

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
CENTRO DE ESTUDOS GERAIS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E FILOSOFIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

*Medal of Honor e a construção da memória
da Segunda Guerra Mundial*

CHRISTIANO BRITTO MONTEIRO DOS SANTOS

Orientadora: Prof^a Dr^a Samantha Viz Quadrat

Niterói
2009

Folha de Aprovação

MEDAL OF HONOR E A CONSTRUÇÃO DA MEMÓRIA DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.

Christiano Britto Monteiro dos Santos

Dissertação submetida ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal Fluminense - UFF, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de mestre.

Aprovada por:

_____ - Orientadora
Profª Drª Samantha Viz Quadrat (UFF)

Profª Drª Ana Maria Mauad (UFF)

Profª Drª Sabrina Evangelista (UFRJ)

Suplentes:

Profª Drª Cecília Azevedo (UFF)

Prof. Dr. Francisco Carlos T. da Silva (UFRJ)

Niterói

2009

SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos Santos.

Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial/ Christiano Britto Monteiro dos Santos – 2009.

128 f.

Orientadora: Dr^a Samantha Viz Quadrat.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal Fluminense, 2009.

Bibliografia: f. 120 a 128.

1. História da Segunda Guerra Mundial - EUA. 2. Construção da memória e videogames. 3. História da mídia - EUA. Quadrat, Smantha Viz. II; Universidade Federal Fluminense. III. Título

CDD

*À memória de
minha irmã Carolina.*

Agradecimentos

Agradeço a Deus por todas as bênçãos presentes em minha vida, principalmente em um mundo repleto de desigualdades e injustiças, sou um afortunado e o que pedi, Deus me deu, mais do que merecia.

A começar por meu Pai Fernando e minha mãe que ensinaram a ter caráter e nunca temer o trabalho e passaram muitos apertos para conseguirem me educar, bem como minhas avós que trabalharam muito para criá-los. Aos meus irmãos e sobrinhos que sempre estiveram comigo nesta jornada e me desculpo pelas diversas vezes, nas quais me ausentei na busca por uma formação profissional melhor. Agradeço a minha mulher Vanessa, que com seu grande amor por mim, demonstrou grande paciência e apoio nas leituras de meus textos, assim como algumas propostas, sendo de fundamental valor na jornada que era minha e se tornou nossa, minha conquista é uma conquista dela também e provavelmente não teria chegado tão longe sem a presença dela em minha vida e se chegasse não seria da forma tão amorosa e feliz que cheguei. À minha outra família, Dona Valéria, Seu Jorge, Rômulo e Dani, Tia Isabel e Celsinho.

Pela minha orientadora, Samantha Quadrat, que se aventurou a trabalhar, em uma das primeiras orientações de um texto de história e videogames no Brasil e acreditou que era possível ir adiante nesta empreitada. A Ana Mauad, que, em 2006 me disse “seu tema é super pertinente” (a culpa é dela) e me fez acreditar que eu deveria ir além e a professora Cecília Azevedo, que viu em meu objeto um espaço para a análise da cultura dos EUA e investiu em meu trabalho. Por todos os momentos no Laboratório do Tempo Presente (UFRJ) e os muitos empreendimentos com aquela equipe e nosso querido professor Chico Carlos. Assim como Sidney Munhoz, que leu alguns textos meus e a Sabrina Evangelista. Na UFF, pelos atos de apoio da generosa Juceli.

Pelos meus amigos, que felizmente são especiais. Vladimir Zamorano e Rafael Zamorano, que desde velhos carnavais enfrentamos tantas resenhas e trabalhos de faculdade. Vítor e Rodrigo Silveira, que contribuíram com o computador, no qual escrevi o meu 1º. texto sobre games e com o Dreamcast. Thiago Monteiro que suportou, com paciência, diversas vezes minhas questões sobre o mundo do entretenimento. Luigi Bonafé que ajudou bastante na produção do projeto de pesquisa, que foi apresentado por diversas vezes. Marcus Dezemone, que não permitiu que eu desistisse de apresentar meu projeto e contribuiu com diversas referências acadêmicas que me fortaleceram. E o

amigo Leonardo Montanholi, que é um apaixonado por Segunda Guerra Mundial e videogames. Pelos padrinhos Antônio (que também é doido e acredita nos jogos) e Aninha que são de extrema simplicidade e se fazem amigos com os quais todos querem estar. Ao camarada Bruno Loreiro e pelas grandes conversas. Assim como o amigo Fábio Frizzo, que deu várias demonstrações de grande conhecimento sobre o universo dos videogames.

Obrigado por fabulosos colegas de profissão que se tornaram grandes amigos, como Marco Antônio Rubim, uma das pessoas mais generosas que conheço. Elaine Antunes, que acredita com muita força na importância do professor e luta por isto, Maria do Carmo, sempre com apontamentos de metodologia que me ajudavam, Rosana com grande dedicação e amiga de diversas horas, Artur com muita erudição e sempre generoso com seu conhecimento, ao amigo Diomário que com grande simpatia mantém um ambiente de tranquilidade ao seu redor, Alexandre Rios, sempre engajado pela causa da preservação dos resquícios do passado, Celso Thompson (google), que contribuiu com uma grande quantidade de informações e também esbanjou generosidade. Assim como a irmã Luisa sempre atenta às produções ao seu redor e a coordenadora Lilia Gutman, que esbanja cultura e conhecimento sobre manifestações culturais. Fico feliz da contribuição da equipe do Pedro II – Humaitá para meu trabalho, como o Professor Paulo Rogério, que é uma referência em gestão de sala de aula, bem como aos apontamentos de Silvana Bandoli, com suas contribuições sobre as análises de imagens, ou Ana Ribas, que me apoiou quando apresentei minha pesquisa sobre jogos na Aula Brasil da Equipe de História de todas as unidades. Bem como a felicidade e simpatia constante de Esther Kuperman, ou engajamento de Elisa.

Também fico feliz por exemplos de respeito e apoio ao professores, mesmo em tempos tão difíceis. Como do Historiador José Loureiro, que na condição de coordenador se demonstrou sempre uma pessoa de compreensão com sua equipe de professores e nunca abusou de sua condição de comando. Tive grande felicidade por conhecer a Diretora Maria Helena (Pedro II – Humaitá), que mesmo lidando com um professor “novinho” nunca me tratou como um “sub-professor”, pelo contrário sempre esteve atenta às minhas propostas de inovação em sala de aula e me apoiava em atividades pouco ortodoxas.

Pelo diretor Andrezinho (Pedro II Humaitá), que sempre acreditou em meu trabalho e me deu confiança em diversos momentos do dia – a – dia do Colégio, além de compreender a sobrecarga imposta pelo acúmulo de tarefas. Agradeço pelo grande

carinho de Dona Marlene (Pedro II – Humaitá), que sempre com uma aura abençoada amenizava a correria cotidiana das tarefas.

Agradeço pelos recentes amigos da Escola Parque, que em tão pouco tempo já me apóiam em minhas atividades, como o grande educador Luís Afonso que compreende o quanto estou envolvido nesta produção e Giovani, que se também é um fã do Medal of Honor e estudioso da II Guerra Mundial.

E agradeço com muito carinho, mesmo, a todos os meus alunos que contribuíram para o meu acesso ao meu objeto de pesquisa. Sou grato pelos meus alunos, contudo, gostaria de destacar: Luciana Aché Taveira, João Miguel, Eduardo Fajardo, Renato Bacha, Leonardo Ferrari, Guido, Maria Belém, Raquel, dentre outros.

Resumo

SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos. Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial. Orientadora: Dr^a Samantha Viz Quadrat. Niterói: UFF/ICHF/PPGH, 2009. Dissertação (Mestrado em História).

Esta dissertação analisa a construção de tipos de memórias da Segunda Guerra Mundial e de guerras, através da produção dos videogames, mais especificamente a série Medal of Honor. Expõe os jogos eletrônicos como recurso de exposição de visões peculiares sobre eventos históricos. Dentro desta possibilidade a contribuição de Spielberg e Stephen Ambrose para a produção e divulgação de um conjunto de ícones ideais, que são atribuídos aos veteranos da Segunda Guerra Mundial.

Abstract

SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos. Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial. Orientadora: Dr^a Samantha Viz Quadrat. Niterói: UFF/ICHF/PPGH, 2009. Dissertação (Mestrado em História).

This dissertation examines the construction of types of memories of World War II and wars, through the production of video games, specifically the series Medal of Honor. Explains the appeal of electronic games such as exposure of peculiar views on historical events. Within this contribution the possibility of Spielberg and Stephen Ambrose for the production and dissemination of a set of icons ideals, which are awarded to veterans of World War II.

Lista de imagens

1. Jogo Spacewar, 1962. Pág. 20.
2. Jogo Star Raiders, 1979. Pág. 20.
3. Jogo Zork, 1980. Pág.21.
4. Jogo Tetris, 1985. Pág.21.
5. Jogo SinCity, 1989. Pág.22.
6. Jogo Super Mario Bros. 3, 1990. Pág.22.
7. Jogo Civilization I/II, 1991. Pág.23.
8. Jogo Doom, 1993. Pág.23.
9. Jogo Warcraft, 1994. Pág.24.
10. Jogo Sensible World of Soccer, 1994. Pág.24.
11. Campanha do console Atari, década de 1970. Pág.26.
12. Campanha do console Atari, 1977. Pág.27.
13. Site do jogo America's Army, 2008. Pág.28.
14. Site do jogo America's Army, 2009. Pág.29.
15. Jogo Delta Force, 2002. Pág.31.
16. Jogo God of War II, 2007. Pág.35.
17. Jogo Medal of Honor, 2007. Pág.38.
18. Jogo Special Force 2, 2007. Pág.39.
19. Jogo Special Force 2, 2007. Pág.39.
20. Jogo Medal of Honor: Allied Assault, 1999. Pág.46.
21. Capa do filme Saving private Ryan, 1998. Pág.53.
22. Jogo Medal of Honor: Heroes, 2006. Pág.54.
23. Foto de cena do filme Resgate do soldado Ryan, 1998. Pág.55.
24. Jogo Medal of Honor: Frontline, 2002. Pág.55.
25. Jogo Medal of Honor: European Assault, 2005. Pág.56.
26. Jogo Medal of Honor: Vanguard, 2007. Pág.57.
27. Jogo Medal of Honor: Frontline, 2002. Pág.60.
28. Jogo Medal of Honor: Airborne, 2007. Pág.61
29. Jogo Medal of Honor: European Assault, 2005. Pág.64.
30. Jogo Medal of Honor: Frontline, 2002. Pág.65.
31. Jogo Medal of Honor: Airborne, 2007. Pág.66.
32. Jogo Medal of Honor: Airborne, 2007. Pág.67.

33. Jogo Medal of Honor: Airborne, 2007. Pág.68.
34. Jogo Medal of Honor: Airborne, 2007. Pág.69.
35. Jogo Medal of Honor: Airborne, 2007. Pág.70.
36. Jogo Medal of Honor: Airborne, 2007. Pág.71.
37. Jogo Medal of Honor: Frontiline. 2002. Pág.75.
38. Jogo Medal of Honor: Airborne, 2007. Pág.76.
39. Jogo Medal of Honor: Airborne, 2007. Pág.77
40. Reprodução da interface do site Biblioteca do Senado dos EUA. Projeto de estórias dos veteranos. Pág.79.
41. Jogo Medal of Honor: Rising Sun, 2003. Pág.79.
42. Reprodução da interface do site Biblioteca do Senado dos EUA. Projeto de estórias dos veteranos. Pág.80.
43. Jogo Medal of Honor: Rising Sun, 2003. Pág.81.
44. Jogo Medal of Honor: Rising Sun, 2003. Pág.81.
45. Jogo Medal of Honor: Rising Sun, 2003. Pág.82.
46. Jogo Medal of Honor: Rising Sun, 2003. Pág.82.
47. Jogo Medal of Honor: Rising Sun, 2003. Pág.83.
48. Jogo Medal of Honor: Rising Sun, 2003. Pág.83.
49. Jogo Medal of Honor: Rising Sun, 2003. Pág.84.
50. Mapa/estatística de veteranos sem-teto em cada estado dos EUA. 2006. Pág.89.
51. Livro didático: The Americans – a History, JORDAN. 1994. Pág.91.
52. Jogo Medal of Honor: Rising Sun, 2003. Pág.93.
53. Jogo Medal of Honor: Pacific Assault, 2004. Pág.94..
54. Jogo Medal of Honor: Rising Sun, 2003. Pág.94.
55. Jogo Medal of Honor: Pacific Assault, 2004. Pág.95.
56. Jogo Medal of Honor: Rising Sun, 2003. Pág.96.
57. Jogo Medal of Honor: Heroes, 2006. Pág.98.
58. Jogo Medal of Honor: Heroes, 2006. Pág.100
59. Jogo Medal of Honor: Pacific Assault, 2004. Pág.102.
60. Jogo Medal of Honor: Frontiline. 2002. Pág.106.
61. American progress, GAST, 1872. Pág.107
62. Coletânea especial, 2007. Pág.108.
63. Jogo Medal of Honor: European Assault, 2005. Pág.113.
64. Jogo Medal of Honor: Underground, 2002. Pág.114.

Sumário

| | |
|---|------------|
| Introdução | 13 |
| Capítulo 1 – A história dos jogos eletrônicos | 17 |
| 1.1 – Jogos eletrônicos como expressão da cultura de guerra | 28 |
| Capítulo 2 – Jogos eletrônicos e Spielberg | 40 |
| 2.1 – O <i>resgate</i> da Segunda Guerra Mundial | 41 |
| 2.2 – A convocação do herói | 59 |
| 2.2.1 – As armas dos heróis: | 65 |
| 2.3 – Memória, patrimônio e monumentos | 73 |
| 2.3.1 – Monumentos no mundo real e no virtual | 78 |
| Capítulo 3 – Soldados-cidadãos e games | 85 |
| 3.1 – A Guerra do Vietnã e a Segunda Guerra Mundial: o caso dos veteranos rejeitados | 86 |
| 3.2 – Soldados cidadãos: a quem devemos nossa liberdade! | 96 |
| 3.3 – O Governo Clinton e Stephen Ambrose | 109 |
| Conclusão | 115 |
| Fontes | 119 |

1 – Introdução:

Durante minhas aulas de História, para turmas de Ensino Médio, foi possível notar uma motivação maior, quando os temas eram Grandes Guerras do século XX. Mesmo alunos que normalmente não demonstravam interesse no estudo da História ou de matéria alguma, passavam a se portar como grandes observadores que, atentos, pretendiam debater sobre o máximo de informações, demonstrando uma apreciação pela Guerra. Principalmente quando se tratava da Segunda Guerra Mundial, havia uma dedicação ainda maior. Frequentemente, os alunos surpreendem com uma gama de conhecimentos factuais e também com manifestações de apoio às ações das Forças Armadas dos EUA durante a Segunda Guerra Mundial. Detectamos entre estes alunos um hábito em comum, a prática de jogar videogames. Entre os temas preferidos, os jogos de guerra. Dentre estes o jogo Medal of Honor foi citado como parada obrigatória e definido como um clássico.

Por notarmos um distanciamento entre uma percepção histórica da Segunda Guerra e aspectos historiográficos relevantes, esta dissertação se dedica a compreensão da influência dos videogames na narrativa de eventos históricos. Mais especificamente a Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945) e principalmente o período de produção dos jogos que narram estes eventos (1999 – 2008). Há outros jogos de videogames que abordam a Segunda Guerra Mundial, como: Battlefield 1942¹, Call of Duty², dentre outros, contudo nos dedicamos à investigação da série de jogos: Medal of Honor, devido a aspectos peculiares, como: produtor (Steven Spielberg), consultor histórico (Stephen E. Ambrose), consultor militar (capitão veterano Dale Dye) e o reconhecimento de setores comerciais e dos jogadores que citam esta série como uma passagem obrigatória para aqueles que são aficionados por jogos de guerra.

Produzida entre 1999 e 2008 pela Electronic Arts Games (EA) – empresa de jogos para videogames dos EUA. A série é dividida nas seguintes edições: Allied Assault, Frontline, Rising Sun, Pacific Assault, European Assault, Vanguard, Heroes,

¹ Battlefield 1942. Desenvolvedora Digital Illusions CE. Distribuidora EA Games. Designer Motor de jogo Refractor 2. Plataforma PC. Data(s) de lançamento 10 de Setembro de 2002. Gênero(s) Primeira Pessoa, Guerra.

² Call of Duty. Desenvolvedora Infinity Ward. Distribuidora Activision Designer. Plataforma PC, N-Gage Conversões. Data(s) de lançamento 29 de outubro de 2003. Gênero(s) Tiro em primeira pessoa.

Airborne e Heroes 2. Apresenta uma ambientação que reproduz diferentes cenários da Segunda Guerra Mundial, explorando os principais *teatros de operações*³ de combate, tais como: o ataque aéreo à base aeronaval estadunidense de Pearl Harbor, passando pelo *Desembarque na Normandia* (O Dia D – 6 de junho de 1944), a batalha pela desocupação da França com enfoque no apoio à *Resistência Francesa*, e culminando nas diferentes batalhas da Guerra do Pacífico.

Esta série de jogos sobre a Segunda Guerra Mundial foi lançada no dia 11 de Novembro de 1999 com a denominação Allied Assault e possui outros títulos de continuidade, o mais recente é Hero II para XBox360 da Microsoft.

Allied Assault é a edição do Medal of Honor para computador pessoal, lançada em 11 de novembro 1999. Este título se inicia com missões no norte da África e a seguir na Noruega e a terceira fase (a mais valorizada) do jogo é a operação Overlord (Dia D).⁴

Frontline é a versão adaptada do Allied Assault para o console caseiro PlayStation 2 – Sony (aparelho para reprodução do videogame, que é conectado a TV), lançado em 2002. Sua primeira missão é a operação Overlord, que também utiliza trechos de documentos oficiais.

Rising Sun, lançado para as plataformas PlayStation 2, Xbox e Gamecube. Nesta edição o foco principal é o ataque japonês a base estadunidense de Pearl Harbor, no Havaí. Seu personagem tem por missão inicial defender o USS California, que naufraga no Oceano Pacífico.

Pacific Assault, o personagem principal é Tommy Conlin (marine) no comando de um grupo de Marine Raiders, no conflito no Pacífico. Os níveis são: o ataque a Pearl Harbor, incursão à ilha de Makin, Batalha de Guadalcanal e a Batalha de Tarawa.

European Assault marca o retorno da série à Europa para combater o nazismo, o personagem William Holt é membro da OSS, Office of Strategic Service, a primeira agência de inteligência dos EUA e embrião da CIA.

Vanguard tem como protagonista Frank Keegan que integra a 82ª Divisão Aerotransportada, a primeira a fazer incursões com pára-quedas. Conhecida como "All American" – por ser composta por militares de todos os estados norte-

³ Termo militar utilizado para descrever o local e ambiente onde ocorrem confrontos diretos entre Forças Armadas de países inimigos em estado de guerra, mais conhecido como “campo de batalha”.

⁴ Medal of Honor. Desenvolvedora Electronic Arts. Distribuidora DreamWorks Interactive. Gênero(s) Tiro em primeira pessoa e Guerra.

americanos. As operações são: Operação Husky - Sicília, Operação Detroit - França, Operação Market Garden - Holanda, Operação Varsity - Alemanha. Heroes e Heroes 2, a partir de 6 de junho, 1944, John Berg, oficial da OSS, se infiltra na Normandia através das linhas inimigas e combate o regime nazista. Esta edição começou do zero, sob o argumento da utilização do aumento da jogabilidade Nintendo Wii e da PSP.

Airborne, Boyd Travers, paraquedista da 82ª Divisão Aerotransportada, faz inserções na Sicília (Itália), Salerno (Itália), Audouville (França), Utah Beach (França), Nijmegen (Holanda) e Essen (Alemanha). Os aliados realizam invasão costeira na aldeia de Adanti, na Sicília, Itália (1943) e parte para Salerno, Itália (1943), a seguir a operação Market Garden, quando 30.000 paraquedistas saltam sobre a Holanda. As campanhas são: Operação Husky, Operação Avalanche, Operação Neptuno, Operação Market Garden, Operação Varsity e Der Flakturm. Área de atuação: Itália, França, Holanda e Alemanha.

Destacamos a qualidade pioneira da análise histórica dos videogames. Consideramos fundamental a análise de uma série de jogos devido à postura das produtoras de utilizarem várias fontes históricas. O que nos lança para o embasamento em análises desenvolvidas em metodologias próximas às dos *filmes de cinema*. Para tanto contamos com referenciais historiográficos desenvolvidos através da análise imagética de filmes. O cinema exerce para nosso trabalho considerável apoio.

Recorremos a referenciais teóricos metodológicos que contribuem para a percepção da análise dos games para além dos aspectos técnicos (gráficos, jogabilidade, inteligência artificial, entre outros), de forma que nossa compreensão nos remete a realização de analogias entre o conteúdo dos jogos e motivações mais profundas relacionadas com aspectos culturais da formação histórica social e política dos EUA.

Consideramos que as culturas políticas nos EUA estão em constantes disputas, de forma que buscam caminhos viáveis de prevalecerem como a versão dominante, contudo falham nesta busca e o que se manifesta nestas mídias é um emaranhado de visões e concepções que formam o que podemos definir como “totalidades cambiantes”, sendo desta forma a versão expressa o resultado da interferência de parte de diversas versões, mesmo que conflitantes em determinados momentos.

No primeiro capítulo realizamos uma exposição breve e direta dos aspectos da história dos games nos apoiamos nas recentes produções sobre o tema. Descrevemos

o que podemos definir como universo dos videogames. Dando foco principal as produções dos EUA. Escolha relacionada a predominância deste país sobre o mercado de videogames.

Destacamos um conjunto de fenômenos que são definidas como manifestações psíquicas, culturais, sociais e políticas, mas entendemos que esta diversidade possui um imenso vínculo com aspectos históricos. Identificamos os videogames como expressão de grande peso comercial que ao mesmo tempo é meio de comunicação de uma série de valores. Atuando de forma direta na produção lucrativa ou no interesse de Instituições governamentais, mas envolvendo a propagação de uma série de discursos. Entendemos estes jogos como mídia, ou seja, seu conteúdo é resultante da atuação dos grupos que se dedicam a sua produção e toma a forma que estes grupos pretendem.

No capítulo 2 realizamos análises sobre os aspectos imagéticos da série Medal of Honor, bem como a relação com os filmes produzidos por Steven Spielberg (Resgate do soldado Ryan e Band of Brothers). Traçamos uma resumida trajetória de sua produção fílmica e a relacionamos com sua dedicação aos jogos. Recorremos a noções como mito político, memória e patrimônio com a finalidade de compreender as relações entre os jogos e suas representações. Embasamo-nos em referenciais de análise de imagens para buscar símbolos com significados latentes e ao mesmo tempo sobrepostos em discursos indiretos. Sendo cara para nós a noção de Herói e sentido de missão como elementos que justificam posturas violentas e busca por supremacia.

