soldado mata alemães enquanto afirma que faz aquilo por seu pai, mãe, namorada, etc. Temos outro exemplo a seguir:

¹³⁸ “Some big changes from CoD1 to CoD2 came from the feedback from consumers. We asked, and they said they didn’t necessarily like the style we did for the British campaign — it was solo or with a small squad — and they really liked the Russians and they really liked the Americans. But with the Brits, they felt like they’d already played that game before — they’d already played the one man, Rambo, going through the war single-handedly. Now the British campaign is heavy infantry fighting, and not special ops any more”. WALKER, John. *Call of Duty 2: John talks to Infinity Ward about its exciting next-generation sequel*. *Eurogamer*, 28 set. 2005. Disponível em: <http://www.eurogamer.net/articles/i_CoD2>. Acesso em: 16 jan. 2016. Grifos meus.



Figura 24: Soldado soviético lança granada dentro de tanque alemão em *Repairing the Wire*. Coleção particular.

Aqui, um soldado lança uma granada dentro de um tanque alemão desabilitado, incentivado por gritos de “Matem os fascistas! Não mostrem misericórdia”! Há uma ênfase maior no ódio que os soviéticos direcionavam contra seus inimigos, motivado por um desejo de vingança, aliada a uma preocupação muito menor do que aquela que a *Infinity Ward* demonstra no primeiro game com a diferenciação entre soldado e comissário. Isso traça os primeiros contornos de uma perspectiva diversa sobre a participação soviética na guerra, mais concentrada na brutalidade do front europeu oriental e dos próprios soldados da URSS, que acredito alcançar seu auge com a Treyarch em *World at War*.

Contudo, apesar das diferenças citadas, creio que o cerne da representação da guerra vista em *Call of Duty 1* segue firme nesse título: a exaltação dos combatentes, o foco no combate, o pouco desenvolvimento narrativo dos personagens e a priorização da ação de jogo divertida também são fatores encontrados aqui. Especificamente sobre o tratamento dispensado aos soldados, Collier, na mesma entrevista mencionada anteriormente, traz elementos interessantes ao discutir o trabalho da equipe com veteranos de guerra:

Nós passamos muito tempo conversando com veteranos. Desde o primeiro dia, nós sempre quisemos ser extremamente respeitosos quanto ao que essas pessoas passaram, os sacrifícios que fizeram. *É algo que moldou totalmente o mundo ocidental.* Sempre quisemos falar com os veteranos e trazê-los e temos muito orgulho do que fazemos. Nunca um veterano nos disse que tinha vergonha do fato de estarmos fazendo este jogo. Isso é uma verdadeira honra. *Foi uma verdadeira honra contar a história deles, e fazê-lo com bom gosto*¹³⁹.

¹³⁹ “We spent a lot of time talking with veterans. From day one, we always wanted to be extremely respectful of what those people went through, the sacrifices they made. It totally shaped the Western world. We’ve always wanted to talk to the veterans and bring them and, and we have a lot of pride in what we do. We’ve never once

Nessa fala, percebemos que há uma preocupação em utilizar o jogo para tratar da experiência real dos soldados na guerra, descrevendo-a como algo que “moldou totalmente o mundo ocidental”. O objetivo, portanto, não é apontar eventuais falhas, condutas questionáveis e motivações confusas nesses homens, mas alçá-los à posição de heróis. Contudo, é claro, que isso não prejudique o valor do jogo enquanto entretenimento; a experiência de cavar um buraco e esconder-se nele durante horas à espera do fim de um ataque de artilharia inimigo, por exemplo, fez parte da vida de muitos soldados, mas provavelmente não proporcionaria uma ação de jogo que interessasse aos desenvolvedores de *Call of Duty* e seu público-alvo. Já o ritmo frenético do tiroteio constante, com o acréscimo da rápida regeneração da saúde do personagem do jogador, pode não ser propriamente fiel ao que os soldados viveram, mas é certamente mais atraente para o consumidor.

Além dos veteranos, Collier também menciona outras referências históricas importantes para a equipe. Falando para um público composto principalmente por desenvolvedores no *Montreal International Game Summit*, em 2005, ele afirmou, segundo Jill Duffy, que membros da equipe visitaram locais no norte da África e na França, para construí-los no jogo sem depender exclusivamente de “imaginação e Hollywood”; que trouxeram “encenadores” (*reenactors*), pessoas que têm por hobby encenar momentos históricos — geralmente batalhas — para contribuir com detalhes como botões em uniformes e gravuras em rifles; e que contrataram dois consultores militares, um ex-comandante de tanques que serviu no norte da África e um tenente coronel do Exército, para aconselhá-los quanto ao funcionamento de armas e equipamentos¹⁴⁰.

Isso me parece reforçar o quanto o foco desses games gira em torno da experiência do combate. A equipe visitou locais que pretendiam reproduzir para construir os cenários de tais combates; convidou encenadores porque estes estão acostumados a fazer, no mundo físico, reconstruções de operações militares similares às que a equipe desejava fazer em meio digital; e contratou consultores para auxiliá-los a criar equipamentos de combate digitais que parecessem “autênticos”, para retomar termo que utilizei no capítulo anterior. Não encontramos nesse meio historiadores que pudessem aconselhá-los sobre os motivos que levaram à guerra, os posicionamentos políticos envolvidos, as consequências mais gerais desta, ou as controvérsias presentes em todos os fronts — racismo, estupro, massacre de civis

had a veteran tell us that he was ashamed of the fact that we were making this game. That’s a real honour. It’s been a real honour to tell their story, and to do it in a tasteful fashion”. *ibid.* Grifos meus.

¹⁴⁰ DUFFY, Jill. Postcard from the Montreal Game Summit: Call of Duty 2 postmortem. *Gamasutra*, 4 nov. 2005. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/2452/postcard_from_the_montreal_game_.php>. Acesso em: 17 jan. 2016.

— porque não é isso que interessa aos desenvolvedores; o objetivo é prestar homenagem aos combatentes do lado vitorioso e vender um produto divertido.

Cabe destacar também que, no mesmo ano de 2005 em que *Call of Duty 2* foi lançado, chega ao mercado a primeira experiência oficial da Treyarch com a franquia: *Call of Duty 2: Big Red One*, para Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox e Nintendo GameCube. Num momento em que uma nova geração de consoles estava surgindo, era importante para a Activision ter não só um título de lançamento como *Call of Duty 2* no Xbox 360, mas também atender ao amplo público que ainda não havia feito a transição da sexta para a sétima geração; esse era o papel de *Big Red One*, deixado a cargo da Treyarch, estúdio adquirido pela Activision em 2001. É durante o desenvolvimento desse título que a Gray Matter Interactive é fundida à Treyarch e diversos dos membros que trabalharam em *United Offensive* passam a fazer parte da desenvolvedora remanescente.

Diferentemente do que ocorre nos títulos que discuti até aqui, em *Big Red One*, temos apenas uma perspectiva da guerra: aquela de membros da 1ª Divisão de Infantaria dos EUA, apelidada de “Big Red One” devido ao grande número um vermelho em seus uniformes. O personagem do jogador e seus camaradas atravessam diversos cenários da Segunda Guerra Mundial, dentre eles o norte da África, a Sicília, a Normandia e a Alemanha, numa narrativa que dá um peso maior ao seu desenvolvimento enquanto personagens: soldados morrem, são promovidos, envelhecem, etc. Apesar desse enredo concentrado em um mesmo grupo de homens, o jogo não fica reduzido ao modelo do “supersoldado” que a franquia buscava evitar; a Treyarch abre mão da diversidade de protagonistas e nacionalidades, mas não descuida da ênfase no coletivo. O resultado é um jogo onde “você e seus amigos”, retomando a expressão de Zied Rieke, são mais humanizados, e conseqüentemente têm mais condições de convencer o jogador de que suas vidas têm valor. Essa preocupação maior com o desenvolvimento de personagens, creio eu, torna-se uma marca da Treyarch, surgindo com bastante força em *Call of Duty 3*, próximo título numerado da franquia.

O terceiro título foi lançado em 2006, um ano após *Call of Duty 2*, para Xbox 360 e PlayStation 3; é o início do ciclo de lançamentos anuais que marca a franquia daí em diante, com Infinity Ward e Treyarch alternando-se no lançamento de games da franquia durante anos. Segundo o site *IGN*, alcançou a marca de 7,2 milhões de cópias vendidas até 2014, pouco mais de um milhão a mais do que *Call of Duty 2*, apesar de não ter sido tão bem recebido pela crítica quanto o título anterior: no site agregador de críticas *Metacritic* — comumente utilizado por consumidores para buscar informações sobre um novo lançamento e por editoras de games para distribuir bônus para desenvolvedores dependentes da nota

atribuída ao jogo¹⁴¹ — a versão para Xbox 360 do terceiro game alcançou a nota média de 82, e a versão para PlayStation 3, 80, enquanto *Call of Duty 2* conseguiu 89 no Xbox 360 e 86 no PC, e o primeiro game, 91 em sua única versão para PC¹⁴².

Parece-me que essa recepção mais morna se explica, em grande parte, pela pouca inovação mostrada pelo game design do jogo quando comparado aos anteriores. Em sua resenha para a *IGN*, David Clayman afirma que “o que mantém a nota ligeiramente abaixo do último título é a ação de jogo quase idêntica e a dura competição dentro do gênero”¹⁴³; já Kristan Reed, para a *Eurogamer*, afirma que

se não são os problemas técnicos menores que dão a impressão de um desenvolvimento apressado, são as novas ideias ‘meia-boca’, a resistência à mudança e o design de missões ‘copiar e colar’ que servem como lembrete rígido de que estivemos aqui tantas, *tantas* vezes antes que a novidade não simplesmente se desgastou, tornou-se completamente transparente¹⁴⁴.

Cabe notar que o comentário sobre um desenvolvimento aparentemente apressado foi posteriormente confirmado por Noah Heller, produtor em *World at War*, e Richard Farrelly, diretor criativo em ambos os games: segundo eles, o processo de desenvolvimento de *Call of Duty 3* teria durado em torno de oito meses¹⁴⁵.

Além do tema das poucas inovações, destacam-se também, em ambas as resenhas, referências a um mercado saturado com jogos sobre a Segunda Guerra Mundial. No breve espaço entre o lançamento do primeiro *Medal of Honor*, quando o tema era visto como pouco lucrativo, e *Call of Duty 3*, o conflito passou a ser encarado como um assunto estéril, que já havia sido explorado o suficiente por diversas franquias. O movimento do mercado de games é bastante simples nesse sentido: ao longo da década de 1990, grande parte dos FPS’s apresentavam cenários de ficção científica, se inspirando na principal referência do gênero à

¹⁴¹ Jason Schreier discute o impacto do site *Metacritic* na produção de games a partir de uma perspectiva bastante crítica num texto para o site *Kotaku*. Cf. SCHREIER, Jason. Metacritic matters: how review scores hurt video games. *Kotaku*, 8 ago. 2015. Disponível em: <<http://kotaku.com/metacritic-matters-how-review-scores-hurt-video-games-472462218>>. Acesso em: 19 jan. 2016.

¹⁴² CALL-OF-DUTY. *Metacritic*. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/search/game/call-of-duty/results?sort=score>>. Acesso em: 20 jan. 2016.

¹⁴³ “What keeps the score slightly below the last installment is the nearly identical gameplay and stiff competition within the genre”. CLAYMAN, David. Call of Duty 3 review. *IGN*, 8 nov. 2006. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2006/11/08/call-of-duty-3-review-7>>. Acesso em: 19 jan. 2016.

¹⁴⁴ “If it’s not the minor technical glitches that give the impression of slapdash development, it’s the half-baked new ideas, resistance to change and cut and paste mission design that serve as a stark reminder that we’ve been here so many, *many* times before that novelty hasn’t just worn off, it’s completely transparent”. REED, Kristan. Call of Duty 3: pack up your troubles. *Eurogamer*, 9 nov. 2006. Disponível em: <http://www.eurogamer.net/articles/rev_cod3_pc>. Acesso em: 19 jan. 2016. Grifos do autor.

¹⁴⁵ YIN-POOLE, Wesley. Call of Duty: World at War preview. *VideoGamer*, 23 jun. 2008. Disponível em: <http://www.videogamer.com/xbox360/cod_world_at_war/preview-1034.html>. Acesso em: 19 jan. 2016.

época, *Doom* (iD Software, 1993). Em 1999, *Medal of Honor* desafia essa tradição e alcança grande sucesso, o que o transforma na referência maior para outros games que utilizariam o cenário da Segunda Guerra Mundial tentando alcançar sucesso comparável, dentre estes a própria franquia *Call of Duty*. Eventualmente, a grande proliferação de títulos ambientados no conflito — além de *Call of Duty* e *Medal of Honor*, temos as franquias *Battlefield*, *Hidden & Dangerous*, *Deadly Dozen*, *Brothers in Arms*, dentre uma infinidade de outros títulos —, que quase sempre exploravam as mesmas batalhas e operações, especialmente aquelas nas quais os EUA participaram, começam a motivar crescentes reclamações do público e da crítica quanto à falta de originalidade desses jogos. *Call of Duty 4: Modern Warfare* viria a desafiar esse panorama em 2007, levando a franquia a cenários mais contemporâneos — inclusive indo ao Oriente Médio num momento em que a Guerra do Iraque ainda ocupava os debates estadunidenses — e dando início a um novo período de games com ambientações similares que logo levaria a novas reclamações e até a pedidos por um retorno à Segunda Guerra¹⁴⁶. Vê-se, portanto, um ciclo onde um game de sucesso define um modelo que grande número de lançamentos posteriores tentará seguir, até que a insistência motive reclamações suficientes para que algum título tente fugir ao modelo, seja comercialmente bem-sucedido por isso e se torne, ele próprio, o novo modelo.

Call of Duty 3 tinha, então, dificuldade em destacar-se em meio a um oceano de outros jogos similares. Mas Reed indica um ponto positivo: o modo multijogador, amplamente aprimorado se comparado a *Call of Duty 2*. Para ele, essa é a redenção do game, com a campanha para um jogador sendo no máximo medíocre. Como já havia apontado, não é de meu interesse aqui discutir os modos multijogador da franquia, até por estes terem, necessariamente, menos espaço para construir representações coerentes e ricas da Segunda Guerra Mundial. Suas estruturas de jogo geralmente dividem os participantes em equipes que se enfrentam para atingir um objetivo (matar todos os adversários, ocupar determinado local no mapa durante um período específico de tempo, levar um objeto do ponto A ao ponto B, etc.), sem qualquer apoio da narrativa embutida para definir os motivos para tal. Por isso, funcionam menos como representação de um conflito histórico e mais como uma espécie de partida de *paintball* digital com armas da Segunda Guerra. Entretanto, é indispensável mencionar este aspecto em *Call of Duty 3*, pois, se grande parte do sucesso comercial da

¹⁴⁶ Visões gerais informativas sobre o assunto podem ser encontradas em REILLY, Luke. Whatever happened to World War II shooters? *IGN*, 21 abr. 2013. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2013/04/22/whatever-happened-to-world-war-ii-shooters>>. Acesso em: 7 fev. 2016 e HILL, Daniel. World War 2 shooters: it's time for a comeback. *Den of geek*, 11 mar. 2014. Disponível em: <<http://www.denofgeek.us/games/world-war-2-shooters/233270/world-war-2-shooters-its-time-for-a-comeback>>. Acesso em: 7 fev. 2016.

franquia se deve às interações multijogador, as bases desse sucesso são lançadas pela Treyarch com este título.

Pois bem, se *Call of Duty 3* oferece poucas novidades a nível ludológico, o que traz em termos narrativos? Neste título, a Treyarch não utiliza a estrutura de três campanhas, preferindo contar a história da batalha do Bolsão de La Falaise, onde os Aliados cercaram tropas alemãs após o desembarque na Normandia, de maneira mais linear. Entretanto, diferentemente do que fizeram em *Big Red One*, acompanham quatro grupos de personagens diferentes envolvidos na batalha: estadunidenses, britânicos, canadenses e poloneses — também descartando, com isso, os soviéticos, presente nos dois títulos numerados anteriores. As missões sucedem-se linearmente; após controlar o protagonista estadunidense em uma delas, o jogador pode ser posto na pele do protagonista canadense na seguinte.

O importante aqui é perceber que, diferentemente do que vemos em títulos anteriores da Infinity Ward, a narrativa construída pela Treyarch dá maior espaço ao desenvolvimento de personagens, incluindo aí conflitos entre os mesmos. Em uma missão estadunidense, o sargento McCullin, comandante do esquadrão, aponta sua arma para o soldado Guzzo e ameaça atirar neste por recusar-se a cumprir ordens; em outra, o mesmo sargento hesita sob pressão e o cabo Dixon tem que assumir o comando do esquadrão, apenas para ver McCullin posteriormente sacrificar sua vida para completar a tarefa designada a um soldado que foi ferido. Já com os personagens britânicos, que auxiliam membros da resistência francesa, vemos a constante tensão entre o cabo Keith e Marcel, um maqui que o britânico suspeita ser um colaboracionista. Essa tensão só se dissipa após a morte de Isabelle DuFontaine, também da resistência; Keith consola Marcel, afirmando que ela era tão corajosa quanto todos os outros maquis.

Interações similares ocorrem com os personagens das demais nacionalidades: entre os canadenses, o tenente Robichaud insiste em considerar o soldado Baron um covarde, o que leva este a morrer após recusar-se a recuar para provar sua coragem; os poloneses perseguem um certo Richter, apelidado de “Barão Negro”, e eventualmente o matam como vingança por seus atos na Polônia. Temos, então, personagens com motivações particulares, personalidades distintas, que eventualmente entram em confronto uns com os outros, ao invés dos “seguidores de ordens” largamente homogêneos vistos nos títulos da Infinity Ward. Michael Thomsen, comentando o papel dos jogos da Treyarch na franquia, considera que

Há algo inerentemente cruel em tentar recriar uma experiência de guerra para fins de entretenimento. Este não é um debate pelo qual muitos se interessam porque nós já

aceitamos a ideia de que jogos exigem conflito para serem divertidos, e daí segue que atirar em coisas é a forma mais fácil de se divertir. Os jogos da Infinity Ward, especialmente a dupla *Modern Warfare*, trataram dessa tensão apresentando seus mundos como hiper-reais. Há uma ênfase em jargões, balística, e parafernália que faz o mundo parecer impessoal.

Em contraste, os jogos da Treyarch enfatizam personagens e conflito interpessoal¹⁴⁷.

A construção desse enredo é feita largamente através do uso de *cutscenes*, um recurso comum utilizado nas narrativas embutidas de games, mas praticamente ignorado nos títulos anteriores da Infinity Ward. Dessa maneira, a Treyarch responde a uma pergunta que fiz no capítulo anterior: se *Call of Duty* é uma franquia sobre “você e seus amigos na guerra”, quem são “você e seus amigos”? Em *Call of Duty 3*, por vezes, são soldados desobedientes; em outros casos, combatentes desconfiados dos aliados; em outros ainda, homens tentando demonstrar coragem para seus superiores. Estão mais próximos dos seres humanos que de fato lutaram na Segunda Guerra Mundial do que os soldados que vemos nas obras da Infinity Ward.

Contudo, continuam sendo pessoas a serem celebradas, distantes das controvérsias mais sérias do conflito. Isso torna-se bastante visível nas palavras de um dos consultores militares que trabalha com a franquia desde o primeiro game e que começa a destacar-se cada vez mais nas coberturas jornalísticas: o tenente coronel Hank Keirse, do Exército dos EUA. É a partir das entrevistas feitas com membros da equipe de desenvolvimento de *Call of Duty 3* que Keirse parece despontar como principal consultor militar da franquia, e normalmente é a ele que se dirigem as perguntas referente ao conteúdo histórico do jogo.

Tais questões, é claro, não são necessariamente centrais para seu papel na equipe; a julgar por suas entrevistas, boa parte de seu trabalho consiste em aconselhar os desenvolvedores — tanto da Infinity Ward quanto da Treyarch — sobre táticas comumente utilizadas no período, o comportamento típico de um soldado em combate e detalhes sobre o uso de armas. Entretanto, algo que é recorrente em sua fala surge já numa entrevista concedida a David Clayman, da *IGN*, quando Keirse comenta a relevância de jogos como *Call of Duty*: “um dos grandes tributos a esses jogos é que pessoas que não sabiam nada sobre a Segunda Guerra Mundial agora sabem algumas coisas, algumas coisas boas e *têm um pouco mais de respeito pela grande geração que lutou e abriu mão de tanto*”¹⁴⁸.

¹⁴⁷ THOMSEN, Michael. The other Call of Duty. *IGN*, 19 mar. 2010. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2010/03/19/the-other-call-of-duty>>. Acesso em: 19 jan. 2016.

¹⁴⁸ “One of the great tributes to these games is people who might not know a damn thing about WWII now know some things, some good things and have a little more respect for the great generation that fought and gave up so much”. CLAYMAN, David. Call of Duty 3: Mayenne bridge. *IGN*, 26 out. 2006. Disponível em:

Keirse, como Collier, demonstra interesse em reverenciar a *greatest generation*, os soldados que lutaram na guerra. Para ele, quando um game como *Call of Duty 3* explora eventos do conflito — particularmente, nesse caso, eventos menos conhecidos —, isso significa manter viva a memória dos combatentes. O mero ato de criar um jogo que se passa na Segunda Guerra Mundial e pinta soldados como heróis é o suficiente para torná-lo, nessa perspectiva, algo relevante, até mesmo educativo; os esquecimentos e a preocupação fundamental com uma experiência divertida não parecem incomodar.

Enquanto *Call of Duty 3* chegava ao mercado, a Infinity Ward trabalhava no título seguinte, *Call of Duty 4: Modern Warfare*. O jogo, lançado em 2007, tornou-se possivelmente o maior marco na história da franquia: vendeu, segundo a *IGN*, 15,7 milhões de cópias no mundo todo até a data do levantamento¹⁴⁹, mais que o dobro do game anterior, e sua nota média no site *Metacritic* é 94 nas versões para Xbox 360 e PlayStation 3, e 92 na versão para PC, as mais altas atingidas por um título da franquia até hoje¹⁵⁰. Também recebeu diversas premiações, dentre elas *Best Shooter* e *Best Military Game* no 5º *Video Game Awards* da *Spike TV*¹⁵¹; *Outstanding Achievement in Online Gameplay*, *Action Game of the Year*, *Console Game of the Year* e *Overall Game of the Year* no 11º *Interactive Achievement Awards* da *AIAS*¹⁵² e *Best Gameplay*, *Best Story & Character* e *People's Choice Game of the Year* no 5º *Video Games Awards* da *BAFTA*¹⁵³. O game foi o primeiro da franquia a abandonar o cenário da Segunda Guerra Mundial, sendo produto do antigo interesse da Infinity Ward em criar um jogo sobre combates contemporâneos.

Esse novo cenário é o motivo das principais diferenças entre *Modern Warfare* e títulos anteriores. Em entrevista, Robert Bowling, administrador de comunidades (*community manager*) no jogo, fala o seguinte sobre a decisão de abandonar a Segunda Guerra Mundial:

Quando começou a circular a notícia de que íamos para um cenário moderno, boa parte da comunidade estava um pouco cética. Eu acho que quando foi lançado, e nós

<<http://www.ign.com/articles/2006/10/26/call-of-duty-3-mayenne-bridge?page=1>>. Acesso em: 19 jan. 2016. Grifos meus.

¹⁴⁹ CALL OF DUTY: a short history. *IGN*. Disponível em: <http://microsites.ign.com/call-of-duty-a-short-history/#_>. Acesso em: 20 jan. 2016.

¹⁵⁰ CALL-OF-DUTY. *Metacritic*. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/search/game/call-of-duty/results?sort=score>>. Acesso em: 20 jan. 2016.

¹⁵¹ SPIKE TV announces 2007 video game awards winners. *Spike*, 7 dez. 2007. Disponível em: <www.spike.com/press/2007/12/07/spike-tv-announces-2007-video-game-award-winners/>. Acesso em: 23 jan. 2016.

¹⁵² 2008 INTERACTIVE Achievement awards. *Academy of Interactive Arts & Sciences*. Disponível em: <http://www.interactive.org/awards/2008_11th_awards.asp>. Acesso em: 23 jan. 2016.

¹⁵³ 2009 WINNING games. *British Academy of Film and Television Arts*, 23 mar. 2009. Disponível em: <<http://www.bafta.org/games/awards/2009-winning-games>>. Acesso em: 23 jan. 2016.

mostramos que *as mecânicas centrais de Call of Duty ainda estavam ali*, eu não acho que havia qualquer dúvida de que nós (não) cometemos um erro¹⁵⁴.

De fato, apesar da mudança de cenário, a estrutura de jogo não atenta contra a identidade da franquia, com os elementos fundamentais seguindo presentes. Há uma lista de objetivos a serem completados; uma bússola, num canto da tela, que orienta o jogador; a saúde do personagem principal regenera-se após alguns segundos sem ser atingido; a velocidade do personagem, funcionamento do sistema de mira, altura dos pulos, possibilidade de agachar-se e abaixar-se, tudo continua lá, como sempre foi. O que o novo cenário traz de inovador nesse sentido, segundo Bowling, está ligado ao desenvolvimento tecnológico:

Havia uma concentração em fazê-lo ser mais acelerado. Entrando na guerra moderna, você está lidando com armas modernas e muito mais coisas de alta velocidade do que na Segunda Guerra. O objetivo era fazê-lo como um filme de ação. Queríamos ele acelerado, queríamos ele intenso. Sentimos que *Call of Duty 2* era intenso, mas era intenso 100% do tempo. [...] Com *Call of Duty 4*, nós queríamos ter uma intensidade mais cinematográfica. Você tem seus momentos intensos, mas também seus momentos dramáticos que são igualmente intensos mas em uma estrutura mental completamente diferente¹⁵⁵.