No terceiro capítulo abordamos as contribuições de Stephen E. Ambrose na consultoria histórica de Medal of Honor, considerando como um grande mentor das referências históricas que resgatam a imagem dos veteranos da Segunda Guerra Mundial, contudo estabelecemos um vínculo com o resgate da imagem de veteranos de outras guerras, em destaque o Vietnã, de forma que o autor tem interesse em fazer o que ele considera justo, dar o devido valor aos veteranos “que se arriscaram” pela democracia.

Capítulo 1 – A história dos jogos eletrônicos:

Gostaríamos de iniciar este trabalho expondo e discutindo a trajetória dos jogos eletrônicos, bem como relacionar as guerras com as tecnologias de entretenimento. Frisamos que a tecnologia da guerra gerou o surgimento e desenvolvimento técnico dos consoles e a venda de jogos comerciais é um fenômeno desde a década de 1970.

As armas e estratégias da Segunda Guerra Mundial são definidas como a origem dos games, o desenvolvimento técnico destes está nos eventos militares e estratégicos de 1939 e 1945. Como afirma a jornalista Heather Chaplin:

“(...) Os videogames surgem de tecnologias da Segunda Guerra Mundial, como Tecnologia de cálculo da trajetória de mísseis. (...) A indústria dos Vídeos Games não existiria sem a ação dos militares... (...) As Forças Armadas e Indústria dos Vídeos Games estão juntas desde o início.”⁵

Esta postura de transferência de tecnologia do campo militar para o civil fora comum ao longo do século XX. No período da inicial da Guerra Fria (1948 – 1949), esta postura resultou no surgimento dos primeiros jogos. A essência deste período é definitivamente um elemento estimulador das características básicas dos jogos.

Qual a origem da utilização de botões? A tecnologia da Guerra Fria baseava-se em “opor uma simulação contra a outra”⁶, para evitar catástrofes no mundo real e prever resultados. Henry Jenkins – Dir. de Estudos comparativos de Mídia – MIT, após analisar as relações entre videogames e jogadores no EUA, defende que há uma relação entre games e o “medo do botão vermelho”⁷, no qual há uma transferência para uma condição ativa, de forma que, o jogador aperta o botão, passa de “alvo” para atirador e resolve um conflito psicológico ao se tornar aquele que executa. Esta tecnologia da informática surgira como “expressão do medo coletivo”, por isso seu

⁵ CHAPLIN, Heather. RUBY, Aaron. *Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution*. Algonquin Books, November, 2006.

⁶ Citação de Henry Jenkins – Dir. de Estudos comparativos de Mídia – MIT.

⁷ CASSEL, Justine. JENKINS, Cassell. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Edition: reprint, illustrated. Publicado por MIT Press, 2000.

sucesso no mundo ocidental desenvolvido (EUA e Europa), afirma Alexey Pajitnov – criador do jogo Tetris.⁸

O fenômeno dos jogos eletrônicos toma proporções nos setores econômico, da mídia e comportamental. Relativamente recentes, os jogos eletrônicos surgiram comercialmente em 1971, com o lançamento do videogame *Computer Space*.⁹ Desenvolvidos por ocasião da aplicação de novos paradigmas técnico-científicos, daquilo que o sociólogo Manuel Castells chama de *Era da Informação*, baseada na revolução da tecnologia da informação e a reestruturação do capitalismo que deram origem à *sociedade em rede* e introduziram a globalização, assim como uma *virtualidade real*.¹⁰ Surgida inicialmente na forma dos videogames, estes jogos ganharam cada vez mais espaço na indústria cultural do entretenimento, especialmente após a popularização dos computadores domésticos, que representaram a base para a incorporação de novas tecnologias capazes de garantir uma crescente interatividade entre jogador e a *interface* dos jogos, de forma que se construísse um ambiente de virtualidade cada vez mais realista.

Neste sentido, foram desenvolvidos *jogos em primeira pessoa*, ou seja, onde o plano de ação dos personagens é deslocado para o ponto de vista do jogador. Mais do que comandar um personagem, o jogador é transportado para a realidade virtual, tornando-se o próprio personagem, num processo intenso de catarse individual.

A assimilação desta nova tecnologia pelos tradicionais jogos de estratégia de guerra,¹¹ propiciou a criação de um novo modelo de treinamento militar, situação em que os soldados podem simular batalhas com riscos físicos nulos e também de entretenimento para jogadores civis, que jamais teriam contato com tais experiências, ainda que circunscrito ao plano da virtualidade.

Em um resumo de datas podemos destacar alguns eventos da primeira etapa da história dos vídeos games até a década de 1980, como:

⁸ Alexey Pajitnov é considerado um gênio da programação por elaborar um jogo que permanece gerando emoções e transformou-se em diversas versões. Atualmente é um especialista em jogos de Puzzle e trabalha para a MSN na Microsoft compondo a equipe da divisão de jogos.

⁹ BATTAIOLA, André Luiz. *Jogos por Computador – Histórico, Relevância Tecnológica e Mercadológica, Tendências e Técnicas de Implementação*. Disponível em: <http://www.design.ufpr.br/lai/Publicacoes/JogosComputadores>.

¹⁰ CASTELLS, Manuel. *Fim de Milênio* (A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura), vol 3. São Paulo, Paz e Terra, 1999.

¹¹ BERNARDO, Thiago Monteiro e Muniz, Sérgio. *RPG (Rolle Playing Games)*. In: TEIXEIRA DA SILVA, Francisco Carlos. *Enciclopédia de Guerras e Revoluções do Século XX*. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2004.

1961 – Steve Russel cria o jogo Space War, considerado expressão direta da corrida espacial.

1971 – Nolan Bushnell funda a Atari.

1972 – Surgimento do console Magnavox Odissey, 1º sistema de videogames doméstico.

1972 – Atari lança Pong, considerado o ancestral dos jogos.

1985 – Criação do jogo Tetris.

Esta listagem segue uma seqüência sob critérios técnicos. Há controvérsia quanto ao criador dos videogames, mas há consenso quanto ao criador da sua indústria que foi Nolan Bushnell, idealizador do console Atari. Chaplin e Aaron Ruby relacionam esta trajetória com a culminância de fenômenos culturais que são definidos como uma nova postura das atuais sociedades, principalmente as ocidentais, e uma nova forma de ver o mundo se apresentam baseada em eventos como:

“Os mundos virtuais de jogos on-line multiplayer, como *Anarchy Online*, *EverQuest*, e *Star Wars Galáxias*. O Exército dos EUA e a utilização de videogames para treinar e recrutar soldados, incluindo o hit comercial *America's Army*. A estréia do Xbox da Microsoft, e a tentativa de Bill Gates de assumir o controle deste lucrativo negócio.”¹²

Estes autores mostram como os games influenciam a cultura pop nos últimos vinte e cinco anos, e como eles são e permanecerão sendo uma predominante mídia cultural das sociedades do mundo.¹³

Uma lista dos 10 jogos de videogames mais importantes de todos os tempos foi anunciada em 2008. Este acontecimento foi realizado na Conferência anual de Designers de Vídeo – Games, em São Francisco, Estados Unidos. Contando com a atuação de Henry Lowood, curador do "History of Science and Technology Collections" da Universidade de Stanford. Houve também o apoio da Universidade de Maryland e a Universidade de Illinois.¹⁴

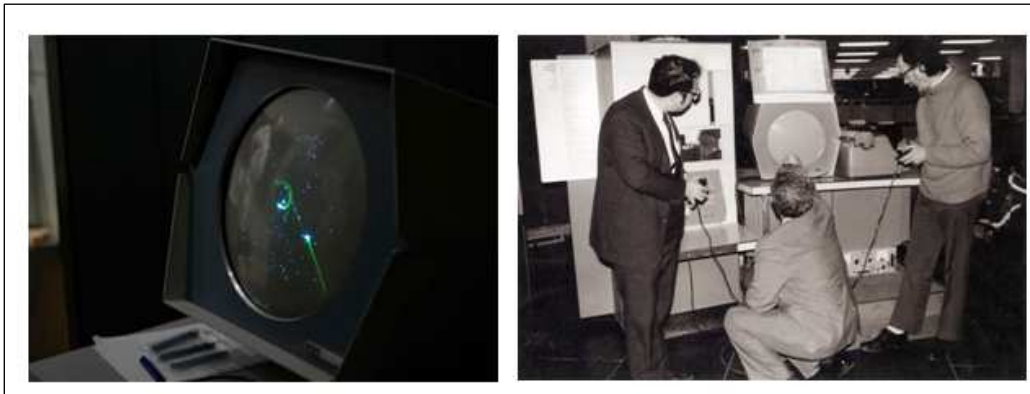
¹² CHAPLIN, Heather. RUBY, Aaron. *Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution*. Algonquin Books, November, 2006.

¹³ *idem*

¹⁴ CHAPLIN, Heather. *Aquilo é somente um jogo? Não, é um artefato cultural*. 12/03 2008. The New York Times.

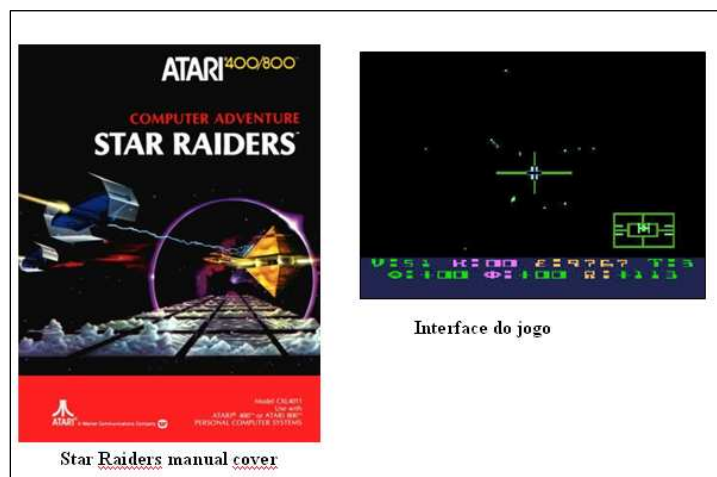
Vale fazer uma sinopse sobre estes jogos:

- “Spacewar!” (1962):



Osciloscópio¹⁵ utilizado para o game e no MIT – os estudantes Slug Russel, Shag Graetz e Alan Kotok elaboraram Spacewar, considerado o primeiro game pela maior parte da comunidade acadêmica na área de computação. O *Space war* seguiu a tônica da corrida espacial e expunha a disputa entre naves no espaço; o vencedor é aquele que explodir a nave inimiga. Criado sobre a interface de um osciloscópio¹⁶.

- “Star Raiders” (1979):



Lançada pela Atari em 1979, o jogador deve defender starbases contra o marauding Zylons. A meta principal é explodir todas as naves inimigas. Neste momento as imagens das capas são superiores às interfaces dos videogames, situação

¹⁵ Computer History Museum. In: <http://www.computerhistory.org/about/>.

¹⁶ O osciloscópio é um instrumento que permite observar numa tela plana uma diferença de potencial (ddp) em função do tempo, ou em função de uma outra ddp. O elemento sensor é um feixe de elétrons que, devido ao baixo valor da sua massa e por serem partículas carregadas, podem ser facilmente aceleradas e defletidas pela ação de um campo elétrico ou magnético. BERTULANI, Carlos, In: <http://www.if.ufrj.br/teaching/oscilo/intro.html>.

que atualmente está superada, pois os jogos desenvolveram profundamente os recursos gráficos.

- “Zork” (1980):



Lançado em 1980, Zork foi adaptado para os computadores domésticos como Apple II, Commodore 64, Atari 8-bit, TRS-80, CP/M Systems e o PC IBM. Tendo extensão para o RPG foram escritos quatro livros-jogo por S. Eric Meretzky.

- “Tetris” (1985):



¹⁷ Trabalharemos com imagens ao longo do texto, considerando o grau de novidade dos jogos eletrônicos no campo da historiografia, com o objetivo de agilizar as associações entre eventos, biografias e fontes analisadas. Destacam-se as orientações da historiadora Ana Maria Mauad que defende a utilização de imagens no corpo do texto e condena a aplicação de anexos, afirmando que estes não contribuem para as análises midiáticas. In: MAUAD, Ana Maria. *Os tempos da narrativa: fontes orais e visuais na produção dos sentidos da história*. V Seminário "MEMÓRIA, CIÊNCIA e ARTE: razão e sensibilidade na produção do conhecimento". Unicamp, 17, 18 e 19 de outubro de 2007. <http://www.preac.unicamp.br/memoria/textos/Ana%20Maria%20Mauad%20-%20completo.pdf>

Em relação ao jogo Tetris é interessante observar que embora seja simples, conquistou gerações e é extremamente popular. É raro encontrar alguém que não o conheça. Sua lógica está relacionada com um medo básico da Guerra Fria, objetos que caem do alto e se o jogador não tiver habilidade para lidar com eles (colocá-los em ordem) perde a partida. Várias pessoas ficam obcecadas com esta prática de encaixar quadrados.

- **“SinCity” (1989):**



Este jogo simula a estrutura de uma cidade, tendo iniciado como aplicação para o DOS e o Windows. Com rudimentares gráficos em 2-D. A tarefa principal é construir bairros e edifícios, além de estradas. Funciona como a formação de um mundo próprio.

- **“Super Mario Bros. 3” (1990):**



Vendeu quase 18 milhões de cópias no mundo todo, o que o tornou, até aquele momento, o jogo mais vendido da história dos videogames. No jogo, o Reino dos Cogumelos estava passando por um longo período de paz graças aos esforços dos

irmãos Mario e Luigi. Entretanto, sob a ameaça dos inimigos que roubaram os cetros mágicos reais de cada país daquele mundo e transformaram os seus reis em animais, Mario e Luigi tem a missão de reaver os cetros mágicos e fazer com que os reis voltem ao normal.

- **Civilization I/II (1991):**



Interface e capa do jogo

Jogo para computador criado sob a autoria de Sid Meier para a Microprose. A meta é criar um grande império. Desde a Idade Antiga é necessário expandir e desenvolver seu império através das eras. Outras civilizações podem aliar-se ou tornarem-se inimigas.

- **“Doom” (1993):**



Lançado pela id Software, contribuiu para o gênero tiro em primeira pessoa. Com gráficos 3D e brutalidade gráfica. Foi provavelmente jogado por 15 milhões de jogadores. Relacionado com tipo de sub-cultura, pois popularizou os jogos em rede.

O personagem central é um fuzileiro espacial, forçado a trabalhar para a Union Aerospace Corporation (UAC), um complexo militar-industrial que está realizando experiências secretas. Criaturas do Inferno começam a vir das áreas de teleporte. A tarefa é escapar vivo.

- “Warcraft” (série que começou em 1994):



Com dez raças selecionáveis, distribuídas entre duas facções existentes: Alliance e Horde, que disputam entre si. A Aliança é composta por: Humanos, Elfos Noturnos, Anões, os Draeneis e os Gnomos. Pela Horda: Orcs, os Trolls, os Mortos-Vivos, os Elfos de Sangue e os Taurens.

- “Sensible World of Soccer” (1994):



Representação de um jogo de futebol, que se demonstrou extremamente popular no início dos anos 1990. Lançado pela Atari, com jogabilidade simples e de fácil utilização do controle.

A pertinência da análise do universo dos jogos eletrônicos, que são amplamente desenvolvidos pelos EUA e Japão, está relacionada com a dimensão adquirida entre os jovens em todo o mundo.

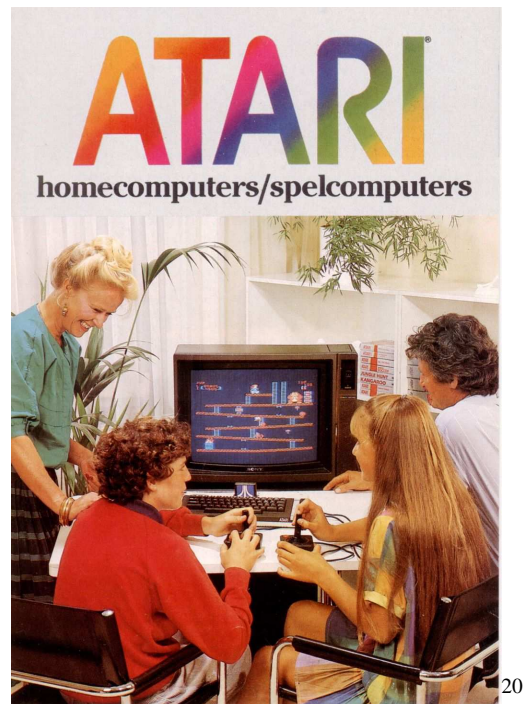
Alguns jogos abordam esporte outros são RPS e estratégia, contudo há uma série de jogos que aplicam uma seqüência de atos violentos como formas de avançar no game e vence quem for mais eficiente na violência, especialistas abordam a relação destes jogos com problemas psico-sociais. Discutidos em congressos realizados pela UNESCO¹⁸ em diversos países, há um relativo consenso em torno do paralelo estabelecido entre a violência e a utilização das diversas mídias de entretenimento. Como observamos nos trechos a seguir:

“Nesse início de milênio, estamos presenciando uma grande demanda social pelo debate sobre a violência também nos jogos eletrônicos, na Internet e nas várias modalidades de “realidade virtual” (...) A contínua exposição a esse tipo de conteúdo chega a provocar em muitas crianças e jovens, o que Sissela Bok, professora de filosofia da Universidade de Harvard, nos Estados Unidos, chamou de "**fadiga da compaixão**" em seu livro **Brutalidade: a Violência como Entretenimento Público**. Elas se tornam indiferentes ao sofrimento alheio, passam a testemunhar a brutalidade com distanciamento, sem envolvimento”¹⁹

Os jogos se inserem no contexto da *economia de informação*. Após a Revolução Técnico-científica a telemática contribuiu para a multiplicidade dos elementos formadores de opinião. A informação é extremamente valiosa, pelo texto e o teor proposto e também por ser usada como um produto. Sendo os videogames desde o início propostos como um artefato cultural familiar, como está presente no cartaz da Atari, divulgado na da década de 1970, nos EUA:

¹⁸ Esta pesquisa, embora recorra a tais referências, não se presta à análise sociológica ou psicanalítica quanto aos efeitos dos jogos sobre os jovens, mas se direciona no sentido de entender a emissão de mensagens através do conjunto icônico da Segunda Guerra Mundial.

¹⁹ *Mayhem: Violence as Public Entertainment* (Perseus, 1998; paperback ed., 1999). Audiência Pública – Violência na Mídia. In: <http://www.unesco.org.br/noticias/discurso/ap.asp>. Grifos meus.



Há, então, uma relação paradoxal onde pagamos para sermos influenciados e nos frustramos quando não temos êxito em nosso consumo, ou seja, não há nos jogos um maquiavelismo dominador, mas a possibilidade de gerar lucros, independente, da reação daqueles que jogam, observa o pesquisador Vítor Silveira:

“Para começar, faz-se necessário definir de forma pragmática o que é informação para a economia de informação: efetivamente, informação é qualquer coisa que possa ser codificada e comunicada através de um suporte específico, tornando um bem a ser consumido (...) Uma vez associada aos vários suportes fornecidos pelas novas tecnologias de comunicação, a economia de informação teve a sua capacidade de reprodução dos bens de informação aumentada, ganhando roupagem particular ao se combinar com a lógica do giro de capital do capitalismo.”²¹

A ação de Nolan Bushnell merece destaque neste setor da economia da informação. Consagrado como o grande responsável pela comercialização dos videogames. Na década de 1970, contribuiu para o início de um fenômeno relacionado com adolescentes, mas envolvido com toda a família, sendo este o grande

²⁰ http://www.museo8bits.com/anuncios/atari_nl_xl1.jpg

²¹ SILVEIRA, Vítor da Cunha. *Economia da informação*. In: TEIXEIRA DA SILVA, Francisco Carlos. *Enciclopédia de Guerras e Revoluções do Século XX*. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2004.

alvo durante as campanhas da Atari. Propondo uma atuação diferente diante da TV, através dos comerciais propunha: “Não assista à TV. Jogue com ela.”²²

**Don't watch TV tonight.
Play it!**

We're the games you play on your own TV set.
We're the ATARI® Flashback 2™. (Remember "Pong"™? The Atari 2600™? Great games like Combat™ and Asteroids®? Well, they're back again!)

Atari is bringing back the fun you remember, with a sophisticated unit that hooks up to your television in a matter of seconds.

The ATARI® Flashback 2™ features a greater selection (40 different games, over 300 game variations and options!)

It's adventure games. It's action games. It's mind games. It educates. It entertains.

It can be played by one player (against the computer), two players, 3 or 4.

It's the system that's especially designed to provide a quick and easy, no hassle setup on any television.

Immerse your self in the original colors and sounds with a vibrancy and clarity never experienced before.

We pride ourselves in bringing you games that are just as fun to play now as they were almost 30 years ago. Easy to learn, yet hard to master.

It's the ATARI® Flashback 2™. And if someone in your family hasn't asked for us yet, get ready. They're going to.



MORE GAMES. MORE FUN.
ATARI

23

Esta postura ativa diante de um veículo de entretenimento contribuiu para uma nova cultura dos consumidores de mídias, não se tornou a única, porém para falar de cultura e mídia atualmente é necessário reservar um capítulo para os videogames. Estavam lançadas as bases para uma grande guinada na cultura ocidental.

²² Campanha do console Atari, no final da década de 1970.

²³ Anúncio de 1977. <http://www.joelneuenhaus.com/blog3/wp-content/uploads/2006/11/Atari-ClassicAd.jpg>

1.2– Jogos eletrônicos como expressão da cultura de guerra:

Na data simbólica de 4 de julho de 2001 foi lançado o game *America's Army*, que é um jogo oficial do *US Department of Defense* e com objetivo assumido e declarado de estimular o alistamento militar.²⁴ Pode ser considerado como um exemplo, pois recebeu investimentos na ordem de mais de 6 milhões de dólares, que envolveu a participação de mais de 700 militares na encomenda realizada pelo *Department of the Army* e pelo *Department of Defense* dos EUA em parceria com a *Igames for America's Army*. Abaixo uma imagem extraída do site oficial do *Department of the Army*.²⁵



Este jogo foi apresentado diante da dificuldade de recrutar jovens para as Forças Armadas. Como resultado muitos jovens aderiram aos jogos e utilizam o download sugerido, conforme Chalmers:

“A meta do exército era recrutar 79.500 jovens para 2002. É importante atentar para questões de demografia e marketing, quando se pensa em organizar e manter um exército composto inteiramente por voluntários; até recentemente, os principais slogans de recrutamento eram:”Seja tudo o que você for capaz de ser” e “Um Exército de um só” (sugerindo que o exército é essencialmente um conjunto de individualistas americanos). Um recurso que vem sendo usado é um jogo de computador gratuito chamado *America's Army*, que visa a seduzir adolescente vidrados em tecnologia. No outono de 2002 mais de 500 mil cópias foram baixadas do site americarmy.com, e agora os recrutadores distribuem CDs desse jogo aos

²⁴ Em 2005 U.S. Army ampliou a idade de alistamento para 40 anos pela dificuldade de encontrar voluntários em tempo de guerra.