Assim, as novas tecnologias militares traziam, segundo Bowling, um interesse em — talvez até uma necessidade de — fazer um jogo mais acelerado. A preocupação com detalhes do equipamento militar segue sendo central para os desenvolvedores: em uma entrevista, Richard Kriegler, diretor de arte do game, e Joel Emslie, artista chefe, citam a importância de um dos consultores militares, Emilio Cuesta, que levava armas de sua coleção particular para o estúdio, e do 101º Batalhão de Tanques, que os levou para seus treinamentos no deserto e lhes deixou fotografar o interior de um dos tanques¹⁵⁶.

Tudo isso impacta a ação de jogo: antes limitados em sua seleção de armas pelo contexto da década de 1940, agora os jogadores poderiam utilizar armas com miras laser,

¹⁵⁴ “When word got around that we were going modern, a lot of the community was a little skeptical. I think once it came out, we showed that the core mechanics of *Call of Duty* were still there, I don’t think there was any doubt that we (didn’t) make a mistake”. GOLDSTEIN, Hillary. *Call of Duty 4* post-mortem. *IGN*, 14 fev. 2008. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2008/02/15/call-of-duty-4-post-mortem>>. Acesso em: 20 jan. 2016. Grifos meus.

¹⁵⁵ “There was a focus to make it more fast-paced. Moving into modern warfare, you’re dealing with modern weapons and a lot of high-speed stuff than in WWII. The goal was to make it like an action movie. We wanted it fast-paced, we wanted it intense. We felt *Call of Duty 2* was intense, but it was intense 100% of the time. [...] With *Call of Duty 4*, we wanted to have more of a cinematic intensity. You have your intense moments, but then your dramatic moments that are equally intense but in an entirely different mind frame”. *ibid.*

¹⁵⁶ KOSAK, Dave. The artistry of *Call of Duty 4*. *GameSpy*, 13 dez. 2007, p. 3. Disponível em: <<http://pc.gamespy.com/pc/call-of-duty-4-modern-warfare/841298p1.html>>. Acesso em: 20 jan. 2016.

granadas *flashbang* — que causam clarões de luz e atordoam inimigos — e mísseis anti-tanque Javelin. Essas novas possibilidades contribuem para aquilo que é, repito, sempre o objetivo principal da franquia: a criação de experiências divertidas. Equipamentos e armas mais diversos funcionam como um acréscimo àquelas mecânicas centrais citadas por Bowling. Além disso, ao abandonar a Segunda Guerra, não sofre com a dificuldade em diferenciar-se dos competidores que abordavam a temática, diferentemente de seu predecessor.

No entanto, mesmo com a grande diversidade de novas armas e tecnologias disponíveis para o jogador, simplesmente colocá-las no game da maneira mais realista possível não é suficiente para os desenvolvedores: o fator “diversão” continua sobrepondo-se à “autenticidade”. Hank Keirse, comentando esse tema, aponta o seguinte:

Quando eu olho para o jogo, e vejo que o míssil Javelin está voando muito alto, isso é um erro. Mas eles sabem que é um erro [...]. A mesma coisa com a granada de fumaça — a real leva quinze segundos para a tela se desenvolver, mas isso é muito longo para um gamer, sua capacidade de atenção é muito curta, eles tinham que acelerar isso¹⁵⁷.

Apesar de Keirse tentar ressaltar o quanto o game é realista, precisa admitir que tais detalhes são modificados para que a experiência do consumidor seja agradável. Outro ponto em que isso fica muito claro é em seus comentários sobre os tiroteios do jogo: segundo ele, tiroteios tão intensos são vistos talvez por um em cada mil soldados, aquele que tem o azar de estar no setor mais crítico de uma batalha muito ruim. Mas “nesses jogos você termina indo de um tiroteio extremo para a próxima situação mais extrema para a próxima situação mais extrema”. Para ele, é tudo absolutamente real, “se você é aquele em mil caras que termina naquele setor particularmente ruim, e é emboscado”¹⁵⁸. Ou seja, a intensidade do combate na franquia foi vista em campo por um número mínimo de combatentes, mas é tratada como se fosse corriqueira: a maior parte de todos os jogos é composta por combates dessa magnitude. Na tentativa de criar algo entendido como divertido, abre-se mão dos episódios mais comuns — e maçantes — de uma guerra. A única coisa que os soldados fazem é lutar, e sempre lutam nas batalhas mais arrasadoras possíveis.

¹⁵⁷ “So when I look at the game, and I see that the Javelin missile is flying too high, that’s an error. But they know it’s too high [...]. Same with the smoke grenade — a real one takes fifteen seconds for the screen to develop, but that’s too long for a gamer, their attention span is too short, they had to speed that up”. RING, Bennett. Call of Duty 4 AU interview. *IGN*, 22 jul. 2007. p. 1. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2007/07/23/call-of-duty-4-au-interview>>. Acesso em: 21 jan. 2016.

¹⁵⁸ *ibid.*

Isso, é claro, contribui bastante para a glorificação dos combatentes. Segundo Keirse,

De certa forma, apesar de ser um jogo, ele abre uma janela para ver o que outra pessoa está fazendo de verdade. E talvez alguém poderá apreciar quando o soldado descer do avião vindo do seu tempo no Iraque, e ao invés de serem cuspidos como os caras do Vietnã, ele receba um “obrigado” do cara no aeroporto¹⁵⁹.

Talvez esse comentário seja o mais emblemático da maneira como a franquia trata os soldados. Eles não são pessoas a serem questionadas, criticadas, execradas, mas sim valorizadas. A eles o cidadão comum deve agradecimentos, sejam os soldados da Segunda Guerra, do Vietnã ou do Iraque. Essa afirmação se torna ainda mais interessante se considerarmos que, como lembra Gerstle, os EUA haviam abandonado o recrutamento obrigatório quando o fim da Guerra do Vietnã estava próximo, optando por uma força formada integralmente de voluntários (*All-Volunteer Force*). Para o autor,

O que poucos entendiam à época era como a mudança para uma Força Totalmente Voluntária — AVF — iria profissionalizar as fileiras militares, tornar o serviço militar uma carreira especializada, no lugar de uma obrigação cívica amplamente compartilhada, e iria estreitar a base social dos recrutas. A ligação popular com os militares e o controle sobre eles diminuiu, em parte porque a maioria dos americanos não mais tinha laços pessoais com eles e, em parte, porque os militares, como a maioria das profissões, desenvolveram uma cultura específica a seu trabalho, grandemente inacessível aos de fora. Essa cultura, inevitavelmente, admira o soldado profissional mais do que o amador, o indivíduo que demonstra o “comprometimento real” com o seu trabalho, ao invés do “trapalhão” que, como o Capitão John Miller, está ansioso para voltar para casa¹⁶⁰.

Além desse distanciamento entre boa parte da população e os militares, a adoção da força voluntária também transforma as motivações dos soldados. O soldado cidadão da Segunda Guerra Mundial, enxergado como alguém que lutava pelo dever para com seu país, dá lugar a pessoas que se alistam pelas mais diversas razões, muitas vezes ligadas ao simples desejo de ascensão social que a carreira militar aparenta oferecer. Eugene Jarecki, em seu documentário *Why We Fight* (2005), explora essa questão tanto através de histórias pessoais quanto através de um olhar direcionado para a propaganda de recrutamento, que enfatiza o que o soldado receberia: uma profissão, um trabalho, uma educação, etc.

¹⁵⁹ “In a way, even though it’s a game, it opens that window to see what somebody else is doing today for real. And maybe somebody will have an appreciation when the soldier gets off the plane from his time in Iraq, and instead of getting spit on like the guys did during Vietnam, he gets a thankyou from the guy at the airport”. *ibid.*

¹⁶⁰ GERSTLE, Gary. *op. cit.* p. 52.

Na fala de Keirse, contudo, não há qualquer diferença entre o soldado da Segunda Guerra e o do Iraque: ambos estão cumprindo seu dever e protegendo o seu país. Adotar essa postura em 2007, num momento em que a intervenção dos EUA no Iraque estava envolta em controvérsias, não é um ato inocente e impensado. Kriegler pode ter afirmado, na entrevista anteriormente citada, que não haviam intenções políticas no jogo, mas a fala de Keirse não deixa quaisquer dúvidas: os soldados no Iraque são tão dignos da gratidão de seus compatriotas quanto os que lutaram no “conflito do bem contra o mal” que a Segunda Guerra Mundial se tornou em representações populares.

Entretanto, já afirmei que minha intenção é concentrar-me apenas em *Call of Duty 1* e *World at War. Modern Warfare* mereceria, pela mudança drástica de cenário, um estudo próprio, com grau de aprofundamento compatível com a riqueza dos temas que ele aborda. Creio que ainda cabem aqui apenas algumas breves considerações sobre aspectos narrativos do game, antes de finalmente chegarmos a *World at War*.

Modern Warfare segue uma estrutura similar à de *Call of Duty 3*, onde vemos não várias campanhas desconectadas umas das outras, mas uma série linear de eventos interligados. Por vezes, o jogador controla o sargento “Soap” MacTavish, da SAS britânica, em missões que geralmente envolvem um esquadrão pequeno executando operações secretas, de forma um tanto quanto similar ao que é visto na campanha britânica de *Call of Duty 1*, mas com a presença mais constante de aliados. Em outras missões, controla o sargento Paul Jackson, fuzileiro naval dos EUA, em meio a uma invasão em escala maior de uma nação não especificada no Oriente Médio que, a julgar por todos os comentários feitos por membros da equipe de desenvolvimento em entrevistas, podemos supor basear-se no Iraque.

A introdução e as primeiras missões do game nos explicam o contexto em que ele se desenrola: há uma guerra civil na Rússia, onde tropas legalistas enfrentam rebeldes ultranacionalistas; ao mesmo tempo, ocorre um golpe de Estado na anteriormente mencionada nação do Oriente Médio, e Khaled Al-Asad, líder de um grupo violentamente antiocidental — fala em promover uma “nobre cruzada” contra o Ocidente que destruiu “nossa cultura” e os governos “traidores” que “colaboraram” com ele —, derruba o presidente Yasir Al-Fulani. O jogador vê essa cena pela perspectiva de Al-Fulani, na missão *The Coup*, onde ele não pode fazer nada além de observar enquanto é levado de carro por homens de Al-Asad até seu destino final. No caminho, o discurso antiocidental de Al-Asad é ouvido, enquanto cenas de brutalidade podem ser vistas pelas janelas do carro, com as tropas do vilão executando civis nas ruas. Ao obrigar o jogador a assistir tudo isso, como na sequência do desembarque nas

margens do Volga em *Call of Duty 1*, o game deixa clara a vilania de Al-Asad e os porquês de ele ter que ser enfrentado. Isso atinge o ápice ao fim da missão, visto na imagem a seguir:



Figura 25: Al-Asad executa Al-Fulani em *The Coup*. Coleção particular.

Esta imagem resume os vilões de *Modern Warfare*: Al-Asad executa Al-Fulani — que, aqui, é o jogador, o que não só opõe este ao árabe de nacionalidade não especificada, mas também o representa como alguém que está sob ataque — com uma arma que lhe foi dada pelo homem de um braço só que vemos ao fundo, alguém que observa a cena de longe, como uma sombra.

Este homem, descobrimos mais à frente, é Imran Zakhaev, um ultranacionalista russo de discurso similar ao de Al-Asad: na missão *Ultimatum*, ele afirma que “nossos assim chamados líderes nos prostituíram para o Ocidente... Destruíram nossa cultura... Nossas economias... Nossa honra”. Após o desastre de Chernobyl, Zakhaev conseguiu adquirir armas nucleares no mercado negro. O capitão Price — que não é o mesmo Price de encontrado em *Call of Duty 1* e *2* —, um dos britânicos do game, havia sido enviado em uma missão para assassiná-lo anos atrás, mas falhou; foi nessa ocasião que o russo perdeu seu braço.

O russo é o verdadeiro vilão principal do jogo: ele apóia Al-Asad nas sombras, fornecendo armas ao rebelde árabe. Mas só descobrimos isso ao nos aproximarmos da metade do game, numa missão onde os britânicos conseguem capturar Al-Asad no Azerbaijão. Antes disso, os estadunidenses lançam sua invasão em retaliação ao golpe de Estado, numa lógica que parece ecoar algumas representações populares do Iraque: um ditador antiocidental está no poder numa terra distante, onde tudo é deserto até onde a vista alcança, e os Estados

Unidos precisam intervir para eliminar essa ameaça e garantir a democracia e liberdade na região. Em *Modern Warfare*, é claro, tudo é moralmente preto-e-branco: vimos a brutalidade de Al-Asad e seus homens; ouvimos seu discurso voltado contra o Ocidente; e, pouco antes de descobrirmos sua ligação com Zakhiev, vemos o seguinte:



Figura 26: Explosão nuclear em *Aftermath*. Coleção particular.

Na missão *Shock and Awe*, Jackson e seus companheiros utilizam um helicóptero numa ofensiva para tentar capturar Al-Asad, que estaria de posse de uma ogiva russa. Ao fim da missão, tendo falhado na captura, tentam distanciar-se do raio de efeito da bomba, mas é em vão. Em *Aftermath*, logo depois, vemos o resultado: o helicóptero caiu, todos os companheiros de Jackson estão mortos. O jogador, na pele do soldado, pode levá-lo, cambaleante, para fora do helicóptero; é com a cena acima que ele se depara. Pouco depois, Jackson morre. Com isso, *Modern Warfare* resolve a grande controvérsia da guerra do Iraque: os inimigos do jogo não só possuem armas de destruição em massa como as utilizam¹⁶¹, e um dos protagonistas vê seus efeitos devastadores antes de morrer.

Muito poderia ser dito sobre o significado dessa cena, mas, como indiquei, não pretendo me alongar na análise desse título; deixo esse trabalho para eventuais pesquisadores futuros que se interessarem pelo tema. Apenas considero importante destacar o uso da bomba

¹⁶¹ Cabe notar que em 2004, três anos antes do lançamento de *Modern Warfare*, o *Iraq Survey Group*, equipe internacional organizada pelo Pentágono e pela CIA para encontrar as armas de destruição em massa que o regime de Saddam Hussein supostamente possuía, divulgou seu relatório final, concluindo que o país não tinha tais armas em quantidade que apresentasse qualquer risco militar significativo: tanto os estoques de armas químicas quanto o programa de desenvolvimento de armas biológicas teriam sido abandonados na década de 1990.

nuclear em *Modern Warfare* porque, em *World at War*, veremos o conflito entre estadunidenses e japoneses no Pacífico durante a Segunda Guerra Mundial. Será interessante comparar o tratamento dado ao inevitável tema da bomba nesse título com o que vemos aqui.

Com isso, tentei traçar um quadro compreensível, ainda que resumido, dos principais títulos da franquia *Call of Duty* lançados entre o primeiro game e *World at War*. Entre 2003 e 2008, a Guerra do Iraque é, talvez, o evento mais destacado nos debates que ocorrem nos EUA a nível nacional, com a intervenção contando inicialmente com grande apoio popular, mas perdendo-o rapidamente, segundo Maria Clara Garcia¹⁶². Esse contexto não passa despercebido pelos envolvidos com os títulos da franquia *Call of Duty*, seja na representação de intervenções estadunidenses no Oriente Médio em *Modern Warfare*, seja na aproximação entre os soldados que vão ao Iraque e aqueles que foram à Segunda Guerra Mundial encontrada nas falas de Keirse.

Ao mesmo tempo, elementos da estrutura de jogo de *Call of Duty* são modificados — uma das alterações mais notáveis é o sistema de regeneração de saúde introduzido em *Call of Duty 2* —, estabelecendo de vez a identidade da franquia que já se desenhava no primeiro título: jogos focados no combate acelerado, que buscam atender aos anseios do consumidor por diversão através de uma representação do combate que, quando os desenvolvedores julgam necessário, abre mão do realismo em nome de uma experiência agradável. O fato de a franquia ter conseguido transitar para um cenário contemporâneo com *Modern Warfare* sem perder essa identidade serve para exemplificar uma afirmação que já havia feito no capítulo anterior: *Call of Duty* está centralmente preocupado não com a representação de uma guerra específica, mas do combate de uma forma geral. Se a ação de jogo dos títulos se mantém similar o suficiente, pouco importam as modificações no contexto histórico abordado.

Vimos ainda a ascensão da Treyarch na franquia, começando com o trabalho de alguns membros da Gray Matter Interactive em *United Offensive*, passando pelo título secundário *Big Red One* e chegando finalmente à linha principal com *Call of Duty 3*. Os games da Treyarch apresentam claras diferenças em relação aos da Infinity Ward em termos narrativos, ainda que pouco alterem na ação de jogo — que é, afinal, a parte mais fundamental de um game. Saber da existência prévia dessas diferenças será indispensável para compreender a narrativa construída em *World at War*.

¹⁶² GARCIA, Maria Clara Leite Ferreira. *Iraque em cena: cinema, opinião pública e o mito da guerra nos Estados Unidos da América*. Niterói, 2013. 216 f. Dissertação (Mestrado em História) – Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

Por fim, *World at War* encontra um cenário muito diverso daquele encontrado pelo primeiro *Call of Duty*. Se em 2003 a Segunda Guerra Mundial era um tema atrativo, *Medal of Honor* era a principal referência na área e um game que se propunha a valorizar a coletividade na guerra era radicalmente inovador, em 2008 o cenário já era visto como algo excessivamente explorado, a principal referência em termos de FPS's militares é a própria franquia *Call of Duty* e sua proposta de tratar a guerra sob várias perspectivas já não era seguida à risca. *Modern Warfare*, com sua ambientação contemporânea, seu modo multijogador extremamente bem-sucedido e sua narrativa inspirada em filmes de ação hollywoodianos elevou a franquia a um novo nível de sucesso comercial e de crítica, e tornou-se o modelo para games do gênero que o sucederam. A proposta da Treyarch de retornar ao cenário clássico de *Call of Duty* era agora vista com algum ceticismo.

Esse é, portanto, o pano de fundo para compreendermos o desenvolvimento e lançamento de *World at War*. Passo agora à análise do game, dividido em duas campanhas, estadunidense e soviética. É verdade que a estrutura seguida pelo jogo é mais linear do que aquela vista nos primeiros títulos da Infinity Ward, assemelhando-se a *Call of Duty 3* e *Modern Warfare* nesse sentido, com missões soviéticas e estadunidenses alternando-se em sequência; no entanto, como estas se desenrolam em fronts diferentes, e os personagens de uma nacionalidade não interagem com os da outra, creio que a divisão é válida e eficiente. Portanto, começarei minha análise por uma apresentação do game e uma discussão de aspectos mais gerais deste, e daí avançarei para o debate sobre cada uma das campanhas.

3.2 Um inferno divertido? *World at War* e a violência da guerra

Call of Duty: World at War não fez o mesmo sucesso estrondoso de seu predecessor. Comercialmente, conseguiu números comparáveis: o levantamento que venho tomando por base até aqui indica 15,7 milhões de unidades vendidas até 2014, o mesmo que o título da Infinity Ward¹⁶³. Grande parte disso deve-se, é claro, à capacidade de *Modern Warfare* de atrair novos fãs para a franquia: depois do quarto game, nenhum título numerado desta voltou a exibir números de vendas abaixo dos oito dígitos.

Em termos de críticas, os resultados foram muito mais mornos. As versões para PlayStation 3, Xbox 360 e PC, desenvolvidas pela Treyarch — a Exakt Entertainment ficou

¹⁶³ CALL OF DUTY: a short history. *IGN*. Disponível em: <http://microsites.ign.com/call-of-duty-a-short-history/#_>. Acesso em: 23 jan. 2015.

encarregada da versão para Nintendo Wii — conseguiram, respectivamente, médias de 85, 84 e 83¹⁶⁴, e o título não recebeu nenhuma premiação digna de nota. Diversas resenhas, inclusive as mais positivas, seguem o mesmo argumento central: *World at War* é um bom jogo, mas pouco oferece em termos de inovação, e tem dificuldades para lidar com a sombra do sucesso de *Modern Warfare*¹⁶⁵.

Mas falar em falta de novidades faz sentido no caso dos resenhistas, cuja preocupação central é analisar se o jogo é divertido ou não e se merece ser comprado por isso. Nessa perspectiva, de fato há poucas diferenças em relação a títulos anteriores. Mas, para um historiador, há muitas novidades: é a primeira vez que a franquia aborda a Segunda Guerra Mundial no Pacífico; há momentos em que o jogador pode tomar decisões que modificam o desenrolar da narrativa embutida e levam a julgamentos morais; o nível de violência no game atinge patamares muito mais brutais que em títulos anteriores, e não por motivos descartáveis. Para abordar esses e outros temas importantes para minha análise, creio que um bom ponto de partida seriam algumas entrevistas de desenvolvedores, feitas antes do lançamento do game, que deixam bastante claras algumas das propostas centrais de *World at War*.

Começemos pela questão da violência. Segundo Noah Heller, produtor da Activision que trabalhou no título, o jogo seria lembrado como aquele que “levou a guerra a um nível de realismo que era excitante mas um pouco perturbador”¹⁶⁶. Similarmente, Mark Lamia, diretor de estúdio (*studio head*) na Treyarch, afirmou que “nós não estamos sanitizando a Segunda Guerra Mundial”¹⁶⁷. Isso traduz-se na brutalidade vista no jogo: numa combinação de novas possibilidades técnicas geradas pelo hardware mais avançado e um interesse em criar uma representação mais violenta do conflito, vemos muito mais sangue do que em títulos anteriores; o sofrimento de soldados feridos é muito mais claro, com urros de dor e homens rastejando enquanto se esvaem em sangue sendo elementos frequentes nas missões; baionetas,

¹⁶⁴ CALL-OF-DUTY. *Metacritic*. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/search/game/call-of-duty/results?sort=score>>. Acesso em: 23 jan. 2016.

¹⁶⁵ Cf., por exemplo, OCAMPO, Jason. Call of Duty: World at War review. *IGN*, 11 nov. 2008. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2008/11/12/call-of-duty-world-at-war-review>>. Acesso em: 23 jan. 2016; ORRY, Tom. CoD: World at War review. *VideoGamer*, 14 nov. 2008. Disponível em: <http://www.videogamer.com/pc/cod_world_at_war/review.html>. Acesso em: 23 jan. 2016; HARTUP, Andy. Call of Duty: World at War review. *GamesRadar+*, 11 nov. 2008. Disponível em: <<http://www.gamesradar.com/call-of-duty-world-at-war-review/>>. Acesso em: 23 jan. 2016; TUTTLE, Will. Call of Duty: World at War. *GameSpy*, 11 nov. 2008. Disponível em: <<http://xbox360.gamespy.com/xbox-360/call-of-duty-5/928935p1.html>>. Acesso em: 23 jan. 2016.

¹⁶⁶ “It’s going to be the game that took war to a level of realism that was exciting and yet a little bit disturbing”. PARKIN, Simon. Called back to duty: Activision on iterating on success. *Gamasutra*, 10 nov. 2008. p. 4. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/132238/called_back_to_duty_activision_on_.php>. Acesso em: 23 jan. 2016.

¹⁶⁷ “We’re not sanitizing World War II”. OCAMPO, Jason. Call of Duty: World at War first look. *IGN*, 23 jun. 2008. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2008/06/23/call-of-duty-world-at-war-first-look>>. Acesso em: 23 jan. 2016.

uma novidade desse título, tornam o combate uma experiência muito mais próxima e pessoal; e armas de alta potência que, em títulos anteriores, causavam a mesma “morte limpa” das demais agora são capazes de decepar membros de inimigos atingidos, como no exemplo a seguir:



Figura 27: Soldado japonês tem seu braço decepado por uma metralhadora em *Relentless*. Coleção particular.

A imagem estática, infelizmente, não captura a totalidade do espetáculo brutal que a Treyarch busca criar com essas inovações. A visão de um soldado inimigo em pé, segurando o que resta de seu braço ensanguentado, cambaleando e gritando de dor enquanto o tiroteio continua à sua volta destaca-se de maneira incômoda, sendo muito mais capaz de lembrar ao jogador que em ambos os lados da guerra existem seres humanos, que sofrem, sentem dor e morrem, do que qualquer coisa vista em games anteriores da franquia. Claro, nada disso é uma exclusividade do lado inimigo; soldados aliados podem encontrar-se na mesma situação ao longo do game, se forem alvejados.

Sabendo das declarações acerca do papel da violência em *World at War*, e conhecendo algumas das maneiras como ela se expressa, gostaria de concentrar-me aqui em um ponto específico que acredito esclarecer certas tensões e controvérsias ligadas ao tema. Uma das principais novidades relativas à estrutura de jogo introduzida pela Treyarch nesse título foi o lança-chamas, arma disponível em algumas missões da campanha estadunidense. Segundo Heller, “provavelmente as maiores inovações giram em torno do lança-chamas. Nós críamos

um sistema de fogo muito bom do zero”¹⁶⁸. Em outra entrevista, ele entra em mais detalhes sobre os aspectos técnicos ligados à inclusão da arma: “o lança-chamas é importante porque é difícil criar um bom fogo dinâmico; nosso fogo pode se espalhar pelo ambiente. Você pode incendiar a grama e ele vai se espalhar baseado no vento e talvez atingir uma árvore”¹⁶⁹.

A arma funciona muito bem no contexto de um jogo que mostra a guerra como algo extremamente violento. Vejamos o exemplo abaixo:



Figura 28: Corpos carbonizados de soldados japoneses em *Burn 'em Out*. Coleção particular.

O ato de queimar um soldado japonês é tão ou mais impactante quanto o de destruir seus membros com armas de alto calibre: ele é incendiado, grita, corre enquanto o fogo se espalha, e lentamente transforma-se no cadáver carbonizado que vemos na imagem acima. Como o alcance da arma é mais curto que o de um rifle, por exemplo, o jogador geralmente está próximo o suficiente do inimigo para observar esse espetáculo macabro.

Mas será que “macabro” é o adjetivo correto, ou o único válido? Heller também tem o seguinte a dizer sobre o lança-chamas:

Você pode ver a pele queimar. Nós criamos esta tecnologia procedural *muito legal* onde você pode ver o uniforme queimando e a carne sendo carbonizada enquanto eles se debatem. Queríamos fazer isso de maneira muito brutal e muito realista.

¹⁶⁸ “Probably the biggest innovations revolve around the flamethrower. We built a really good fire system from the ground up”. PARKIN, Simon. op. cit. p. 1.

¹⁶⁹ “The flamethrower is big because it’s difficult to build good dynamic fire; our fire can spread through the environment. You can light the grass on fire and it will spread based on the wind and maybe hurl up a tree”. AKERMAN, Nick. Interview: Call of Duty: World at War. *Thunderbolt*, 20 out. 2008. Disponível em: <<http://www.thunderboltgames.com/feature/interview-call-of-duty-world-at-war>>. Acesso em: 23 jan. 2016.

Por outro lado, demos ao lança-chamas um suprimento ilimitado de munição, porque achamos que é uma mecânica de jogo boba fazer você perambular por um nível, pegando tanques de propano ou gasolina e colocando-os nas costas¹⁷⁰.

Portanto, segundo Heller, o lança-chamas e seu uso não são apenas brutais e realistas, mas também “legais” (*cool*). E o realismo também tem seus limites: a munição do lança-chamas é ilimitada, o que facilita o trabalho da equipe de design, uma vez que eles saberão que o jogador poderá utilizar a arma durante uma missão inteira e, portanto, podem projetar essa missão levando isso em consideração.

Assim, por um lado a brutalidade de *World at War* é uma busca por realismo e por uma representação mais agressiva e, digamos, negativa da Segunda Guerra Mundial. O próprio Heller diz que “se você terminou o jogo e tem um entendimento do que isso foi para nossos avós e os avós deles, então fizemos nosso trabalho. Se você terminou o jogo e pensou, ‘a guerra é fácil’, ao invés de ‘a guerra é o inferno’, então não fizemos nosso trabalho”¹⁷¹. Isso evoca, novamente, a já tradicional glorificação dos soldados que lutaram na guerra.

Por outro lado, o lança-chamas e a violência explícita também são acréscimos à ação de jogo, elementos que buscam incrementar a experiência do jogador e convencer o consumidor de que aquele é um produto de qualidade. Queimar japoneses é “brutal”, mas ver sua carne sendo carbonizada é “legal”; isso é tratado como uma característica (*feature*) do jogo, algo que pode ser utilizado de um ponto de vista comercial. Se a Infinity Ward podia apontar para as armas mais avançadas de *Modern Warfare* como algo que amplifica as possibilidades de diversão que o jogo oferece, a Treyarch faz o mesmo com o lança-chamas, e até, eu argumentaria, com a própria brutalidade mais geral do jogo. Como afirma Tanine Allison,

esta violência não é apenas uma consequência da ação de jogo, mas uma parte integral dela; de fato, violência gráfica é frequentemente um fator motivador para jogar o jogo. Foi relatado que fãs gamers de Call of Duty requisitaram a habilidade de desmembrar os corpos de suas vítimas¹⁷².

¹⁷⁰ “You can see the flesh burn. We built this really cool procedural technology where you can watch the uniform burn away and the flesh just char as they struggle. We wanted to be very brutal and very realistic about it. On the other hand, we gave the flamethrower an unlimited supply of ammo, because we thought it is a silly game mechanic to have you wandering around in a level, and you are picking up propane tanks or gasoline tanks and putting them on your back”. PARKIN, Simon. op. cit. p. 3. Grifos meus.

¹⁷¹ “If you’ve finished the game and you have an understanding of what it was like for our grandparents and their grandparents, than we’ve done our job. If you’ve finished the game and think, ‘war is easy’, instead of ‘war is hell’, then we haven’t done our job”. AKERMAN, Nick. op. cit.

¹⁷² “This gore is not just a consequence of gameplay, but an integral part of it; in fact, graphic violence is often a motivating factor in the choice to play the game in the first place. It has been reported that gamer fans of Call of Duty requested the ability to dismember the bodies of their victims”. ALLISON, Tanine. *Screen Combat*:

Logo, essa estética da violência em *World at War* não pode ser interpretada como uma tentativa arriscada de mostrar os horrores da guerra a despeito dos desejos de consumidores em potencial; pelo contrário, para muitos destes ela pode ser mais uma característica que aumenta o valor de entretenimento do game. De maneira semelhante, não podemos olhar para o lança-chamas como uma arma inclusa apenas por sua capacidade de perturbar jogadores, mas também — e, argumentaria, principalmente — como algo que aumenta o espaço de possibilidades no qual a ação de jogo se desenrola, ao oferecer ao jogador um novo recurso através do qual interagir com o mundo de jogo.

Novamente, o que observo reforça meu entendimento de que, na tensão entre “autenticidade” e “entretenimento”, buscar a primeira só é interessante quando esta contribui para — ou, pelo menos, não prejudica — o segundo. Mas é necessário relacionar isso a questões ligadas ao gênero FPS. Numa contribuição bastante compatível com a ideia de que *Call of Duty* simula principalmente o combate e não a guerra, Allison afirma o seguinte:

Independentemente de serem apresentados como história e uma luta justificada contra o fascismo e o imperialismo, esses jogos são, em sua essência, simulações de mirar e atirar com armas em reconstruções digitais de pessoas. Esses jogos existem para recriar a atividade de atirar com armas¹⁷³.

Assim,

Todos os jogos de tiro em primeira pessoa compartilham a mesma forma básica, o que significa que jogos de tiro na Segunda Guerra Mundial têm mais em comum com jogos de tiro fantásticos, como *Doom* ou *Halo* [...], do que com jogos de gêneros diferentes que têm a Segunda Guerra Mundial por cenário, como um jogo de estratégia¹⁷⁴.

Como exemplificado pelos trechos citados, chego a muitas conclusões similares às de Allison, apesar de esta não ter o videogame por objeto central de análise e estudá-lo a partir de uma comparação mais direta com o cinema.

recreating World War II in american film and media. Pittsburgh, 2010. 256 f. Dissertação (Doutorado em Filosofia) — The School of Arts and Sciences, University of Pittsburgh, 2010. p. 219-220.

¹⁷³ “Regardless of how they are packaged as history and as a justified fight against fascism and imperialism, these games are, at their essence, simulations of aiming and firing weapons at digital reconstructions of people. These games exist to recreate the activity of shooting weapons”. *ibid.* p. 210.

¹⁷⁴ “All first-person shooters share the same basic form, meaning that World War II shooters have more in common with fantastical shooters, like *Doom* or *Halo* [...], than they do with games of different genres that take World War II as their setting, such as a strategy game”. *ibid.* p. 212.

Portanto, são as tradições do FPS, e não as de representações populares da Segunda Guerra Mundial, que ocupam o espaço mais fundamental em *Call of Duty*; os games da franquia são uma constante busca por trazer elementos destas que não prejudiquem aquelas. Mesmo *World at War*, mais preocupado em demonstrar os horrores da guerra do que títulos anteriores, trata isso como um acréscimo à diversão, e é forçado a abrir mão dessa proposta quando necessário para preservar o valor de entretenimento do game. Afinal, antes de ser um jogo sobre a Segunda Guerra, é um FPS; precisa ser atrativo para jogadores interessados no gênero se desejar atingir um número de vendas que justifique sua produção.

Há um último comentário sobre o lança-chamas que desejo abordar. Segundo Heller,

Nós tínhamos que construir um inimigo que justificasse o uso de um lança-chamas. O Exército Japonês é destemido e muito mais agressivo que o inimigo padrão de *Call of Duty*. [...] Francamente, o Exército Imperial Japonês foi a razão para lança-chamas serem tão usados no Pacífico e nem tanto na Europa, porque você precisaria de um exército que nunca se renderia. Esse era o código japonês¹⁷⁵.

Nessa perspectiva, as medidas extremas utilizadas seriam justificadas por um inimigo mais terrível do que qualquer outro. Heller não é o único a afirmar isso: Lamia diz que “o Exército Imperial Japonês era vastamente diferente dos alemães” e que os japoneses iriam “correr, rastejar ou escalar qualquer lugar imaginável para matá-lo”¹⁷⁶. Claro, afirmar que os inimigos de *World at War* são especiais é também uma maneira de tornar o jogo mais atraente para o consumidor. Mas como essa diferença se expressa no game, se de fato se expressa? Como os japoneses são encontrados na campanha estadunidense, creio que este é um bom momento para começar a discutí-la.

3.3 Fizemos tudo que nos foi pedido: a campanha estadunidense

World at War é composto de um total de quinze missões, e destas, o jogador controla um personagem estadunidense em oito: nas três primeiras (*Semper Fi*, *Little Resistance* e

¹⁷⁵ “We had to build an enemy that justified use of a flamethrower. The Japanese Army is fearless and much more aggressive than the standard *Call of Duty* foe. [...] Frankly, the Imperial Japanese Army was the reason why flamethrowers saw use in the Pacific and not so much in Europe, because you would need an army that would never ever surrender. That was the Japanese code”. AKERMAN, Nick. op. cit.

¹⁷⁶ “The Imperial Japanese Army was a vastly different enemy than the Germans [...] The Japanese will banzai charge you, ambush you, climb trees to snipe you, and run, crawl, or climb anywhere imaginable to kill you”. SHAMOON, Evan. *Call of Duty: World at War – dev interview*. *GamesRadar+*, 4 ago. 2008. Disponível em: <<http://www.gamesradar.com/call-of-duty-world-at-war-dev-interview/>>. Acesso em: 24 jan. 2016.

Hard Landing); na sexta (*Burn 'em Out*) e na sétima (*Relentless*); e entre a décima primeira e a décima terceira (*Black Cats, Blowtorch & Corkscrew* e *Breaking Point*). As demais missões compõem a campanha soviética, que analisarei após a estadunidense.

Ao iniciar o jogo, e antes do início de *Semper Fi*, o jogador se depara com um vídeo de introdução que busca contextualizar a situação no Pacífico. Há uma mistura de imagens e vídeos da época com computação gráfica, que se inicia com uma comparação bastante clara: um mapa da Europa onde uma mancha vermelha se expande enquanto a imagem da suástica surge, seguido por um mapa da Ásia oriental onde outra mancha vermelha em expansão refere-se ao império japonês, traçando um paralelo entre o inimigo mais clássico dos jogos sobre a Segunda Guerra Mundial e um muito pouco explorado por estes. A narrativa do vídeo se desenrola rapidamente, muito mais do que aqueles vistos em jogos anteriores da franquia: à expansão japonesa seguem-se imagens da ocupação da Indochina, em 1937, apontando a brutalidade do exército japonês; logo em seguida, surgem os EUA, como visto abaixo:



Figura 29: Vídeo de introdução de *Call of Duty: World at War*. Coleção particular.

Segundo o vídeo, os EUA exigem a retirada das tropas japonesas das áreas de ocupação, e posteriormente assinam o embargo de petróleo. O enredo é claro: os japoneses são agressores, e os Estados Unidos ocupam seu tradicional papel de “polícia do mundo”. Daí, seguem-se imagens de jornais que indicam, primeiro, o ataque a Pearl Harbor, e posteriormente a declaração de guerra aos EUA pelos japoneses. Novamente, o Japão é agressivo e os estadunidenses reativos, mas agora a agressão dirige-se diretamente contra os Estados Unidos. Isso leva diretamente ao esforço de guerra — as crescentes estatísticas de

produtividade industrial são mostradas no vídeo — e, enfim, à introdução de *Semper Fi*. O que cabe destacar aqui, portanto, é a postura defensiva dos EUA, que apenas reagem a um inimigo claramente representado como expansionista e agressivo.

Mas a brevidade do vídeo, bem como a velocidade com que se desenrola, por vezes tornando-se difícil de acompanhar, deixa evidente que tais explicações são acessórias. Central é a ação de jogo; vejamos, então, como ela interage com a explicação oferecida pelo vídeo. No início de *Semper Fi* — frase tornada famosa como abreviação do lema dos fuzileiros navais dos EUA, “*Semper fidelis*” (sempre fiéis) —, o game informa ao jogador onde ele está (atol de Makin, Pacífico Sul), quando (17 de agosto de 1942), quem ele é (soldado Miller, que está M.I.A, ou *missing in action* — desaparecido), e qual sua unidade (*2nd Marine Raider Battalion*). Na Segunda Guerra Mundial, foi nessa data que fuzileiros dessa unidade realizaram uma incursão no atol, onde se encontravam alguns prisioneiros estadunidenses.

Logo após receber tais informações, o jogador passa a ver o mundo de jogo pelos olhos de Miller, logo deparando-se com um oficial japonês. Outro soldado, Pyle, está ajoelhado à sua frente, e é espancado por um japonês. O oficial dirige-se até Pyle, que grita para que Miller “não lhes diga nada”, o que dá a entender que os dois homens estão sendo torturados pelos japoneses em busca de informações. A reação do oficial é bastante marcante:



Figura 30: Oficial japonês queima olho de prisioneiro com um cigarro em *Semper Fi*. Coleção particular.

Logo depois disso um soldado japonês esfaqueia Pyle e avança para Miller, que é salvo da morte pela chegada de outros fuzileiros que o libertam. Portanto, assim que coloca o jogador no mundo de jogo, dando-lhe, por ora, apenas a capacidade de assistir os

acontecimentos, a primeira preocupação do game é esclarecer quem são seus inimigos: homens cruéis que torturam e matam prisioneiros. Alguns segundos de atraso por parte dos estadunidenses salvadores, e o personagem do jogador poderia ter sido um dos mortos.

O soldado que salva a vida de Miller é o cabo Roebuck, um dos comandados do sargento Sullivan. Os dois armam Miller, e daí em diante o jogador passa a ter controle normal do personagem. Os três, junto aos demais soldados genéricos, atravessam a pequena ilha causando o máximo de destruição possível às instalações japonesas no local, até escaparem em um barco, ao fim da missão.

Por enquanto, lembremos os nomes desses personagens, que serão importantes para compreendermos a representação dos estadunidenses vista no game, mas concentremo-nos nos japoneses. A cena ao início de *Semper Fi* é um bom exemplo de como elementos da narrativa embutida do jogo são utilizados para construir a imagem do soldado japonês, mas não é a única ocasião que vale ser mencionada. Outra situação emblemática é uma cena em *Hard Landing*, onde os soldados deparam-se com um avião estadunidense abatido. Ao tentar libertar o piloto falecido da fuselagem, um dos homens ativa uma armadilha que os japoneses haviam colocado ali, e os fuzileiros são prontamente emboscados. Após o combate, o soldado Polonsky — personagem que não está em *Semper Fi*, mas acompanha o jogador durante a restante da campanha estadunidense — parece transtornado: “Não acredito que eles colocaram armadilhas em nossos mortos”...

Outro momento bastante marcante ocorre próximo ao fim do game, na missão *Breaking Point*, quando Polonsky e Roebuck abordam japoneses que aparentemente tentavam se render. Ao se aproximarem, são pegos desprevenidos por estes, e dependendo da reação do jogador, um dos dois, Polonsky ou Roebuck, morre. Voltarei a essa cena posteriormente, mas por ora cabe utilizá-la, junto às demais citadas, para compreender a representação do inimigo japonês que *World at War* cria: além de cruel, é covarde, disposto a utilizar todo tipo de truque para vencer.

Mas até aqui estou tratando de aspectos da narrativa embutida. Se olharmos mais detidamente para a estrutura de jogo, na maneira como os inimigos japoneses são programados a se comportarem, veremos mais características que os diferenciam, por exemplo, dos alemães da campanha soviética, e de quaisquer outros oponentes vistos anteriormente na franquia. Como aponta Heller, a princípio a Treyarch colocou “a inteligência artificial de *Modern Warfare* nos soldados japoneses e os colocamos no Pacífico e não parecia

certo. Você não espera que o inimigo reaja desse jeito, certo”¹⁷⁷ Portanto, a equipe de desenvolvimento programou os japoneses para agirem de maneira diferente de outros adversários, entendendo que isso refletiria as táticas utilizadas por esse inimigo — cito novamente Lamia — “vastamente diferente” que iria “correr, rastejar, e escalar qualquer lugar imaginável para te matar”.

O elemento mais óbvio dessa programação são as investidas *banzai* (*banzai charges*), onde um soldado japonês grita “Banzai” — um grito de guerra que pode ser traduzido como algo similar a “vida longa” — e corre em direção a um soldado estadunidense, possivelmente o personagem do jogador, atacando-o com uma baioneta quando o alcança. Correr em direção a um oponente armado não é, evidentemente, uma tática muito eficaz no contexto do jogo, o que significa que tais investidas não necessariamente o tornam mais difícil, mas servem para sublinhar a especificidade do soldado japonês. Para além disso, também é comum que o jogador seja emboscado por soldados japoneses que se escondem na grama ou em pequenos alçapões construídos com esse propósito, ou seja alvejado por aqueles que se amarram a árvores e ficam à espreita. Nenhum desses comportamentos é observado nos alemães da campanha soviética.

Portanto, o japonês de *World at War* é um agressor expansionista, como visto no vídeo de introdução; cruel, como o início de *Semper Fi* deixa claro; ardiloso e covarde, como nas cenas de *Hard Landing* e *Breaking Point* que descrevi; e simplesmente diferente de qualquer outro encontrado até ali na franquia, em suas táticas específicas utilizadas ao longo do game. Caberia, creio eu, tentar entender de que maneira a Treyarch chegou à decisão de trabalhar com essa representação do japonês.

Segundo Jason Ocampo, “a pesquisa da Treyarch envolveu conversas com veteranos sobreviventes, bem como o estudo de incontáveis materiais, como as aclamadas memórias de Eugene Sledge, *With the Old Breed*”¹⁷⁸. Ainda que tais “incontáveis materiais” nunca sejam explicados, a julgar pela narrativa do game, o livro de Sledge parece ser a referência principal: ambos se dedicam principalmente a contar a história de um fuzileiro nas campanhas de Peleliu e Okinawa. Logo, creio que é indispensável ir até ele para compreender a maneira como *World at War* representa esses eventos.

¹⁷⁷ “We dropped Modern Warfare AI into Japanese soldiers and put them in the Pacific and it didn’t feel right. You don’t expect the enemy to react that way, right”? YIN-POOLE, Wesley. op. cit. p. 2.

¹⁷⁸ “Treyarch’s research involved talking to surviving veterans, as well as studying countless materials, like Eugene Sledge’s acclaimed memoir *With the Old Breed*”. OCAMPO, Jason. Call of Duty: World at War first look. *IGN*, 23 jun. 2008. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2008/06/23/call-of-duty-world-at-war-first-look>>. Acesso em: 23 jan. 2016.

Em seu relato, Sledge é um perfeito soldado cidadão: poderia ter continuado os estudos no Alabama, mas prefere se alistar por sentir o chamado do dever e temer que a guerra acabe antes que ele “possa entrar em combate no além-mar”. A princípio, sua família o convenceu a fazer um dos cursos para oficiais dos fuzileiros, mas ele termina por desistir e alistar-se como soldado raso. Justifica: “Não entrei para os fuzileiros para passar a guerra sentado na faculdade”¹⁷⁹.

Mas não são os detalhes da vida pregressa de Sledge, nem os motivos que o levaram à guerra, que mais interessam à equipe de desenvolvimento de *World at War*, pois como já era de praxe na franquia, o game pouco nos diz sobre a vida de seus personagens fora do combate. Cabe, portanto, entender a visão de Sledge sobre os elementos envolvidos neste: as localidades, os aliados, os inimigos. Continuemos com o foco voltado para os japoneses. Já em seu relato sobre o treinamento que recebeu, Sledge traz algumas informações interessantes. De acordo com ele, um dos instrutores disse aos alistados que “se vocês fossem lutar com alemães, acho que nunca precisariam de uma faca de combate, mas com os japoneses é diferente”¹⁸⁰. É uma primeira indicação de que os japoneses eram entendidos como diferentes de outros inimigos; nesse caso, exigiriam combate corpo-a-corpo com mais frequência, algo que é visto no jogo principalmente graças às investidas *banzai*.

Referências a táticas desleais utilizadas pelos japoneses também surgem no texto de Sledge. A que mais se destaca é seu relato sobre o incidente com uma patrulha liderada pelo coronel Frank Goettge. Após ser informado por um prisioneiro que alguns de seus companheiros famintos se renderiam se fuzileiros fossem “libertá-los”, o coronel liderou um grupo de vinte e cinco homens até o local indicado; os japoneses emboscaram a patrulha e apenas três fuzileiros escaparam. Segundo Sledge,

O incidente com a patrulha Goettge mais táticas japonesas como fingir-se de morto e então jogar uma granada — ou fingir-se de ferido, chamar um médico, e esfaqueá-lo quando ele chegava — mais o ataque furtivo em Pearl Harbor, fez com que os fuzileiros odiassem os japoneses intensamente e relutassem em fazer prisioneiros. [...] Minhas experiências em Peleliu e Okinawa me fizeram acreditar que os japoneses sentiam o mesmo por nós. Eles eram um inimigo fanático; quer dizer, eles acreditavam em sua causa com uma intensidade pouco compreendida por muitos americanos do pós-guerra — e possivelmente muitos japoneses também. Esta atitude coletiva, dos fuzileiros e dos japoneses, resultou em combate selvagem, feroz, sem limites. *Esta não era a matança desapegada de outros fronts ou outras*

¹⁷⁹ SLEDGE, E. B. *With the old breed: at Peleliu and Okinawa*. New York: Presidio, 2010. p. 5-6.

¹⁸⁰ “If you guys were gonna fight Germans, I guess you’d never need a fighting knife, but with the Japs it’s different”. *ibid.* p. 18-19.

guerras. Este era um ódio brutal, primitivo, tão característico do horror da guerra no Pacífico quanto as palmeiras e as ilhas¹⁸¹.

Em grande parte, esta poderia ser a descrição do front do Pacífico encontrado no game: japoneses traiçoeiros e um combate fundamentalmente diferente do encontrado em outras partes da guerra. Até o comentário de Sledge sobre o lança-chamas adequa-se perfeitamente ao jogo:

Atirar nos inimigos com balas ou matá-lo com estilhaços era uma das necessidades cruéis da guerra, mas fritá-lo até a morte era horrível demais para contemplar. Contudo, eu logo iria aprender que *os japoneses não poderiam ser expulsos de suas defesas nas ilhas sem isso*¹⁸².

É praticamente a mesma postura que destaquei nas entrevistas citadas: a arma é horrível, mas o inimigo justifica seu uso.

Mas se fica claro o quanto os japoneses do game assemelham-se aos de Sledge, também é verdade que o game toma certas liberdades em relação ao seu material de referência. O exemplo mais óbvio diz respeito às investidas *banzai*: apesar de serem recorrentes em Peleliu e Okinawa em *World at War*, Sledge aponta que, já na batalha de Peleliu, em 1944, os japoneses haviam abandonado-as como tática frequente, optando por construir sistemas defensivos onde cada ponto individual recebesse o apoio de outros. Dali em diante, inclusive na campanha de Okinawa, em 1945, esse foi o modelo adotado. Assim, incluí-las no game é uma opção criativa que abre mão de autenticidade em nome da construção de uma experiência mais interessante: sublinha a diferença entre japoneses e outros inimigos, e adiciona mais um elemento aos combates nos quais o jogador se envolve.

Muito mais interessantes são as maneiras como o game trata o que Sledge nos conta sobre os próprios estadunidenses. O próprio título do livro é referenciado: *old breed*, ou “raça velha”, era a maneira como os novos fuzileiros chamavam os veteranos de campanhas

¹⁸¹ “The Goettge patrol incident plus such Japanese tactics as playing dead and then throwing a grenade — or playing wounded, calling for a corpsman, and then knifing the medic when he came — plus the sneak attack on Pearl Harbor, caused Marines to hate the Japanese intensely and to be reluctant to take prisoners. [...] My experiences on Peleliu and Okinawa made me believe that the Japanese held mutual feelings for us. They were a fanatical enemy; that is to say, they believed in their cause with an intensity little understood by many postwar Americans — and possibly many Japanese, as well. This collective attitude, Marine and Japanese, resulted in savage, ferocious fighting with no holds barred. This was not the dispassionate killing seen on other fronts or in other wars. This was a brutish, primitive hatred, as characteristic of the horror of war in the Pacific as the palm trees and the islands”. *ibid.* p. 34. Grifos meus.

¹⁸² “To shoot the enemy with bullets or kill him with shrapnel was one of the grim necessities of war, but to fry him to death was too gruesome to contemplate. I was to learn soon, however, that the Japanese couldn’t be routed from their island defenses without it”. *ibid.* p. 36. Grifos meus.

anteriores, de acordo com Sledge. No game, Roebuck, que narra os diversos vídeos de introdução das missões estadunidenses, afirma logo antes de *Little Resistance* que “os caras mais velhos como Miller, sargento Sullivan e eu mesmo, nós éramos conhecidos como ‘a raça velha’. ‘Velha’... Nem passamos dos vinte e poucos anos”. Como *Semper Fi* ocorre durante o ataque ao atol de Makin, em 1942, incluir os três na *old breed* faz sentido.

Entretanto, creio que os momentos em que *World at War* se distancia do que é contado por Sledge, bem como os elementos de seu relato que são omitidos no jogo, são os fatores mais reveladores do discurso encontrado nele. Já vimos que, para o veterano, os fuzileiros odiavam os japoneses “intensamente” e relutavam em tomar prisioneiros. Ele relata uma ocasião em que um estadunidense, vendo que um japonês havia sido atingido e dificilmente sobreviveria, pede que seus companheiros parem de atirar nele. Outro fuzileiro responde “Seu idiota; ele é um *Nip* [gíria usada para referir-se aos japoneses], não é?”¹⁸³ Essa teria sido uma das raras ocasiões em que viu alguma demonstração de misericórdia dirigida a um japonês por parte de um fuzileiro.