²⁵ <http://www.americarmy.com/>

²⁶ Imagem do site oficial do jogo *America's Army*. In: <http://www.americarmy.com/>

candidatos em potencial. Durante o verão de 2002, muitas revistas de videogame incluíram os CDs em seus exemplares.”²⁷

Este jogo possui um conjunto de imagens que são bem trabalhadas e agradáveis aos olhos e ao contrário de alguns jogos não apresenta cenas de violência muito chocante, com a intenção de sugerir que o combate atualmente resulta em menos baixas possíveis.

“O jogo difere da maioria dos outros vídeos de combate existentes no mercado porque, quando as balas atingem o alvo, isso é sinalizado apenas por uma mancha vermelha em vez dos efeitos que criam a impressão de um banho de sangue e de fragmentos de corpos sendo lançados em todas as direções. O exército quer evitar sugerir que um combate de verdade possa ser uma experiência penosa. Segundo as instruções do jogo, ‘quando um soldado é morto, simplesmente cai no chão e não faz mais parte da missão em curso’. O jogo não inclui nenhum desmembramento ou desfiguração”. Na segunda parte do jogo, intitulada “soldiers”, os participantes são virtualmente promovidos na carreira militar, servindo em várias unidades, e sendo classificados segundo uma categoria que leva em conta Lealdade, honra e coragem pessoal.”²⁸

Foram gastos, inicialmente, 7,6 milhões de dólares para desenvolver o jogo e outros investimentos estão planejados para atualizá-lo. Este jogo já está na terceira edição.



29

Mesmo jogos que são de iniciativa particular são repletos de eventos militares, desta forma a guerra tornou-se referência para diversão. Diversão repleta de propaganda das forças armadas e do sentido positivo da guerra. A guerra como necessidade. Um exemplo importante é a série de jogos Delta Force, em que a elite

²⁷ JONSON, Chalmers. *As aflições do Império. Militarismo, operações secretas e o fim da República*; tradução de Renato Bittencourt. – Rio de Janeiro: Record, 2007.

²⁸ *Idem.*

²⁹ <http://www.americasarmy.com/>

das tropas norte-americanas torna-se um brinquedo acessível para jovens e adultos, bastando apenas um *click* para este contato ser estabelecido. Podendo enfatizar a experiência que gera ao usuário a sensação de realmente estar em uma guerra, mas ao lado e a serviço dos americanos, o jogador passa a ser um deles, há uma busca de identidade e ser um vencedor neste jogo é ser um estadunidense, como podemos ver no exemplo que exponho a seguir:

“Assuma o papel de um oficial da força militar de elite dos EUA e enfrente situações de combate, com alta Tensão e suspense. Com mais de 40 missões nos **5 continentes**, onde você escolhe a seqüência do jogo, DELTA FORCE é um desafio para combatentes com nervos de aço.

No Delta Force, jogo de ação e estratégia onde o usuário assume o papel de um oficial da DELTA, força militar de elite criada em 1977 mas não reconhecida oficialmente pelo **governo norte-americano**, e tem que cumprir as mesmas missões secretas impostas aos verdadeiros integrantes da organização. Isto é, terá que conviver com a realidade dos cinco continentes, incluindo a **América do Sul**, resgatar reféns, **combater ações terroristas e de tráfico de drogas, e acabar com o crime organizado.**

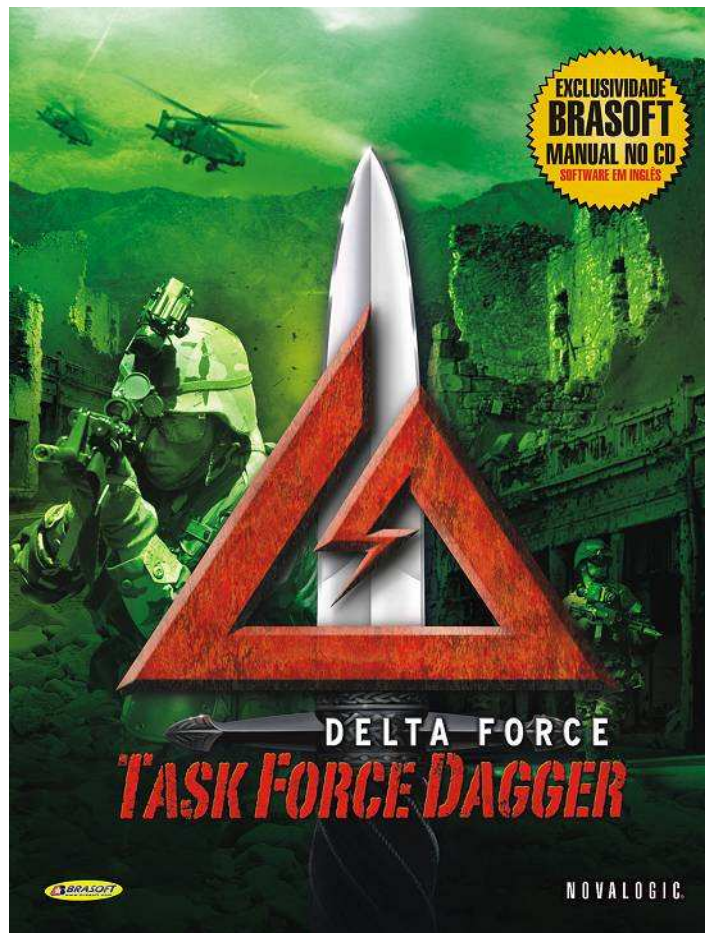
São mais de quarenta missões, todas elaboradas a partir de experiências reais e supervisionadas por um oficial aposentado da Delta Force. As missões são dinâmicas e não precisam ser seguidas de forma linear. Ou seja, o usuário pode atacar **campos de pouso na Ásia, combater o território biológico e nuclear na Rússia, capturar criminosos de alta periculosidade na África ou eliminar um cartel de drogas na América do Sul**, seguindo a ordem de sua preferência. (...) ³⁰

Há uma didática exposição e definição das regiões que são inimigas e podem ameaçar o equilíbrio da ordem internacional, segundo os EUA. Os inimigos mudam historicamente e na quarta edição do game DELTA FORCE há um foco na invasão do Afeganistão. Há na propaganda do produto um chamado muito forte, que desconsidera a soberania de um país e banaliza intervenções militares.

(...) No Afeganistão, tome Kandahar e ataque Mazar-e-Sharif.³¹

³⁰ http://www.games-in.com.br/dicas/delta_force_2.htm . Grifos meus.

³¹ <http://www.brasoft.com.br/taskforcedagger/>



32

Estes jogos não são recebidos com aprovação total, embora haja um lucrativo mercado, ainda assim há posições contrárias a este tipo de entretenimento, que possui um grande nível de propagação:

“Estes jogos são altamente competitivos, violentos, e trazem alegorias para a vida sob o capitalismo organizado e o militarismo da Guerra do Terror. No jogo **Pacman**, como na selva organizada, come-se ou se é comido, e como nos jogos de guerra, no ar ou em terra, mata-se ou morre. O **Grand Theft Auto 3** e o **State of Emergency** foram dois dos mais populares jogos em 2002, com o primeiro envolvendo corridas de alta velocidade pelas selvas urbanas e o segundo, desordens políticas e a repressão! Enquanto algumas mulheres e produtores de jogos tentavam desenvolver jogadas menos violentas, mais estratégicas e inteligentes, os jogos mais vendidos eram justamente os espetáculos do capitalismo predatório e do militarismo machista e não o do mundo da paz, da participação e da cooperação.”³³

³² <http://www.novalogic.com/>

³³ KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia e o triunfo do espetáculo*. In: LÍBERO - Ano VI - Vol. 6 - no. 11 - 15/04/2004.

No campo dos estudos culturais temos como referência de Douglas Kellner.³⁴ Este autor recorre a uma análise da cultura da mídia norte-americana como uma tentativa de entender os comportamentos, medos e anseios da sociedade contemporânea, através de um método chamado por ele de *diagnóstico crítico*. Para o nosso estudo, é pertinente a análise que Kellner faz de como a indústria cinematográfica assimila e responde à temática da guerra, durante a Era Reagan (1981-1989), através da série de filmes *Rambo* e do filme *Top Gun*. Destaca-se que o cinema de Hollywood não é um entretenimento inocente e que se manifesta como uma arma letal *a serviço das forças socioeconômicas dominantes*. Elementos tais como o individualismo, a valorização da disputa e virilidade masculina são temas recorrentes nestas produções cinematográficas e encarregam-se também de atribuir desejos a signos militares cuja função é matar. Nós compartilhamos de concepções de análise fílmica na compreensão de haver uma proximidade grande entre estes tipos de entretenimento.

Porque o entretenimento nos EUA realiza a divulgação constante de temáticas violentas? É necessário entender que há uma trajetória na política externa dos EUA que é marcada destacadamente pelo armamentismo, que interfere nas relações com os demais países. Valendo ressaltar que o armamentismo não é finalidade, mas instrumento para a condição de potência, como afirma Robert Kagan:

“No continente europeu, a força armada já deixou de ser instrumento das relações internacionais. Os EUA exercem o poder num mundo em que as leis internacionais não são confiáveis e onde a promoção de uma ordem liberal ainda depende da posse e do uso de meios militares.”³⁵

Ainda que estes trabalhos sobre as relações internacionais tenham uma importância crucial em nossa análise, nos distanciamos da noção de que a política externa é definida apenas como um projeto do Estado. Procuramos, como nos indica Kellner, perceber um modo como esta política externa é aplicada à produção dos games, além de estabelecer uma própria leitura sobre o passado, reconstruindo narrativas da história nacional.

³⁴ KELLNER, Douglas. *A cultura da Mídia, Estudos Culturais: identidades e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001.

³⁵ *Folha de S.Paulo*, 23/03/2003.

O avanço do armamentismo nos EUA contribuiu e muito para sua condição de potência. Não devemos desconsiderar que há uma relação deste com a propaganda da eficiência de combate das forças armadas dos EUA.³⁶

Como os EUA alcançaram o posto de principal potência mundial, tanto geopolítica quanto econômica e militar?

Atentamos ao alerta de Jonathan Clarke, que afirma estar na desconsideração das tradições e fatores históricos dos EUA aliado ao estudo de suas dimensões contemporâneas de forma isolada um dos maiores erros para a análise no estudo da política externa estadunidense, o que resulta, segundo Clarke, na pobreza conceitual da política externa.³⁷

Entendemos que é possível desenvolver uma trajetória da ascensão dos EUA desde sua Independência (4 de julho de 1776). Afirmar que é uma nação armada, protestante, liberal e belicista, pode dar conta de algumas características, mas não é possível aplicar um modelo único e deixar de lado as disputas em torno da formação da Nação. Com um projeto de Nação baseado nos preceitos iluministas, os *pais fundadores* lançaram as bases para aquele país manter sua autonomia diante de um mundo que pertencia aos padrões do Antigo Regime. A partir da Independência não houve uma definição monolítica de como seria a Nação, houve disputas e de tempos em tempos revisões até mesmo dos conceitos vencedores. Podemos exemplificar o caso da relação entre os EUA sua expansão territorial e as diversas guerras.

Para uma análise mais abrangente consideramos fundamental compartilhar dos debates em torno do combate à *teoria do consenso*, que dominou por muito tempo a historiografia dos EUA. Na medida em que trabalhamos com a desconstrução de solidificados mitos nacionais. Possíveis devido à postura da narrativa oficial de ocultar exemplos de dissenso dentro da sociedade civil estadunidense. Como observamos a seguir:

“Lutas e projetos considerados radicais no momento de sua eclosão, uma vez vencedores, tornam-se componentes da nova ordem, já que faz parte do

³⁶ Este capítulo é uma adaptação do verbete de título Armamentismo de minha autoria publicado na Enciclopédia de Guerras e Revoluções. In: TEIXEIRA DA SILVA, Francisco Carlos. *Enciclopédia de Guerras e Revoluções do Século XX*. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2004.

³⁷ CLARKE, Jonathan. *The conceptual poverty of foreign policy*. In: *The Atlantic Monthly*, 272(3) September 1993. p. 54-66.

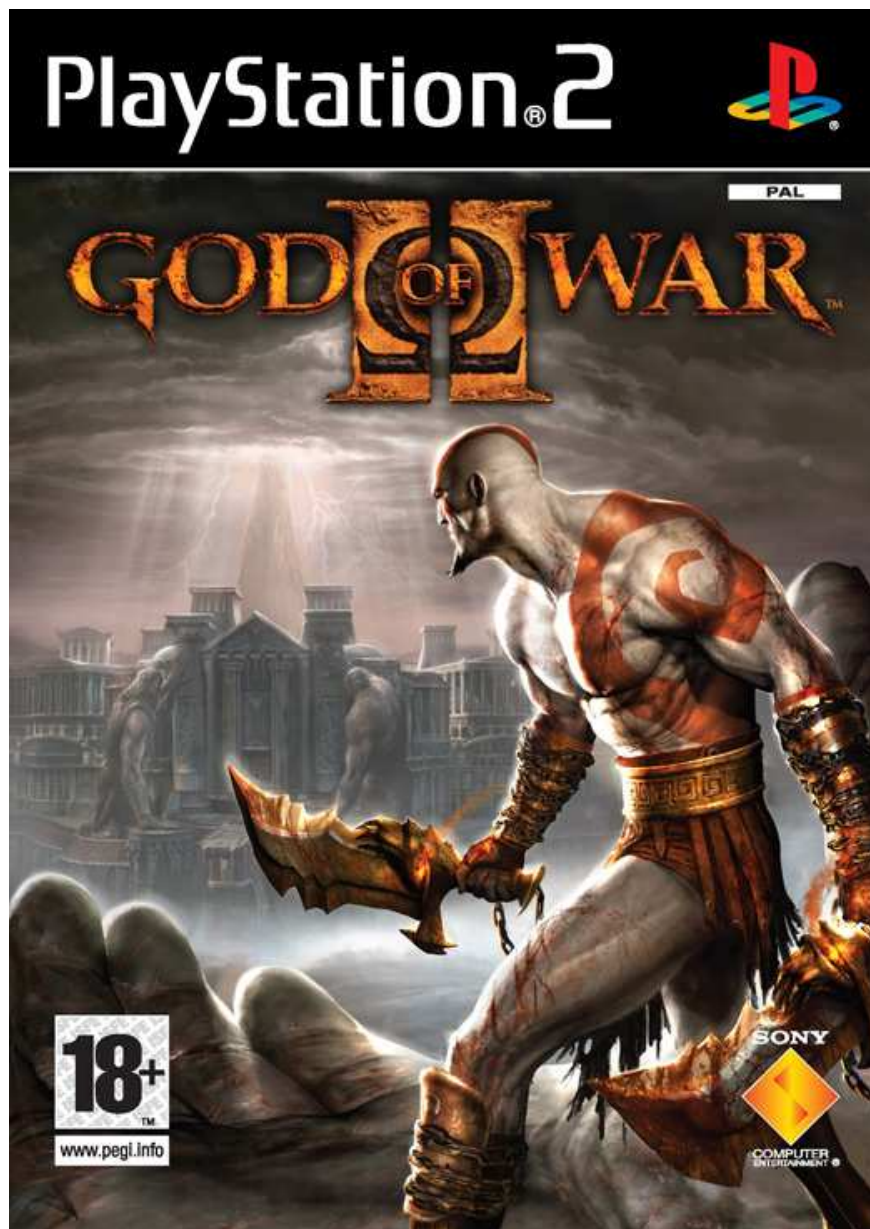
próprio processo de construção da hegemonia a incorporação de elementos políticos e sociais anteriormente excluídos. Portanto, em relação à incorporação dos projetos considerados radicais, devemos recusar tanto a leitura conservadora muito corrente que enfatiza a idéia de que a sociedade norte-americana, perseguindo sempre o equilíbrio, rejeita extremismos, quanto a perspectiva pessimista e apocalíptica que acaba por adotar a tese do fim da história por enxergar apenas a potência do sistema dominante que tudo devora e esteriliza.³⁸

Também faz parte da guerra a busca pelo convencimento da opinião pública. Os jogos entram com este potencial de buscar a catarse dos valores dos EUA.

Uma das maiores expressões do videogames do início do século XXI é o título *God Of War*, pode ser definido como uma verdadeira ode a guerra. Este jogo foi premiado no *9º. th Annual Interactive Achievement Awards* como o *Overall Game of the Year* e é um dos maiores sucessos de mercado. Sua trilha sonora é orquestrada e de extrema qualidade, mesmo adultos ficam impressionados com a qualidade da música. Neste título é possível ver personagens da mitologia grega, entre os quais estão Artemis, Medusa, Hades, Afrodite, Atena, Poseidon e Zeus, bem como ciclopes, minotauros, harpia, hidras. O enredo é baseado no general espartano Kratos, que após um pacto com Ares (sua alma ao deus em troca da morte de seus inimigos) sofre com a morte de sua família e Kratos decide assumir uma tarefa contra os deuses do Olimpo: destruir Ares, como forma de vingança. Este jogo é complexo, pois ao mesmo tempo é de extrema violência e expressão de enigmas inteligentes que desafiam a capacidade do jogador, além da monumentalidade de grande qualidade, expressa através de gráficas de avançada tecnologia.³⁹

³⁸ AZEVEDO, Cecília. *Amando de olhos abertos: Emma Goldman e o dissenso político nos EUA*. In: Dossiê: história das Américas: política e cultura. *Varia história*. V.23 n.38 Belo Horizonte jul./dez. 2007

³⁹ In: <http://www.interactive.org/awards.php?winners&year=2006&cat=200630#200630>



40

Destacamos as metáforas que são produzidas em diversos roteiros de jogos, como God of War II, Kratos, considerando referenciais da Grécia Antiga, é originário do grego "κράτος", krátos, que significa força e fragmento do composto democracia, desta forma a democracia é colocada como derivada da força e da guerra. No Olimpo, Zeus sempre estava acompanhado por Kratos e Bia (Poder e Violência), e representa o uso da *força*, o *historiador das razões de Estado*, Friedrich Meinecke,

⁴⁰ Capa do jogo God of War II. <http://vipер.bontonland.cz/hry/arkada/God-of-War-II-391607.jpg>

se referiu a *Kratos* como: ...*kratos e ethos fundam juntos o Estado e fazem a história*.⁴¹

Esta valorização da guerra é a autêntica expressão da cultura política dos EUA e símbolo daquilo que é ser realmente americano?

Consideramos as análises de Cecília Azevedo, que recorre a exemplos históricos para realçar o conflito entre diferentes versões do americanismo. O caso da oposição entre William James⁴² e Theodore Roosevelt⁴³, que nos indica um valioso embate sobre o verdadeiro sentido do que é ser americano. Enquanto Roosevelt defendia a excepcionalidade do povo americano como uma perspectiva civilizatória aliado ao paradigma das responsabilidades mundiais dos EUA, William James, como seu opositor, contrariou estas idéias, como por ocasião de seu discurso diante da Liga Antiimperialista em Boston, que por definição dividiu o mundo entre aqueles que empunhavam a bandeira internacionalista, cosmopolita e liberal versus os que adotavam o instinto animal, defendendo o governo pela força bruta. Crítica complementada por seus escritos em *The Moral Equivalent of War*, no qual defende que o idealismo da juventude que ao longo da história da humanidade fora direcionado para a guerra, deveria ser canalizado para fins positivos, contra a injustiça social.⁴⁴ Tais posturas foram expostas no Era Progressista, que Flavio Limonic, afirma ser marcado pelo declínio das visões *jefersonianas* do individualismo e a valorização da concepção *hamiltonina*, marcada pela intervenção do Estado na organização da vida social.⁴⁵

Outro conceito fundamental é o do *mito da moralidade* de Sidney Lens⁴⁶, que afirma haver um equívoco em relação a visão de que os EUA seja um país pacifista e de que se envolve apenas na luta por valores de liberdade e pela democracia. Este autor evidencia a predominância do belicismo por aspectos econômicos, políticos e territoriais. Utilizamos de Lens algumas citações para identificar uma polifonia de projetos presentes na formação dos EUA desde a independência.

⁴¹ Meinecke, Friedrich. *Historism: The Rise of a New Historical Outlook*. Publicado por Routledge, 1972.

⁴² William James (11 de Janeiro de 1842- 26 de Agosto de 1910).

⁴³ Theodore Roosevelt, Jr. (27 de outubro de 1858 - 6 de janeiro de 1919).

⁴⁴ AZEVEDO, Cecília. *Pelo avesso: crítica social e pensamento político-filosófico no alvorecer do "século americano": William James e o pragmatismo*. Diálogos, DHI/UEM, v.7,p.11-24,2003.

⁴⁵ LIMONCIC, Flavio. *A promessa da vida americana: Herbert Croly, as "discriminações construtivas" e a questão do Estado norte-americano*. In: REIS FILHO, Daniel Aarão (organizador). *Intelectuais, história e política: séculos XIX e XX/ Daniel Aarão Reis Filho (org.)* – Rio de Janeiro: 7 Letras, 2000.

⁴⁶ LENS, Sidney. *A fabricação do império americano*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

Por ocasião da formação da República havia uma constante preocupação com a formação de um setor militar forte o suficiente para ameaçar a estabilidade da democracia, como na Declaração da Independência que fazia críticas a um rei que:

“Manteve entre nós, em tempo de paz, Exércitos permanentes, sem o consentimento de nossas legislaturas”, com a consequência de “tornar os militares independentes do poder civil e superiores a ele”.⁴⁷

Havia na época da Independência a atuação dos *homens minutos*, que formavam um exército de jovens cidadãos, enquanto as *Companhias de alarme*, com homens mais velhos seriam demandadas somente quando necessário. Lutariam apenas quando necessário, mas retornariam para o arado tão logo o conflito se concluísse.