No game, são poucas as situações em que os estadunidenses demonstram esse ódio mencionado por Sledge. Uma delas ocorre na última missão da campanha, logo após a cena em que Polonsky ou Roebuck morrem:



Figura 31: Polonsky se enfurece com os japoneses após a morte de Roebuck em *Breaking Point*. Coleção particular.

¹⁸³ “You stupid jerk; he’s a goddamn Nip, ain’t he?” *ibid.* p. 259.

Logo após a morte de um dos homens, os japoneses remanescentes no castelo Shuri — que também é mencionado como ponto estratégico da campanha de Okinawa em *With the Old Breed*, apesar de Sledge não ter participado do combate que se desenrola lá — atacam os fuzileiros. O sobrevivente, Polonsky ou Roebuck, enfurecido com a morte de seu companheiro, grita insultos contra os inimigos enquanto atira neles. “Todos vocês vão para o inferno!”, diz Polonsky; “seus malditos animais!”, vocifera Roebuck. Se o comportamento dos japoneses durante o game ainda não havia convencido o jogador de que esse ódio é justificado, *World at War* ainda toma o cuidado de matar um dos personagens principais da campanha antes de tal demonstração de descontrole, para garantir que isso fique claro. Mas é uma ocorrência pontual; na maior parte do tempo, os estadunidenses estão preocupados em cumprir suas missões e sobreviverem, não em causar mortes por vingança, ódio, diversão ou qualquer outro motivo.

As diferenças entre *World at War* e *With the Old Breed* ficam mais claras se formos mais a fundo no relato de Sledge. Ele menciona, em diversas passagens, a prática de saquear cadáveres e tomar “suvenires” adotada pelos fuzileiros. Isso varia desde um soldado tomando os óculos de um inimigo falecido, até cenas particularmente perturbadoras, como o caso de um homem que desejava levar a mão de um cadáver japonês de volta para casa. Mas talvez a situação mais desconcertante relatada seja a de um fuzileiro que, como vários outros, desejava tomar os dentes de ouro de um japonês, diferenciando-se dos demais pelo fato de tentar fazer isso com um inimigo ainda vivo:

Ele colocou a ponta de sua kabar [faca de combate] na base de um dente e bateu no cabo com a palma da mão. Como o japonês estava chutando e se debatendo, a ponta da faca deslizou pelo dente e afundou na boca da vítima. O fuzileiro o xingou e com um corte rasgou suas bochechas de orelha a orelha. Ele colocou seu pé na mandíbula do sofredor e tentou de novo¹⁸⁴.

Semper Fi começa com uma *cutscene* que tenta deixar claro o quanto os japoneses são brutais, mas em momento algum o game se aventura a representar qualquer coisa semelhante à brutalidade estadunidense relatada em *With the Old Breed*. Sledge, deve-se reconhecer, tenta justificar esses atos como produto de “sua luta por sobrevivência em meio à violenta morte,

¹⁸⁴ “The Japanese’s mouth glowed with huge gold-crowned teeth, and his captor wanted them. He put the point of his kabar on the base of a tooth and hit the handle with the palm of his hand. Because the Japanese was kicking his feet and thrashing about, the knife point glanced off the tooth and sank deeply into the victim’s mouth. The Marine cursed him and with a slash cut his cheeks open to each ear. He put his foot on the sufferer’s lower jaw and tried again”. *ibid.* p. 120.

terror, tensão, fadiga, e sujeira que era a guerra do homem de infantaria”¹⁸⁵, além de considerá-los menos horripilantes do que os dos japoneses. Em um ponto, após relatar a descoberta de corpos de fuzileiros que tiveram seus pênis cortados e colocados em suas bocas, aponta que nunca viu “um fuzileiro cometer o tipo de mutilação bárbara que japoneses cometiam se tivessem acesso a nossos mortos”¹⁸⁶. As comparações são controversas, e a decisão sobre qual ato é mais vil, altamente subjetiva, mas *World at War* não sofre com essas polêmicas: ele as omite.

É importante notar que meu objetivo aqui não é sugerir que os estadunidenses tiveram comportamento mais reprovável do que os japoneses na guerra, ou que o game deveria afirmar isso; no tocante ao sofrimento infligido, não há heróis ou vilões no Pacífico. Quem traz grandes contribuições para a compreensão do conflito nesse front é o historiador John Dower. Como ele lembra, “para a maioria dos japoneses, bem como para os anglo-americanos, atrocidades cometidas pelo seu próprio lado eram episódicas, enquanto os atos brutais do inimigo eram sistemáticos e revelavam um *caráter nacional fundamentalmente perverso*”¹⁸⁷. E tais atrocidades não foram poucas, em nenhum dos dois lados: Dower menciona o uso de bombas incendiárias pelos Aliados em áreas densamente povoadas, uma competição entre oficiais japoneses em 1937 para ver quem seria o primeiro a matar cento e cinquenta chineses com sua espada, o estupro e morte de freiras por japoneses em Hong Kong, o assassinato de prisioneiros japoneses por estadunidenses na ilha de Bougainville, dentre outros casos.

A questão central para Dower é a mencionada crença, exibida por ambos os lados, de que o inimigo tinha um “caráter nacional fundamentalmente perverso”. Pelo lado ocidental — que diz respeito diretamente à minha análise — isso fica aparente quando consideramos que

atrocidades alemãs eram conhecidas e condenadas desde data precoce, mas condizente com sua prática de distinguir entre bons e maus alemães, críticos Aliados tendiam a descrever esses como crimes “nazistas” ao invés de comportamento enraizado na cultura ou estrutura de personalidade alemã. Esta pode ter sido uma

¹⁸⁵ “Such was the incredible cruelty that decent men could commit when reduced to a brutish existence in their fight for survival amid the violent death, terror, tension, fatigue, and filth that was the infantryman’s war”. *ibid.*

¹⁸⁶ “My comrades would field-strip their packs and pockets for souvenirs and take gold teeth, but I never saw a Marine commit the kind of barbaric mutilation the Japanese committed if they had access to our dead”. *ibid.* p. 148.

¹⁸⁷ “To the majority of Japanese, as to the Anglo-Americans, atrocities committed by one’s own side were episodic, while the enemy’s brutal acts were systematic and revealed a fundamentally perverse national character”. DOWER, John W. *War without mercy: race and power in the Pacific war*. New York: Pantheon, 1987. p. 61. Grifos meus.

atitude esclarecida, mas não foi consistente, pois *no teatro asiático a brutalidade inimiga era quase sempre apresentada como sendo simplesmente “japonesa”*¹⁸⁸.

Assim,

nos Estados Unidos e Grã-Bretanha, os japoneses eram mais odiados que os alemães antes bem como depois de Pearl Harbor. Nisto, não havia discordância entre observadores contemporâneos. Eles eram vistos como *uma raça diversa, até uma espécie diversa — e avassaladoramente monolítica*. Não havia análogo japonês ao “bom alemão” na consciência dos Aliados Ocidentais¹⁸⁹.

O que Dower aponta em sua análise é a existência de um componente racista fundamental no conflito no Pacífico. De ambos os lados, os beligerantes percebiam o inimigo como uma raça perversa, que deveria ser destruída para que houvesse paz no mundo. Assim como era comum para a propaganda Aliada representar japoneses como macacos dentuços, do outro lado do Pacífico, a propaganda nipônica enxergava o Japão como uma raça superior, destinada a liderar os povos asiáticos contra a opressão ocidental, e pintava seus adversários como demônios.

World at War, em sua representação dos japoneses, adota precisamente a mesma visão racista que vigorava não só durante a guerra, mas desde o final do século XIX. Como Dower indica, foi nesse século que surgiu a ideia do “Perigo Amarelo”, caracterizado por uma tripla apreensão:

Reconhecimento de que as “hordas” da Ásia excediam em número a população do Oeste, medo de que essas massas estrangeiras poderiam tomar posse da ciência e tecnologia que tornou a dominação ocidental possível, e a crença de que orientais possuíam poderes ocultos insondáveis para os racionalistas ocidentais. Ao anunciar a causa do pan-asianismo e proclamar a criação de uma Esfera de Co-Prosperidade da Ásia Oriental Maior, o Japão lançou a possibilidade de que as hordas asiáticas finalmente se unissem. Com seus aviões Zero e grandes navios de batalha e porta-aviões, os japoneses comunicaram que a distância tecnológica e científica havia sido dramaticamente reduzida. E com a aura de invencibilidade que floresceu no calor

¹⁸⁸ “German atrocities were known and condemned from an early date, but in keeping with their practice of distinguishing between good and bad Germans, Allied critics tended to describe these as ‘Nazi’ crimes rather than behavior rooted in German culture or personality structure. This may have been an enlightened attitude, but it was not a consistent one, for in the Asian theater enemy brutality was almost always presented as being simply ‘Japanese’”. *ibid.* p. 34. Grifos meus.

¹⁸⁹ “In the United States and Britain, the Japanese were more hated than the Germans before as well as after Pearl Harbor. On this, there was no dispute among contemporary observers. They were perceived as a race apart, even a species apart — and an overpoweringly monolithic one at that. There was no Japanese counterpart to the ‘good German’ in the popular consciousness of the Western Allies”. *ibid.* p. 20. Grifos meus.

das primeiras vitórias, os “super-homens” japoneses evocaram as velhas fantasias de poderes ocultos orientais¹⁹⁰.

Essa compreensão racista não só do japonês, mas dos povos asiáticos em geral, se expressava muito claramente na política imigratória e de naturalização dos EUA. Como aponta Reed Ueda, asiáticos eram comumente considerados “inassimiláveis” desde a chegada dos primeiros imigrantes chineses à Califórnia, em 1849. Eles eram vistos — numa perspectiva que ecoa as considerações de Dower sobre a interpretação ocidental dos povos asiáticos como uma raça e civilização fundamentalmente distinta e antagônica ao Ocidente — como um povo “estrangeiro demais em raça e cultura para ser assimilado como os imigrantes europeus”¹⁹¹. Eventualmente, isso leva ao quadro observado durante a Segunda Guerra Mundial, quando o veto à naturalização de asiáticos faz com que imigrantes japoneses de primeira geração sejam vistos como estrangeiros de lealdade questionável, e suspeitas sobre sua influência na comunidade nipo-estadunidense em geral estendem tais questionamentos às gerações nascidas nos EUA. O resultado final é o envio de grandes contingentes dessa população a campos de concentração, processo supervisionado pelo general John J. DeWitt, segundo o qual “a raça japonesa é uma raça inimiga e apesar de muitos japoneses de segunda e terceira geração [...] terem se tornado ‘americanizados’ os traços raciais seguem não diluídos”¹⁹².

Ora, o game não nos diz, através da retórica procedural expressa na inteligência artificial dos inimigos, que os japoneses são fundamentalmente diferentes de outros adversários em seu comportamento? As entrevistas de desenvolvedores que citei até aqui não corroboram essa perspectiva, com menções à especificidade do exército nipônico e à necessidade de utilizar armas brutais como o lança-chamas para derrotá-los? Não ressalta as

¹⁹⁰ “Since the late nineteenth century, when the Yellow Peril idea was first expressed in the West, white people had been unnerved by a triple apprehension — recognition that the ‘hordes’ of Asia outnumbered the population of the West, fear that these alien masses might gain possession of the science and technology that made Western domination possible, and the belief that Orientals possessed occult powers unfathomable to Western rationalists. By trumpeting the cause of Pan-Asianism and proclaiming the creation of a Greater East Asia Co-Prosperty Sphere, Japan raised the prospect that the Asian hordes might at last become united. With their Zero planes and big battleships and carriers, the Japanese gave notice that the technological and scientific gap had narrowed dramatically. And with the aura of invincibility that blossomed in the heat of the early victories, the Japanese ‘supermen’ evoked the old fantasies of occult oriental powers”. DOWER, John W. *Race, language, and war in two cultures: World War II in Asia*. In: ERENBERG, Lewis A.; HIRSCH, Susan E. (org.). *The war in american culture: society and consciousness during World War II*. Chicago: University of Chicago, 1996. p. 169-201. p. 185.

¹⁹¹ UEDA, Reed. *The changing path to citizenship: ethnicity and naturalization during World War II*. In: ERENBERG, Lewis A.; HIRSCH, Susan E. (org.). op. cit. p. 202-216. p. 204.

¹⁹² “The Japanese race is an enemy race and while many second- and third-generation Japanese born on United States soil, possessed of United States citizenship, have become ‘Americanized’ the racial strains are undiluted”. *ibid.* p. 208.

atrocidades e deslealdades japonesas, enquanto omite as estadunidenses — indo além de meramente considerá-las “episódicas”, como Dower aponta que era recorrente à época? Ao fazer isso, o jogo não apenas reforça as representações racistas da época do conflito, mas até mesmo as intensifica.

Não quero com isso afirmar que os desenvolvedores do game possuem as mesmas crenças racistas sobre os japoneses que observadores ocidentais do período, ou que tenham alguma intenção de afirmar que os nipônicos são uma raça intrinsecamente maligna; afinal, como tentei deixar claro, não me proponho a analisar o que a equipe de desenvolvimento desejava fazer, mas sim o que ela fez. O próprio Mark Lamia afirma em entrevista que “os japoneses imperiais eram diferentes das pessoas atuais que administram o país, e sanitizar essa situação, não mostrar que eles tinham esta honra e código com o qual esses soldados lutavam seria uma desonra”¹⁹³. Mas defendo que, ao adotar as mesmas perspectivas racistas sobre os japoneses que eram correntes à época da Segunda Guerra Mundial, *World at War* baseia-se nesse mesmo racismo, potencializado pela omissão de quaisquer polêmicas vindas do lado estadunidense do conflito no Pacífico, havendo ou não intencionalidade dos desenvolvedores.

A própria ideia de que os japoneses não se rendiam por causa de um “código de honra”, tantas vezes mencionada como aspecto central nas entrevistas, é muito questionável. Dower demonstra que essa relutância em se render era, em grande parte, motivada também pelo medo das consequências da rendição: o *Office of War Information*, em relatório de 1945, constatou que 84 por cento dos prisioneiros japoneses acreditavam que seriam torturados ou mortos após a captura, e muitos daqueles interessados em se render precisavam inventar planos mirabolantes para evitar serem mortos por seu próprio lado durante a tentativa¹⁹⁴. Mas a Treyarch não precisaria ir até Dower para chegar a tais conclusões: como visto, o próprio Sledge deixa claro que os fuzileiros estadunidenses relutavam em fazer prisioneiros.

Portanto, o lado japonês do front do Pacífico, em *World at War*, é o lado de um povo atroz e maligno, cujo comportamento peculiar e violento não possui análogo entre os estadunidenses. Mas se as atrocidades cometidas por estadunidenses são omitidas, o que é destacado? Qual é o papel dos soldados dos EUA na guerra do game, e o que a obra nos diz sobre o impacto da guerra para esses homens?

¹⁹³ “The Imperial Japanese were different than the current people who run the country, and to sanitize that situation, to actually not show that they had this honor and code that these soldiers fought with would have been a dishonor”. KELLY, Kevin. Joystiq interviews Mark Lamia of Treyarch and Call of Duty the Fifth. *Engadget*, 24 jun. 2008. Disponível em: <<http://www.engadget.com/2008/06/24/joystiq-interviews-mark-lamia-of-treyarch-and-call-of-duty-the-f/>>. Acesso em: 26 jan. 2016.

¹⁹⁴ DOWER, John W. op. cit. p. 68.

Começemos pelos personagens. Além de Miller, personagem do jogador, temos três figuras importantes: o sargento Sullivan, o cabo — depois promovido a sargento — Roebuck e, a partir de *Little Resistance*, o soldado Polonsky. É Roebuck que narra os vídeos de introdução de cada missão, portanto, são suas palavras — proferidas por Kiefer Sutherland, dublador do personagem e ator famoso principalmente por seu papel no seriado *24 Horas* (*24*, vários diretores, 2001-2010) — e pensamentos que conhecemos melhor ao longo do game. A partir de *Hard Landing*, ele também é o comandante imediato de Miller e Polonsky, tendo sido promovido a sargento. O motivo para isso é a morte de Sullivan ao fim de *Little Resistance*.

Essa morte é um ponto importante, principalmente se comparada com a morte de Price em *Call of Duty 1*. Ao fim de *Little Resistance*, primeira missão que ocorre em Peleliu, Miller é convocado a se juntar a Polonsky, Roebuck e Sullivan em um local aparentemente seguro. O jogador mantém o controle do personagem, mas pouco motivo teria para afastar-se do local, onde pode observar os três conversando sobre os próximos objetivos, e Polonsky perguntando quando descansariam. Sullivan responde: “logo, Polonsky. Logo”. Nesse momento, ouve-se um grito vindo de além da porta de metal que se encontra próxima. Sullivan aproxima-se dela, mas é surpreendido:



Figura 32: Sullivan é morto por um oficial japonês com uma espada em *Little Resistance*. Coleção particular.

O assassino nipônico logo é abatido, mas Sullivan não sobrevive. Roebuck, em particular, fica extremamente perturbado pela morte de seu superior imediato. Ele fala sobre o ocorrido no vídeo de introdução de *Hard Landing*, que se inicia logo após essa cena: “estamos

todos estupefatos com a morte de Sullivan. Simplesmente não esperávamos isso, ainda não consigo acreditar. O mais sólido, confiável e corajoso fuzileiro que já conhecemos. Num piscar de olhos, foi-se. Agora depende de mim, e apenas de mim, liderar esses homens, meus irmãos, em segurança através dessa campanha”. Sutherland dá ao personagem uma voz constantemente marcada por um tom cansado e angustiado, não apenas nessa ocasião. No vídeo, vemos Sullivan em um caixão, que logo se fecha; a câmera afasta-se e revela vários outros caixões ao redor, que se transformam nas estrelas da bandeira dos EUA. A sequência parece sublinhar a quantidade de homens mortos na guerra, e o quanto o país deve sua própria existência e identidade aos seus sacrifícios.

Contrastada com a morte de Price, a de Sullivan demonstra um peso muito maior. Ela acontece de forma inesperada e marcante; dificilmente deixa de ser observada pelo jogador; produz um efeito imediato nos homens em volta — principalmente em Roebuck, que tem uma reação muito mais intensa do que a de Waters em *Call of Duty 1*; e é comentada imediatamente depois pelo mesmo Roebuck. Aqui temos não um dos soldados anônimos do game que morrem às dezenas ou centenas, mas um nome específico, morto de maneira particular e não ignorado por seus colegas.

A morte de Sullivan também parece inspirar-se em *With the Old Breed*: Sledge perdeu o comandante de sua companhia, capitão Andy Haldane, em Peleliu, e o descreveu da seguinte maneira:

O capitão Andy Haldane não era um ídolo. Ele era humano. Mas ele comandava nossos destinos individuais sob as mais desafiadoras condições com a maior compaixão. Nós sabíamos que ele jamais poderia ser substituído. Ele foi o melhor oficial fuzileiro que eu já conheci. A perda de muitos amigos próximos enlutou-me profundamente em Peleliu e Okinawa. Mas para todos nós a perda de nosso comandante de companhia em Peleliu foi como perder um pai de quem dependíamos para nossa segurança — não nossa segurança física, porque sabíamos que esse era um luxo além de nosso alcance, mas nossa segurança mental¹⁹⁵.

Na medida do que é possível com um personagem que teve algumas poucas falas ao longo das duas missões em que aparece, *World at War* trata Sullivan de maneira similar à que Sledge trata Haldane. Em particular, a descrição de Roebuck — “o mais sólido, confiável e corajoso fuzileiro que já conhecemos” — se assemelha bastante ao que lemos em *With the*

¹⁹⁵ “Capt. Andy Haldane wasn’t an idol. He was human. But he commanded our individual destinies under the most trying conditions with the utmost compassion. We knew he could never be replaced. He was the finest Marine officer I ever knew. The loss of many close friends grieved me deeply on Peleliu and Okinawa. But to all of us the loss of our company commander at Peleliu was like losing a parent we depended upon for security — not our physical security, because we knew that was a commodity beyond our reach, but our mental security”. SLEDGE, E. B. op. cit. p. 140-141.

Old Breed, bem como a personagens como o capitão John Miller (Tom Hanks), de *O Resgate do Soldado Ryan*, e o tenente Richard Winters, de *Band of Brothers*. Todos estes são pintados como homens comuns com a responsabilidade de serem grandes líderes; no game, após Sullivan falecer, tal responsabilidade passa a Roebuck.

É através desse homem, que carrega o fardo de “liderar seus irmãos em segurança”, que conhecemos o contexto mais amplo das batalhas no front do Pacífico, pelo menos até onde *World at War* procura abordá-lo. Roebuck constantemente sublinha o quão difícil é a campanha de Peleliu: em *Relentless*, à pergunta de Polonsky sobre quantos fuzileiros perderam para tomar a ilha, responde: “demais”. Na introdução de *Black Cats*, lembra que a batalha terminou em novembro de 1944, “três amargos meses depois do previsto”.

A amargura se intensifica em Okinawa, onde, segundo suas palavras na introdução de *Blowtorch & Corkscrew*, “o moral está baixo” por causa da chuva e da lama, que fazem tanques atolarem, impedem suprimentos de chegarem e feridos de serem transportados, num cenário bastante fiel à descrição de Sledge sobre sua experiência na ilha. E finalmente, na introdução de *Breaking Point*, a fala de Roebuck resume o que *World at War* nos diz sobre os estadunidenses em guerra no Pacífico:

Tudo que nos foi pedido — nós fizemos. Toda noite nos deitamos em trincheiras sujas — rezando para que o inimigo não cortasse nossas gargantas. Todo dia foi gasto rastejando pela lama e poeira enquanto balas assobiavam ao redor. Mas esta é a última vez que teremos que colocar nossas vidas em jogo. Esta é a última linha de defesa do inimigo. Quando tomarmos o castelo Shuri, vamos para casa. Todos nós.

Numa perspectiva bastante adequada à lógica do soldado cidadão, esses homens estão fazendo o que lhes pediram que fizessem, por dever para com seu país, e sua recompensa será voltar para casa. Também deixa em evidência dois dos três aspectos mencionados por Robertson como centrais à ideia de guerra nos EUA: ela é destrutiva — neste caso, para quem a luta — e é parentética — os soldados esperam terminá-la e voltar para casa. Não há, em momento algum, ênfase no aspecto progressista da guerra, mas num game que se propõe a mostrar vivamente os horrores desta, isso é o esperado. A Treyarch deixa quaisquer consequências positivas da Segunda Guerra Mundial de lado para concentrar-se no que acredita ter sido a experiência de lutá-la.

O desenvolvimento do personagem de Polonsky ao longo do game também se encaixa nessa narrativa. Entendo que seu papel é o de representar o soldado comum, um dos “irmãos” que Roebuck deve liderar, já que Miller, sendo o personagem do jogador, não possui falas.

Polonsky tem poucos momentos de destaque: geralmente suas falas são curtas e diretas, como a indignação com o fato de japoneses criarem armadilhas com os mortos estadunidenses que citei anteriormente, e a ele não é concedido o espaço dos vídeos de introdução para narrar seus pensamentos, como ocorre com Roebuck. Ainda assim, cabem algumas considerações sobre momentos em que ele é importante.

O primeiro ocorre em *Little Resistance*. A missão começa com o desembarque em Peleliu, que bastante se assemelha às inúmeras cenas de desembarques na Normandia encontradas em outros FPS's: soldados estão num veículo anfíbio, o comandante — aqui, Sullivan — lhes passa instruções, conforme se aproximam da praia um dos soldados é atingido, e logo uma explosão aparentemente destrói o veículo e joga o personagem do jogador na água. Miller, salvo por Sullivan, precisa requisitar apoio de artilharia para destruir as posições fortificadas japonesas próximas a praia e permitir que os fuzileiros avancem. Até aí, poucas diferenças em relação a outros games, inclusive da própria franquia *Call of Duty*: requisitar apoio aéreo ou de artilharia é recorrente nesses jogos. A novidade está no resultado da requisição:



Figura 33: Resultado do ataque de artilharia em *Little Resistance*. Coleção particular.

Ao alcançarem o local atingido pelas bombas, os fuzileiros se deparam com uma área devastada. Alguns japoneses agonizam no chão, outros se arrastam, outros ainda cambaleiam em direção à praia com movimentos erráticos. Nenhum deles tenta atacar os estadunidenses; parecem incapazes de perceber sua presença. A reação de Polonsky, vista na imagem acima, é curta e direta: como um soldado comum, ele está assombrado com a devastação causada.

Talvez esta seja uma das cenas em que *World at War* melhor realiza sua proposta de mostrar os horrores da guerra, pois deixa em evidência as consequências nefastas de um ato tratado como banal em outros jogos. Também é o único momento em que uma ação estadunidense tem resultados tão brutais, mas dificilmente serviria para equilibrar a balança nesse sentido: é apresentado como algo taticamente necessário, e a reação de Polonsky indica que os fuzileiros não se sentem satisfeitos com o que veem. Difere bastante da execução de prisioneiros em *Semper Fi*, ou das armadilhas utilizadas pelos nipônicos.

Outro momento importante de Polonsky ocorre ao fim de *Blowtorch & Corkscrew*, quando ele conversa com o major Gordon, que traz as ordens do esquadrão. O major ordena que os soldados avancem para o castelo Shuri, e promete novos suprimentos apenas para a manhã seguinte, o que irrita Polonsky. Gordon tenta acalmá-lo, afirmando que o castelo estaria “quase deserto” e que, depois daquilo, eles provavelmente voltariam para casa. Polonsky lembra: “foi o que pensamos depois de Peleliu”. Aqui, vemos uma cisão entre os homens que de fato entram em combate e os oficiais, que sublinha a dureza da guerra para aqueles e a falta de sensibilidade destes.