Um dos direitos fundamentais do cidadão estadunidense portar armas para garantir sua liberdade, foi cunhado neste período. O que era defendido por Thomas Jefferson (1743-1826), um dos Pais Fundadores, que afirmava: *O preço da liberdade é a eterna vigilância*. Cada soldado sendo o verdadeiro *homem minuto*, ou seja, o cidadão a postos a qualquer minuto para defender a Pátria.⁴⁸ Contudo, o 2º Congresso Continental expressou sua filosofia quanto ao militarismo e definia que: “Exércitos permanentes em tempo de paz são incompatíveis com o princípio de governos republicanos, perigosos para as liberdades de um povo livre, em geral, convertidos em mecanismos destrutivos para o estabelecimento do despotismo.”⁴⁹

Desta forma entendemos que o militarismo nos EUA é resultado da disputa entre determinados setores da política e da sociedade civil estadunidense. E destacamos que o consenso não foi obtido, o que transforma o âmbito do entretenimento em uma arena disputa que estará comprometido ou não com específicos setores políticos.

Por extensão a indústria do entretenimento também apresenta seus pontos de resistência ou crítica. Consideramos que uma das formas de crítica ocorrente nos EUA é a produção de comédias, crônicas ou paródias. Nos games temos o exemplo

⁴⁷ *Op. Cit.* LENS, 2006.

⁴⁸ O termo *homem minuto* é uma expressão típica da Guerra de Independência. KARNAL, Leandro. Estados Unidos, liberdade e cidadania. In: PINSKY, Jayme e PINSKY, Carla Bassanezi. (orgs.). *História da cidadania*. São Paulo: Contexto, 2003.

⁴⁹ LENS, Sidney, 2006. *Op. Cit.*

do jogo *Medal of Homer* (2007), também produzido pela EA Games. O jogo consiste em paródias dos cenários da série *Medal of Honor*, no qual *Homer Simpson*, dentro de seu perfil, comete uma série de trapalhadas.



Embora nosso trabalho esteja concentrado no âmbito da produção de games dos EUA, vale a pena citar uma produção que definimos como uma “contra-ofensiva” no campo dos videogames. O grupo xiita libanês Hizbollah produziu e disponibilizou on-line o jogo de computador que tem como tema o conflito de 34 dias (2006) entre seu braço militar e Israel. O game *Special Force 2*, no jogo o personagem principal destrói tanques israelenses, atira e captura soldados israelenses e até lança foguetes Katyusha sobre o norte de Israel. O campo de Batalha é situado nos vales e planícies do sul do Líbano.

⁵⁰ <http://www.ea.com/simpsons/moh/>

Hezbollah's Special Force



51



É interessante observar que na imagem, o militar está com um M -16 (arma da Colt, EUA), mas nos jogos dos EUA aqueles que são definidos como terroristas

⁵¹In:<http://images.google.com.br/imgres?imgurl=http://shabbir.hassanally.net/blog/wp-content/uploads/>

⁵²In:<http://images.google.com.br/imgres?imgurl=http://shabbir.hassanally.net/blog/wp-content/uploads/>

portam AK -47 (arma ainda utilizada pela Rússia inventada no período da URSS/1947).

Quanto ao jogo, o xeque Ali Daher, representante de imprensa do Hezbollah, afirmou: *“Este jogo apresenta às crianças a cultura da resistência: aquela ocupação deve ser resistida e aquela terra e a nação devem ser guardadas.”*⁵³

Podemos atribuir, independente do texto aplicado, uma grande característica ao videogame, a capacidade de levar informações discursos e ideologias. Cabe a nós, historiadores, decifrar as propostas que estão ocultas e historicizar os contextos utilizados, na busca por uma relação racional com a história.

⁵³ Cf: TARIQ SALEH. Da BBC Brasil, em Beirute. 21 de agosto de 2007.

Capítulo 2 – Jogos eletrônicos e Spielberg:

A série *Medal of Honor* foi inspirada no filme *O resgate do soldado Ryan*⁵⁴, e assim como o filme também foi produzida pelo diretor Steven Spielberg. O jogo é comercializado com *status* de superprodução. Conta também com a consultoria direta do Capitão Dale Dye, um militar já conhecido no mundo do entretenimento, que participa da narrativa do *game*. Capitão Dye já trabalhou na produção de filmes e acumula experiência de grandes sucessos das telas, como *Band of Brothers*⁵⁵, *O Resgate do Soldado Ryan*, *Nascido em 4 de Julho*⁵⁶ e *Platoon*⁵⁷. Há uma trilha sonora orquestral, o que colabora para uma maior ambientação e faz o jogador se sentir em pleno campo de batalha com a sonoplastia de aviões cruzando os céus, tanques disparando artefatos explosivos e uma trilha sonora envolvente. O jogador se depara com a voz de Gary Oldman⁵⁸ emprestada para o personagem *sargento Jack Barnes*.⁵⁹

Por conta disso, este trabalho está inserido em três campos de pesquisa distintos, porém complementares: o das relações entre história, mídia e memória. Entendemos que, para melhor compreensão do jogo *Medal of Honor*, é necessário estabelecer relações entre o filme *O Resgate do Soldado Ryan* e o jogo.

Obviamente, a visão de guerra do período em que tais artefatos culturais (os jogos) foram produzidos é distinta da época da Segunda Guerra e os cotidianos da

⁵⁴ Título Original: *Saving Private Ryan*. Gênero: Drama de Guerra Origem/Ano: EUA/1998 Duração: 169 min Direção: Steven Spielberg. Prêmios: *Oscar*: Vencedor dos Prêmios de Melhor Diretor, Melhor Fotografia, Melhor Montagem, Melhor Som e Melhor Montagem de Efeitos Sonoros - Indicado aos Prêmios de Melhor Filme, Melhor Ator (Tom Hanks), Melhor Direção de Arte, Melhor Maquiagem, Melhor Roteiro Original e Melhor Trilha Sonora de Drama. *Globo de Ouro*: Vencedor dos Prêmios de Melhor Filme em Drama e Melhor Diretor - Indicado aos Prêmios de Melhor Ator em Drama (Tom Hanks), Melhor Trilha Sonora e Melhor Roteiro. *Grammy*: Vencedor do Prêmio de Melhor Composição Instrumental feita para Cinema.

⁵⁵ Formato/Gênero Minissérie / Guerra. Duração 705 min. (10 episódios). Criado por: Livro: Stephen E. Ambrose. Diretor (es) Phil Alden Robinson (1º Episódio) Richard Loncraine (2º Episódio) Mikael Salomon (3º Episódio) (10º Episódio) David Nutter (4º Episódio) Tom Hanks (5º Episódio) David Leland (6º Episódio) David Frankel (7º Episódio) (9º Episódio) Tony To (8º Episódio) Produtor (es) Steven Spielberg Tom Hanks Preston Smith Erik Jendresen Stephen E. Ambrose.

⁵⁶ *Born on the Fourth of July*. Nascido a 4 de Julho (PT). Nascido em 4 de julho (BR). Estados Unidos. 1989/ cor/ 145 min. Direção Oliver Stone. Elenco Tom Cruise. Raymond J. Barry. Caroline Kava. Kyra Sedgwick. Tom Berenger. Roteiro/Guião Oliver Stone / Ron Kovic. Gênero drama e guerra.

⁵⁷ *Platoon*. *Platoon - Os Bravos do Pelotão* (PT). *Platoon* (BR). Estados Unidos. 1986/ cor/120 min. Direção Oliver Stone, Elenco Charlie Sheen, Tom Berenger, Willem Dafoe, Forest Whitaker, Johnny Depp, Roteiro/Guião Oliver Stone. Gênero guerra.

⁵⁸ Ator que já participou de diversos blockbusters, como *Hannibal*, *O Quinto Elemento*, *Drácula* de Bram Stoker, *JFK*, *Força aérea 1*, *Batman Begins*.

⁵⁹ Cada edição do *Medal of honor* é vivenciada por um militar em destaque, no caso do *Allied Assault* o personagem é o sargento Jack Barnes.

sociedade civil estadunidense também, bem como as relações destas com as culturas políticas constituintes da composição sócio-política do país.

Michael Pollak afirma que a *memória* é um fenômeno individual, mas submetido a construções coletivas.⁶⁰ Formada por pontos variáveis e pontos invariáveis solidificados nessas construções coletivas. Os elementos formadores da memória, de acordo com o autor, são *vividos pessoalmente* (conhecidos diretamente) e *vividos por tabela* (conhecidos indiretamente).⁶¹ Neste sentido, os jogos eletrônicos são aqui concebidos como um artefato cultural que contribui para a produção de uma “vivência indireta”, nos termos de Pollak, do processo histórico da Segunda Guerra Mundial. Porém revestido de uma *máscara de vivência direta*.⁶² Ponto que nos aprofundaremos mais adiante.

O aporte teórico utilizado será aquele fornecido pelo lingüista Roman Jakobson, na sua teoria sobre os fatores e as funções constitutivas do processo de comunicação. Jakobson define dois pólos que se localizam entre a mensagem (o conteúdo dos jogos): o da recepção e o da emissão.⁶³ Ele ressalta que “*qualquer discurso individual supõe uma troca. Não há emissor sem receptor.*”⁶⁴

Assim, esta dissertação está circunscrita ao pólo da *emissão*, com os investimentos materiais e simbólicos do próprio governo norte-americano e das empresas privadas, e a *mensagem*, as cenas, quadros, depoimentos e estrutura dos jogos, não constituindo como parte de suas preocupações, neste momento, a recepção dos mesmos entre os seus jogadores/consumidores.⁶⁵

⁶⁰ POLLAK, Michael. “*Memória e Identidade Social*”. In: *Estudos Históricos*. Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, p. 200-212, 1992

⁶¹ Idem.

Para diferentes perspectivas sobre memória ver *Mémoires Collectives* [1950] estudo pioneiro de Maurice Halbwachs. HALLBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. São Paulo: Vértice, 1990. (trad. de: *La mémoire collective*, Paris, PUF, 1968). Outra referência fundamental é Pierre Nora e os “lugares de memória”. NORA, Pierre. *Entre memória e história: a problemática dos lugares*. Projeto História. São Paulo: PUC-SP, p. 7-28, 1987, em especial p. 24-26. Já o historiador Jacques Le Goff diz que “a memória é um instrumento essencial do que se costuma chamar de identidade, individual ou coletiva, cuja busca é uma das atividades fundamentais dos indivíduos e das sociedades”, ver: LE GOFF, Jacques. *Memória*. In: *História e Memória*. Campinas: Ed. UNICAMP. 1990. s/d. p. 423-483; p. 476-477.

⁶² Este termo fora resultado da nossa percepção frente a particular característica dos vídeos-games em realizar um transferência do jogador para a condição de sujeito dos acontecimentos históricos.

⁶³ JAKOBSON, R. “Lingüística e Poética.” In: *Lingüística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, s/d [1960], p. 118-162.

⁶⁴ JAKOBSON, R. “A linguagem comum dos Lingüistas e Antropólogos”. In: *Lingüística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, (s/d) [1971], pp. 15-33. p. 22.

⁶⁵ Aquele que recebe a mensagem desenvolve uma postura ativa, transformadora, que não pode ser prevista por quem produz o discurso. É possível que haja uma reelaboração da mensagem emitida, e, desta forma, há uma diferenciação dos objetivos iniciais. Diante de questões como estas autores como

Mas, se o que esses jogos promovem, em termos mnemônicos, é uma “vivência indireta”, há que se relevar no que toca as propostas da pesquisa, que há uma série de disputas e um incessante trabalho em reinterpretar o passado em função dos combates do presente e dos *projetos* para o futuro que cada ator delinea. ⁶⁶ Neste sentido, considerando o momento da produção destes games sobre a Segunda Guerra, vale ressaltar o período do governo Bill Clinton (1993 - 2001) ⁶⁷ e todas as disputas políticas na organização de projetos políticos estadunidenses, como responsáveis por um tipo específico de imaginário ⁶⁸ sobre este conflito.

Destacando, para nosso trabalho, que esta definição vale para o pólo da emissão da mensagem e embora haja interesse na formação de um tipo de imaginário, não há por parte do pólo receptor uma postura passiva. Podendo haver distintas re-significações dos acontecimentos narrados ou divulgados nos videogames.

2.1 – O resgate da Segunda Guerra Mundial:

Entendemos que nos games, assim como no cinema, há uma apropriação de mitos, lendas, crenças e sentimentos nacionalmente partilhados que produzem significados. Na busca do entendimento de tais significados compartilhamos dos apontamentos de Ana Paula Spini, como a contribuição da noção do *mito da guerra* componente fundamental da identidade nacional norte-americana no cinema de Hollywood. Utilizamos as noções de elaboração e re-elaboração da identidade

Michel De Certeau concebem o conceito de *apropriação*, como um processo de recepção ativa. Ver DE CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994. Outra referência, na reflexão sobre apropriação, sobretudo, nos processos de leitura, é CHARTIER, Roger. “Textos, impressos, leituras”. In: *A história cultural: entre práticas e representações*. Lisboa: Difel, 1990.

⁶⁶ Para a condição prospectiva e retrospectiva da memória, ver, em especial: VELHO, Gilberto. “Memória, Identidade e Projeto”.

⁶⁷ Aprofundaremos as influências das culturas políticas do governo Bill Clinton no capítulo sobre os “jogadores cidadãos”.

⁶⁸ Entendemos imaginário a partir da perspectiva dada por Maria Helena Capelato e Eliana Dutra, que o define como: *...uma rede comum de significações, em que símbolos (significantes) e significados (representações) são criados, reconhecidos e apreendidos dentro de circuitos de sentido e são utilizados coletivamente como dispositivos orientadores/transformadores de práticas, valores e normas, sendo capazes de mobilizar socialmente afetos, emoções e desejos*. In: CAPELATO, Maria Helena Rolim e DUTRA, Eliana. *Representação política. O reconhecimento de um conceito na historiografia brasileira*. In: CARDOSO, Ciro Flamarion e MALERBA, Jurandir (orgs). *Representações: contribuição a um debate transdisciplinar*. Campinas: Papirus, 2000. p.229.

nacional norte-americana, que resulta em uma totalidade cambiante. No dizer de Spini:

“O mito da guerra na sociedade norte-americana é investido de poesia e religiosidade, em que passado e presente se fundem na imagem de homens honrados, corajosos e fiéis unidos na defesa da liberdade e da democracia. A guerra pressupõe dor, sofrimento e perda, que uma vez inseridos na narração mítica da nação, ao contrário de torná-la insuportável, torna-a ainda mais poética e sagrada. A iminência da perda da vida humana confere aos que vão à guerra uma aura religiosa. Vão em nome da lealdade, da fé, da crença.(...) O investimento poético na guerra é possível quando esta foi vitoriosa e reconhecida pela sociedade como uma guerra justa, ou quando representou uma perda que precisou ser elaborada – como a Guerra do Vietnã. Guerra e justiça são, no século XX, os dois lados da mesma moeda. A poesia também se torna possível com o distanciamento temporal que permite olhar para trás e enxergar no campo de batalha um lugar adverso, no qual a vitória é conquistada com tenacidade e sacrifício.⁶⁹ A poética da guerra evoca a formação do caráter norte-americano e seu destino missionário”.⁷⁰

É possível projetarmos tais conclusões para os games. O jogo *Medal of Honor* também é envolvido nestes elementos detectados pela autora. Desta forma, tanto o filme *O Resgate do soldado Ryan*, quanto a série *Medal of Honor* estabelecem uma relação mítica com a Segunda Guerra Mundial e exercem um papel importante na percepção daquele evento bélico como uma terrível, mas necessária provação. Embora haja diversos discursos apontando em direções conflitantes, há um compartilhar de valores, quando a mídia se remete a chamada *guerra necessária*.⁷¹ Em trocas que ocorrem entre o discurso oficial e de setores da mídia, mas resultam, apesar de tudo em uma totalidade cambiante, que embora tenha surgido de diferenças adquire dimensões de unidade:

“A mítica da guerra na sociedade norte-americana tem encontrado no discurso oficial, ao longo da história, alimento para sua manutenção e antídoto para as resistências e lutas internas de grupos que se recusam a aceitar a guerra como recurso inevitável. O próprio discurso oficial se

⁶⁹ Grifos meus.

⁷⁰ SPINI, Ana Paula. *Memória Cinematográfica da guerra do Vietnã*. Anais Eletrônicos do VII Encontro Internacional da ANPHLAC Campinas – 2006.

⁷¹ Há um debate em torno da percepção da chamada “boa guerra” ou “guerra justa”, que envolve defensores e críticos a esta visão. Destacamos as sociedades de veteranos e setores mais conservadores como principais defensores da “boa guerra”. Todavia, a Segunda Guerra Mundial é capaz de criar dificuldades em dicotomias destes grupos, na medida que há uma postura de aceitação desta guerra (nos EUA) até mesmo entre os setores mais progressistas. Para aprofundar os debates sobre “mito da boa guerra” ver: PAUWELS, Jacques R. *The Myth of the Good War: America in the Second World War*. Publicado por James Lorimer & Company Limited., Publishers, 2002.

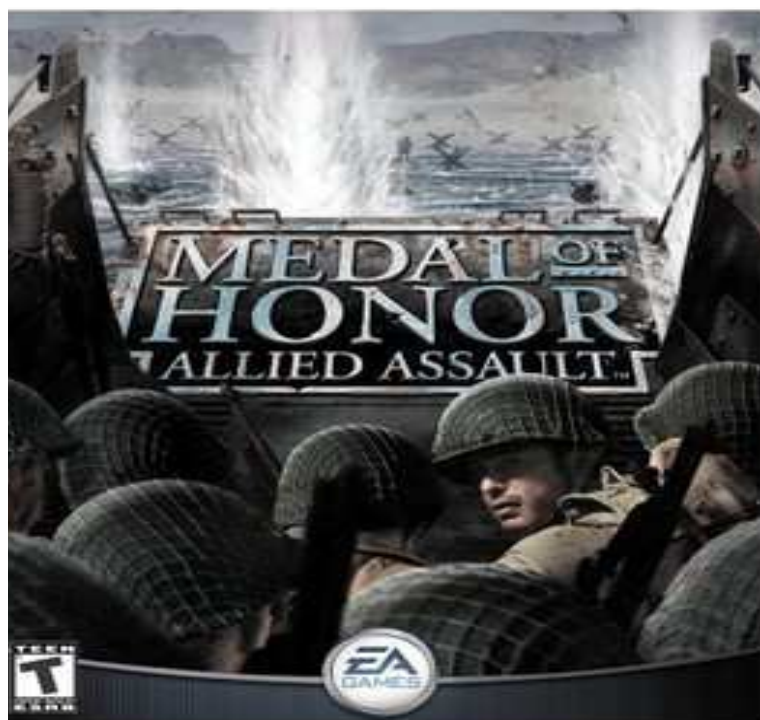
transforma frente à resistência à guerra, no conteúdo e no tom. Por isto o mito se faz na ação e é dinâmico, apesar de sua aparente atemporalidade. Cumpre o papel de equacionar as diferenças, constituindo um poderoso “mecanismo discursivo” que transforma as diferenças em unidade.”⁷²

Estudemos o caso do filme *O resgate do soldado Ryan* a título de criar uma genealogia do jogo *Medal of Honor*. O ponto de partida para as análises deste filme, em geral, é o desembarque na Normandia, o massacre dos soldados americanos na praia é chocante e esta cena pode ser definida como um clássico do cinema de Hollywood.

Spielberg impressionou gerações (desde os mais maduros aos mais jovens) e este longa metragem marcou a história do cinema, de Hollywood, dos filmes de guerra e é um divisor de águas em sua carreira. Nesta obra cinematográfica, o aclamado diretor abandonou a suavidade de outros sucessos e adotou um método de exposição explícita da guerra, dando (através de câmeras amadoras) um ar de realidade e cobertura de jornalismo de guerra. Surpreendeu, acima de tudo, por não ser um novato e sua filmografia apresentava títulos importantes.

Nesta capa a influência direta do layout do Resgate do soldado Ryan sobre o game Medal of Honor, que transfere o foco do confronto para o indivíduo, além desta capa a abertura do game é o desembarque em Omaha Beach, em 6 de junho de 1944.

⁷² SPINI, 2006.Op. Cit.



73

Há nuances de temas abordados anteriormente, por Spielberg e com a finalidade de definir um corte temático, partamos do filme: *Indiana Jones e os caçadores da arca perdida*.⁷⁴ Este longa é uma grande expressão do trabalho de Steven Spielberg e de grande valia para entendermos a temática da guerra em sua produção. O personagem central (Indiana Jones) é carregado de um conjunto de valores, como a sua própria tarefa que é encontrar a arca com os Dez Mandamentos, de interesse até mesmo de Adolf Hitler, que desejava tornar seu exército mais poderoso. Além disso, outro aspecto que deve ser problematizado é sua carreira de arqueólogo. Spielberg deposita em um aventureiro arqueólogo a responsabilidade pela manutenção da paz no mundo.

Para melhor entendermos seu propósito (do diretor), consideramos de grande valor a ajuda das definições de Funari, que até se refere à Indiana Jones como um exemplo de arqueólogo que teria sido inspirado na realidade, como o caso do arqueólogo Mortimer Wheeler (1890 – 1976)⁷⁵, que participara das duas Grandes Guerras e chegou até mesmo ao posto de Brigadeiro, lutando pela Inglaterra e

⁷³ Capa do edição *Medal of honor – Allied Assault*.

⁷⁴ *Raiders of The Lost Ark /Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida (Indiana Jones I)* (BR). Estados Unidos. 1981/ cor/ 115 min. Direção Steven Spielberg. Elenco Harrison Ford. Karen Allen, Paul Freeman, Ronald Lacey. Roteiro: Lawrence Kasdan, baseado em história de George Lucas e Philip Kaufman. Gênero aventura.

⁷⁵ Para aprofundamento sobre Sir Mortimer Wheeler ler seu livro de memórias: *Still Digging – adventures in archaeology*, publicado por by Michael Joseph Ltd. 1955.

marcou gerações de pesquisadores a partir de suas aventuras em diversas regiões do mundo.⁷⁶ Surge para nós uma questão: Qual o ofício do arqueólogo? Como ele deve interagir com os artefatos encontrados em escavações? Seu objeto de estudo é dar conta da porção da totalidade material, que, no entanto está ligada a complexas relações sociais derivadas de apropriações e usos. No conceito de investigação do próprio Wheller: “escavar, não coisas, mas pessoas”⁷⁷. Funari defende esta proposta e explica:

“Para entender como isto é possível é necessário o objeto de estudo do arqueólogo, enquanto “matéria assimilada às necessidades humanas, graças a uma mudança de forma”, é sempre indicativo das relações sociais nas quais foi produzido e apropriado. São indicativos no sentido de “indicadores” e “indutores” de relações sociais: uma caneta “indica” o seu uso (para escrever), sua forma de produção (produto industrial), assim como “induz” o usuário a usá-la para a escrita.

Sendo indicadores dessas relações, os restos materiais exigem, para que a proposta de Wheeler se concretize, uma leitura específica, arqueológica, as coisas, que não devem ser tomadas como dados – “fatos” ou informações em estado bruto – mas como algo a ser interpretado pelo arqueólogo. A possibilidade de interpretação desses indícios explica-se pelo fato de os artefatos serem produto do trabalho humano e, portanto, apresentarem necessariamente duas facetas: terem uma função primária (uma utilidade prática) e funções secundárias (simbólicas).

Uma taça de ouro, por exemplo, indica, pela forma, sua função básica de recipiente para beber e, pelo material caro de que é feita, uma determinada riqueza do proprietário. Um grande recipiente cerâmico indica, a um só tempo, sua função de vaso destinado a alimentos e, de certo modo, coletivo, de consumo alimentar. Nada disso está explícito, mas quem conhece o vaso saberá – ou deduzirá – isso tudo.⁷⁸

Podemos afirmar que Spielberg definiu seu personagem protagonista como um arqueólogo porque ele “conhecia o vaso”, ou seja, era o representante ideal na luta contra as apropriações que os nazistas queriam fazer de símbolos e representações do ocidente (ao menos no filme). Por esta razão, Indiana Jones sobreviveu, porque conhecia a arca e os nazistas foram eliminados, como uma espécie de condenação por não conhecerem aquele símbolo sagrado. Neste contexto, não basta ter o artefato, deve-se conhecer sua essência e utilidade.

⁷⁶ FUNARI, Pedro Paulo. *Arqueologia*. Editora Contexto, São Paulo. 2006

⁷⁷ *Idem*, p. 33.

⁷⁸ *Ibidem*, p. 33.

A temática desta grande guerra foi abordada novamente pelo diretor através do drama *O Império do Sol*⁷⁹. Obra que narra a história do filho de um funcionário inglês aprisionado em um campo de concentração japonês, durante a Segunda Guerra Mundial.⁸⁰

Em 1993, o marcante *A lista de Schindler* (*The Schindler's List*), baseado na vida do empresário alemão que teria usado seu dinheiro e influência para libertar judeus de campos de concentração.⁸¹ Neste filme já é presente a utilização de técnicas para aumentar o apelo aos recursos sensoriais para além do texto, como as imagens em preto e branco, que confere as cenas um impacto maior na impressão de sofrimento alheio.⁸²

O sucesso do filme *O resgate do soldado Ryan* foi tão marcante para o gênero que contribuiu para a produção de *Band of Brothers* em formato de minissérie de TV dividida em 10 episódios (vale destacar a ação de Tom Hanks como diretor de alguns episódios), que narra a história da Companhia E (Easy Company) do 506º Regimento de Infantaria Pára-quedista do Exército Americano, 101ª Divisão Aerotransportada - na sua campanha na Segunda Guerra Mundial. Como evento central o dia 6 de Junho de 1944, o famoso Dia D, além da Operação Market Garden e da Batalha do Bulge. Inspirado no livro homônimo de Stephen E. Ambrose.⁸³ Marcado pela valorização da trajetória pessoal da ótica dos combatentes, narra a campanha do regimento de pára-quedistas americanos, desde sua preparação ainda em Toccoa, Estado da Geórgia nos Estados Unidos, até a tomada do Ninho da Águia, quartel general de Hitler nos Alpes em Berchtesgaden. Esta foi a série de maior orçamento da história da tv. Para além do entretenimento é definida pelos produtores como uma espécie de tributo aos veteranos que são destacados como exemplo de coragem, camaradagem e heroísmo:

“An epic story of courage, sacrifice, camaraderie and heroism, Band of Brothers brings two of the most important tale An epic story of courage, sacrifice, camaraderie and heroism, Band of Brothers brings two of the most important talents in film, Tom Hanks and Steven Spielberg, to HBO in their first- ever collaboration for a TV audience.”⁸⁴

⁷⁹ Empire of the Sun. Império do Sol (PT/BR). Estados Unidos. 1987/ cor/ 154 min. Direção Steven Spielberg. Elenco: Christian Bale, John Malkovich, Miranda Richardson, Ben Stiller, Joe Pantoliano, Roteiro: Tom Stoppard. Gênero: drama.

⁸⁰ O filme recebeu 6 indicações ao Oscar.

⁸¹ O filme foi premiado em 7 categorias do Oscar.

⁸² Devemos observar que o filme recebeu várias críticas de especialistas do Shoá.

⁸³ AMBROSE, Stephen E. *Band of Brothers*. Editora: Bertrand Brasil.

⁸⁴ Grifos meus. In: <http://www.hbo.com/events/bob/index.html>

Band of Brothers foi tão aclamado, que há previsão do lançamento de série semelhante para o ano de 2009, trocando-se o teatro de operações e companhias envolvidas. O filme *The Pacific* também produzida para a TV (HBO) e no formato de mini-série. Este drama fora produzido por Spielberg, dirigido por Carl Franklin e David Nutter e baseado no livro de Robert Leckie.⁸⁵ O foco central desta série é a atuação dos *marines* durante as batalhas dos EUA versus os japoneses no Oceano Pacífico durante a Segunda Guerra Mundial.

Outros filmes que também foram produzidos por Steven Spielberg foram *A conquista da honra (Flags of Our Fathers)*⁸⁶ e *Cartas de Iwo Jima (Letters From Iwo Jima)*, ambos dirigidos por Clint Eastwood, lançados no ano de 2006, em datas bastante próximas. Em comum a Batalha de Iwo Jima, no Pacífico, entre estadunidenses e japoneses. *A conquista da honra* trabalhou o ponto de vista dos soldados estadunidenses e *Cartas de Iwo Jima*, o ponto de vista japonês, postura em Hollywood, que foi vista como inovadora. Por sua vez *A conquista da honra* ressaltou a transformação da vida dos militares envolvidos na pose da foto da colocação da bandeira dos EUA, em Iwo Jima, que resultou no maior símbolo da vitória dos EUA na Segunda Guerra Mundial. Além da crítica ao mito da foto, que não foi espontânea, mas resultado de poses sob coordenação de fotógrafos, tudo resultado de construções, desde o princípio.

Após definir este panorama das produções de Spielberg e a guerra. Podemos afirmar que o diretor e produtor não somente esteve concentrado neste tema nas três últimas décadas, como também deixou uma marca em seus filmes e na relação com os cinéfilos do ocidente. Como Spielberg conseguiu abordar temas de guerra e conquistar multidões de variados tipos de pessoas? Atingir reconhecimento de seus trabalhos e não levar consigo a marca de brutalidade relacionada à crueza da guerra? Spielberg abordou de forma alternada, homens únicos e homens comuns sob atribuições de características únicas. Spielberg fugiu dos grandes generais e passou a olhar para a ação dos homens ditos comuns e tratados com uma aura especial. Além disso, suas mais recentes produções transportam as pessoas para uma condição de que

⁸⁵ Este historiador militar possui uma extensa obra sobre conflitos, nos quais o seu país se envolveu. Para aprofundamento nos livros do autor que abordam as batalhas dos EUA contra o Japão ver Leckie, Robert. *Strong men armed: the United States Marines against Japan*. Perseus Publishing. 1997. Ou Leckie, Robert. *Okinawa: The Last Battle of World War II*. Viking Press. 1995.

⁸⁶Baseado no livro homônimo, BRADLEY, James. POWERS, Ron. *Flags of Our Fathers: Heroes of Iwo Jima*. Bantam Books, 2000. Original da Universidade de Michigan

elas são as responsáveis pelos grandes acontecimentos. Suas ferramentas, no caso, as mídias (cinematográfica e dos videogames) são veículos de grande potencial para a divulgação destas características positivas.

Considerando estas mídias como “seqüência de imagens” podemos afirmar que “uma imagem é antes de tudo algo que se assemelha a outra coisa”, e conforme Martine Joly:

“Mesmo quando não se trata de imagem concreta, mas mental, unicamente o critério de semelhança a define: ora se parece com a visão das coisas (o sonho, a fantasia), ora se constrói a partir de um paralelismo qualitativo (metáfora verbal, imagem de si, imagem de marca)...”⁸⁷

Através de imagens, que imitam o concreto, Spielberg atinge um conjunto de valores que compõe uma imagem mental dos heróis. O homem comum é transportado para o universo do herói, um novo indivíduo é fabricado. Ainda nas palavras de Joly:

“As imagens fabricadas imitam mais ou menos corretamente um modelo ou, como no caso das imagens científicas de síntese, propõem um modelo. Sua função principal é imitar com tanta perfeição que podem se tornar “virtuais” e provocar a ilusão da própria realidade sem serem reais. São análogos perfeitos do real “Ícones” perfeitos.”⁸⁸

Dentro desta possibilidade da representação do perfeito⁸⁹ a Segunda Guerra é tratada como fabulosa, as pessoas são lançadas para um *super foco* e vistas como as autoras de todo este brilhantismo. As pessoas, principalmente os homens, são tratadas como heróis. Se os personagens abordados são pessoas comuns, porque evocar a mística do herói?

O herói é aquele que realizará trabalhos descomunais. Desta forma ao abordar o herói, há um caminho no sentido de engrandecer seu trabalho (no caso avaliado o trabalho é enfrentar as forças fascistas na Segunda Guerra Mundial e lutar pela liberdade no mundo) e os projetos que este representa. Mas, como se obtêm um herói?

⁸⁷ JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Campinas, Sp: Papyrus Editora, 1996.

⁸⁸ JOLY, 1996. Op. Cit..

⁸⁹ O conceito de perfeito, neste caso, é apropriado em nosso trabalho como condição de atingir as representações ideais, que são pretendidas, desta forma nos afastamos do sentido da perfeição de um mundo sem tensões. A nossa idéia de perfeição para o trabalho de Spielberg é criar a seqüência que for melhor para expor sua temática e os valores nela inseridos.

Algumas correntes de pensamento defendem que heróis são fruto de construções históricas, que são baseados em ações voltadas para a consagração destes, por vezes envolvidas em projetos complexos e indeterminados. Contudo, para haver a consagração do arquétipo do herói e de sua memória é fundamental que agentes históricos tenham investido na consagração desta memória.⁹⁰

E chegamos à questão: como garantir a reação desejada⁹¹, ou seja, como prever a reação daqueles que recebem a mensagem? Não é possível prever, mas trabalhamos com a noção, de que, um ambiente cultural impregnado com diversos elementos sociais e históricos, são parte de um todo que corresponde a percepção que indivíduo tem da realidade, como nos apóia Girardet:

“(…) partindo da história social, (…) toda tentativa de reflexão consagrada aos fenômenos do imaginário político leva (…) a esta constatação: a ausência de hiato entre individual e coletivo. (…) Se é verdade (…) que em seu desenrolar em suas vicissitudes e em seus desregramentos a história influi sobre as situações psicológicas, é verdade também que as situações históricas permanecem dependentes das leis e das perturbações da psique humana. (…) sem dúvida, o meio histórico é, consciente e inconscientemente, vivido por cada um como uma realidade interior, ativa, imperiosa, por vezes mesmo singularmente invasora.”⁹²

Embora não seja possível garantir a plena aceitação dos valores contidos nos filmes, a idéia de buscar o homem comum e transformá-lo em herói exerce um efeito com um raio de ação muito mais extenso. Então, a característica mais comum em *O resgate do soldado Ryan*, *Band of Brothers* e *Medal of honor*⁹³ é o chamado. O chamado do herói está presente nestas três obras.

Para entendermos o chamado do herói contamos com noções de Joseph Campbell, que afirma “os mitos são sonhos coletivos e não devem ser tomados literalmente. Eles são metáforas.”⁹⁴

Utilizamos de Campbell a definição das etapas da formação da essência do herói. Segundo o pesquisador de mitologias, o herói passa por momentos chaves em

⁹⁰ GIRARDET, Raoul. *Mitos e mitologias políticas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

⁹¹ Reação desejada estaria ligada a “assimilação” dos valores aplicados por projetos políticos. O que em nossa visão não ocorre de forma cartesiana ou linear, mas envolto a exemplos complexos de formação de concepções culturais e políticas, que resultam em identidades multifacetadas e peculiares.

⁹² GIRARDET, Op. Cit.

⁹³ Consideramos todas as edições.

⁹⁴ KELEMAN, Stanley. *Mito e corpo uma conversa com Joseph Campbell*. Edition: 2. Grupo Editorial Summus, 2001. Pág.7.

sua saga. Utilizaremos alguns destes momentos para melhor entendermos o projeto de consagração de heróis contido nos games. A aventura do herói se inicia com **a partida**, dividida em: *o chamado da aventura, a recusa do chamado* e *a ajuda sobrenatural*. Entendemos que estas etapas estão presentes, principalmente, em *O resgate do soldado Ryan*. Que trata da ação de um grupo de militares, que sob o comando do capitão *John Miller Jr.* (Tom Hanks), está resistente à missão conferida a eles pelo alto escalão das Forças Armadas dos EUA⁹⁵, depois de sobreviverem ao desembarque. Não concordam em buscar e resgatar o pára-quedista *James Ryan*, único sobrevivente de quatro irmãos enviados à guerra. Acham desnecessária a decisão do general em arriscar a vida de vários homens para salvar a de um mero soldado. Contudo, obedecem e dão continuidade à missão, o fato é que a ajuda sobrenatural está ligada a missão daqueles soldados que representam a Nação Cristã Predestinada. Destaque para o soldado *Daniel Jackson* (Barry Pepper), sniper (atirador de elite com precisão), que reza antes de disparar sua arma e se auto-define como instrumento do senhor e em sua contestação preferia ter uma missão que considerava mais nobre (alvejar Hitler).

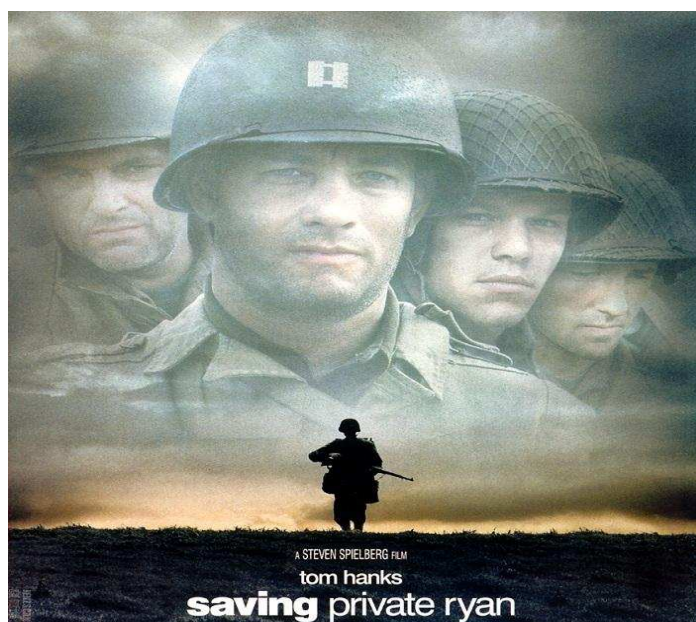
A outra etapa definida pelo mitólogo seria **a iniciação**, na qual destacamos: *o caminho de provas, a sintonia com o pai e a benção última*. Ao longo da busca pelo interior da França para localizarem o *soldado Ryan*, os encarregados da missão de resgate desenvolvem antipatia e resistência a ele. Sofrem uma série de percalços e o improvável acontece, encontram Ryan (quase que como um feito de predestinação).

O retorno, que é marcado pela *recusa do retorno, o resgate com auxílio externo, a e a liberdade para viver*⁹⁶. Quando encontrado, Ryan, não aceita retornar e abandonar seus companheiros de batalha (“não seria justo” – afirmou), embora a liberdade de Ryan esteja próxima ele prefere a ajuda dos novos companheiros para a Batalha que se aproxima. O capitão John Miller Jr., então decide permanecer e lutar pela “posição” da ponte disputada pelos nazistas e define o local como o álamo⁹⁷.

⁹⁵ A ordem parte do general George C. Marshall, chefe do Estado-Maior do Exército dos Estados Unidos.

⁹⁶ CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Ed.: Pensamento, 2004. Nesta obra os caminhos do herói são mais extensos, contudo extraímos os momentos que consideramos mais identificados com nossas fontes analisadas.

⁹⁷ O álamo representa a morte, ou “choupo tremedor, em razão de suas folhas tremularem ao vento mais brando, o álamo simboliza a dor e a lamentação; considerada pelos gregos a árvore que cresce nos infernos e, nesse sentido, simboliza o lamento fúnebre”. In: LEXIKON, Herder. *Dicionário de símbolos*. Editora: Cultrix. , SP. 1997. Na trajetória histórica dos EUA há também a menção ao massacre do Forte do Álamo, que possui um sentido de resistência e luta pela liberdade na formação do estado do Texas, anexado pelos Estados Unidos em 1845. Para maior aprofundamento ver:



Ryan e a equipe do capitão John Miller Jr são autênticos heróis americanos, porém não exerce este papel de forma isolada, mas cercado por vários outros homens que são capazes de atos de heroísmo. De forma semelhante, há nos *games* a evocação de heróis. Os personagens de cada edição da série são envoltos em seqüências heróicas tanto na divulgação quanto na dinâmica do jogo.

Há uma série de exemplos que confirmam a atribuição da condição de heróis e é ostensiva a mística dos heróis da Segunda Guerra Mundial na ação de combate, há uma atribuição de valores de geração. Como no caso da edição *Heroes*. O termo não é aplicado no plural. A idéia de herói no caso da relação entre EUA e a Segunda Guerra Mundial, não é para um indivíduo específico, mas para os homens que representam o “povo” estadunidense. Adotamos esta condição plural atribuída ao heroísmo de guerra. Esta pluralidade gera uma idéia de uma extensão desta glória heróica para todos que seguirem os percalços dos heróis, ou ao menos não esquecer-los.

STEWART, Mark, *The Alamo: February 23-March 6, 1836*. Edition: illustrated. Publicado por Enchanted Lion Books, 2004.

⁹⁸ Capa do filme *Saving private Ryan*.



99

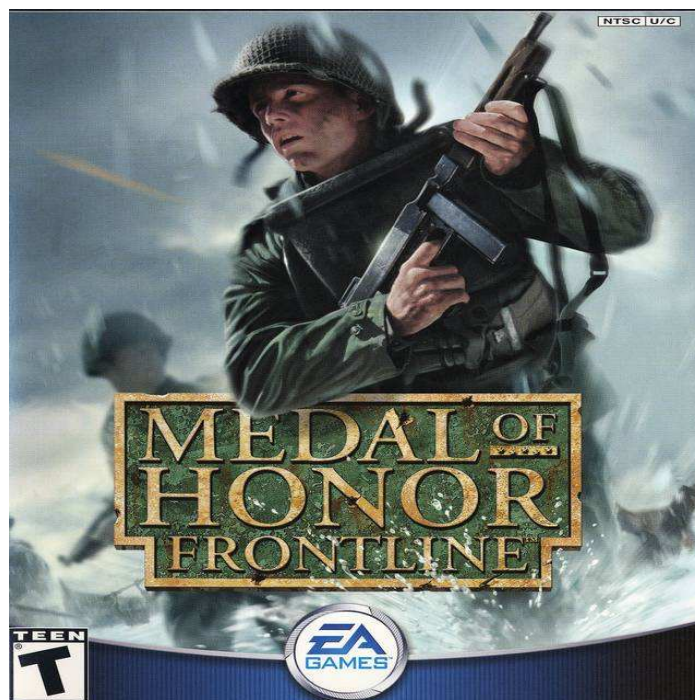
Os heróis, nesta capa, estão em um momento avançado da saga para a consagração, enfrentando *o caminho de provas* e envoltos em uma aura que, interpretamos como representação da *ajuda sobrenatural*. Mesmo presentes em uma ação cuja necessidade é a camuflagem e técnicas de rastejo para o avanço no terreno, ainda assim estão em evidência, desta forma há a valorização dos heróis que não se escondem e estão sempre de pé, mesmo diante das vistas e fogos dos inimigos. Dos três militares presentes na imagem todos armados, o do centro está usando um *fuzil M1 Garand*, conhecido por sua excelente precisão que indica a capacidade de atingir seus inimigos em longas distâncias (não utilizada na imagem) e os militares das extremidades portando uma submetralhadora *Thompson M1A2*, que está em 1º plano e desmonstra uma ênfase em sua principal característica, auxiliar em assaltos próximos ao inimigo. Vale apontar a extrema semelhança entre a fotografia do filme e o desing do *game*. As explicações anteriores quase se encaixam a imagem abaixo, com exceção da postura de pé do game e abrigo do filme, mas na sequência do filme os militares também se projetam de pé contra o inimigo.

⁹⁹ Capa da edição *Heroes*, 2006.



100

Nestes casos, a imagem do herói está associada a aquele que não teme seu inimigo, não se esquivava, mas o enfrenta de frente e de igual para igual, ou seja, mesmo em combate valores liberais de igualdade são exaltados, o que torna o combate “limpo”, “justo” e “sem trapaça”. Atenção para a característica de tropa especial destes militares, ou seja, não são tropas com treinamento comum, mas militares envolvidos em treinamentos de tropa de elite e envolvidos em missões que exigem principalmente a ação de infiltração.

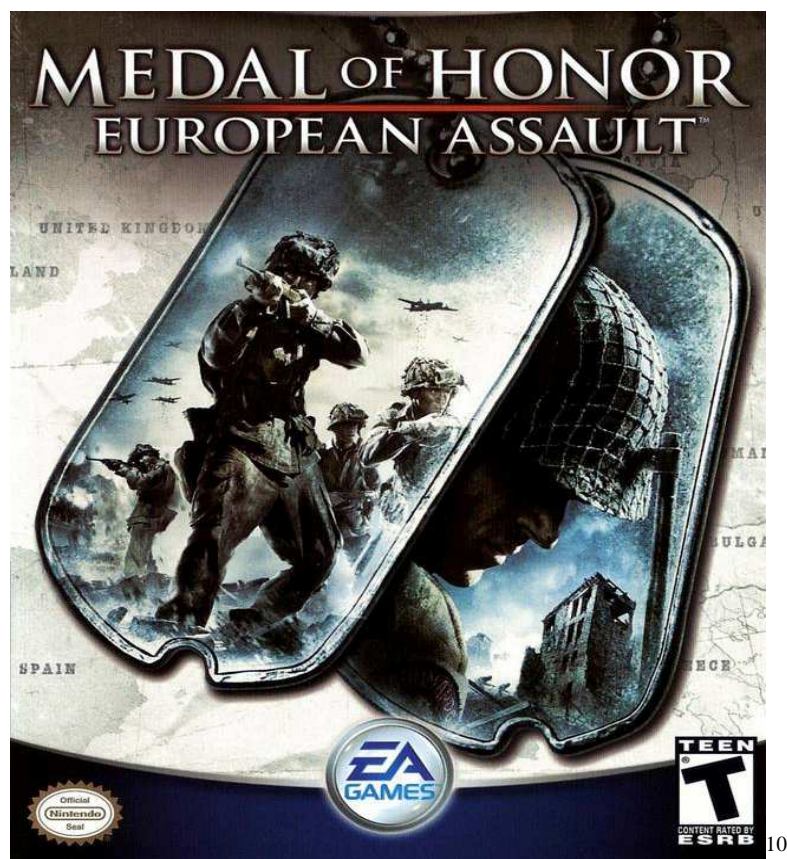


101

¹⁰⁰ Foto de cena do filme Resgate do soldado Ryan, 1998.