Mas, a meu ver, o momento mais importante do qual tanto Polonsky quanto Roebuck participam é a cena em *Breaking Point* onde um dos dois morre:



Figura 34: Polonsky e Roebuck são surpreendidos em *Breaking Point*. Coleção particular.

Quando os fuzileiros se aproximam dos japoneses que fingiam se render, Roebuck ordena que seus comandados não atirem. Nesse momento, Miller abaixa sua arma, e o jogador fica impossibilitado de atirar. Apenas quando os japoneses atacam ele volta a levantá-la, e

então o jogador tem a chance, se for rápido, de ajudar um dos dois. O interessante aqui é a maneira como o jogo se utiliza daquilo que definiria o poder do jogador em um game, a escolha, para lhe dizer que esse poder tem limites, e que há coisas que ele não pode evitar. Não importa o quão rápido, preciso e habilidoso ele é; nunca conseguirá salvar ambos os homens. O jogo dá ao jogador o poder de agir apenas para lhe dizer em seguida que suas ações não podem evitar aquilo que, no meu entender, marca a atuação estadunidense no Pacífico em *World at War*: o sofrimento.

O papel do estadunidense do game é sofrer. Os horrores da guerra, com poucas exceções, são direcionados contra ele e não causados por ele. Lutar no front do Pacífico foi uma experiência exaustiva e horripilante para os fuzileiros, e muitos não sobreviveram. As mortes de Roebuck ou Polonsky têm peso no game porque eles são personagens dinâmicos e com algum desenvolvimento, não apenas combatentes, meros construtos de inteligência artificial como os vistos em *Call of Duty 1*. A morte de Price importa pouco porque não sabemos quem ele é e o que pensa, e mal notamos sua ausência; mas depois de diversas missões ouvindo a voz de Roebuck nos explicando o impacto da perda de Sullivan, o fardo de ter que garantir a segurança de seus homens, as privações pelas quais passaram e sua esperança de que voltariam para casa, perder o sargento ou um de seus homens torna-se um evento com importância. Não por acaso, após o combate derradeiro da campanha estadunidense, ouvimos novamente a fala de Roebuck no vídeo de introdução de *Breaking Point*, enquanto o sobrevivente da luta com os japoneses traiçoeiros entrega a plaqueta de identificação do falecido para Miller. Este a observa em suas mãos, no momento em que Roebuck repete, “todos nós”.

É ainda importante notar que em *World at War*, como nos outros títulos que discuti, não existem civis. Tal ausência contribui bastante para o estabelecimento da Segunda Guerra Mundial que os estadunidenses lutam como uma “guerra justa”. Como aponta Jon Gorry, a tradição da guerra justa “começa com a suposição de que a guerra pode ser justificada, *desde que* certas condições sejam cumpridas”, reconciliando assim a proibição de tirar vidas humanas com a prevalência da guerra ao longo da história¹⁹⁶. A Segunda Guerra é comumente interpretada nos EUA como o melhor exemplo de guerra justa encontrado no século XX, portanto, faz sentido que games da franquia *Call of Duty* sigam a mesma linha interpretativa.

¹⁹⁶ “The tradition begins with the assumption that war can be justified, *provided* certain conditions are fulfilled”. GORRY, Jon. “Just war” or just war? The future(s) of a tradition. *Politics*, Oxford: Blackwell, v. 20, n. 3, p. 177-183, set. 2000. p. 178. Grifos do autor.

A inexistência de civis contribui para que uma das condições mencionadas por Gorry seja cumprida. Segundo ele, para uma guerra ser justa, ela deve atender a dois conjuntos de condições: os chamados *ius ad bellum* (“direitos para a guerra”) definem que ela deve ser travada por uma entidade legal (como um Estado ou as Nações Unidas) com uma causa moralmente justa (legítima defesa, por exemplo), e aqueles que recorrem a ela devem fazê-lo apenas como último recurso, ter motivos justos (combate ao mal, manutenção da paz, etc.), perspectivas razoáveis de sucesso e emitir uma declaração formal de guerra. Por fim, os benefícios prováveis da guerra devem ser maiores do que os prejuízos.

Mas *Call of Duty* não se concentra nos porquês da guerra, mas sim em como ela é travada. E isto diz respeito a um segundo conjunto de condições, *ius in bello* (“direito na guerra”). Gorry aponta que deve haver *proporcionalidade* nas ações militares tomadas — ou seja, os danos e custos destas devem ser menores do que os benefícios — e, mais importante neste caso, *discriminação* dos alvos — não-combatentes, na medida do possível, devem ser poupados.

Nos títulos discutidos, não-combatentes sempre são poupados: eles não existem¹⁹⁷. Dessa forma, os jogos limitam eventuais horrores e atos criticáveis cometidos por soldados ao campo de batalha, o que, além de garantir que a guerra travada seja vista como justa, contribui para a glorificação dos soldados que a lutam, uma vez que eles se tornam os alvos de quaisquer consequências negativas da guerra. Esta se torna quase um jogo em si mesma, na medida em que se desenrola num espaço com o qual apenas os “jogadores” — os combatentes — interagem, como se separados do restante do mundo.

Mas seria o papel de alvo dos horrores da guerra uma exclusividade dos estadunidenses, ou algo que se estende a todos os protagonistas do game? Para responder essa pergunta, creio ser necessário ir à campanha soviética. É o que farei agora.

3.4 A terra deles, o sangue deles: a campanha soviética

A campanha soviética é composta pelas missões *Vendetta*, *Their Land, Their Blood*, *Blood & Iron*, *Ring of Steel*, *Eviction*, *Heart of the Reich* e *Downfall*. São, respectivamente, a quarta, quinta, oitava, nona, décima, décima quarta e décima quinta missões do game. Em

¹⁹⁷ Posteriormente, a franquia viria a incluir cenas onde civis se tornam alvos, como na famosa missão *No Russian* de *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), onde o jogador controla um agente especial estadunidense infiltrado numa célula terrorista russa que é ordenado a abrir fogo contra civis em um aeroporto.

todas elas, o jogador controla o soldado Dimitri Petrenko, que transita do 62º Exército de Rifles para o 3º Exército de Choque e, posteriormente, para a 150ª Divisão de Rifles.

O vídeo de introdução de *Vendetta* é narrado pelo sargento Reznov, um dos personagens que acompanha Petrenko ao longo de toda a campanha. Ele é dublado por Gary Oldman, ator inglês que alcançou proeminência em Hollywood interpretando vilões em filmes como *Drácula de Bram Stoker* (Francis Ford Coppola, 1992), *O Profissional* (Luc Besson, 1994) e *O Quinto Elemento* (Luc Besson, 1997). O vídeo serve para contextualizar a invasão nazista da URSS, bem como apresentar a visão de Reznov sobre ela: enquanto imagens de soldados e oficiais nazistas sucedem-se a uma mancha vermelha marcada pela suástica que se espalha pelo mapa da Europa na direção de Stalingrado, Reznov fala, no já tradicional inglês com sotaque russo: “O podre câncer do Reich fascista devasta a Europa como uma praga. Seu implacável avanço sobre nossa terra-mãe rouba as vidas de homens, mulheres e crianças. A arrogância de seus líderes é equiparada apenas à brutalidade de seus soldados”.

Logo depois, o jogador é posto no controle de Petrenko. *Vendetta* se passa em Stalingrado, em 17 de setembro de 1942. Assim como em *Call of Duty 1*, a referência mais óbvia é *Círculo de Fogo*; neste caso, a cena em que Zaitsev se esconde em uma fonte, em meio aos cadáveres do ataque à Praça Vermelha, encontra o comissário Danilov (Ralph Fiennes) fingindo-se de morto, recebe deste um rifle e o utiliza para matar os soldados nazistas ao redor, aproveitando o barulho das bombas que explodem à distância para disfarçar o estampido de seus tiros.

No game, Petrenko começa a missão deitado na fonte, e observa os alemães executando homens feridos próximos, o que mostra ao jogador na prática a brutalidade da qual Reznov falava, bem como cria uma cena análoga à execução de prisioneiros em *Semper Fi*: ambas as campanhas começam tentando deixar clara para o jogador a crueldade de seu inimigo. Após os soldados deixarem o local, o jogador pode rastejar adiante, onde encontra Reznov fingindo-se de morto, como Danilov no filme. O sargento lhe pede que faça o que ele disser, “e nós poderemos vingar este massacre”. Na sequência, lhe entrega seu rifle, como Danilov entregou o seu a Zaitsev:



Figura 35: Reznov entrega seu rifle a Petrenko em *Vendetta*. Coleção particular.

Olhando pela luneta, Petrenko pode ver um oficial que Reznov diz ser o general Heinrich Amsel, “arquiteto da miséria de Stalingrado”. O homem não existiu de fato, mas no game, ele serve como alvo da vendeta do título, no caso, de Reznov: o sargento diz que o caçava há três dias. Ao final da missão, Petrenko matará Amsel, mas antes disso, os dois precisam eliminar os soldados ao redor da fonte para sair de lá. O procedimento adotado é muito similar ao que Zaitsev utiliza em *Círculo de Fogo*: o jogador deve esperar que o barulho dos motores de aviões que sobrevoam Stalingrado se faça ouvir, e utilizá-lo para disfarçar o som dos disparos, de forma a não ser visto pelos inimigos. Se considerarmos que as referências da campanha estadunidense vão além de filmes populares — os desenvolvedores sempre citam as conversas com veteranos, e já vimos como o livro de Sledge foi importante —, a insistência em apropriar-se de cenas de *Círculo de Fogo* na franquia parece revelar uma maior dificuldade em localizar outras fontes sobre o front oriental.

O restante de *Vendetta* serve para apresentar o jogador à destruição que os alemães causaram em Stalingrado, enquanto Petrenko e Reznov avançam pela cidade até o derradeiro tiro que mata Amsel. Também nos apresenta ao personagem de Reznov, e sua motivação principal: vingança. Não basta eliminar Amsel; ele quer “levar a luta à terra deles... Ao povo deles... Ao sangue deles”. O cenário da primeira missão, dessa maneira, estabelece a extensão da agressão nazista, e o intenso desejo de vingança do análogo soviético a Roebuck. É Reznov que dará ordens ao jogador e outros soldados, mas sua motivação não é “liderar seus irmãos em segurança”, e sim causar dor e sofrimento ao inimigo que havia feito o mesmo com a URSS.

Se o tema central é “vingança”, faz sentido que a maior parte da campanha se passe durante a contra-ofensiva soviética. A segunda missão, *Their Land, Their Blood*, ocorre em 18 de abril de 1945, nas colinas de Seelow, já dentro das fronteiras alemãs. Todas as missões subsequentes — à exceção de *Blood & Iron*, que ocorre em 16 de abril — terão lugar no espaço entre esse dia e 30 de abril, quando os soviéticos tomam o Reichstag; portanto, a história do front oriental em *World at War* é a história da vitória da URSS sobre o inimigo que a agrediu. É em abril de 1945 que veremos a vingança soviética se desenrolando.

Soviética porque não é apenas a vingança de Reznov: em *World at War*, quase todos os soldados da URSS representados estão tão obcecados em fazer os alemães sofrerem quanto o sargento. Em *Ring of Steel*, temos um comissário afirmando que “uma barragem de foguetes Katyusha vai deixar Berlim em pedaços. Com suas balas... Com suas baionetas... Com suas mãos nuas... Façam o mesmo com seus malditos soldados”! Pouco depois, ao encontrar sobreviventes alemães de uma explosão, o mesmo comissário diz que “esses animais estupraram e pilharam a terra-mãe sem piedade! Não merecem nenhuma em troca”! Em um megafone, exige que os cidadãos de Berlim “abandonem seus postos! Abandonem suas casas! Abandonem toda esperança”!

O comissário não é o único a adotar o ódio vingativo de Reznov; em *Eviction*, vemos um grupo de soldados soviéticos cercado um prisioneiro, que pede misericórdia. “Que misericórdia você mostrou ao nosso povo”, pergunta um dos soldados. “Espere! Ele pode nos ajudar”, lembra outro. O primeiro responde: “Ajudar-nos?! Ele pode morrer por nós”, e executa o alemão. Em *Ring of Steel*, o jogador se depara com a seguinte cena:



Figura 36: Soviéticos executam soldados alemães desarmados em *Ring of Steel*. Coleção particular.

Os soldados alemães desarmados que tentavam se render aqui são executados. É verdade que o game não procura afirmar que todas as atrocidades desse front foram perpetradas pelo lado soviético: além da cena inicial de *Vendetta*, vemos, em *Eviction*, um grupo de alemães que capturaram um soldado da URSS. Quando este afirma que “matar-me não os salvará” e que “meus camaradas não demonstram misericórdia”, um alemão retruca: “seus camaradas não estão aqui”. A menos que seja morto pelo jogador antes, este soldado executa o prisioneiro soviético. Contudo, tais lembretes pontuais sobre a crueldade do inimigo não apagam o ritmo constante da violência dos aliados. Nesse sentido, ao nos dizer que os alemães também foram vítimas dos horrores da guerra, *World at War* consegue humanizá-los de uma maneira que títulos anteriores não foram capazes de — ou não tiveram interesse em — fazer.

Os vídeos de introdução de cada missão também são importantes nesse sentido, ao fazerem constantes referências à superioridade numérica soviética e à debilidade da situação alemã. O vídeo de *Ring of Steel* indica 45 mil soldados da Wehrmacht e 40 mil soldados civis em Berlim, lutando contra 2,5 milhões de soviéticos. Em *Eviction*, Reznov afirma que Hitler exigiu que todos defendessem Berlim, inclusive os “velhos, jovens e fracos”; enquanto ele diz isso, imagens de soldados velhos, adolescentes e feridos sucedem-se na tela. Ao concentrar-se na tomada de Berlim, o game coloca o jogador no papel de membro de uma horda sedenta de sangue, que atropela um inimigo incapaz de se defender; é uma inversão do que ocorre, por exemplo, em *Call of Duty 2*, onde todas as missões ocorrem em Stalingrado, e o jogador não é o agressor, mas o alvo da agressão.

Entretanto, quando afirmo que “quase” todos os soldados soviéticos adotam essa postura vingativa, é porque há uma exceção notável, crucial para minha análise: o soldado Chernov. Acompanhando Petrenko e Reznov a partir de *Their Land, Their Blood*, ele demonstra estar transtornado pela brutalidade do sargento e de seus colegas; ao longo do game, seu papel é opor-se às atrocidades cometidas pelos homens da URSS. Em sua primeira aparição, Chernov é ordenado por Reznov a executar alguns soldados feridos, mas diz que isso é desnecessário, pois eles irão morrer de qualquer maneira. Pouco depois, quando Reznov ordena que seus homens atirem em alemães que estão fugindo das tropas soviéticas, Chernov indaga: “Devemos atirar neles pelas costas”? Ao final de *Their Land, Their Blood*, ele confronta Reznov: “sargento Reznov, você parece regozijar-se com a matança”, ao que o sargento responde: “Eu vi meus amigos morrerem na minha frente nas mãos destes vermes. Eles merecem tudo o que estão tendo... E mais”.

Em *Eviction*, após a cena do prisioneiro que pede clemência, mas é executado, Chernov traça uma distinção importante: “Isto não é guerra... É assassinato”. Pouco depois, ao ver o efeito dos foguetes soviéticos em Berlim, exclama: “Isto é loucura! Nossos foguetes estão destruindo a cidade”! Já em *Heart of the Reich*, é duramente repreendido por Reznov, após este encontrá-lo escrevendo em seu diário: “O que você acha que vai nos levar para casa? Escrever sobre esta guerra ou lutá-la”? Depois disso, o sargento lhe dá uma bandeira, dizendo que se não está disposto a matar por seu país, deveria pelo menos demonstrar-se disposto a morrer por ele. É exatamente isso que acontece ao fim da missão: nas escadas do Reichstag, Chernov é atingido pelo lança-chamas de um inimigo enquanto carregava a bandeira. Reznov, apesar de toda a animosidade anterior, mostra-se impactado: grita um sonoro “não” ao ver a cena, e guarda o diário de Chernov, afirmando que “alguém deveria ler isso”.

É neste diário que reside o que creio ser a principal função de Chernov na campanha: estando estabelecido que ele é a “voz da razão”, o homem que não se deixa cegar pelo desejo de vingança, torna-se a balança moral do enredo, aquele em quem podemos confiar para dizer se algo é ou não moralmente aceitável. E, ao início de *Downfall*, um trecho de seu diário onde ele fala sobre Petrenko é lido por Reznov. Este trecho muda de acordo com escolhas que o jogador faz em missões da campanha, havendo três possibilidades: Chernov saúda Petrenko como herói; demonstra-se confuso quanto às suas decisões; ou afirma que é apenas um selvagem brutal como o resto do Exército Vermelho.

Essas escolhas dizem respeito a duas cenas do game. A primeira ocorre em *Their Land, Their Blood*, quando Reznov entrega uma arma para Petrenko e deixa que ele decida o que fazer com os homens que Chernov se recusou a executar. Caso o jogador mate-os, a decisão é considerada cruel para os fins do julgamento de Chernov; caso os poupe, é visto como misericordioso. A segunda cena, que creio ser a mais interessante, ocorre em *Eviction*, quando os soviéticos se deparam com um grupo de alemães que tenta se render:



Figura 37: Soviéticos cercam alemães que tentam se render em *Eviction*. Coleção particular.

Ao ser informado por Chernov que aqueles soldados desejavam se render, Reznov diz com escárnio: “Olhe à sua volta, Chernov. Você acha que esses homens terão sua vingança negada? A morte vem apenas de duas maneiras, rápida ou devagar. Dimitri, a escolha é sua”. A cena pode se desenrolar de duas formas após isso: se o jogador mata os alemães, Reznov diz que Chernov deveria aprender com Petrenko, pois “ele entende a natureza da morte misericordiosa”, e a decisão conta com um ato de clemência para determinar qual trecho do diário será lido em *Downfall*. Caso ele não o faça, não tomando ação durante alguns segundos, os demais soviéticos lançam coquetéis molotov sobre os alemães, que morrem incinerados, gritando de dor. Reznov diz que Chernov deveria ter atirado neles, pois “é apenas cruel prolongar o sofrimento de um animal”, e a decisão é considerada cruel para os fins do diário.

Considero esta cena análoga à cena da morte de Roebuck ou Polonsky na campanha estadunidense: em ambos os casos, o jogo dá ao jogador o poder de alterar o desfecho da narrativa embutida, apenas para lhe dizer que ele é incapaz de evitar o horror da guerra. A diferença, contudo, é fundamental: enquanto na campanha estadunidense o jogador e seus aliados sofrem com a atrocidade cometida pelo inimigo, na campanha soviética são eles que cometem a atrocidade, e seus inimigos, as vítimas. Se o papel do estadunidense em *World at War* é sofrer, o do soviético é causar sofrimento.

E o diário de Chernov deixa bastante claro o quanto as eventuais decisões cruéis do jogador são reprováveis. Se ele opta por atirar nos soldados em *Their Land, Their Blood* e deixar os alemães serem queimados em *Eviction*, Chernov o chama de selvagem; se faz o

contrário, ele é um herói, pois demonstra misericórdia em meio a brutos. Nisso, o game nos diz o que é moralmente aceitável na guerra — incluindo aí atirar nos alemães em *Eviction*, decisão controversa, que parece indicar que o jogo entende ser necessário realizar alguns atos criticáveis para evitar outros ainda piores. Ao fazer isso, define todos aqueles que agem de maneira destoante com tais padrões — alemães, soviéticos, japoneses — como perpetradores.

E por que os homens da URSS são representados como bestas violentas em busca de vingança? Talvez a resposta mais fácil para essa pergunta seja “anticomunismo”, e creio que está, em parte, correta: *World at War* claramente não vê com bons olhos a atuação dos soviéticos na Segunda Guerra Mundial. E aqui não temos a ênfase na divisão entre Estado e soldado que vimos em *Call of Duty 1*, pois elementos como a falta de suprimentos e os comissários que atiravam em seus próprios aliados estão ausentes do jogo. O que vemos em Stalingrado funciona menos como tentativa de atenuar ou justificar os atos do Exército Vermelho do que como ponto de partida para uma narrativa que sugere que, na busca por vingança, os soviéticos se tornaram tão ruins quanto — ou piores que — o agressor nazista.

Contudo, reduzir a campanha soviética a falta de simpatia pela URSS me parece simplista, dada a proposta do game. Se *World at War* quer apresentar uma guerra brutal, faz sentido que ele nos permita não apenas sofrer tal brutalidade com os estadunidenses, mas também cometê-la; afinal, o horror não escolhe lado no conflito. É previsível e esperado que o inimigo cometa atos reprováveis, mas ver seus supostos amigos fazendo o mesmo, enquanto o jogo deixa claro que isso não é moralmente aceitável, é inovador na franquia e, talvez, muito mais impactante. *World at War* afirma que na guerra todos sofrem, e o soviético torna-se indispensável para que o jogador veja também o lado de quem faz sofrer.

O que nos leva, é claro, à pergunta fundamental: por que apenas os soviéticos são perpetradores, enquanto os estadunidenses são vítimas? Não vimos, seja com Sledge, seja com Dower, que seria perfeitamente possível construir uma narrativa onde estadunidenses odeiam seus inimigos, agem de maneira moralmente questionável e cometem atrocidades indescritíveis? Por que limitar a exploração desses temas à campanha soviética, e pintar os estadunidenses como aqueles que sofrem os horrores da guerra, mas nunca os causam?

3.5 Vítimas e agressores: a política da omissão

Há um ponto em particular que creio ser bastante esclarecedor quanto ao assunto: a maneira como *World at War* trata o uso da bomba atômica pelos EUA. Em uma das

entrevistas citadas, Mark Lamia é perguntado sobre como a equipe lidou com diferenças culturais entre os EUA e o Japão e, mais especificamente, se tratou do uso da bomba. Sua resposta é reveladora:

É o fim da campanha do Pacífico, mas nós não estamos fazendo essa parte disso. Não há muita ação de jogo associada com isso e isso é algo em que nós nunca tentamos nos concentrar. *Nós estamos fazendo um jogo, não estamos dando uma declaração política*¹⁹⁸.

O interessante aqui é a percepção de Lamia sobre o que é “política”. Ora, não vimos o quanto tratar japoneses, e apenas japoneses, como inimigos covardes e desleais, que nunca se rendiam e, portanto, precisavam ser eliminados com armas ainda mais aterradoras do que rifles e metralhadoras, é uma posição política? A opção política dos japoneses, à época do conflito, não foi representar o outro lado como o dos monstros e demônios, enquanto o seu próprio, se cometia atrocidades, o fazia apenas ocasionalmente, como mostrou Dower? Não foi uma decisão política incluir as armadilhas japonesas que Sledge menciona de passagem, ao mesmo tempo em que o saque de mortos nipônicos por estadunidenses, que ele detalha diversas vezes, é omitido? E, o mais importante, quando os jogos da franquia *Call of Duty* e seus desenvolvedores deixam claro que há um tom de reverência e glorificação dos veteranos que lutaram na Segunda Guerra Mundial (e mesmo dos homens que lutam no Iraque, no caso de *Modern Warfare*), isso não é uma declaração política?

Com a abordagem das considerações de Bogost sobre a retórica procedural, e de Frasca sobre os níveis em que o discurso político pode surgir num game, entendo que um ponto ficou claro: fazer um jogo é uma declaração política. Creio que o que Lamia chama de “política” aqui seria melhor definido como “polêmica”. A Treyarch não tentou evitar declarações políticas, tentou evitar temas politicamente controversos. Controversos nos Estados Unidos, é claro; certamente não houve muita preocupação em garantir que eventuais jogadores japoneses não se sentissem ofendidos com a representação da atuação do seu país na guerra. E seria difícil imaginar um tema mais controverso nos EUA do que o que ocorreu em Hiroshima e Nagasaki durante a Segunda Guerra Mundial.

O historiador Arthur Avila deixa isso bem claro ao analisar as polêmicas que cercaram uma exposição do *National Museum of Air and Space* (NASM) dos EUA, na década de 1990.

¹⁹⁸ “It’s the end of the Pacific campaign, but we’re not doing that part of that. There’s not much gameplay associated with that and that’s something that we never tried to focus on. We are making a game, we’re not making a political statement”. KELLY, Kevin. op. cit. Grifos meus.

Em 1993, o museu planejava exibir a fuselagem restaurada do Enola Gay, bombardeiro que lançou as bombas, numa exposição intitulada *Crossroads* (“Encruzilhada”). Segundo Avila,

Trabalhando de perto com historiadores profissionais e museólogos, o diretor do NASM, o astrofísico e historiador da ciência Martin Harwit, havia planejado um script que, dentre outras coisas, consideraria as críticas, contemporâneas e passadas, dirigidas contra a decisão de lançar as bombas sobre Hiroshima e Nagasaki. Com isso, ele esperava oferecer uma visão mais matizada e menos e celebratória do fim da guerra, bem como uma reflexão sobre o legado da “era atômica” para todo o globo. Entre os objetos a serem expostos no museu estavam a fuselagem do Enola Gay, o infame avião B-29 que lançou as bombas no Japão, uma lancheira de criança carbonizada resgatada dos destroços de Hiroshima, e fotografias das vítimas do ataque nuclear contra essas cidades.

Contudo, assim que a *Air Force Association* (AFA), uma organização civil dedicada a promover a compreensão pública sobre o poder aeroespacial e servir como lobista deste, e a *American Legion* (AL), a associação de veteranos das Forças Armadas, tomaram conhecimento do script e o vazaram para a imprensa, os planos de Harwit foram rapidamente debilitados. Ex-militares declararam que estavam “ofendidos” pela assim chamada postura “pró-japonesa” adotada pelo diretor e curadores da exibição e os acusaram de “anti-americanismo”. Políticos ameaçaram cortar as verbas do museu. Jornalistas, radialistas conservadores e colunistas de jornal acusaram Harwit e seus colegas de serem “extremistas”, “revisonistas” e motivados pelo “politicamente correto”. Com seus defensores rapidamente desaparecendo e sua reputação manchada aos olhos do público, a proposta de Harwit foi engavetada, com o diretor renunciando de seu posto em meio ao tumulto. Eventualmente, quando a exibição finalmente ocorreu, apenas a fuselagem do Enola Gay e a história de sua restauração heroica foram exibidas. Tornou-se uma das exposições mais bem-sucedidas de todos os tempos no museu¹⁹⁹.

Avila entende esse episódio como uma confirmação de que o bombardeio nuclear na guerra não é um passado encerrado, um evento neutro que se presta a relatos “objetivos” do que ocorreu — e dificilmente poderíamos imaginar qualquer evento dessa maneira —, mas

¹⁹⁹ “Working closely with professional historians and museologists, the director of the NASM, astrophysicist and science historian Martin Harwit, had planned a script that, among other things, would consider the criticism, both contemporary and past, directed at the decision to drop the bombs on Hiroshima and Nagasaki. With that, he had hoped to provide a more nuanced and less celebratory vision of the end of the war, as well as a reflection about the legacy of the ‘atomic age’ for the entire globe. Among the objects to be displayed in the museum were the fuselage of the Enola Gay, the infamous B-29 plane that had dropped the bombs in Japan, a charred child’s lunchbox rescued from the debris of Hiroshima, and pictures of the victims of the nuclear attack against those cities.

However, as soon as the Air Force Association (AFA), a civilian organization dedicated to promote public understanding of aerospace power and to serve as a lobbyist for it, and the American Legion (AL), the Armed Forces’ veterans association, gained knowledge of the script and leaked it to the press, Harwit’s plans were rapidly undermined. Former military men declared that they were ‘offended’ by the so-called ‘pro-Japanese’ stance taken by the director and the exhibition curators and charged them with “anti-Americanism”. Politicians threatened to cut the museum’s funding. Journalists, conservative talk radio-show hosts and newspaper columnists accused Harwit and his colleagues of being ‘extremists’, ‘revisonists’ and motivated by ‘political correctness’. With its defenders rapidly disappearing and its reputation already smeared in the eyes of the public, Harwit’s proposal was shelved, with the director resigning his post amidst the turmoil. Eventually, when the exhibit did finally take place, only the fuselage of the Enola Gay and the story of its heroic restoration were displayed. It became one of the museum’s most successful exhibits of all time”. AVILA, Arthur Lima de. A plane, a bomb, a museum: the Enola Gay controversy at the National Museum of Air and Space of the United States (1993-1995). *Storia della storiografia*, Pisa, n. 65, p. 15-27, jan.-jul. 2015. p. 15-16.

sim algo que ainda apresenta muitas questões importantes na contemporaneidade, particularmente no tocante à definição do legado desse evento para os EUA de hoje e para o mundo de forma geral. Nesse sentido, traz à tona o comentário de um dos curadores da exibição, Edward Linenthal: “era evidente que qualquer exibição que incluísse o Enola Gay encararia questões interpretativas intimidadoras a menos que simplesmente exibisse o avião com comentários mínimos”²⁰⁰. E é exatamente esta postura que o museu termina por adotar.

Entendo que *World at War* faz o mesmo. No vídeo de encerramento do game, que se inicia após *Downfall*, ouvimos um trecho do discurso de Truman após a rendição da Alemanha nazista, onde ele diz a famosa frase: “a vitória vencida no Oeste, deve agora ser vencida no Leste”. Seguem-se imagens do Enola Gay e de uma explosão nuclear. Nada mais é dito ou mostrado sobre o assunto.

Ora, sabemos que a franquia *Call of Duty* é capaz de mostrar os resultados devastadores de uma explosão nuclear: *Modern Warfare* fez isso um ano antes do lançamento de *World at War*. Mas, naquela ocasião, eram os inimigos que causavam a devastação; na Segunda Guerra Mundial, foram os próprios estadunidenses. Se o game fizesse algo similar ao que é visto no título da Infinity Ward, poderia receber acusações semelhantes àquelas direcionadas contra o script do NASM: “Ao concentrar-se excessivamente nas ‘baixas e sofrimento japonês’, o script tirava proveito demais de emoções e, portanto, não era um relato histórico ‘apropriado’ sobre a guerra do Pacífico”, e apresentava “fotografias ‘desnecessárias’ dos feridos e mortos em Hiroshima e Nagasaki, especialmente crianças”²⁰¹. *World at War* evita esse sofrimento considerado “desnecessário” por setores mais conservadores, reservando toda sua atenção às atrocidades cometidas contra os estadunidenses, e não por eles.

Mas o game não abre mão de colocar o jogador no papel de agressor: para isso há a campanha soviética. O que deixa claro que, na visão da Treyarch — e da Activision, enquanto editora —, o público estadunidense está perfeitamente disposto a ouvir histórias sobre a crueldade dos soldados da URSS, mas abordar relatos de alguma maneira similares sobre o comportamento dos fuzileiros navais dos EUA no Pacífico geraria controvérsias potencialmente prejudiciais aos interesses comerciais envolvidos na franquia *Call of Duty*. A julgar pelas proporções nacionais que a polêmica abordada por Avila tomou, parece uma

²⁰⁰ “It was evident that any exhibit that included the Enola Gay faced daunting interpretive issues unless it simply displayed the aircraft with minimal commentary”. *ibid.* p. 19.

²⁰¹ “By excessively focusing on ‘Japanese casualties and suffering’, the script played too much on emotions and, thus, was not a ‘proper’ historical account about the Pacific War. Hatch’s complaints would be repeated and amplified in two ‘revisions’ of the script made by AFA members, both of them presenting the same pattern of accusations against the organizers of ‘Crossroads’ for not paying enough attention to the agony of American POWs held by the Japanese, of lacking balance, of presenting ‘unnecessary’ pictures of the wounded and dead at Hiroshima and Nagasaki, especially those of children [...]”. *ibid.* p. 21-22.

suposição razoável. Há ainda que se considerar o peso potencial das posturas políticas de homens como Hank Keirse, que, como pudemos ver em suas entrevistas, parece aproximar-se muito mais das posições que Avila associa à AFA e à AL do que daquelas defendidas por Harwit.

Assim, o caso da bomba é um exemplo específico da postura geral adotada no jogo: omitir quaisquer indicações de que a experiência dos soldados estadunidenses no Pacífico possa ter sido algo que não um sofrimento imposto a eles, ao qual sobreviveram — ou não — de maneira justa e moralmente inquestionável. À primeira vista, isso sugeriria que *World at War* adota uma postura política conservadora, oposta à leitura inspirada em liberais nacionalistas que encontrei em *Call of Duty 1*. Contudo, acredito que é necessário compreender esse quadro de maneira mais aprofundada.

Já está bem claro que *Call of Duty*, enquanto franquia, preocupa-se com o ato do combate mais do que com conflitos históricos específicos; foi isso que permitiu a criação de títulos como *Modern Warfare* e outros posteriores, inclusive adentrando pelo terreno da ficção científica, sem que a franquia perdesse sua identidade. E, ao concentrar-se no combate, a proposta central, desde o primeiro game, quase sempre gira em torno de glorificar os homens — os heróis — que o travam. Keirse em particular afirma repetidamente em suas entrevistas que esses jogos podem servir para despertar nos jogadores um respeito pelos combatentes, mas essa postura não é exclusividade dele: encontramos-na entre desenvolvedores da Infinity Ward e da Treyarch e, mais importante, ela está sempre presente nos jogos em si.

World at War se diferencia de títulos anteriores, nesse sentido, por permitir que o jogador veja seus aliados também como vilões, no caso da campanha soviética, e faz isso por concentrar-se mais na brutalidade do combate do que nos atos heroicos dos combatentes. Mesmo assim, Petrenko pode ser um combatente tão moralmente correto quanto os protagonistas típicos de títulos anteriores, se o jogador tomar as decisões corretas; o diário de Chernov garante que ele entenda, ao fim do game, se foi ou não um herói. Mas apenas os estadunidenses do jogo se encaixam na ideia de um coletivo de homens comuns que se tornam heroicos por suportar o sofrimento da guerra sem sucumbir ao ódio, pelos motivos que expliquei anteriormente.

Se pensarmos nos temas que Gerstle elenca como fundamentais à interpretação que os nacionalistas liberais da década de 1990 constroem acerca da Segunda Guerra Mundial — os horrores da guerra, os motivos nobres que a redimem, o papel do soldado cidadão —, os encontraremos em *World at War* tanto quanto, ou até mais do que em *Call of Duty 1*. Os horrores já foram amplamente tratados; os motivos surgem logo ao início do jogo, ao vermos

como o envolvimento dos EUA foi uma resposta ao expansionismo e à crueldade japonesas; e os soldados estadunidenses estão, nas palavras de Roebuck, apenas “fazendo o que lhes foi pedido”. Aqui não temos a “americanização” de soldados de outras nacionalidades que vimos no primeiro game, mas já analisei os porquês disso. Como poderia, então, a interpretação de *World at War* ser considerada conservadora?

É o próprio Gerstle que nos aponta um caminho para entender essa aparente contradição. Interessado em indagar os porquês do fascínio com a Segunda Guerra Mundial dos liberais nacionalistas não ter dado lugar a uma crítica da atuação militar do governo Bush, em especial no relativo à guerra do Iraque, ele encontra três razões principais. Uma delas seria a onda de patriotismo originada do ataque às Torres Gêmeas, mobilizada pelo governo para apoiar a política da Guerra ao Terror; outra tem a ver com a relutância dessas representações em tratarem de temas ligados ao Vietnã, particularmente a questão do protesto antiguerra como obrigação cívica em casos que o justifiquem. Porém, o motivo que me interessa aqui diz respeito à concentração desses liberais no indivíduo em guerra, que, como apontei no capítulo anterior, o autor credita principalmente a Stephen Ambrose. Para Gerstle,

Essa preocupação com os soldados cidadãos enquanto homens envolvidos em combate se presta mais facilmente a discussões sobre masculinidade e belicosidade do que a rumações que poderiam abordar a relação entre o serviço militar e a cidadania. Assim, os conservadores, com a intenção de reincorporar a virtude marcial em uma sociedade que eles viam como tendo se tornado fraca demais, e preocupados em restaurar o poder masculino depois de uma geração de avanços feministas, conseguiram orientar o trabalho de Ambrose e de Spielberg na direção de seus próprios ideais²⁰².

World at War, ao concentrar-se, como todos os demais jogos da franquia, no indivíduo em combate, se presta ao mesmo tipo de interpretação conservadora. E, de fato, todos os games da franquia que abordei fazem isso, pois todos têm o mesmo foco. Nesse sentido, seria difícil considerar que o título lançado pela Treyarch se opõe aos anteriores: a linha que conduz a franquia foi sempre a mesma através desses lançamentos.

Cabe explicar o que estou chamando de “interpretação conservadora”, uma vez que o termo “conservador” já foi utilizado para caracterizar posturas ideológicas bastante distintas entre si²⁰³. Como neste ponto comparo *Call of Duty* aos posicionamentos identificados por

²⁰² GERSTLE, Gary. op. cit. p. 59.

²⁰³ Rodrigo Farias de Sousa traça um interessante resumo sobre os diversos sentidos atribuído ao termo conservadorismo, concentrando-se em alguns pensadores específicos: para Karl Mannheim, o conservador seria um defensor do tradicionalismo que responde a um contexto histórico específico de ataque a tradições; para M. Morton Auerbach, o conservador busca um estado de “harmonia social” que concilie as necessidades do

Gerstle e Avila, me interessam as maneiras como os dois compreendem o conservadorismo. Nenhum deles está centralmente preocupado em defini-lo nos textos que embasam minhas afirmações, mas deixam bem claras quais as posturas que chamam de conservadoras no relativo aos contextos analisados: para Gerstle, conservadores são aqueles que têm a “intenção de reincorporar a virtude marcial em uma sociedade que eles viam como tendo se tornado fraca demais” e estão “preocupados em restaurar o poder masculino depois de uma geração de avanços feministas”. São, portanto, opostos ao ganho de poder e autonomia por parte de grupos historicamente subordinados a elites sociais, entendendo que esse é um processo que prejudica a sociedade como um todo.

Já na análise de Avila, aqueles que se opuseram à exibição proposta pelo NASM são conservadores, embasados numa perspectiva que considerava que a atitude dos EUA em usar a bomba foi moralmente acertada, pois o país agia em resposta às agressões japonesas e em defesa da liberdade e da democracia. Assim, criticavam o que viam como uma postura “revisionista” dos responsáveis pela exibição, e apoiavam uma visão segundo a qual a função da História seria

servir a nação, através do fortalecimento de seus laços com seu povo e a América deveria ser apresentada como o que era: a grande libertadora da humanidade e a guardiã da liberdade que derrotou o totalitarismo e asseverou um futuro mais brilhante para a raça humana²⁰⁴.

Esses não são usos antagônicos do conceito de conservadorismo: a defesa da virtude marcial de que fala Gerstle, por exemplo, é perfeitamente compatível com os argumentos favoráveis à decisão do governo estadunidense de utilizar a bomba atômica. De fato, segundo Rodrigo Farias de Sousa, a crença na “inevitabilidade do uso da força nas relações internacionais, pelo menos em alguns casos” é elemento constituinte de algumas definições de conservadorismo, como aquela proposta por Jerry Z. Muller²⁰⁵.

indivíduo e as da comunidade, como defendido por Platão; para Samuel Huntington, o conservadorismo se define como uma reação a ataques radicais aos fundamentos teóricos de instituições estabelecidas, sem apresentar substância programática específica; para Jan-Werner Müller, o conservadorismo seria multidimensional, apresentando elementos que podem incluir a defesa dos privilégios de um grupo específico, o favorecimento de reformas apenas quando estas aperfeiçoassem o que já existe, uma frequente presunção em favor do passado e a valorização de relações hierárquicas; para Corey Robin, o conservadorismo se definiria pela defesa de uma assimetria de poder que favorecesse as classes dominantes. Cf. SOUSA, Rodrigo Farias de. O conservadorismo e suas muitas definições. In: *William F. Buckley Jr., National Review e a crítica conservadora ao liberalismo e os direitos civis nos EUA, 1955-1968*. Niterói, 2013. 371 f. Tese (Doutorado em História) — Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013. p. 24-62.

²⁰⁴ AVILA, Arthur Lima de. op. cit. p. 24.

²⁰⁵ SOUSA, Rodrigo Farias de. op. cit. p. 51.

Neste contexto, a interpretação conservadora a que me refiro é aquela que olha para a atuação dos EUA na Segunda Guerra Mundial e a exalta, não deixando espaço para eventuais críticas, que são vistas como revisionismo nocivo à nação. Ela encontra, em um game como *World at War*, a valorização do militar estadunidense, seja na honradez com que se portou durante o conflito — contrastada ao comportamento de seus inimigos —, seja no que tiveram que suportar no seu decorrer.

O que torna *World at War* ainda mais propenso a ser interpretado dessa maneira é justamente aquilo que lhe traz uma complexidade narrativa maior do que *Call of Duty 1*: sua concentração na violência da Segunda Guerra Mundial. Ela permite que o game discuta o que é ou não aceitável e o quanto os soldados de todos os lados do conflito sofreram, mas ignora o quanto desse sofrimento foi causado também por tropas dos EUA. Ao fazer isso, alinha-se à mesma interpretação do conflito que informava os críticos do NASM: a atuação dos soldados estadunidenses no Pacífico foi justa e correta, enquanto o inimigo japonês era bestial e traiçoeiro, e fez com que os pobres estadunidenses, merecedores de nossa admiração, sofressem na pele o que há de pior na guerra. E diferentemente de Sledge, que entende as atrocidades cometidas por seus compatriotas como necessárias ou compreensíveis num contexto extremo, *World at War* simplesmente as omite. Isso facilita a interpretação da guerra no Pacífico como um conflito do bem contra o mal, onde o papel do “mal” é ocupado por representações do Japão largamente embasadas no entendimento racista recorrente desde fins do século XIX, segundo o qual os povos asiáticos em geral eram diferentes do, incompatíveis com e ocupavam posição antagônica ao Ocidente.

É importante notar que o caso abordado por Avila não é o único exemplo dos debates travados nos EUA a partir do final do século XX, mas apenas o mais relevante para a minha análise. Lawrence Samuel aponta que na década de 1990 começam a se formar as assim chamadas “guerras culturais” (*culture wars*), uma série de enfrentamentos que giravam em torno de interpretações da história estadunidense chamadas de “revisionistas”, geralmente propostas por historiadores, educadores, museólogos e outros acadêmicos que tendiam a apoiar visões multiculturalistas e consideradas politicamente à esquerda²⁰⁶.

Nesse contexto, além da exposição do NASM, controvérsias cercaram uma exposição do Museu Nacional de Arte Americana do Instituto Smithsonian, que apresentava pinturas do século XIX sobre o Oeste como evidência da dominação dos povos nativos pelo homem

²⁰⁶ SAMUEL, Lawrence R. We the peoples: 1990-1999. In: *Remembering America: how we have told our past*. Lincoln: University of Nebraska, 2015. p. 117-142.

branco²⁰⁷; os *National History Standards* (NHS, Padrões Nacionais de História), apresentados em 1994, foram acusados de tentar “multiculturalizar” a história do país, apresentando-o não como a terra de *um* povo, mas de *vários*, em constante estado de conflito²⁰⁸; dentre outros episódios que apontam para uma divisão entre aqueles que buscavam novas interpretações da história dos EUA, menos excepcionalistas e mais culturalmente plurais, e aqueles que entendiam tal postura como uma ameaça à identidade nacional.

Tal ameaça deve ser entendida à luz do que Thomas Bender considera serem os “mitos dominantes” dos EUA, fundados no puritanismo da Nova Inglaterra e no jeffersonianismo da Virgínia. Para ele, com todas suas diferenças, os dois mantêm uma semelhança crucial: a rejeição à diferença. “Os puritanos desejavam uma comunidade moral única, que não admitisse distinções entre os valores públicos e privados”²⁰⁹, reprimindo expressões da diversidade; Thomas Jefferson, por sua vez, entendia que “a homogeneidade e a longevidade da República estavam interligadas”²¹⁰, o que o levava a “desencorajar a imigração, a manter a escravidão e a se opor à urbanização”²¹¹ em nome de tal homogeneidade. Dessa forma, a ameaça que os conservadores enxergam nos ditos revisionistas está no fato das propostas destes enfatizarem não a uniformidade, mas a diversidade dos EUA. Samuel afirma, por exemplo, que parte importante da controvérsia que cercou os NHS estava ligada ao uso do termo “*os povos americanos*”, quando a Constituição, por contraste, falava em “*nós, o Povo dos Estados Unidos*”²¹².

A essa uniformidade, a interpretação conservadora dos EUA alia o excepcionalismo, a noção de que ela tem um destino especial e único no mundo. James Chace, ao analisar a política externa estadunidense, aponta que ela frequentemente se baseia em tal percepção de que haveria um propósito moral nesta, uma missão que só os estadunidenses poderiam executar:

Segundo Arthur Schlesinger Jr., os Pais Fundadores enfatizaram a fragilidade da nova nação — “a idéia da América como sendo uma experiência, empreendida em desafio à história, repleta de riscos, com resultado imprevisível”. Esta aceção não perdurou. Depois da guerra de 1812, um novo nacionalismo tomou conta do País. Mesmo não sendo a visão dos Pais Fundadores a de que os valores morais deveriam ser o fator determinante da política externa americana, segundo Schlesinger nos cem anos após 1815 os americanos “pararam de considerar o poder a essência da política

²⁰⁷ *ibid.* p. 121.

²⁰⁸ *ibid.* p. 117-118.

²⁰⁹ BENDER, Thomas. Nova York em teoria. In: BERLOWITZ, Leslie; DONOGHUE, Denis; MENAND, Louis (org.). *op. cit.* p. 50-61. p. 52.

²¹⁰ *ibid.* p. 54.

²¹¹ *ibid.* p. 55.

²¹² SAMUEL, Lawrence R. *op. cit.* p. 117-118. Grifos meus.

internacional. A moralização da política externa tornou-se um desejo nacional, e o subsequente retorno da república ao jogo de poder mundial não debilitou tão acalentado hábito”²¹³.

Já a interpretação da *liberal left* entenderia os EUA como experiência, passível de erros e correções, como aquelas propostas na década de 1990. O multiculturalismo criticado por conservadores pode ser visto, numa perspectiva liberal, como tentativa de retificar desvios e injustiças cometidas no passado. Mas para aqueles que entendem a nação em termos essencialistas, ele é apenas um atentado contra o seu destino excepcional. E como aponta Melvyn Leffler,

a promessa da nação, como o “farol da liberdade” para toda a humanidade, inspirou violência externa massiva. A guerra passou a ser associada a heroísmo e consenso conforme a nação uniu-se como um “bando de irmãos” nos confrontos de vida ou morte contra malignos inimigos-outros. Ao fazer o derradeiro sacrifício, os mortos de guerra da nação santificavam o Mito da América. Eles deram suas vidas para que nós possamos viver, e tal sacrifício só poderia ser honrado, não questionado²¹⁴.

Impossível não traçar paralelos entre essa perspectiva sobre os soldados e aquela encontrada em *World at War* e na franquia *Call of Duty* como um todo. Mas como esses debates chegavam ao público mais amplo? Michael Kammen aponta que, por volta de 1995,

e especialmente devido à balbúrdia do *Enola Gay*, as palavras “interpretação”, “reinterpretação”, e “revisão” haviam sido manchadas na mente pública — atividades misteriosas que museus e historiadores realizam que com certeza devem ser manipulativas, perversas, e altamente subjetivas. Revisão soava como algo suspeitamente marxista ao invés de ser um processo que pode ser aproveitado por qualquer tipo de partidarismo — ou por nenhum. Para o público leigo hoje, “revisão” aparentemente significa mexer com a sabedoria convencional, também conhecida como verdade absoluta²¹⁵.

²¹³ CHACE, James. op. cit. p. 237.

²¹⁴ “The promise of the nation, as the ‘beacon of liberty’ for all mankind, inspired massive external violence. War became associated with heroism and consensus as the nation came together like a ‘band of brothers’ in the life-and-death struggles with evil enemy-others. By making the ultimate sacrifice, the nation’s war dead sanctified the Myth of America. They gave their lives that we might live, and such sacrifice could only be honored, not called into question”. LEFFLER, Melvyn P. National security, core values, and power. In: MERRILL, Dennis; PATERSON, Thomas G. (org.). *Major problems in american foreign relations, vol. 2: since 1914*. 7 ed. Boston: Wadsworth, 2010. p. 7-13. p. 13.

²¹⁵ “By 1995, and especially owing to the *Enola Gay* fracas, the words ‘interpretation’, ‘reinterpretation’, and ‘revisionism’ had become tainted in the public mind — mysterious activities that museums and historians undertake that must surely be manipulative, perverse, and highly subjective. Revisionism sounded suspiciously and unreliably Marxist rather than being a process that might be harnessed to any mode of partisanship — or to none. To the lay public today, ‘revisionism’ apparently means meddling with conventional wisdom, otherwise known as absolute truth”. KAMMEN, Michael. *American culture, american tastes: social change and the 20th century*. New York: Basic, 1999. p. 238.

Isso explica o porquê de casos como o do Enola Gay terem terminado com uma vitória daqueles que Avila classifica como conservadores: a população em geral tendia a suspeitar de “novas interpretações” sobre o passado, compreendendo este apenas como uma série de fatos estáticos e inquestionáveis. Velhas interpretações — porque a História sempre traz interpretações — tornam-se a “verdade”, e novas propostas levam a polêmicas acaloradas. É disso que *World at War* tenta se distanciar: se sugerir que a *greatest generation* não foi integralmente composta por heróis inquestionáveis é uma atitude perigosamente próxima daquelas defendidas pelos ditos “revisionistas”, ela não deve ser adotada. Sejam as motivações por trás dessa decisão puramente comerciais ou fundadas numa concordância ideológica com os críticos de reinterpretações — ou uma combinação dos dois —, o fato é que o game não quer correr riscos.

World at War termina nos dizendo que “60 milhões de vidas foram perdidas como resultado da Segunda Guerra Mundial. Foi o conflito mais destrutivo e mortal da história humana”. Mas, se acreditarmos na maneira como ele representa esse conflito, teremos a mais sólida certeza de que os EUA saíram dele com a consciência limpa.

CONCLUSÃO

A franquia *Call of Duty* visitou diversos cenários desde sua criação. A guerra contemporânea em *Modern Warfare*; operações secretas do tipo temido pela paranoia da Guerra Fria, em *Black Ops*; até mesmo a ficção científica em *Advanced Warfare* e *Black Ops 3*. A julgar pelo seu continuado sucesso comercial, provavelmente a veremos visitar muitos outros em anos vindouros.

Mas tudo começou com um dos cenários que, no início do século XXI, se apresentava como mais popular entre os FPS's: a Segunda Guerra Mundial. Quatro dos títulos numerados da franquia, dois de cada uma de suas principais desenvolvedoras, têm o conflito como pano de fundo, e constroem representações sobre ele que, se muito similares em alguns pontos, também divergem bastante em outros. Ao longo da minha análise, tentei esclarecer precisamente tais semelhanças e diferenças, a partir de uma pergunta simples, abrangente e fundamental: qual Segunda Guerra *Call of Duty* nos apresenta? Com isso, cheguei a algumas conclusões que tentarei enumerar em seguida.

Em primeiro lugar, a proposta central dos games da franquia não é a representação de uma guerra em especial, mas do ato do combate. E tal representação, por mais que varie de acordo com o pano de fundo escolhido — principalmente nas armas, equipamentos e tecnologias disponíveis ao personagem do jogador — mantém seus fundamentos básicos constantes: o ritmo acelerado, os tiroteios intensos, a regeneração de saúde adotada a partir de *Call of Duty 2*. A estrutura de jogo de *Call of Duty* pouco varia de acordo com o cenário visitado, o que transforma jogos ostensivamente “históricos”, porque apresentados como representações de guerras que de fato ocorreram, em experiências peculiarmente ahistóricas, pois a ação de jogo no futuro e na Segunda Guerra Mundial é largamente a mesma. Se tomássemos por verdade o que é visto em games como *Modern Warfare*, acreditaríamos que

os locais onde o combate ocorre as armas com as quais ele é travado mudam, mas a maneira como ele se desenrola continua praticamente a mesma há quase um século.