¹⁰¹ Capa da extensão do *Allied assault, Frontline*, 2002.

O *caminho de provas* destes heróis é marcado por diversas situações de risco e desafios, que colocam a vida dos protagonistas em perigo, mas não é possível notar uma temerosidade. Existe a diferenciação em cada título para geografias e características climáticas, que dificultam mais ainda o combate ao inimigo.



Quando as provações do caminho são realmente muito duras para o homem comum suportar em seus ombros, há a emissão de momentos semelhantes a súplicas a seus valores sagrados e religiosos, o que delega ao confronto um tom de temência a lei divina e obediência ao destino e a busca pelo apoio do plano superior para a realização de provas descomuns. São os homens comuns que superam as suas limitações, vencem desafios e trabalhos descomuns e atingem o sobrenatural, o celestial, deixam suas marcas para a “eternidade”. Como na imagem a seguir do socorro que chega antes, na vanguarda, é o socorro dos céus. A ajuda vem em firme progressão. As edições dos jogos se encarregam de transformar estes homens comuns.

¹⁰² Capa da edição European Assault, 2005.



103

Na visão de Campbell a etapa final para a consagração dos heróis é o retorno, complementada pela vida com liberdade, tais aspectos são modalidades explicativas que dão conta de boa parte da trajetória narrada no filme e no jogo. Contudo, podemos adicionar mais um aspecto importante para esta consagração, que é o reconhecimento e a memória voltada para os feitos dos veteranos. Dentro de uma materialidade podemos destacar uma manifestação deste reconhecimento, que é justamente a razão do título do jogo, para a produção dos jogos informar sobre as medalhas de honra é contribuir para a manutenção da memória daqueles que um dia se sacrificaram pelo país. Pudemos até extrair dos manuais do Medal of Honor trechos explicativos sobre a medalha de honra:

MEDALHAS DE CAMPANHA

Você pode ganhar uma medalha em cada campanha, baseado em uma ação única e merecedora que você tenha desempenhado durante aquela campanha. Você pode receber as seguintes medalhas durante suas campanhas:

THE LEGION OF MERIT (A Legião do Mérito) é outorgada a qualquer membro das Forças Armadas dos EUA por conduta excepcionalmente merecedora no desempenho de serviços e conquistas.

THE NORWEGIAN WAR CROSS (A Cruz de Guerra Norueguesa) é outorgada a noruegueses e aliados que ajudaram na defesa

¹⁰³ Capa da edição *Medal of Honor: Vanguard*, 2007.

da Noruega. É conferida aos soldados que demonstram evidente bravura e liderança frente ao inimigo.

THE AMERICAN CAMPAIGN MEDAL (A Medalha da Campanha Americana) é outorgada pelos serviços prestados nas Forças Armadas dos EUA dentro dos Teatros de Operações Americanas durante a Segunda Grande Guerra.

GOOD CONDUCT MEDAL (Medalha da Boa Conduta) é um prêmio para qualquer pessoa convocada, que serve com honras nas forças armadas durante um período pré-determinado, enquanto o país está em estado de guerra.

DISTINGUISHED SERVICE MEDAL (Medalha Por Distinção em Serviço) é uma comenda por serviços excepcionalmente prestados ao governo em uma tarefa de grande responsabilidade.

ARMY COMMENDATION MEDAL (Medalha de Recomendação do Exército) foi usada pela primeira vez em 7 de Dezembro de 1941 como reconhecimento ao heroísmo, serviço excepcional ou conquista de destaque no Exército dos EUA.¹⁰⁴

Além deste quadro explicativo, também há uma citação fazendo referência ao significado das medalhas:

“(...) A Electronic Arts™ tem o privilégio de participar dos esforços contínuos de educação e consciência em nome da Medalha de Honra do Congresso e de seus portadores. Saiba mais sobre esta sociedade e seus membros em seu site na Web: www.cmohs.org.”

Quanto a relação de Spielberg com esta valorização da medalha e buscamos referenciais que nos auxiliassem no entendimento da postura do produtor nesta etapa do ritual. Constatamos uma proximidade dele quando encontramos uma matéria que nos indicava o fato de Spielberg ter recebido, no dia 12 de agosto de 1999, no Pentágono, a mais alta honraria dada a um civil - *Department of Defense Distinguished Civilian Public Service Award*:

“...William Cohen, the defense secretary, presented the director with the US military's highest civilian honor in recognition of the film's contribution to awareness of the sacrifice the country's soldiers made in the Second World War.

Saving Private Ryan, which balances the horrors of war with the horrors of sentimentality, was rejected five months ago for the Oscar for best film in favour of Shakespeare in Love, though Spielberg was named best director.

The sacrifices in the film - the first 30 minutes are considered the most realistic recreation of war in movie history - are not all on one side: it

¹⁰⁴ Estas definições são partes do manual que acompanha o jogo. Os produtores tiveram bastante dedicação ao trecho do manual que definia o que era a medalha de honra.

shows American troops shooting Germans who surrendered after the D-Day assault on Normandy beaches in 1944...”¹⁰⁵

Esta medalha nos indica uma relação entre Spielberg e o Departamento de Defesa, que ao receber a medalha afirmou:

“(...) Taking the podium Spielberg joked, "I'm in the Army now. (...)”¹⁰⁶

Contudo atribuímos o método de citar medalhas mais aos veteranos militares presentes nas produções e menos a Spielberg. Desta forma há uma barreira tênue entre as premiações no jogo e na vida real. Estas são as características da saga do herói e citando novamente Spini, concordamos que há um conjunto de etapas, que resultam não em ações ao acaso, mas em verdadeiros rituais para a guerra. Aqueles que passaram pela provação merecem o reconhecimento e são dignos de confiança, como uma espécie de indivíduo fortalecido em consequência de suas provações, como “rituais de sangue”.¹⁰⁷

2.2 – A convocação do herói:

Após relacionarmos o jogo com um ritual de provação e merecimento do título, lembramos que assim como no filme (*O resgate do soldado Ryan*), o game se inicia com o chamado. Diante de algumas manifestações de convocação, escolhemos o *wall paper* e cartaz de divulgação, com o conteúdo: *You don't play, you volunteer.*

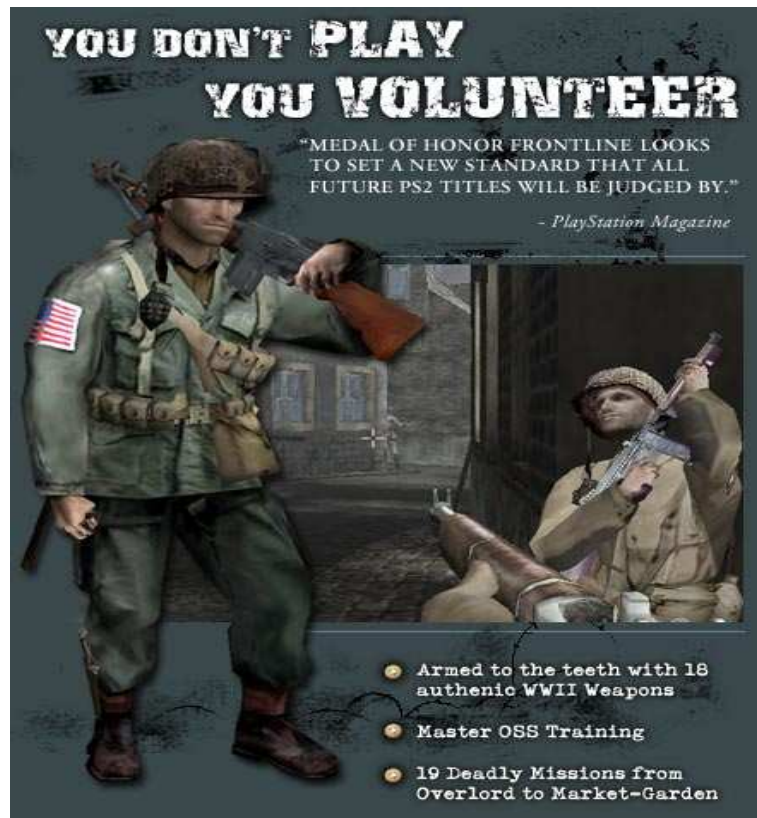
108

¹⁰⁵ *Pentagon award for Private Ryan*. Michael Ellison in New York. guardian.co.uk, Thursday 12 August 1999 00.41 BSt. In: <http://www.guardian.co.uk/world/1999/aug/12/michaelellison>

¹⁰⁶ *Pentagon honors Steven Spielberg*. National Guard, Sep 1999 by Plague, Geoff, Wilson, Anne, Tierney, Jim. In: http://findarticles.com/p/articles/mi_qa3731/is_199909/ai_n8861615

¹⁰⁷ Spini, Ana Paula. *Ritos de Sangue em Hollywood: mito da guerra e identidade nacional norte-americana*. PPGH /UFF, 2005 - Páginas: 281.

¹⁰⁸ O critério para a escolha deste momento se concentra na perspectiva da propaganda, pois este cartaz além da veiculação na WEB, também fora utilizado na promoção e divulgação dos jogos, ficando exposto fixamente em diversas lojas dos EUA e outros países. Desta forma, exerce um alcance mais permanente, não sendo uma imagem em movimento de caráter fugaz.



Esta definição de que o jogador é voluntário é possível diante da característica do recurso conhecido como *first person*. Nestes jogos, o jogador vê apenas o que nós vemos na “vida real” braços e cenários à frente. Este é um recurso fundamental para o efeito de catarse. Os jogos em primeira pessoa têm como destaque a característica de lançar o jogador para uma condição sensorial de estar “dentro dos jogos”, pois desenvolve movimentos em relação com um conjunto de efeitos. Como destaca Andrew Stern:

“(...) From a first person point-of-view the player types text to speak and gesture, and uses the arrow keys and mouse to navigate and uses objects end a three-dimensions world. The virtual characters speak with digital voices and express emotion and personality through animation. (...)”¹¹⁰

¹⁰⁹ Wall paper do jogo *Medal of Honor: Frontline*, 2002.

¹¹⁰ STERN, Andrew. In: de WARDRIP-FRUIIN, Noah. HARRIGAN, Pat - [First Person: New Media as Story, Performance, and Game](#). MIT Press. 2004.



111

Vale lembrar, que esta técnica contribuiu para o estrondoso sucesso da versão *Allied Assault*, atestado pela premiação de *Computer First Person Action Game of Year* no ano de 2003.¹¹² Para o jogo *Medal of honor* este efeito insere o jogador em um ambiente, que gera uma personificação do jogador, transformando-se em uma questão de identidade e valores reunidos em torno de um evento lúdico que seria basicamente um momento de diversão.

Se há uma personificação e o jogador torna-se voluntário, então como acontece o chamado? Esta idéia de chamado, contida no jogo, não se apresenta como uma obrigação, mas por resultado de circunstâncias da trajetória pessoal de todos os personagens. Não fica claro no jogo, que o serviço militar era obrigatório (diferente dos dias atuais) e isto se deve devido a relação dos estadunidenses na época com o ataque a *Pearl Harbor*, pois muitos desenvolveram o desejo de participar do confronto. Isto por conta da comoção e indignação que atingiram níveis nacionais. Na abertura da série *Band of Brothers*, veteranos da Segunda Guerra Mundial relatam que alguns jovens que não conseguiram entrar para as Forças Armadas cometeram suicídio.

No andamento do jogo, o “alistamento” é seguido da incorporação e várias etapas são cumpridas até a formação do militar. Nos sites, nos manuais e no *game* há

¹¹¹ Medal of Honor: Airborne, 2007.

¹¹² Esta premiação é oferecida desde 28 de maio de 1998. A Academy of Interactive Arts & Sciences oferece premiações para games de diversas categorias, entre elas: jogos infantis, RPG, on-line, jogo do ano, estratégia, ação, guerra, entre outros. In: <http://www.interactive.org>.

um conjunto de procedimentos e instruções para orientar o “militar” em sua missão. Como podemos ver nos termos do manual:

TEN. MIKE POWELL

DN: 5 de Maio de 1916.

LN: Rice Lake, Wisconsin

Educação: História Militar e Línguas em West Point

Idiomas: Inglês, Alemão

Antes de entrar em serviço militar, o Tenente Mike Powell se formou em história militar e línguas em West Point. Serviu na 34ª Divisão de Infantaria, onde se mostrou o melhor atirador e foi o segundo em comando entre milhares de candidatos no 1º Batalhão Ranger.

27 de Maio de 1941: Formado pela Academia Militar dos Estados Unidos em West Point e comissionado como 2º Tenente do Exército dos EUA. Transferido para a 34ª Divisão de Infantaria.

25 de Outubro de 1941: Promovido a 1º Tenente.

16 de Abril de 1942: Apresenta-se como voluntário para o 1º Batalhão Ranger. Passa no processo de entrevista e seleção em Carrickfergus.

19 de Junho de 1942: Ativado no 1º Batalhão Ranger.¹¹³

Nesta citação do *Allied Assault* fica clara a referência ao voluntariado, pois o personagem desta edição *Ten. Mike Powell*, apesar de ser formado pela Academia Militar de West Point, ainda assim apresentasse ao 1º. Batalhão Ranger por vontade própria. Há implícito um chamado, mas um chamado do dever de ajudar a Nação através de seu sacrifício pessoal. No caso deste personagem a boa formação acadêmica indica um rapaz que teria algo a perder, mas a Pátria é uma prioridade e deve ser atendida com prontidão.

O sacrifício sem restrições é marca daqueles que se propuseram a realizar grandes feitos. O conceito de “grandes feitos” está relacionado com arriscar a vida em campo de batalha. Como nos indica a orientação do manual:

“Você vai na frente(...) Sozinho, ou como parte de uma equipe, você deve penetrar nas instalações inimigas para que as Forças Aliadas cheguem cada vez mais perto da maior de todas as missões: a Operação Overlord, mais conhecida como Dia D.”¹¹⁴

Embora haja esta valorização do voluntariado na narrativa do jogo, há na trajetória da formação política dos EUA propostas que apontam em outras direções quanto a valorização do serviço militar.

¹¹³ In: *Manual Medal of Honor Allied Assault*.

¹¹⁴ In: *Manual Medal of Honor Allied Assault*.

O *Medal of Honor* possui entre seus recursos a aplicação constante de materiais que são vinculados com a história, não uma história problematizada, mas linear. O discurso para abordagem da guerra é narrado por intermédio de fontes históricas, que são expostas de maneira direta ao longo da dinâmica do jogo ou dos sites e cartazes divulgação. A utilização de fontes históricas institucionais é uma marca desta série, como o caso da leitura da ordem do dia 6 de junho de 1944, assinada pelo General Dwight David Eisenhower, que é narrada na abertura do *Medal of Honor – Frontline* e no início da terceira fase do *Allied Assault*.

Além da narração do fac-símile há destaque na interface da tela de abertura do *Frontline* para os seguintes trechos da citada Ordem do Dia:

“You are about to embark upon the **Great Crusade**, toward which we have striven these many months. The eyes of the world are upon you. The **hope and prayers** of liberty-loving people everywhere march with you. In company with our brave Allies and brothers-in-arms on other Fronts, you will bring about the destruction of the German war machine, the **elimination of Nazi tyranny** over the oppressed peoples of Europe, and security for ourselves in **a free world**.

Your task will not be an easy one. Your enemy is will trained, well equipped and battle-hardened. He will fight savagely.

But this is the year 1944! Much has happened since the Nazi triumphs of 1940-41. The United Nations have inflicted upon the Germans great defeats, in open battle, man-to-man. Our air offensive has seriously reduced their strength in the air and their capacity to wage war on the ground. Our Home Fronts have given us an overwhelming superiority in weapons and munitions of war, and placed at our disposal great reserves of trained fighting men. The tide has turned! The free men of the world are marching together to Victory!

I have full confidence in your courage, **devotion to duty** and skill in battle. We will accept nothing less than full Victory!

Good luck! And let us beseech the blessing of Almighty **God** upon this great and noble undertaking.”¹¹⁵

No início do jogo há uma abertura desta, que envolve uma um conjunto de valores. Esta passagem da abertura não é uma citação isolada, mas uma citação dentre tantas outras. Em relação às citações de Eisenhower identificamos passagens sem textos escritos, mas imagéticos que reforçam suas propostas. Como os termos *Great*

¹¹⁵ Citation: D-day statement to soldiers, sailor, and airmen of the Allied Expeditionary Force, 6/44, Collection DDE-EPRE: Eisenhower, Dwight D: *Papers, Pre-Presidential, 1916-1952*; Dwight D. Eisenhower Library; National Archives and Records Administration. Citado na abertura do *Medal of Honor – Frontline*. Grifos meus.

Crusade, The hope and prayers, devotion to duty e God, estas citações são complementadas pelas passagens dos jogos.



116

Vejamos este *Wall paper* de *Medal of Honor: European Assault*, a identidade dos soldados é cunhada nestes termos, na medida suas imagens são refletidas na placa de identificação militar. A função real da placa é informar o nome e companhia do soldado, porém estão representados no reflexo soldados patrulhando e acompanhados de aviões que do oeste para o leste estão tão altos que mais parecem cruzeiros. Ao lado um militar com a cabeça inclinada e realizando uma prece, sob os elos da corrente da placa de identificação.

¹¹⁶ Medal of Honor: European Assault, 2005.

Diante do sentido de missão e um caráter de convocação presente nos jogos, a noção de *diagnóstico crítico* de Kellner nos permitiu atentar para sentidos contidos em discursos que se manifestam através de músicas, fardas, armas e depoimentos.¹¹⁷



A história não concederá mais a dádiva da liberdade para os fracos ou tímidos.

Dwight David Eisenhower (1890 - 1969).¹¹⁹

Veja-se, por exemplo, a cena de abertura da série *Medal of Honor*: através da utilização da frase histórica *History does not long entrust the care of freedom to the weak or the timid* do Comandante Dwight D. Eisenhower, há um discurso mítico da guerra no qual somente aqueles que buscam a prosperidade terão liberdade.

2.2.1 – As armas dos heróis:

A perícia aplicada às armas durante os jogos é complexa e requintada, com descrições detalhadas sobre seu funcionamento e poder de destruição. Assim, na medida em que os jogadores têm contato com as opções de armas, estes passam por uma verdadeira aula sobre armamentos utilizados na Segunda Guerra Mundial. As

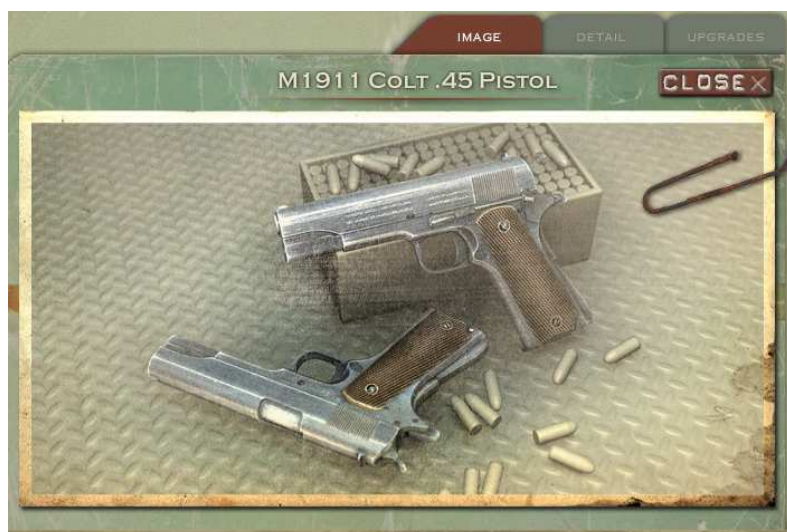
¹¹⁷ KELLNER, Douglas. *A cultura da Mídia, Estudos Culturais: identidades e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001.

¹¹⁸ *Medal of Honor: Frontline*, 2002.

¹¹⁹ Comandante supremo das forças aliadas durante a Segunda Guerra Mundial (1942 – 1945).

armas adquirem características do amigo, ou seja, estão ao lado da nação missionária para garantir um mundo livre e a paz mundial.

A personificação dos jogadores no contexto do jogo acontece através do formato de transferência de informações e observemos o formato de *briefcase*, como de agentes da OSS. Recorre-se também a místicas de armas das Forças Armadas dos EUA que estão vinculadas a outros sentidos mais profundos do nacionalismo estadunidense, como esta *m1911colt.45 pistol*, que é resultado do enfrentamento entre filipinos e estadunidenses na Guerra Filipino-Americana (1899 -1913.)¹²⁰, pois durante o embate corpo – a – corpo os filipinos, mesmo após serem alvejados, matavam os soldados estadunidenses que estavam mais próximos. O *Stopping Power* (impacto/poder de deter o oponente) da *Colt 45* resolveu este problema, esta característica rendeu um espaço cativo entre os amantes de armas. Sendo esta arma um exemplo de orgulho nacional nos EUA:



121

Além da imagem há a descrição técnica do armamento:

“The 1911 delivers **stopping power** with every shot at close range. It has significant recoil and a 7-round magazine.

During WWII, move European armies issued handguns only to officers as a badge of rank. The U.S. Army, on the other hand, **considered handguns a valuable weapon for not only officers**, but also for enlisted men who would not have a rifle, such as crew for artillery, drivers, tankers, etc.

¹²⁰ Este conflito é uma referência, no sentido de ter inaugurado a postura imperialista dos EUA. Contudo, é possível encontrar expressões que defendem outras interpretações, como o livro didático estadunidense, que intitula o período como “The Progressive Era”. JORDAN, 1994, Op. Cit.

¹²¹In: <http://www.ea.com/moh/airborne/weapons.jsp>. Grifos meus

Though unauthorized, paratroopers and infantry soldiers carried handguns they brought with them or received from home as a weapon of last resort and for peace of mind. If an enemy jumps into your foxhole with you, a pistol is a lot more useful than a much longer rifle.”¹²²

Desta forma, observamos uma inversão de sentido em que armas não matam, mas salvam vidas e são portadas por heróis que partem numa cruzada libertadora, ancorando-se na cultura armamentista estadunidense.

Assumem também um lado no confronto e a exposição, embora semelhante, apresenta algumas diferenças importantes.



123

Como a descrição do perfil deste fuzil *Springfield*:

“**A precision instrument**, the M1903 is fitted with a scope and can take out most targets with one shot to the head or chest. Effective at long range, it has a slow rate of fire and slow reloads.

The M1903 rifle was the primary weapon for the U.S. Army during WWI and continued to be used after the introduction of the M1 Garand as weapons for snipers.”¹²⁴

Um instrumento de precisão, a descrição evidencia a defesa de um aspecto técnico e livre dos atributos mortais de uma arma. Em contrapartida, nas descrições das armas do Eixo, é presente a utilização de valores negativos, como o armamento

¹²²Idem.

¹²³ Idem.

¹²⁴ <http://www.ea.com/moh/airborne>

alemão *StG.44 SturmGewehr*, que é definido como um rifle de assalto e uma das mais devastadoras armas da guerra, como vemos a seguir:

“StG.44 SturmGewehr

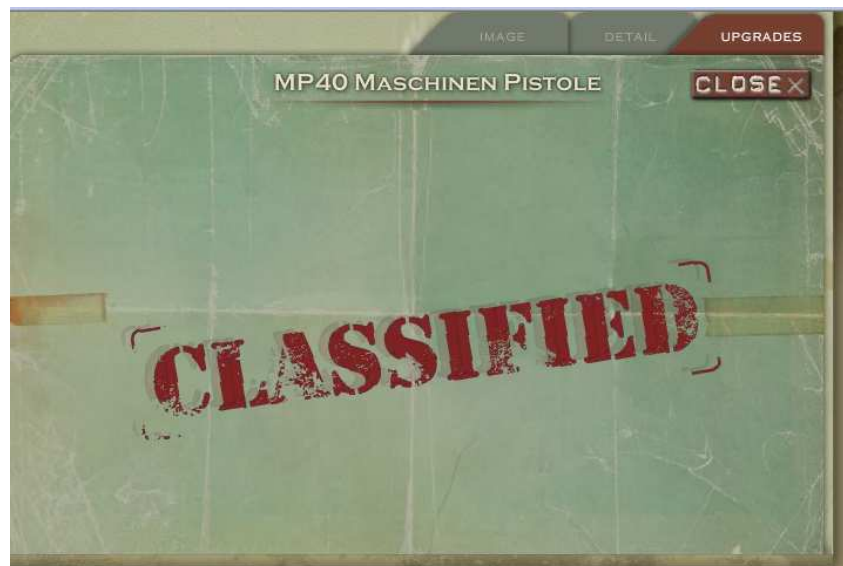
This assault rifle is one of the **most devastating weapons in the war**. Deadly accurate at 550 rounds per minute and effective at medium range, it’s a oneman assault squad.”

Outra diferença que merece citação é a possibilidade de *upgrade* das armas aliadas e a definição de *Classified* para as armas do Eixo, que pode ser lido como confidencial, mas também pode ser definido como restrito, ou seja, as armas dos aliados são anunciadas como acessíveis, como um objeto que está a nosso alcance. Com as armas aliadas, na medida, que o jogador avança e conquista novas posições e realiza missões, há um complemento de acessórios para as armas que ficam com maior poder de fogo. Este *upgrade* ocorre simultaneamente a conquista de medalhas de honra. Com a diferença de que, nas armas, o jogador tem uma melhora prática na jogabilidade:



125

¹²⁵ Imagem que apresenta a interface de uma “ficha” com as descrições técnicas do *upgrade* do fuzil *M1903 Springfield Sniper* – imagem de armamento Aliado. <http://www.ea.com/moh/airborne/weapons.jsp>



126

Estas diferenças são marcantes e notáveis, observamos também, que na jogabilidade há uma série de possibilidades. De acordo com cada missão, determinado armamento será o mais adequado, desta forma é importante destacar um foco maior sobre a metralhadora *Thompson Machine Gun*, esta metralhadora é a mais útil ao longo das fases, à medida que o jogador perceber que há muitos momentos em que a proximidade prevalece na relação de combate. Esta arma foi o símbolo da geração da década de 1930, nos EUA, pois foi a metralhadora preferida dos *gangsters* de Chicago (como Capone), Stephen E. Ambrose¹²⁷, o consultor de história do *Medal of Honor* dá ênfase a uma geração de jovens que eram comuns e ordinários, mas quando desafiados foram capazes de realizar grandes feitos. A *Thomy Gun* (apelido da *Thompson Machine Gun*) é a maior referência desta geração ordinária, como nos informa Roger Pauly:

“...As a result, the “**tommy gun**” or “Chicago typewriter” made a big splash in the US popular imagination ...”¹²⁸

¹²⁶ Imagem que apresenta a interface de uma “ficha” com as descrições técnicas do *upgrade* do *MP40 Maschinen Pistole* – imagem de armamento do Eixo. <http://www.ea.com/moh/airborne/weapons.jsp>

¹²⁷ No Capítulo 3 realizamos um análise mais aprofundada da contriguição de Ambrose na produção do jogo.

¹²⁸ PAULY, Roger. *Firearms: the life story of a technology*. Ed.: Greenwood Publishing Group, NY, 2004. para entender o peso da mística desta arma na sociedade estadunidense nos anos 1930, ver: ELLIS, John. EZELL, Edward C. *The Social History of the Machine Gun*. Edition: reprint, illustrated, JHU Press, 1986.

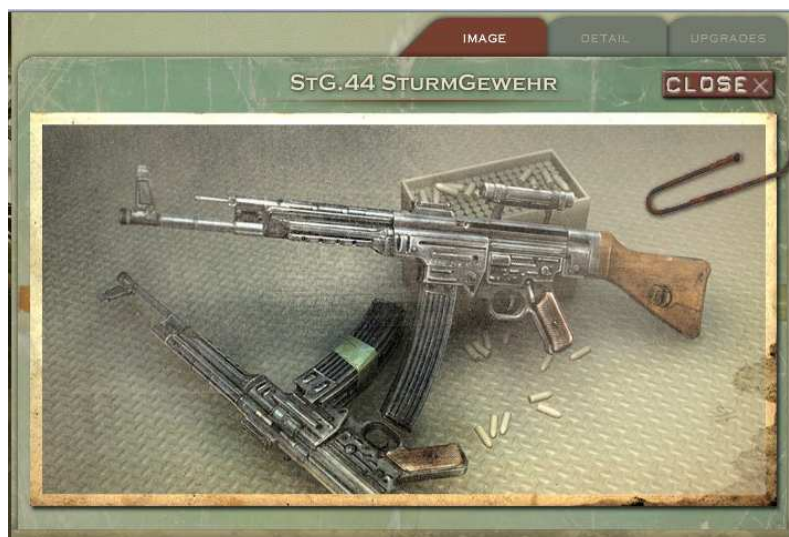
A técnica aplicada a estas imagens é muito envolvente, na medida em que você clica em uma arma no índice dos armamentos dos Aliados e do Eixo, abre-se uma ficha com a imagem (*image*), os detalhes/perfil (*detail*) e a ampliação de recursos (*upgrade*). Criar este “ambiente” é um recurso predominante, podemos destacar até mesmo detalhes como: papel amarelado, fitas adesivas, fungos¹²⁹, dobras e marcas nas fichas:



O aspecto desgastado pelas condições nas quais ficaram guardadas gera uma remissão a condição de “secreto” e lança o jogador para o status de alguém que tem reconhecimento para acessar aquelas fichas. Desta forma percebemos, através da interface aplicada, um diálogo entre os produtores do jogo e o jogador. Como no caso das imagens que analisamos abaixo. Mesmo diante destes aspectos de envelhecimento e desgaste há uma diferenciação entre as armas dos Aliados e do Eixo, no que diz respeito à aparência:

¹²⁹ A presença deste mofo nas fichas nos leva a análise, de que embora os estadunidense estivessem preparados com arquivos que definiam as condições de combate, eles não se dedicaram principalmente as atividades de escritórios, este fungo indica um arquivo pouco cuidado, ou seja, os homens estavam no campo de batalha em ação e isto nega a idéia de que sejam burocratas.

¹³⁰ <http://www.ea.com/moh/airborne/weapons.jsp>



Destacamos também que armas são objetos e nós atribuímos valores e funções a elas¹³². Contudo, estes valores e funções estão subjacentes nas imagens das duas metralhadoras (expostas anteriormente) percebemos um brilho maior na Thompson, mais luz e a metralhadora é exposta como maior do que o fuzil, o que não acontece na realidade. O foco de distância gera maior proximidade a arma dos Aliados, além de haver um tom sombrio nas armas nazistas.

Nos videogames o apelo sensorial é constante, nesta visita ao acervo técnico das armas é possível ter visões que remetem à época e aos cenários, ma há também o recurso auditivo, na ficha de cada arma há a opção do botão *listen*, que permite ouvir o som de disparos dos armamentos. A veracidade é impressionante e envolvente se o jogador estiver distraído pode até mesmo se espantar.

A prática de expor armas em jogos não é exclusividade da série *Medal Of Honor*. Identificamos diversos jogos que apresentam este recurso de estudar armas através dos jogos. Os principais analistas de videogames nos EUA são defensores de termos que derivam do conceito de *Military-Industrial Complex* (Complexo Militar

¹³¹ <http://www.ea.com/moh/airborne/weapons.jsp>

¹³² Realizamos um teste entre 300 jovens (13 a 15 anos), em colégios da Zona Sul do Rio de Janeiro, no qual questionávamos qual arma pertencia aos “bandidos” e qual arma era utilizada pelos “mocinhos”, é interessante constatar que 100% dos jovens atribuíram às armas dos nazistas a características de armas dos “carinhas maus”. Talvez os jovens do Rio de Janeiro estejam bastante habituados ao convívio com as armas, mas é importante salientar que as armas expostas não são mais usadas e a *Thomy Gun* já foi bastante exposta como a “arma de Capone” o que nos remete a percepção de que as técnicas de brilho e cores adotadas na imagem expostas é um elemento que contribui para que haja um juízo de valor por parte daquele que vê a arma (2007).

Industrial)¹³³, como John Naisbitt que definiu o *Military-Nintendo Complex*,¹³⁴ ou seja, o autor indica uma série de participações das Forças Armadas nos EUA, no sentido de utilizar os videogames como meio de obter um grande número de pessoas que valorizem e vivenciem a guerra:

“In America, children are being drafted into war about the age of seven. The Military-Industrial Complex, with insidious consequences for our children and our society. American military actions resemble high-tech electronic games while on our own soil we are witnessing another war. The soldier are children, the battleground their schools, and their engagements resemble the same violent electronic games that train our military and “entertain” our children...”¹³⁵

Há uma série de conceitos com denominações diferentes que abordam este mesmo aspecto, a interferência sobre a mídia por parte de indústrias de armamentos. Podemos citar as contribuições de Nick Turse com o conceito de *High-tech military-industrial complex*¹³⁶, no qual ele defende uma relação com a Hollywood e o Pentágono.

A presença da Guerra na vida civil através do entretenimento é uma realidade e os games contribuíram para a inserção, cada vez maior, da tecnologia de entretenimento na vida militar. A guerra eletrônica já é uma realidade e nos concentramos na identificação da construção dos jogos eletrônicos para os treinamentos de soldados como a versão portátil do *VirTra Systems trainer*, sistema no qual os soldados disparam seus fuzis e receptores respondem eletronicamente informando quando o combatente foi alvejado.¹³⁷

Nas sagas mitológicas o herói recebe, através da ajuda divina, algum amuleto, arma ou artefato, para ajudá-lo em seu destino. Estes objetos eram envoltos em alguma característica especial, para além da materialidade da época e de sua simples

¹³³ Dwight David Eisenhower (14 de outubro de 1890 — 28 de março de 1969), 34º Presidente dos Estados Unidos, próximo ao fim de seu mandato (20 de janeiro de 1953 até 20 de janeiro de 1961) alertou para a formação do que ele denominou de *Military-Industrial Complex* (Complexo Militar Industrial), que consistia no crescimento cada vez maior de homens e recursos voltados para a preparação da guerra. Para ver seu discurso na íntegra: *Public Papers of the Presidents, Dwight D. Eisenhower, 1960, p. 1035- 1040.*

¹³⁴ É importante destacar que embora a Nintendo seja citada, talvez seja a única grande empresa de jogos que não esteja envolvida com Forças Armadas. Ver: HALTER, Ed. *From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games*. Thunder's Mouth Press, New York, NY. 2006.

¹³⁵ NAISBITT, John. NAISBITT, Nana. PHILIPS, Douglas. *High Tech High Touch: Technology and Our Accelerated Search for Meaning*. Publicado por Nicholas Brealey Publishing, 2001.

¹³⁶ TURSE, Nick. *The complex: how the military invades our everyday lives*. Edition: illustrated. Publicado por Metropolitan Books, 2008.

¹³⁷ Ver: Ed Halter – 2006, Op. Cit..

utilização. O herói, em *Medal of Honor*, tem em seu caminho um conjunto de armas que são lançadas para a condição de mitos e este gesto complementa a consagração que se manifesta em uma complexa liturgia moderna.

2.3 – Memória, patrimônio e monumentos:

Outra etapa que complementa a consagração do herói vai para além do reconhecimento de seus feitos e se relaciona com o constante reconhecimento. Contar os feitos dos heróis para as gerações contemporâneas exige dedicação, mas manter esses heróis no imaginário popular é algo que conta com um esforço de gerações que se comprometem em dar continuidade a mística dos heróis. Constantemente passamos em praças ou ruas e vemos erguidas estátuas com a finalidade de manter determinada pessoa na mente daquela sociedade. Há casos, nos quais algum tirano ergue um momento para si, mas não é o bastante para conquistar o desejado reconhecimento. O conjunto da série *Medal of Honor* possui uma monumentalidade que envolve os veteranos de guerra. Sendo um espaço de busca pela consagração destes supostos heróis.

As representações dos jogos eletrônicos não estão em um campo vazio e exercem até mesmo um efeito complementar às outras formas de lembranças deste evento histórico, como fotografias, museus, memoriais, cemitérios militares, depoimentos, livros, filmes, quadrinhos. Havendo a característica comum de serem representações que geram de vivências indiretas.¹³⁸

Monumento histórico é uma categoria ocidental datada, desenvolvida e difundida a partir da segunda metade do século XIX. No dizer da autora:

“(...) o monumento é uma criação deliberada cuja destinação foi pensada a priori, de forma imediata, enquanto o monumento histórico não é, desde o princípio, desejado e criado como tal; ele é constituído a posteriori pelos olhares convergentes do historiador e do amante da arte, que o selecionam na massa dos edifícios existentes, dentre os quais os monumentos históricos representam apenas uma pequena parte.”¹³⁹

¹³⁸ POLLAK, Michael. 1999, *Op cit.*

¹³⁹ CHOAY, Françoise. *A alegoria do patrimônio*, Editora Unesp/Estação Liberdade, São Paulo, SP, 2001.

De acordo com Françoise Choay monumento é tudo aquilo criado com a finalidade de rememorar algo, com o recurso da afetividade, com a ação de tornar presente o passado.

Alois Riegel analisa o caráter dos monumentos, seus diferentes valores, histórico, artístico, de antiguidade e as relações de ocasiões contraditórias que podem acontecer entre eles, além das questões em torno de interesses da conservação do monumento.

O conceito de valor rememorativo, utilizado em sua obra nos auxilia na compreensão dos monumentos. Pois segundo ele:

“(…). el carácter y significado de monumentos no corresponde a estas obras em virtud de su destino originario, sino que somos nosotros, sujetos modernos, quienes se lo atribuimos. Em los dos casos, tanto em los intencionados como en los intencionados, se trata de un valor rememorativo, y por esta razón hablamos de monumentos al referirnos a ambos. En los dos casos nos interesa la obra em su forma original, sin mutilaciones, tal y como surgió de la mano de su creador, y así pretendemos contemplarla o por lo menos reconstruirla con el pensamiento, la palabra o la imagen. Pero mientras, en el primer caso, su valor rememorativo nos es impuesto por otros (sus antiguos creadores), en el segundo, lo determinamos nosotros.¹⁴⁰

Ao afirmar que são os sujeitos modernos que atribuem as características aos monumentos. Temos um suporte teórico para compreendermos a função dos monumentos de Segunda Guerra Mundial, que são citados.

Surge diante de nossa investigação a seguinte problematização. Qual o objeto do patrimônio?

São apenas os materiais? Hoje o patrimônio vai desde a fotografia, passa pelo artesanato e chega até mesmo aos barracos, como os do Morro da Providência, no Rio de Janeiro, na parte central da cidade.

Ao analisar os jogos eletrônicos defendemos que estes são elementos de vivências indiretas que rememoram eventos e trazem para as novas gerações uma série de valores relacionados a atualidade e que se confundem com a trajetória histórica dos EUA. Estes jogos, embora sejam tecnologias avançadíssimas, possuem em seus cenários cemitérios de Guerra e lugares de memória de referência da I Guerra Mundial, como na imagem a seguir da edição de *Medal of Honor – Allied Assault*:

¹⁴⁰ RIEGL, Alois. *El culto moderno de los monumentos*. Madrid, Visor, 1987.



141

Esta imagem é um *wall paper* do jogo e expõem fotografias da Guerra e ao fundo o cemitério militar de Verdun. Os momentos de grandes crises são transformados, na formulação de um discurso mítico, em uma oportunidade de superar as dificuldades e reafirmar o valor daquele povo predestinado. Assim, fontes apresentam inúmeras referências a cemitérios militares, memoriais.

Na imagem acima a frase complementa a idéia de discurso-emulador: “Only a game?”. De forma que, este questionamento lança um rememorar uma catarse dos jogadores em relação ao jogo e exige um posicionamento dos participantes. A característica de monumento contida neste tipo de passagem do jogo adquire um cruzamento em lembrança do evento (vivência indireta) e cobrança de uma atitude que o jogador deve ter em tal momento.

Neste momento a mídia dos jogos eletrônicos deixa de ser memória e passa a ser um produto. De forma que o “rememorar” passa a ser trabalhado com apelos afetivos e não como elemento de desenvolvimento do conhecimento e acesso a informação. Como defende o crítico alemão Andreas Huyssen:

¹⁴¹ Wall paper do jogo Medal of Honor. 2002.

“... que em seus ensaios sobre a cultura "pós-moderna" desenvolve teses como a de que, em reação (ou continuidade) à globalização, o mundo estaria se "musealizando", ao trocar o conceito (iluminista) do "progresso" pela idealização das "tradições".¹⁴²

É esta prática de idealização das tradições que nos conduz a definição da mídia do jogo eletrônico como veículo de comunicação de um monumento imaterial que está contido na narrativa dos jogos. E independente de haver um apelo na forma como a História é narrada no jogo, mantém-se a pertinência de reafirmar este novo nicho de transmissão de valores do passado.

Como afirma a historiadora Ana Maria Mauad, em suas várias análises de acervos fotográficos, que para analisarmos fotografias é necessário considerá-las como documentos, que contém marcas de uma materialidade passada. Podendo ser definidas até mesmo como monumentos, com valores, idéias, tradições e comportamentos contribuintes da formação de uma identidade coletiva e de uma memória a ser perenizada para o futuro.¹⁴³

Como na imagem a seguir, na qual os militares estão firmes no combate e ao fundo as colunas de grandes construções (monumentais) que por sugestão estão em um contraste que indica a superioridade destes militares. O veterano, neste contexto, definido como um monumento mais poderoso aos desafios:



¹⁴² In: Folha de São Paulo - Caderno Mais / 05 de novembro de 2001. Para aprofundamento de discussões em torno deste tema. Ver HUYSSSEN, Andreas. *Passados presentes: mídia, política, amnésia*, In *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

¹⁴³ MAUAD, Ana Maria. *Sob o signo da Imagem. A produção fotográfica e o controle dos códigos de representação social da Classe Dominante, no Rio de Janeiro, na primeira metade do século XX*. Niterói, UFF, Programa de Pós Graduação em História Social, Tese de doutorado, 2v, 1990.



Quando Riegel utiliza o valor rememorativo há uma abrangência para definirmos qual é o sujeito do patrimônio. Muito comumente é o Estado, mas os valores contidos entre os diversos grupos presentes na sociedade civil de uma Nação expandem a noção de patrimônio. Nas fontes analisadas percebemos que a uma atuação conjunta entre Estado, mídia e grupos da sociedade civil que apóiam as atuações dos veteranos da Segunda Guerra Mundial.

O ato de lembrar substitui a história? Vale lembrar que os jogos eletrônicos estão inseridos em um contexto mais amplo. Nestor Garcia Canclini defende que patrimônio cultural é objeto de disputa econômica, política e simbólica entre o Estado, bem como dos setores privados e da sociedade civil:

*As contradições no uso do patrimônio têm a forma que assume a interação entre estes setores em cada período.*¹⁴⁶

A produção dos jogos possui relação com o departamento de defesa do EUA e o grupo comercial *Electronic Arts Games*. No caso da temática dos jogos eletrônicos a direção da produção da narrativa está relacionada com projetos de identidade nacional

¹⁴⁴ <http://www.dignews.com/xbox-360/xbox-360-reviews/medal-of-honor-airborne-review>

¹⁴⁵ http://img.hexus.net/v2/gaming/screenshots_xbox360/moha/mohaxbox_large_2.jpg

¹⁴⁶ CANCLINI, Nestor Garcia. *O patrimônio cultural e a construção imaginária do nacional*. In: Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN, Brasília, N.23. 1994.

que resultam em um discurso oficial sobre a Segunda Guerra Mundial (1942 – 1945). O que gera uma visão de *totalidade cambiante*¹⁴⁷ sobre o evento histórico e avança com alta velocidade para a condição de verdade inconteste.

2.3.1 – Monumentos no mundo real e no virtual:

Dentro dos conceitos de monumento identificamos que os veteranos são bastante citados por seus feitos, desta forma identificamo-os como os principais objetos dos monumentos sobre a Segunda Guerra Mundial. Encontramos diversas formas de expor estes veteranos como monumentos. No que se refere aos vídeos há uma galeria com hall de heróis, denominada *Valor in History*, que contém o depoimento de ex-combatentes da Segunda Guerra Mundial, conferindo um caráter emotivo na consultoria, alternando o testemunho deste com filmagens da guerra e trechos do jogo, ora animados ora exibidos apenas em imagens estáticas. Este caso é um claro exemplo de um tipo de *memória mítica* na qual o veterano é um depositário dos valores do *homem minuto*.