Dessa maneira, entendo ficar clara a resposta de uma das questões que apresentei no primeiro capítulo: em *Call of Duty*, a história é um pano de fundo narrativo ou um elemento intrinsecamente ligado ao funcionamento do sistema procedural do jogo? Na medida em que este último se baseia em uma representação do ato do combate bastante ahistórica, preocupada principalmente com as tradições do FPS e da franquia em si, creio ser perceptível que a história funciona meramente como contexto narrativo, quase totalmente desconectada do funcionamento das regras do jogo. Os poucos pontos de conexão, no entanto, são relevantes: o comportamento peculiar dos japoneses em *World at War* e as cenas do game onde é dada ao jogador uma escolha incapaz de evitar o horror da guerra — seja ele o alvo ou o motivo deste — são momentos em que a estrutura de jogo é moldada de acordo com a interpretação dos desenvolvedores do conflito histórico que tentam representar. São, contudo, pontuais, exceções à regra que coloca a identidade da franquia e ideias sobre o que é um “bom FPS” na posição de preocupação central.

Em segundo lugar, o combate da franquia deve ser, acima de tudo, divertido. O sistema de regeneração de saúde pouco tem a ver com a realidade, mas a caça constante por kits médicos de jogos mais tradicionais também não tinha; na escolha entre os dois, os desenvolvedores da franquia optam por aquele que proporciona uma ação de jogo mais agradável e interessante para o jogador. *Call of Duty* poderia buscar alternativas mais realistas como, por exemplo, o modelo adotado em *Operation Flashpoint: Dragon Rising* (Codemasters, 2009), onde ser alvejado causa ferimentos que têm consequências mais graves — um tiro na perna prejudica o andar do personagem, por exemplo. Mas diversão, e não realismo, é o imperativo da franquia: a Activision não deseja publicar jogos voltados para um pequeno nicho de consumidores, mas sim produtos acessíveis ao maior público possível, e uma estrutura de jogo que os tornassem demasiadamente difíceis assustaria muitos compradores em potencial. Se isso faz o combate na Segunda Guerra Mundial — ou em qualquer outro conflito — parecer muito mais fácil do que realmente foi, é um pequeno sacrifício a se fazer.

Terceiro, ainda que o valor de entretenimento dos games sempre esteja acima de quaisquer outras preocupações, a noção de “autenticidade” vem logo em seguida na lista de prioridades dos desenvolvedores. Mas um tipo de autenticidade bem específico, material: ser autêntico em *Call of Duty* é tentar representar armas, uniformes, paisagens, etc. da maneira como elas surgem nas referências consultadas, desde que isso não as torne menos divertidas.

Não se trata de abordar conflitos internos e controvérsias “autênticas” — como o saque dos cadáveres de japoneses por estadunidenses, as divisões étnicas no exército dos EUA que motivavam atos racistas, ou o próprio uso das bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki —, ou de obrigar o jogador a realizar a tarefa “autêntica” de cavar buracos para se proteger da artilharia inimiga, mas de tornar o ato de atirar com determinada arma algo similar ao que ele é no mundo fora do jogo, por exemplo.

As referências consultadas nessa busca por autenticidade me permitem levantar um quarto ponto: *Call of Duty* não tem qualquer interesse por historiografia. Em suas buscas por informações acerca de como representar locais, batalhas, soldados e armas, os desenvolvedores vão a consultores militares, que lhes explicam sobre táticas e equipamentos; veteranos, que lhes contam suas histórias sobre a guerra; até mesmo a filmes hollywoodianos e séries de TV, que lhes oferecem referenciais audiovisuais sobre o que o jogo poderia ser. Historiadores estão ausentes do processo. Livros como o de Sledge ocupam espaço importante, mas o trabalho de nomes como John Dower não encontra lugar na criação de um jogo da franquia. Os desenvolvedores buscam elementos da memória sobre a Segunda Guerra Mundial, da maneira como ela é lembrada por alguns dos que lá estiveram e por representações de grande sucesso comercial sobre ela, e não análises acadêmicas feitas sobre o conflito; selecionam, dessa maneira, determinadas memórias, enquanto ignoram outras. Memória, nesse caso, confunde-se com e se iguala a História.

Isso está ligado a uma questão presente na relação mais ampla do estadunidense — e, talvez, também do brasileiro — com a História enquanto disciplina. Segundo Lawrence Samuel, já na década de 1990 o público estadunidense considerava que “a história americana era entediante e irrelevante, poder-se-ia dizer, enquanto o passado americano, especialmente aquele que se relacionava às suas vidas pessoais, era positivamente fascinante”²¹⁶. A prova disso era o sucesso alcançado por artefatos da cultura da mídia que se propunham a tratar desse passado: filmes de Steven Spielberg, como *O Resgate do Soldado Ryan* e *A Lista de Schindler* (*Schindler's List*, 1993); a série *The Civil War* (1990), dirigida por Ken Burns; romances históricos vagamente baseados em eventos e pessoas do passado nacional, que Samuel diz comprovarem que “a verdade importava menos que uma boa história quando se tratava de entretenimento literário”²¹⁷.

²¹⁶ “American history was boring and irrelevant, it could be said, while the American past, especially that related to their personal lives, was positively fascinating”. SAMUEL, Lawrence R. op. cit. p. 142.

²¹⁷ “Truth was less important than a good story when it came to literary entertainment”. ibid. p. 134.

Creio que *Call of Duty* se insere nesse contexto de duas maneiras. Em primeiro lugar, a franquia é, ela própria, mais um exemplo de como a cultura da mídia alcança grande sucesso quando trata de temas históricos. E o sucesso de *Call of Duty* se dá nas mesmas bases que Samuel identifica no entretenimento literário: colocando aquilo que mais atrai o público — no caso do videogame, uma ação de jogo divertida — acima de preocupações com precisão histórica ou com tentativas de tratar do passado de maneira crítica. O público consumidor da franquia fica fascinado pela possibilidade de desempenhar um papel em uma das batalhas retratadas em filmes, séries e livros citados por Samuel, não por qualquer tentativa de ver a guerra de maneira mais analítica, como um historiador faria. Desmistificar o passado pode ser academicamente necessário, mas não proporciona sucesso comercial.

Além disso, vimos o quanto a cultura da mídia é, ela própria, referência para *Call of Duty*. Samuel menciona *O Resgate do Soldado Ryan* e *Band of Brothers* como exemplos do interesse que o público estadunidense tinha pela Segunda Guerra Mundial, desde que tratada de determinada maneira — pouco acadêmica, por assim dizer. E ambos se tornam, por sua vez, pontos de partida para que a Infinity Ward desenvolva o primeiro *Call of Duty*, outro exemplo do mesmo fenômeno. Assim, temos um ciclo onde a cultura da mídia apropria-se de temas históricos e dá origem a novos artefatos culturais que fazem o mesmo, mas tomando principalmente os primeiros como autoridade no tema tratado. Esse é apenas mais um capítulo na longa história das relações tensas entre acadêmicos e esse tipo de cultura: Michael Kammen aponta, por exemplo, o quanto as reações negativas de historiadores profissionais a uma série como *The Civil War* (1990), de Ken Burns, revelam

os limites de um talentoso e diligente historiador amador na tentativa de compreender as complexidades da história como problema e processo, mas também a tolerância limitada que profissionais têm para com o que percebem como omissões ou mal-entendidos cometidos por alguém não formalmente treinado na corporação²¹⁸.

Contudo, não se pode enxergar nisso uma oposição simplista entre a mídia e o meio acadêmico. Kammen não utiliza o conceito de “cultura da mídia” que Kellner propõe, mas sim os de “cultura popular” e “cultura de massa”, considerando que estes se diferenciam em

²¹⁸ “*The Civil War* may be the most successful attempt ever made to bring an aspect of American history — or perhaps the history of any nation — to a ‘popular’ (i.e., nonacademic) audience. Consequently, the negative response of so many prominent professional historians provides a useful case study in two respects: the limits of a gifted and earnest amateur historian in attempting to understand the complexities of history as problem and process, but also the limited tolerance that professionals have for perceived omissions or misunderstandings committed by someone not formally trained in the guild”. KAMMEN, Michael. op. cit. p. 224.

dois critérios principais: a primeira teria uma escala consideravelmente menor, envolvendo, por exemplo, “milhares de pessoas num parque de diversões ao invés de muitas dezenas de milhões pelo mundo assistindo o Super Bowl”; mais importante, a cultura popular seria geralmente mais participatória e interativa, enquanto a cultura de massa costumaria incluir passividade e privatização da cultura, no sentido de fornecer experiências individualizadas²¹⁹. E ele relata os constantes debates acerca do valor dessas formas de cultura travados ao longo do século XX, incluindo desde críticos que se recusavam a classificar filmes como arte por estes serem não únicos, mas distribuídos aos milhares, até os defensores de distinções menos rígidas entre o que é “alta cultura” e o que é “popular” ou “de massa”.

Dentre os acadêmicos mais dispostos a interagir com e dar valor ao que é produzido fora da academia, encontram-se também historiadores: Samuel, por exemplo, cita os comentários de Niall Ferguson sobre como tornar a história estadunidense um assunto mais interessante para estudantes, que incluem substituir “esses tomos massivos com conteúdo baseado na web, imitando uma das atividades favoritas dos adolescentes — jogos online”²²⁰. Deixando de lado a validade da interpretação de Ferguson sobre o que é suficiente para “imitar” um jogo online, este é um exemplo de acadêmico que encontra validade na produção extra-acadêmica. Peter Kuznick, historiador que trabalhou com Oliver Stone na série *Oliver Stone’s Untold History of the United States* (2012), é outro. Há, portanto, não só oposição entre acadêmicos e mídia, mas também interpenetração em alguns casos.

Entretanto, não encontramos tal interpenetração em *Call of Duty*: como aponteí, historiadores não estão entre as principais referências consultadas. Assim, jovens que cresceram jogando a Segunda Guerra Mundial da franquia a veem, em grande parte, pelas lentes do jogo, que por sua vez a viu, ao menos em alguns títulos, pelas lentes de filmes e séries de TV. O que fica claro nesse processo é o historiador se distanciando cada vez mais da relação do público com o passado; os que conseguem evitar tal distanciamento são os que, de alguma maneira, se inserem na cultura da mídia.

Este relacionamento do game com o passado talvez explique a forma largamente acrítica como o trata, levando ao que destacaria como quinto ponto observável nos games que estudei: o soldado é sempre heroicizado, alguém a quem se deve respeito. Mesmo em *World at War*, onde temos o Exército Vermelho retratado como vingativo e brutal, o protagonista controlado pelo jogador tem a possibilidade de diferenciar-se de seus compatriotas; nos

²¹⁹ *ibid.* p. 22.

²²⁰ “First, replace those massive tomes with interactive web-based content, mimicking one of teens’ favorite activities – online games”. SAMUEL, Lawrence R. *op. cit.* p. 164.

demais games, não há preocupação em questionar as atitudes de soldados na guerra, ou mesmo de exibí-las. E também não há diferença entre os soldados cidadãos que lutaram na Segunda Guerra Mundial e a força voluntária, profissionalizada, que vemos em *Modern Warfare*; são igualmente pintados como homens dignos de homenagens, e a franquia por vezes é, ostensivamente, uma tentativa de homenageá-los, como vimos com as falas de Hank Keirsesey.

Mas tal fio condutor político não pode ser explicado apenas através da relação típica da cultura popular com o passado; é necessário também entender a aversão da franquia — e, diria, de boa parte dos desenvolvedores e editoras que trabalham no meio — a polêmicas e controvérsias. Esta é uma sexta característica visível em todos os jogos da franquia no período, e talvez seja a mais importante. Em momento algum há a abordagem de assuntos que poderiam levar a uma interpretação crítica da participação estadunidense na Segunda Guerra Mundial, ainda que o mesmo não valha, por exemplo, para a URSS. Num período em que a intervenção dos EUA no Iraque é motivo de debates públicos intensos, e considerando que eventos como o uso da bomba atômica no Japão já haviam motivado ferozes enfrentamentos políticos na década de 1990, não era interessante para nenhum dos envolvidos com a produção da franquia — Infinity Ward, Treyarch e principalmente Activision — dar a entender que pretendiam criticar soldados estadunidenses, principalmente os da lendária *greatest generation*.

Essas são características que identifico em todos os games do período analisado, de 2003 a 2008; mas há que se destacar também as especificidades destes. Concentrei minha análise no primeiro e no último jogo lançado nesse período, por terem sido desenvolvidos por estúdios diferentes e por serem também o primeiro e o último a tratarem da Segunda Guerra Mundial, e percebi algumas diferenças importantes.

Call of Duty 1, desenvolvido pela Infinity Ward, surgia com uma proposta inovadora: mostrar a guerra por diversos pontos de vista, valorizando o esforço coletivo e não o heroísmo individual. Num momento em que quase todos os FPS's, sobre a Segunda Guerra ou não, consistiam em um homem solitário derrotando uma infinidade de inimigos, ele trazia uma novidade revolucionária. E tinha razões muito pragmáticas para tal: precisava se diferenciar do principal competidor e FPS sobre a guerra mais bem-sucedido daquele momento, *Medal of Honor*.

O resultado final termina por ser um jogo que se baseava amplamente em obras cinematográficas, destacando-se *O Resgate do Soldado Ryan* e *Círculo de Fogo*, além da série de TV *Band of Brothers*. Estas serviam de modelo para algumas das missões do game, mas

também informavam a sua perspectiva política sobre a guerra. Neste sentido, *Call of Duty 1*, a princípio, inspirava-se na tradição liberal nacionalista da década de 1990, de nomes como Stephen Ambrose, Steven Spielberg e Ken Burns. Mas, ao mesmo tempo em que buscava aquela típica história sobre soldados cidadãos vivendo os horrores da guerra, o fato de não nos contar nada sobre estes homens, aliado à pouca preocupação com o sofrimento pelo qual passaram, termina por construir uma experiência que jamais poderia ser entendida como “tradução” dessas narrativas midiáticas para o videogame. Por outro lado, se destaca a maneira como o jogo aproxima os protagonistas de todas as nacionalidades representadas — estadunidenses, britânicos e soviéticos —, ampliando a ideia de que a guerra foi vencida por soldados cidadãos a todos que a lutaram.

Já *Call of Duty: World at War*, desenvolvido pela Treyarch, adota outra perspectiva. Em 2008, a franquia *Call of Duty* já era um fenômeno de vendas, e o principal adversário a ser batido não era mais um game de outra editora, mas o *Call of Duty* do ano anterior. A Treyarch, cujos trabalhos anteriores na franquia, *Big Red One* e *Call of Duty 3*, destacavam-se por sua ênfase maior no desenvolvimento narrativo dos personagens, opta por apresentar uma Segunda Guerra Mundial mais crua e violenta, num jogo que gira em torno do front do Pacífico, previamente inexplorado na franquia, e do front oriental, que o estúdio ainda não havia abordado.

Lá estão, novamente, a diversão como diretiva principal; o soldado cidadão; a glorificação do combatente. Mas, ao invés de aproximar soviéticos e estadunidenses, como *Call of Duty 1* fez, *World at War* os distingue de maneira marcante: enquanto os primeiros são movidos pelo desejo de vingança contra o agressor nazista, tornando-se eles próprios agressores cruéis, os segundos são sempre as vítimas do traiçoeiro inimigo japonês, representado com base nas mesmas narrativas racistas que orientavam a propaganda de guerra da época²²¹. Através da combinação de referências acríicas à atuação dos EUA na guerra, afastamento de controvérsias e temas polêmicos e valorização do entretenimento em detrimento da profundidade histórica, *World at War* cria uma visão bastante conservadora da Segunda Guerra Mundial, apesar de se manter perfeitamente compatível com aquela exibida pela Infinity Ward nos dois primeiros títulos da franquia. A meu ver, isso confirma os

²²¹ Há que se considerar que, após o 11/9 e particularmente com o início da Guerra do Iraque, a demonização xenófoba de quem era visto como inimigo dos EUA é bastante comum. Muitas vezes, isso se expressava — e, em alguns casos, se expressa ainda hoje — como discriminação direcionada contra árabes e muçulmanos em geral. No jogo, demonizar similarmente outro inimigo dos EUA, o japonês da Segunda Guerra Mundial, era compatível com o contexto.

comentários de Gary Gerstle sobre a narrativa dos liberais nacionalistas ficar disponível também para conservadores devido ao seu foco excessivo no indivíduo em combate.

Não desejo, com este estudo, sugerir que escrevi a análise definitiva da franquia *Call of Duty*. Não discuti a franquia inteira, apenas a maneira como ela representa a Segunda Guerra; concentrei-me em dois títulos específicos devido principalmente ao contraste que proporcionavam; interroguei o objeto a partir de questões e interesses particulares, que não serão os mesmos que pesquisadores futuros trarão. De *Call of Duty*, poderiam surgir análises interessadas em explorar a subsérie *Modern Warfare* no contexto da Guerra do Iraque, a maneira como *Call of Duty: Ghosts* (Infinity Ward, 2013) aborda os países da América do Sul, a narrativa sobre a Guerra Fria da subsérie *Black Ops*; seria interessante comparar a Segunda Guerra da franquia àquela de concorrentes, como *Medal of Honor* e *Battlefield*; há ainda a possibilidade de analisar de forma mais aprofundada como as tradições do gênero FPS moldam os inimigos históricos que surgem nos games, particularmente os nazistas. Há, enfim, toda uma gama de pesquisas possíveis, algumas mais abrangentes, outras mais específicas, que ainda estão por serem feitas no meio dos games.

Com a minha, além de esclarecer as questões particulares que propus, tentei alcançar outros dois objetivos: em primeiro lugar, demonstrar a importância de analisar videogames sem ignorar suas especificidades, trabalhando com conceitos como estrutura de jogo, representação procedural e dissonância ludonarrativa. Foi a partir dessa tentativa que fui capaz de compreender, por exemplo, o quanto a ação de jogo de *Call of Duty 1* distancia-se da narrativa embutida que a cerca, e como *World at War* baseia o comportamento de seus soldados japoneses em concepções racistas.

E, talvez mais importante, tentei contribuir para que mais historiadores se dediquem ao videogame como objeto de estudo. Afastei-me de propostas muito amplas, uma espécie de “história do videogame”, porque isso faria tanto sentido quanto propor uma “história do cinema”: seria um trabalho de anos, realizado por um autor com carreira já estabelecida, e não uma dissertação de mestrado. Tenho esperanças de que tal procedimento contribua para que a proposta de analisar algo pouco estudado seja menos assustadora para novos historiadores, bem como para demonstrar para os mais antigos que exigir tal tipo de abrangência tornaria muitas pesquisas inviáveis. Se atingi esses objetivos, considero-me por demais satisfeito.

REFERÊNCIAS

2004 INTERACTIVE Achievement Awards. *Academy of Interactive Arts & Sciences*. Disponível em: <http://www.interactive.org/awards/2004_7th_awards.asp#a_categories>. Acesso em: 27 jun. 2015.

2008 INTERACTIVE Achievement awards. *Academy of Interactive Arts & Sciences*. Disponível em: <http://www.interactive.org/awards/2008_11th_awards.asp>. Acesso em: 23 jan. 2016.

2009 WINNING games. *British Academy of Film and Television Arts*, 23 mar. 2009. Disponível em: <<http://www.bafta.org/games/awards/2009-winning-games>>. Acesso em: 23 jan. 2016.

AARSETH, Espen J. Playing research: methodological approaches to game analysis. In: DIGITAL ARTS AND CULTURE, 5., 2003, Melbourne. Disponível em: <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>>. Acesso em: 6 fev. 2015.

ABBOTT, H. Porter. Narrativity. *The living handbook of narratology*. 13 ago. 2011. Disponível em: <<http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Narrativity>>. Acesso em: 4 abr. 2015.

ADAMS, Dan. Call of Duty Interview. *IGN*, 9 mai. 2003. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2003/05/09/call-of-duty-interview-2>>. Acesso em: 28 jun. 2015.

AKERMAN, Nick. Interview: Call of Duty: World at War. *Thunderbolt*, 20 out. 2008. Disponível em: <<http://www.thunderboltgames.com/feature/interview-call-of-duty-world-at-war>>. Acesso em: 23 jan. 2016.

ALLISON, Tanine. *Screen Combat: recreating World War II in american film and media*. Pittsburgh, 2010. 256 f. Dissertação (Doutorado em Filosofia) – The School of Arts and Sciences, University of Pittsburgh, 2010.

AMBROSE, Stephen. *Band of brothers: E company, 506th regiment, 101st airborne from Normandy to Hitler's Eagle's Nest*. New York: Simon & Schuster, 2001.

AVILA, Arthur Lima de. A plane, a bomb, a museum: the Enola Gay controversy at the National Museum of Air and Space of the United States (1993-1995). *Storia della storiografia*, Pisa, n. 65, p. 15-27, jan.-jul. 2015.

BAXANDALL, Michael. O interesse visual intencional: o Retrato de Kahnweiler, de Picasso. In: *Padrões de intenção: a explicação histórica dos quadros*. São Paulo: Cia. das Letras, 2006. p. 80-119.

BAYCE, Rafael. Conceituando a interação cultural Brasil-Estados Unidos: matizando as polarizações hegemônicas. In: GIUCCI, Guillermo; DAVID, Maurício D. (org.). *Brasil-EUA: antigas e novas perspectivas sobre sociedade e cultura*. Rio de Janeiro: Leviatã, 1994. p. 182-199.

BERLOWITZ, Leslie; DONOGHUE, Denis; MENAND, Louis (org.). *A América em teoria*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993.

BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: MIT, 2007.

BONIN, Harvard. The future of being a video game producer. *Gamasutra*, 12 abr. 2014. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/blogs/HarvardBonin/20140412/215368/The_Future_of_Being_a_Video_Game_Producer.php>. Acesso em: 16 jun. 2015.

BRITISH ACADEMY OF FILM AND TELEVISION ARTS. *BAFTA Awards search*. Disponível em: <[http://awards.bafta.org/keyword-search?keywords=Games&f\[0\]=string_type%3AGames&f\[1\]=integer_year%3A2004](http://awards.bafta.org/keyword-search?keywords=Games&f[0]=string_type%3AGames&f[1]=integer_year%3A2004)>. Acesso em: 27 jun. 2015.

CALL-OF-DUTY. *Metacritic*. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/search/game/call-of-duty/results?sort=score>>. Acesso em: 20 jan. 2016.

CALL OF DUTY Q&A. *GameSpot*. 1 mai. 2003. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/call-of-duty-qanda/1100-6026083/>>. Acesso em: 27 jun. 2015.

CALL OF DUTY: a short history. *IGN*. Disponível em: <http://microsites.ign.com/call-of-duty-a-short-history/#_>. Acesso em: 27 jun. 2015.

CHAPLIN, Heather; RUBY, Aaron. *Smartbomb: the quest for art, entertainment, and big bucks in the videogame revolution*. Chapel Hill: Algonquin Books, 2006.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. *Estudos avançados*, Campinas: Unicamp, v. 5, n. 11, p. 173-191, 1991.

CLAYMAN, David. Call of Duty 3: Mayenne bridge. *IGN*, 26 out. 2006. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2006/10/26/call-of-duty-3-mayenne-bridge?page=1>>. Acesso em: 19 jan. 2016.

_____. Call of Duty 3 review. *IGN*, 8 nov. 2006. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2006/11/08/call-of-duty-3-review-7>>. Acesso em: 19 jan. 2016.

DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION. *Games research journals*. Disponível em: <<http://digrastudents.org/games-research-journals/>>. Acesso em: 21 jan. 2015.

DOWER, John W. *War without mercy: race and power in the Pacific war*. New York: Pantheon, 1987.

DRING, Christopher. The Medal of Honor killer: a Call of Duty story. *MCV*, 1 nov. 2013. Disponível em: <<http://www.mcvuk.com/news/read/the-medal-of-honor-killer-a-call-of-duty-story/0123617>>. Acesso em: 28 jun. 2015.

DUFFY, Jill. Postcard from the Montreal Game Summit: Call of Duty 2 postmortem. *Gamasutra*, 4 nov. 2005. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/2452/postcard_from_the_montreal_game_.php>. Acesso em: 17 jan. 2016.

DYMEK, Mikolaj. Video games: a subcultural industry. In: ZACKARIASSON, Peter; WILSON, Timothy L. *The video game industry: formation, present state, and future*. New York: Routledge, 2012. p. 34-56.

ERENBERG, Lewis A.; HIRSCH, Susan E. (org.). *The war in american culture: society and consciousness during World War II*. Chicago: University of Chicago, 1996.

EISENHOWER, Dwight D. *D-day statement to soldiers, sailor, and airmen of the Allied Expeditionary Force, 6/44*. Disponível em: <<http://www.archives.gov/global-pages/larger-image.html?i=/historical-docs/doc-content/images/ww2-eisenhower-d-day-order-l.jpg&c=/historical-docs/doc-content/images/ww2-eisenhower-d-day-order.caption.html>>. Acesso em: 9 jul. 2015.

ESKELINEN, Markku. The gaming situation. *Game Studies*, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>. Acesso em: 1 abr. 2015.

FERRO, Marc. O filme: uma contra-análise da sociedade? In: *Cinema e história*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992. p. 79-115.

FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. 1999. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Acesso em: 1 abr. 2015.

_____. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In: DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE, 1., 2003, Utrecht. *Proceedings...* Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>>. Acesso em: 28 jul. 2015.

GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS. *4th Annual Game Developers Choice Awards*. Disponível em: <http://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca_4th.html>. Acesso em: 27 jun. 2015.

GARCIA, Maria Clara Leite Ferreira. *Iraque em cena: cinema, opinião pública e o mito da guerra nos Estados Unidos da América*. Niterói, 2013. 216 f. Dissertação (Mestrado em História) – Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

GERSTLE, Gary. Na sombra do Vietnã: o nacionalismo liberal e o problema da guerra. *Tempo*, Rio de Janeiro: Departamento de História da UFF, v. 13, n. 25, p. 37-63, jul./dez. 2008.

GOLDSTEIN, Hillary. Call of Duty 4 post-mortem. *IGN*, 14 fev. 2008. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2008/02/15/call-of-duty-4-post-mortem>>. Acesso em: 20 jan. 2016.

GOMES, Renata. Narratologia & ludologia: um novo round. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 8., 2009, Rio de Janeiro. *Anais...* Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/Proceedings_Culture_Full.pdf>. Acesso em: 13 mar. 2015.

GOOD, Owen. Activision originally didn't want Modern Warfare. *Kotaku*, 6 out. 2009. Disponível em: <<http://kotaku.com/5375772/activision-originally-didnt-want-modern-warfare>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

GORRY, Jon. "Just war" or just war? The future(s) of a tradition. *Politics*, Oxford: Blackwell, v. 20, n. 3, p. 177-183, set. 2000.

GRUSIN, Richard. DVDs, video games, and the cinema of interactions. *Ilha do desterro*, Florianópolis: EdUFSC, n. 51, p. 69-91, jul./dez. 2006.

HARTUP, Andy. Call of Duty: World at War review. *GamesRadar+*, 11 nov. 2008. Disponível em: <<http://www.gamesradar.com/call-of-duty-world-at-war-review/>>. Acesso em: 23 jan. 2016.

HILL, Daniel. World War 2 shooters: it's time for a comeback. *Den of geek*, 11 mar. 2014. Disponível em: <<http://www.denofgeek.us/games/world-war-2-shooters/233270/world-war-2-shooters-its-time-for-a-comeback>>. Acesso em: 7 fev. 2016.

HOCKING, Clint. Ludonarrative dissonance in Bioshock. *Click nothing*, 7 out. 2007. Disponível em: <http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html>. Acesso em: 28 jul. 2015.

ISAZA, Miguel. Chuck Russom special: Call of Duty (exclusive interview). *Designing sound*, 19 abr. 2010. Disponível em: <<http://designingsound.org/2010/04/chuck-russom-special-call-of-duty-exclusive-interview/>>. Acesso em: 29 jun. 2015.

JEANSONNE, Glen; LUHRSEN, David. *War on the silver screen: shaping America's perception of history*. Lincoln: Potomac, 2014.

JOHNS, Jennifer. Video games production networks: value capture, power relations and embeddedness. *Journal of Economic Geography*, Oxford: Oxford University Press, v. 6, n. 2, p. 151-180, abr. 2006.

KAMMEN, Michael. *American culture, american tastes: social change and the 20th century*. New York: Basic, 1999.

KAPPEL, Matthew W.; ELLIOTT, Andrew B. R. (org.). *Playing with the past: digital games and the simulation of history*. New York: Bloomsbury, 2013.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001.

KELLY, Kevin. Joystiq interviews Mark Lamia of Treyarch and Call of Duty the Fifth. *Engadget*, 24 jun. 2008. Disponível em: <<http://www.engadget.com/2008/06/24/joystiq-interviews-mark-lamia-of-treyarch-and-call-of-duty-the-f/>>. Acesso em: 26 jan. 2016.

KINGSEPP, Eva. Apocalypse the Spielberg way: representations of death and ethics in Saving Private Ryan, Band of Brothers and the videogame Medal of Honor: Frontline. In: DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE, 1., 2003, Utrecht. *Proceedings...* Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.04196.pdf>>. Acesso em: 30 jun. 2015.

KOSAK, Dave. The artistry of Call of Duty 4. *GameSpy*, 13 dez. 2007, p. 3. Disponível em: <<http://pc.gamespy.com/pc/call-of-duty-4-modern-warfare/841298p1.html>>. Acesso em: 20 jan. 2016.

LACAPRA, Dominick. History and the novel. In: *History and criticism*. Ithaca: Cornell University, 1987. p. 115-134.

LEFFLER, Melvyn P. National security, core values, and power. In: MERRILL, Dennis; PATERSON, Thomas G. (org.). *Major problems in american foreign relations, vol. 2: since 1914*. 7 ed. Boston: Wadsworth, 2010. p. 7-13.

MACCALLUM-STEWART, Esther; PARSLER, Justin. Controversies: historicizing the computer game. DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE, 3., 2007, Tóquio. *Proceedings...* Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.51468.pdf>>. Acesso em: 28 jul. 2015.

MASCARELLO, Fernando. Cinema hollywoodiano contemporâneo. In: MASCARELLO, Fernando (org.). *História do cinema mundial*. Campinas: Papirus, 2006. p. 333-360.

MCCALL, Jeremiah. Navigating the problem space: the medium of simulation games in the teaching of history. *The History Teacher*, v. 46, n. 1, p. 9-28, out. 2012.

MCWHERTOR, Michael. The Modern Warfare fight: your guide to Activision vs. Infinity Ward. *Kotaku*, 22 dez. 2010. Disponível em: <<http://kotaku.com/5513694/the-modern-warfare-fight-your-guide-to-activision-vs-infinity-ward>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

MIGNOLO, Walter. Lógica das diferenças e política das semelhanças da literatura que parece história ou antropologia, e vice-versa. In: CHIAPPINI, Ligia; AGUIAR, Flávio W. de (org.). *Literatura e história na América Latina*. 2 ed. São Paulo: EdUSP, 2001. p. 115-134.

MORETTIN, Eduardo. O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. *História: questões e debates*, Curitiba: EdUFPR, n. 38, p. 11-42, 2003.

MURRAY, Janet. *The last word on ludology v narratology (2005)*. Disponível em: <<http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>>. Acesso em: 1 abr. 2015.

NAPOLITANO, Marcos. Fontes audiovisuais: a história depois do papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi. *Fontes históricas*. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2008. p. 235-289.

OCAMPO, Jason. Call of Duty: World at War first look. *IGN*, 23 jun. 2008. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2008/06/23/call-of-duty-world-at-war-first-look>>. Acesso em: 23 jan. 2016.

_____. Call of Duty: World at War review. *IGN*, 11 nov. 2008. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2008/11/12/call-of-duty-world-at-war-review>>. Acesso em: 23 jan. 2016.

OLIVEIRA, Andersen Caribé de; ALVES, Lynn. Não é somente mais um jogo de tiro!: Call of Duty, uma relação possível entre jogos digitais e ensino de história. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 13., 2009, Porto Alegre. *Anais...* Disponível em:

<http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/culture/full/Cult_Full_Nao%20eh%20so mente%20mais%20um%20jogo%20de%20tiro.pdf>. Acesso em: 29 jan. 2015.

OLIVEIRA, Marcelo Souza. O jogo da história: aprendizagens significativas e jogos eletrônicos numa escola municipal do interior da Bahia. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 28., Florianópolis. *Anais...* Disponível em: <http://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1428180768_ARQUIVO_ojogodahistori aII_artigoanpuh.pdf>. Acesso em: 29 jan. 2016.

ORRY, Tom. CoD: World at War review. *VideoGamer*, 14 nov. 2008. Disponível em: <http://www.videogamer.com/pc/cod_world_at_war/review.html>. Acesso em: 23 jan. 2016.

PARKIN, Simon. Called back to duty: Activision on iterating on success. *Gamasutra*, 10 nov. 2008. p. 4. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/132238/called_back_to_duty_activision_on_.php>. Acesso em: 23 jan. 2016.

PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. Introduction to the video game theory reader. *Formats: Revista de Comunicació Audiovisual*, Barcelona: UPF, n. 4, 2005. Disponível em: <http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/arti2_ing.htm#top>. Acesso em: 19 jan. 2015.

____ (org.) *The video game theory reader 2*. New York: Routledge, 2009.

PLUNKETT, Luke. Civilization V mod kicks corrupt FIFA in the nuts. *Kotaku*, 20 jul. 2014. Disponível em: <http://kotaku.com/civilization-vs-surprisingly-smart-political-mod-1608121685?utm_campaign=Socialflow_Kotaku_Facebook&utm_source=Kotaku_Facebook &utm_medium=Socialflow>. Acesso em: 27 mai. 2015.

REED, Kristan. Call of Duty 2: a bridge too far for the WW2 FPS? *Eurogamer*, 3 nov. 2005. Disponível em: <http://www.eurogamer.net/articles/r_cod2_pc>. Acesso em: 16 jan. 2016.

____. Call of Duty 3: pack up your troubles. *Eurogamer*, 9 nov. 2006. Disponível em: <http://www.eurogamer.net/articles/rev_cod3_pc>. Acesso em: 19 jan. 2016.

REILLY, Luke. Whatever happened to World War II shooters? *IGN*, 21 abr. 2013. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2013/04/22/whatever-happened-to-world-war-ii-shooters>>. Acesso em: 7 fev. 2016.

RING, Bennett. Call of Duty 4 AU interview. *IGN*, 22 jul. 2007. p. 1. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2007/07/23/call-of-duty-4-au-interview>>. Acesso em: 21 jan. 2016.

ROBERTSON, James O. Marching as to war. In: *American myth, american reality*. New York: Hill & Wang, 1980. p. 324-342.

RYAN, Marie-Laure. Beyond myth and metaphor: the case of narrative in digital media. *Game Studies*, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>>. Acesso em: 4 abr. 2015.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. São Paulo: Blucher, 2012. 4 v.

SAMUEL, Lawrence R. *Remembering America: how we have told our past*. Lincoln: University of Nebraska, 2015.

SANTOS, Christiano B. M. dos. *Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial*. Niterói, 2009. 128 f. Dissertação (Mestrado em História) – Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009.

_____. Videogames como fonte de análise histórica. *O Olho da História*, Salvador, v. 15, n. 16, p. 8-17, jul. 2011.

_____. Lux in tenebris: a construção do herói nos videogames. *Poder & Cultura*, Rio de Janeiro, ano 2, v. 1, jun. 2015.

SCHAEFFER, Jean-Marie. *Why fiction?* Lincoln: University of Nebraska, 2010.

SCHREIER, Jason. Metacritic matters: how review scores hurt video games. *Kotaku*, 8 ago. 2015. Disponível em: <<http://kotaku.com/metacritic-matters-how-review-scores-hurt-video-games-472462218>>. Acesso em: 19 jan. 2016.

SHAMOON, Evan. Call of Duty: World at War – dev interview. *GamesRadar+*, 4 ago. 2008. Disponível em: <<http://www.gamesradar.com/call-of-duty-world-at-war-dev-interview/>>. Acesso em: 24 jan. 2016.

SLEDGE, E. B. *With the old breed: at Peleliu and Okinawa*. New York: Presidio, 2010.

SOUSA, Rodrigo Farias de. O conservadorismo e suas muitas definições. In: *William F. Buckley Jr., National Review e a crítica conservadora ao liberalismo e os direitos civis nos EUA, 1955-1968*. Niterói, 2013. 371 f. Tese (Doutorado em História) — Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013. p. 24-62.

SPIKE TV announces 2007 video game awards winners. *Spike*, 7 dez. 2007. Disponível em: <www.spike.com/press/2007/12/07/spike-tv-announces-2007-video-game-award-winners/>. Acesso em: 23 jan. 2016.

SPINI, Ana Paula. *Ritos de sangue em Hollywood: mito da guerra e identidade nacional norte-americana*. Niterói, 2005. 281 f. Tese (Doutorado em História) – Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2005.

SURETTE, Tim. 360 COD2 breaches sales mark. *GameSpot*, 12 set. 2006. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/360-cod2-breaches-sales-mark/1100-6157493/>>. Acesso em: 15 jan. 2016.

TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. *Recommendation of the board of directors to reject Electronic Arts Inc.'s tender offer, march 2008*. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20080408234728/http://taketwovalue.com/documents/TTWO_Value.pdf#page=12>. Acesso em: 1 out. 2015.

TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. Ensino de história e videogame: problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado. In: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO, 11., 2015, Salvador. *Anais...* Disponível em: <<http://www.revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/1254/865>>. Acesso em: 29 jan. 2016.

THE MAKING OF... Medal of Honor. *Edge Magazine*. Disponível em: <<http://www.gamesradar.com/making-medal-honor/>>. Acesso em: 29 jun. 2015.

THOMSEN, Michael. The other Call of Duty. *IGN*, 19 mar. 2010. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2010/03/19/the-other-call-of-duty>>. Acesso em: 19 jan. 2016.

TRÉPANIÉ, Nicolas. The assassin's perspective: teaching history with video games. *Perspectives on history*, Washington DC: American Historical Association, mai. 2014. Disponível em: <<http://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-2014/the-assassin%E2%80%99s-perspective>>. Acesso em: 17 jan. 2015.

TUTTLE, Will. Call of Duty: World at War. *GameSpy*, 11 nov. 2008. Disponível em: <<http://xbox360.gamespy.com/xbox-360/call-of-duty-5/928935p1.html>>. Acesso em: 23 jan. 2016.

VIDEO Game Awards 2003 winners. *Spike*. Disponível em: <<http://www.spike.com/articles/bwwj0a/video-game-awards-video-game-awards-2003-winners>>. Acesso em: 27 jun. 2015.

WALKER, John. Call of Duty 2: John talks to Infinity Ward about its exciting next-generation sequel. *Eurogamer*, 28 set. 2005. Disponível em: <http://www.eurogamer.net/articles/i_CoD2>. Acesso em: 16 jan. 2016.

WILDE, Tyler. Why critics love Mountain, but Steam users are calling it “worthless”. *PC Gamer*, 19 ago. 2014. Disponível em: <<http://www.pcgamer.com/why-the-media-loves-mountain-but-steam-users-are-calling-it-a-screensaver/>>. Acesso em: 15 fev. 2015.

WINGFIELD, Nick. Feminist critics of video games facing threats in “GamerGate” campaign. *The New York Times*, 15 out. 2014. Disponível em:

<http://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html?_r=0>. Acesso em: 29 jan. 2016.

WOLF, Mark J. P. (org.). *The video game explosion: A history from PONG to Playstation and beyond*. Westport: Greenwood, 2008.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. 3 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

YIN-POOLE, Wesley. Call of Duty: World at War preview. *VideoGamer*, 23 jun. 2008. Disponível em: <http://www.videogamer.com/xbox360/cod_world_at_war/preview-1034.html>. Acesso em: 19 jan. 2016.

APÊNDICES

5.1 Apêndice A: títulos que compõem a franquia *Call of Duty* (2003-2014)²²²

Título ²²³	Ano de lançamento ²²⁴	Desenvolvedor principal ²²⁵	Plataforma(s)	Cenário(s)
<i>Call of Duty</i>	2003	Infinity Ward (EUA)	PC	Segunda Guerra Mundial
Call of Duty: United Offensive ²²⁶	2004	Gray Matter Interactive Studios (EUA)	PC	Segunda Guerra Mundial
Call of Duty: Finest Hour	2004	Spark Unlimited (EUA)	Nintendo GameCube, Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox	Segunda Guerra Mundial
<i>Call of Duty 2</i>	2005	Infinity Ward (EUA)	PC, Microsoft Xbox 360	Segunda Guerra Mundial
Call of Duty 2: Big Red One	2005	Treyarch (EUA)	Nintendo GameCube, Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox	Segunda Guerra Mundial
<i>Call of Duty 3</i>	2006	Treyarch (EUA)	Nintendo Wii, Sony PlayStation 2, Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox, Microsoft Xbox 360	Segunda Guerra Mundial

²²² A elaboração de tabelas como esta foi informada por meu trabalho junto a Christiano B. M. dos Santos, que as utiliza de maneira recorrente.

²²³ Os títulos numerados, principais da franquia, estão listados em itálico.

²²⁴ No caso de jogos que tiveram datas de lançamento diversas em países diferentes, ou que tiveram novas versões lançadas após a original, considero a mais antiga.

²²⁵ Um estúdio pode ter ajuda de outros no desenvolvimento de um game, principalmente em casos onde há risco de descumprimento de prazos. Além disso, versões para plataformas consideradas comercialmente menos importantes por vezes são feitas por outros estúdios. Liste apenas aqueles que lideraram a criação das versões principais.

²²⁶ *United Offensive* é um pacote de expansão para *Call of Duty*, funcionando como acréscimo ao conteúdo deste e não como um jogo diverso.

Call of Duty: Roads to Victory	2007	Amaze Entertainment (EUA)	Sony PlayStation Portable	Segunda Guerra Mundial
<i>Call of Duty 4: Modern Warfare</i>	2007	Infinity Ward (EUA)	PC, Nintendo Wii, Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox 360	Guerra contemporânea
<i>Call of Duty: World at War</i>	2008	Treyarch (EUA)	PC, Nintendo Wii, Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox 360	Segunda Guerra Mundial
Call of Duty: World at War – Final Fronts	2008	Rebellion (Inglaterra)	Sony PlayStation 2	Segunda Guerra Mundial
Call of Duty: World at War	2008	n-Space (EUA)	Nintendo DS	Segunda Guerra Mundial
Call of Duty: Zombies	2009	Ideaworks Game Studio (Inglaterra)	iOS	Segunda Guerra Mundial
<i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i>	2009	Infinity Ward (EUA)	PC, Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox 360	Guerra contemporânea
Call of Duty: Modern Warfare: Mobilized	2009	n-Space (EUA)	Nintendo DS	Guerra contemporânea
<i>Call of Duty: Black Ops</i>	2010	Treyarch (EUA)	PC, Nintendo Wii, Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox 360	Guerra Fria
Call of Duty: Black Ops	2010	n-Space (EUA)	Nintendo DS	Guerra Fria
Call of Duty: Black Ops – Zombies	2011	Ideaworks Game Studio (Inglaterra)	iOS	Guerra Fria
<i>Call of Duty: Modern Warfare 3</i>	2011	Infinity Ward (EUA)	PC, Nintendo Wii, Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox 360	Guerra contemporânea
Call of Duty: Modern Warfare 3: Defiance	2011	n-Space (EUA)	Nintendo DS	Guerra contemporânea
<i>Call of Duty: Black Ops 2</i>	2012	Treyarch (EUA)	PC, Nintendo Wii U, Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox 360	Guerra Fria, futuro

Call of Duty: Black Ops: Declassified	2012	Nihilistic Software (EUA)	Sony PlayStation Vita	Guerra Fria
<i>Call of Duty: Ghosts</i>	2013	Infinity Ward (EUA)	PC, Microsoft Xbox 360, Microsoft Xbox One, Sony PlayStation 3, Sony PlayStation 4, Nintendo Wii U	Futuro
Call of Duty: Strike Team	2013	The Blast Furnace (Inglaterra)	iOS, Android	Futuro
<i>Call of Duty: Advanced Warfare</i>	2014	Sledgehammer Games (EUA)	PC, Microsoft Xbox 360, Microsoft Xbox One, Sony PlayStation 3, Sony PlayStation 4	Futuro
Call of Duty: Heroes	2014	Faceroll Games (EUA)	PC, iOS, Android	Guerra contemporânea
<i>Call of Duty: Black Ops 3</i>	2015	Treyarch (EUA)	PC, Microsoft Xbox 360, Microsoft Xbox One, Sony PlayStation 3, Sony PlayStation 4	Futuro

5.2 Apêndice B: ficha técnica de *Call of Duty*²²⁷

Título: Call of Duty

Desenvolvedora: Infinity Ward

Editora: Activision

Ano de lançamento: 2003

Plataforma(s): PC

CRÉDITOS:

Produtor: Vince Zampella

Chefe de Engenharia: Jason West

²²⁷ Devida à grande quantidade de profissionais que atua no desenvolvimento de um game, ao fato das diversas funções que desempenham nem sempre serem resumidas nos títulos que lhes são atribuídos nos créditos de um jogo, e à presença nestes também dos profissionais que atuam, por exemplo, nos setores de marketing e assessoria jurídica de editoras, optei por listar aqui apenas aqueles que têm funções de chefia de setores do desenvolvimento, além de informações que considero particularmente relevantes para um historiador, geralmente encontradas sob designações como “referência histórica”, nos “agradecimentos especiais” ou em dedicatórias destacadas. A tradução é minha.

Chefe de Design: Zied Rieke

Chefe de Arte: Justin Thomas

Chefe de Animação: Michael Boon

Diretor de Desenvolvimento: Ken Turner

Roteiro: Michael Schiffer

Música: Michael Giacchino, Justin Stomarovsky

Som: Chuck Russom

Referência Histórica: Mike Phillips; Josh Henniger; Dave Santi e os membros da Companhia E 2/506º Regimento de Infantaria Paraquedista da 101ª Divisão Aerotransportada da Califórnia do sul; 8º Corpo Mecanizado de Guardas e os participantes da encenação da Batalha de Berlim de Camp Gruber de Novembro, 2002

Vozes: Steve Blum (capitão Foley), Jason Statham (sargento Waters), Giovanni Ribisi (soldado Elder), Gregg Berger (sargento Moody, vozes adicionais), Michael Gough (capitão Price, vozes adicionais), Michael Bell (sargento Pavlov, vozes adicionais), Jim Ward (oficial alemão, vozes adicionais), Nick Jameson (equipe de tanque russo, vozes adicionais), Neil Ross (narrador), David Sobolov (alto-falante alemão, vozes adicionais), Andre Sogliuzzo (vozes adicionais), Grant Albrecht (vozes adicionais), Quinton Flynn (vozes adicionais), Josh Paskowitz (vozes adicionais), Earl Boen (vozes adicionais)

Agradecimento especiais: Ron Doornink; Larry Goldberg; Mark Lamia; Laird Malamed; Bill Anker; George Rose; Greg Deutsch; Brian Adams; The Philly Place; Gray Matter; John Garcia-Shelton; Spark Unlimited; aos homens e mulheres ao redor do mundo que deram suas vidas na defesa de nossas liberdades, nós nunca os esqueceremos

5.3 Apêndice C: Ficha técnica de *Call of Duty: World at War*

Título: Call of Duty: World at War

Desenvolvedora: Treyarch

Editora: Activision

Ano de lançamento: 2008

Plataforma(s): PC, Nintendo Wii, Sony PlayStation 3, Microsoft Xbox 360

CRÉDITOS:

Dedicado aos veteranos da Segunda Guerra Mundial que sacrificaram suas vidas pela preservação da liberdade.

Produtor Executivo: Dave Anthony

Produtor Senior: Pat Dwyer

Produtor: Daniel Bunting

Diretor Técnico de Projeto: David King

Diretor Senior de Tecnologia, Online: John Bojorquez

Diretores Técnicos, Co-op: Pat Griffith, Gavin James

Engenheiro Chefe de Projeto: Trevor Walker

Engenheiro Chefe, Online: Alexander Conserva

Diretor de Áudio: Brian Tuey

Designer de Som Senior: Gary Spinrad

Diretor Criativo: Corky Lehmkuhl

Direção Criativa Adicional: Richard Farrelly

Enredo e Script: Craig Houston

Diretor de Design, Multijogador: David Vonderhaar

Chefes de Design de Jogos: Jeremy Luyties, Jesse Snyder

Consultor de Roteiros: Paul Golding

Consultor Militar: tenente coronel Hank Keirse

Diretor de Arte: Colin Whitney

Artista Chefe: Brian Anderson

Diretor de Iluminação: Richard Farrelly

Diretor de Animação: Dom Drozd

Animador Chefe: Jimmy Zielinski

Compositor de Música Original: Sean Murray Music, Sean Murray

Diretor de Estúdio: Mark Lamia

Vice-Presidente: Dave Anthony

Vozes: Gary Oldman (Reznov), Kiefer Sutherland (Roebuck), Craig Houston (Chernov), Chris Fries (Sullivan), Aaron Stanford (Polonsky), Dimitri Diatchenko (o comissário), Toshiya Agata (oficial japonês), Paul Nakauchi (locator japonês), Keith Ferguson, Mel Fair, Craig Houston, Jacob Cipes, Matt Lowe (vozes americanas), Dave Boat, Boris Kievsky, Nick Guest (vozes russas), Matt Lindquist, Torsten Voges, William Salyers (vozes alemãs), Hiro Abe, Akira Kenada, Eiji Inoue (vozes japonesas)

Agradecimentos especiais: Mike Griffith, Robin Kaminsky, Steve Ackrich, Laird M. Malamed, Brian Ward, Maria Stipp, Will Kassoy, Raj Sain, Maryanne Lataif, Suzan Rude, Jason Dalbotten, Harjinder Singh, Eric Glinoga, Mica Ross, Steve Young, Blake Hennon,

Alex Mahlke, Shannon Wahl, Clarence Bell, George Rose, Greg Deutsch, Mary Tuck, Marcus Iremonger, Michelle Schroder, Steve Holmes, Rodrigo Mora, Jason Posada, Victor Lopez, Adam Foshko, Todd Mueller, Brandon Young, Tim Riley, Andrea Hammon, Adrian Gomez, Kara Corette, Chris Cosby, Jennifer Sullivan, Derek Brown, Phil Terzian, Travis Stanbury, Jane Elms, Kap Kang, Danielle Kim, Eric Pierce, Ted Spiegel, Dusty Welch, West Point Museum — Les Jensen, Marine Library — Alisa Whitley

Agradecimentos especiais a Len Hayes da Associação de Veteranos da Primeira Divisão de Fuzileiros e os veteranos seguintes por compartilharem suas histórias e conhecimento: Clinton Ackerman, Allan R. Bishop, Don Bishop, Russell Diefenbach, John Paul Dreste, Leopoldo Griego, Tom Hargraves, Bill Jenkins. Somos inspirados e feitos humildes por seu sacrifício.
SEMPER FI