Recorrer a veteranos é uma postura muito comum, ao menos, aos veteranos da Segunda Guerra Mundial. Temos o destaque até mesmo institucional da Biblioteca do Senado dos EUA, que lançou um projeto especial de memória para permitir o acesso aos relatos dos veteranos que lutaram naquela guerra. Como a citação abaixo nos indica:

“(...) As a partner with filmmaker Ken Burns and PBS on The War, the Veterans History Project (VHP) offers this special Web site to enhance the viewing experience of this epic yet intimate look at those who sacrificed so much to serve their country during World War II. Select an episode link on the left to view stories from veterans whose collections are now part of the Library of Congress. (...)”¹⁴⁸

Esta orientação de selecionar um link nos revela uma prática em comum na forma de abordar a história nos EUA. Neste caso o jogo *Medal of Honor* e a Biblioteca do Congresso, pois ao acessar o site é possível encontrar um acervo composto por uma coletânea de relatos de veteranos de guerra.

¹⁴⁷ SPINI, 2006. Op. Cit..

¹⁴⁸ <http://www.loc.gov/vets/stories/thewar/episode7.html>

The Library of Congress Veterans History Project Home

Experiencing War

Stories from the Veterans History Project

[Home](#) » [Donald M. Carlton](#)

"We lost a lot of men that day..." (Video Interview, 20:31)

Donald M. Carlton



Donald M. Carlton, 2001

War: World War II, 1939-1946
 Branch: Army
 Unit: 1st Battalion, 184th Infantry Regiment, 7th Infantry Division
 Service Location: Camp Fannin, Texas; Fort Ord, California; Fort Lawton, Washington; Honolulu, Leyte Island (Philippines); Okinawa Island (Ryukyu Islands); Korea
 Highest Rank: Technical Sergeant
 Place of Birth: St. Paul, MN

[VIEW FULL DESCRIPTION](#)

Interview (Video)

- » [Interview Highlights](#) (1 clip)
- » [Complete Interview](#) (60 min.)

Photos

- » [Photo Album](#) (1 photo)

Memoirs

- » [View List](#) (2 items)

Official Documents

- » [View List](#) (2 items)

More like this

- » [The War](#)

Ficha de veterano de Guerra presente na relação do Congresso dos EUA.

Neste acervo, montado com links, encontramos datas de eventos, locais de combates, fotos, relatos pessoais e curtos filme com o testemunho de alguns veteranos ainda vivos. Valendo uma comparação entre o formato dos filmes do site oficial do *Medal of Honor* e o relato do Experiencing War – Stories from the veterans History Project da Biblioteca do Congresso dos EUA.



149

Um dos filmes do Hall com veteranos da Segunda Guerra Mundial (Game Medal of Honor)

¹⁴⁹ Filme linkado no site oficial do Medal of Honor: Rising Sun. 2002.



Filme de veterano presente no site da Library Congress.¹⁵⁰

O projeto de histórias dos veteranos possui uma listagem de várias guerras: Primeira Guerra Mundial, Segunda Guerra Mundial, Guerra da Coréia, Veteranos do Vietnã e já existem relatos de veteranos da Guerra do Iraque. Contudo nosso foco sobre os veteranos está concentrado sobre a Segunda Guerra.

A abertura do acervo do site oficial do *Medal of Honor* está sob o título o *Day of Infamy*¹⁵¹, que se refere ao ataque à Base de Pearl Harbor, em 7 de dezembro de 1941. Há uma ênfase na Guerra sob este prisma, não há relação com a invasão alemã à Polônia, em 1 de setembro de 1939. Tal foco demonstra que os “americanos” entraram naquela Guerra por que foram provocados.¹⁵²

¹⁵⁰ Este é um exemplo de ficha de veteranos que participaram da Segunda Guerra Mundial. Esta iniciativa contou com a participação do Senado e associações de veteranos. <http://lcweb2.loc.gov/diglib/vhp-stories/loc.natlib.afc2001001.00033/video?ID=d2625e113>.

¹⁵¹ Esta seqüência de imagens foi extraída de filmes de veteranos linkados no site oficial de Medal of Honor: <http://www.ea.com/official/moh/risingsun/en/timeline.jsp>. Conforme indicado anteriormente, a cultura de games eletrônicos se lança para além do momento do jogo.

¹⁵² Tal definição conceitual não é exclusividade do game, pois há um capítulo no Congresso que define esta como A Necessary War – December 1941. <http://www.loc.gov/vets/stories/thewar/episode1.html>.



153

Na cena inicial cores quentes e enquadramento inclinado, que indicam tensão e instabilidade, com um navio adernando ao fundo e um avião mantendo seu bombardeio, mesmo sob esta condição. Indicando persistência, covardia e frieza no ataque. No texto, que começa com o termo ataque inesperado, ou seja, aqueles que atacavam não tiveram postura dentro de uma guerra convencional.



154

A seqüência expõe o título da série Valor in History. A seguir o nome de um militar voluntário, a unidade e o ano em que serviu. Realiza-se neste momento uma relação entre ser voluntário e ter valor na história.

¹⁵³ Medal of Honor: Rising Sun, 2003.

¹⁵⁴ Medal of Honor: Rising Sun, 2003.



O recurso constante é a alternância entre imagens filmadas do evento, os textos, o testemunho e imagens do game, que deixa em evidência o apelo daquele ataque covarde. Uma narrativa que incorpora signos impregnados de elementos afetivos e geram uma sensação de inconformidade e seqüente desejo de busca pela justiça.



¹⁵⁵ Medal of Honor: Rising Sun, 2003.

¹⁵⁶ Medal of Honor: Rising Sun, 2003.



157

O relato do marine veterano *Don Jensen* está entre tantos outros, que geram o tom de que a verdade está contida nesta narrativa. Respeitar estes veteranos, partilhar sua dor é reconhecer o quanto sua ação de ataque foi correta e inevitável e necessária.

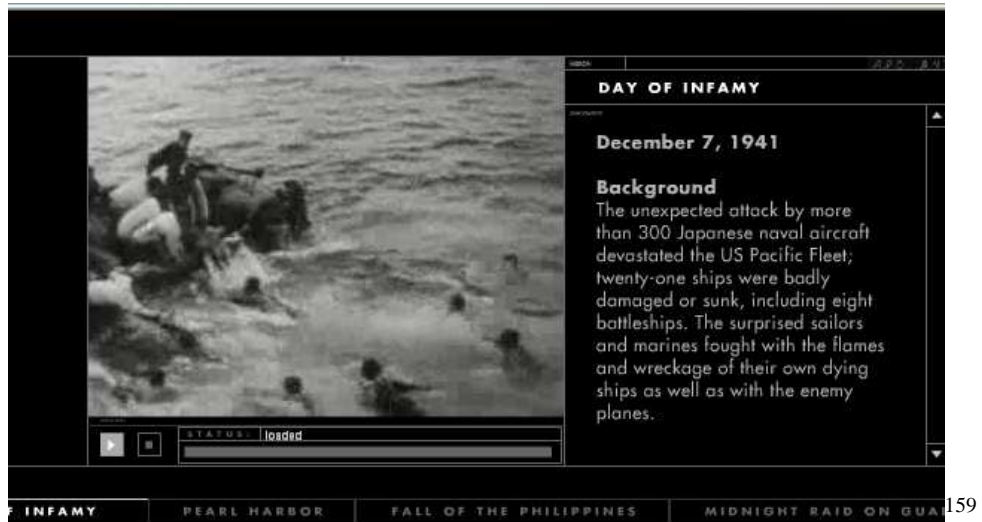
A seguir cenas com gráficos animados como do game, que é entreposto com filmagens dos marinheiros na água. Indicando o nível de covardia dos japoneses, pois os militares estão desarmados e sem condições de combate, não é uma postura honrada.



158

¹⁵⁷ Medal of Honor: Rising Sun, 2003.

¹⁵⁸ Medal of Honor: Rising Sun, 2003.



Estão expostos, nesta seqüência, um conjunto de valores, sentimentos e estímulos que resultam na busca de uma posição diante de tais eventos. Oportunamente o espectador tem a possibilidade de “pegar o controle” e conduzir seus atos dentro de eventos e buscar a vitória.

Apontamos na direção que indica tais homens, eventos e instituições como patrimônio cultural dos EUA, que marcam uma série de valores e posturas simbólicas para a Nação. Ainda que haja disputas pelos símbolos nacionais estes são elementos de identidade das culturas políticas dos EUA. Mesmo que haja movimentos contrários e críticos, ainda assim são feitas citações destes eventos, postura que contribui para a permanência destes eventos na memória e no imaginário social, político e popular dos EUA.

¹⁵⁹ Medal of Honor: Rising Sun, 2003.

Capítulo 3 – Soldados-cidadãos e games

Este capítulo se concentra na análise da origem do conceito de *soldados cidadãos*, que está implícito, tanto no filme *Saving Private Ryan*, na série *Band of Brothers*, quanto na sequência do videogame *Medal of Honor*. Para tanto consideramos necessário um olhar crítico sobre as obras de referência de Stephen Ambrose, que produziu grande base conceitual para estes jogos. Vinculamos o caminho para a análise dos veteranos da Segunda Guerra vinculado com os veteranos de outras guerras mais recentes que marcam de forma mais próxima às gerações atuais.

As visões sobre os veteranos são variadas e ao longo da década de 1990 houve uma série de esforços institucionais, de setores da mídia e de organizações de apoio aos veteranos para cristalizar uma imagem positiva dos veteranos no país. O presente modela o passado, de forma que foi necessário voltar a Segunda Guerra Mundial para embasar um discurso sobre a guerra que fosse mais bem entoadado. Esta tarefa teve suas maiores barreiras no veterano da Guerra do Vietnã (1964–1973), mas especificamente no veterano deste conflito, que possui a grande marca de ter sido derrotado e ao mesmo tempo de ser covarde e cruel, recebendo denominações de desajustados sociais. Este veterano foi frequentemente lembrado como drogado e assassino de crianças e inocentes (década de 1980).

O termo *baby killer* foi gerado na década de 1970, após as denúncias do correspondente de guerra Seymour M. Hersh através do livro *My Lai 4: A Report on the Massacre and Its Aftermath*¹⁶⁰, responsável por trazer a tona a tentativa do governo de encobrir o Massacre de My Lay (Vila ao sul do Vietnã), que consistiu em uma missão da *Companhia Charlie*, da 11ª Brigada de Infantaria do Exército, de busca e destruição comandada pelo tenente William Calley, da aldeia vietnamita supostamente composta por guerrilheiros. No entanto, os militares, no dia 16 de março de 1968, massacraram centenas de civis, na maioria mulheres e crianças, este foi o maior massacre de civis ocorrido durante a Guerra do Vietnã. Além disto, algumas das vítimas foram estupradas, torturadas e espancadas. Toda uma geração de veteranos foi marcada por este evento marcado pelo requinte de crueldade. Os militares retornaram para casa e tiveram dificuldades de reencontrar no próprio país

¹⁶⁰ HERSH, Seymour M. *My Lai 4: A Report on the Massacre and Its Aftermath*. Random House, 1970.

um lar, a opinião pública estava focada na luta contra a guerra destacando a ação dos soldados em campo de batalha. ¹⁶¹

Destacamos que apenas o primeiro tenente William Calley foi condenado pelo evento, mas a missão foi resultado também de orientações do alto comando dos EUA presente no Vietnã, ou seja, de uma ação de Estado resultante de treinamento voltado para tais ações em combate e não apenas de indivíduos ensandecidos. ¹⁶²

3.1 – A Guerra do Vietnã como e Segunda Guerra Mundial: o caso dos veteranos rejeitados:

Os veteranos da Guerra do Vietnã apresentam uma trajetória acidentada, dentro e fora de seu país. Contudo, ainda assim é possível perceber um contexto confuso no que se diz respeito a questões como o vitorioso da guerra e a aceitação dos veteranos. É possível perceber que, ultrapassando seu momento histórico, algumas marcas talvez tenham se perdido. Como apresentou Sissela Bok em Audiência Pública da UNESCO: “... conforme pesquisa da UNESCO em 23 países, quase 90% das crianças com 12 anos de idade estão familiarizadas com personagens violentos como o Exterminador do Futuro e Rambo.(...).¹⁶³

Como foi possível ocorrer este tipo de familiarização? Qual a interferência sobre os eventos que aterrorizam o mundo, por ocasião do massacre de civis? Lançamos luz sobre a questão assumindo a postura de afirmar uma interferência da visão da Guerra do Vietnã, o que altera a percepção e a memória daqueles acontecimentos. Uma forma de reelaboração daquele evento foram as produções cinematográficas, e nos apoiamos em Robert Rosenstone, para elucidarmos algumas questões, na compreensão da relação entre história e cinema, na qual o historiador estadunidense defende a reflexão sobre o filme enquanto possibilidade de

¹⁶¹ TAYLOR, Sandra Wright. *Homeward Bound: American Veterans Return from War*. Edition: illustrated Publicado por Greenwood Publishing Group, 2007.

¹⁶² Para aprofundamento do tema ver: GILL, Lesley. *The School of the Americas: Military Training and Political Violence in the Americas*. Duke University Press, 2004.

¹⁶³ Audiência Pública – Violência na Mídia. In: <http://www.unesco.org.br/noticias/discurso/ap.asp>.

representação do passado.¹⁶⁴ Rosestone trabalha com cinema e a busca humana pela verdade:

“¿Es que esperamos que el film sea una ventana abierta al pasado? ¿Para mostrarnos como eran las cosas exactamente? ¿Esperamos lo mismo de un libro? Pero el libro se esconde y esconde al hecho de que ha sido creado por un historiador. Eso es lo que hace que el fim practique el ‘realismo ilusorio’. La historia es un cuento que crea explicación. Que es una explicación. La historia escrita no nos muestra únicamente el pasado. Nos muestra partes del pasado escogidas por un criterio de por qué esos detalles son importantes. Por definición, conocemos más que los participantes sabían en aquel momento.”¹⁶⁵

A Guerra do Vietnã foi exposta na mídia cinematográfica estadunidense de forma constante e há diversas expressões, tanto ligadas à crítica quanto a valorização.

No campo crítico temos exemplos como *Platoon* e *Nascido para matar*¹⁶⁶.

“Platoon e Nascido para Matar são dois exemplos de filmes que representaram negativamente aquilo que em Rambo foi celebrado – o corpo viril e violento da America. Os filmes tocam na ferida aberta, endossando as denúncias de veteranos vindas a público, a partir de 1969 sobre os crimes cometidos por soldados norte-americanos no Vietnã contra civis, incluindo mulheres e crianças.”¹⁶⁷

Ao se falar de imaginário produzido e divulgado pela esta mídia é possível apontar na direção da busca pela *amnésia* em torno do evento. Nos termos de Spini:

“Se a Guerra do Vietnã não se tornou um tabu na cultura norte-americana, tendo ao contrário, se tornado um grande filão cultural para a produção de livros, músicas, filmes de ficção, documentário, para o cinema e para a TV - e por isso não possamos falar em esquecimento, a perspectiva sob a qual é tratada e a maneira pela qual é evocada, incessantemente rememorada, ajudam no processo de enquadramento da memória no sentido de resgatar o orgulho nacional, a instituição militar e a legitimidade da guerra como empreendimento da nação missionária. A amnésia neste caso específico consiste mais na apropriação e resignificação do acontecimento traumático do que a sua supressão. O termo massacre que no contexto Pós-guerra do Vietnã era usado para designar as atrocidades cometidas por soldados norte-americanos, sendo o massacre de My Lai o mais emblemático, ganha

¹⁶⁴ ROSENSTONE, Robert. *El pasado en imágenes – el desafío del cine a nuestra idea de la historia*. Barcelona, Ariel, 1997.

¹⁶⁵ *Idem*, pág. 170.

¹⁶⁶ Full Metal Jacket. Nascido Para Matar (PT/BR). Estados Unidos. 1987/ Cor/ 116 min. Direção Stanley Kubrick. Baseado em livro de Gustav Hasford. Gênero Guerra.

¹⁶⁷ SPINI, Ana Paula. Memória Cinematográfica da guerra do Vietnã. Anais Eletrônicos do VII Encontro Internacional da ANPHLAC Campinas – 2006.

http://www.anphlac.org/periodicos/anais/encontro7/ana_paula_spini.pdf

em Fomos Heróis um outro significado. É apropriado, resignificado, sendo o sentido anterior abandonado. No filme, as vítimas em potencial são os soldados norte-americanos e os algozes são o inimigo externo. A guerra suja se transforma em guerra limpa, lavada com o sangue abundantemente derramado dos jovens soldados norte-americanos.”¹⁶⁸

Vem à tona a questão quanto à aceitação dos veteranos na sociedade estadunidense. As interpretações do cinema buscam dar conta de garantir uma razoável estabilidade social e psíquica para os ex-combatentes. A inserção e readaptação dos veteranos em geral são bem difíceis, muitos, tanto do Vietnã, quanto Golfo, Afeganistão e Iraque, e até mesmo da Segunda Guerra Mundial apresentam um perfil de veterano que é relacionado com problemas sociais. Como o fenômeno da população de sem-tetos, nos EUA, que apresenta uma média constante e significativa de veteranos destas guerras. De acordo com a *National Alliance to End Homelessness* (Aliança Nacional para o fim dos sem teto):

“Far too many veterans are homeless in America: between 150,000 and 200,000 on any given night, which represents between one-fourth and one-fifth of homeless people. Three times that many veterans are housed, but are struggling with excessive rent burdens and an increased risk of homelessness. Convergent sources estimate that between 23 and 40 percent of homeless adults are veterans. The U.S. Department of Veterans Affairs estimates that over the course of the year, 336,627 veterans experience homelessness. They are veterans of different conflicts, including World War II, the Korean War, the Vietnam War, Grenada, Panama, and Lebanon. Research indicates that those serving in late Vietnam and post-Vietnam era are at greatest risk of homelessness. Veterans returning from the current conflicts in Afghanistan and Iraq often have severe disabilities that are known to be correlated with homelessness. Among these new veterans, women are more common than in the past.”¹⁶⁹

Identificamos a presença de veteranos sob a condição de sem teto em quase todo o território nacional estadunidense. O que nos dá a dimensão de um problema nacional, não se trata da relação da população de um estado ou região com os veteranos, mas um fenômeno que se apresenta em proporções que indica que esta relação é um fato social da sociedade estadunidense.

¹⁶⁸ *Idem.*

¹⁶⁹ In: <http://www.endhomelessness.org/section/policy/focusareas/veterans>



170

O veterano de guerra é um *desfilhado social*¹⁷¹ diante da sociedade estadunidense. Além destes dados das últimas guerras é correto indicar, que este não é um fenômeno recente e desde o período pós-guerra Civil Americana havia veteranos sem-teto, como nos informa o historiador Todd DePastino.¹⁷²

Mesmo diante de dados que informam também a depreciação do veterano da Segunda Guerra Mundial, ainda assim a rejeição dos veteranos do Vietnã é muito maior. Incluindo a rejeição dos próprios veteranos daquela guerra. Um ícone da luta contra a Guerra do Vietnã é Ron Kovic, que foi condecorado com a medalha Bronze Star. Em 20 de janeiro de 1968, em um ataque a uma aldeia ao norte do rio *Cua Viet* na zona desmilitarizada, ele foi baleado e passou uma semana na enfermaria de cuidados intensivos em *Da Nang*. Kovic a esta altura já estava paraplégico. O veterano acabou escrevendo um livro baseado em sua própria vida e que deu origem

¹⁷⁰ <http://www.endhomelessness.org/content/article/detail/1837/>, 2006.

¹⁷¹ CASTEL, Robert. *As metamorfoses da questão social: uma crônica do salário*. Editora, Vozes, 1998.

¹⁷² Para mais detalhes ver: DEPASTINO, Todd. *Citizen Hobo: How a Century of Homelessness Shaped America*. Edition: illustrated. University of Chicago Press, 2003.

ao filme homônimo *Nascido em Quatro de Julho*, dirigido por Oliver Stone, e Kovic representado por Tom Cruise. Kovic recebeu o *Golden Globe Award* de Melhor Roteiro em 20 de janeiro de 1990. Contudo, antes de se tornar uma referência de crítica a guerra no cinema, Ron Kovic participou de várias manifestações pacifistas e partidárias, como no caso deste protesto contra a Guerra do Vietnã na DNC (Convenção Nacional Democrata) em Denver, Colorado – 1976:

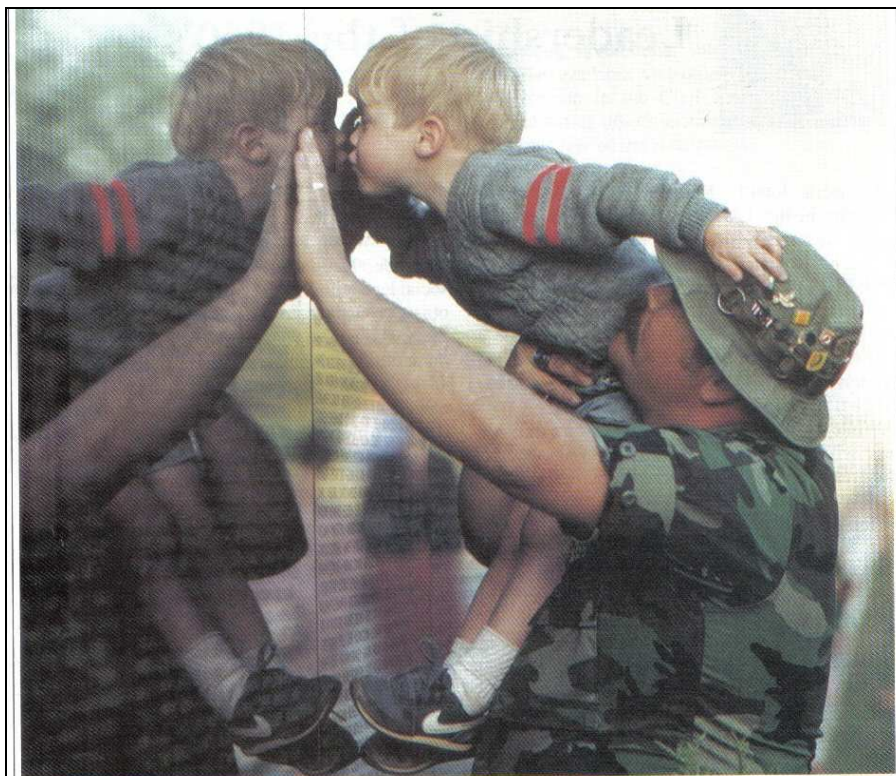
“I did not give three-quarters of my body in Vietnam in 1968, forty years ago, to be put inside of a cage. I’m going to speak. I’m going to raise my voice against this war, and I refuse to be silenced. And we refuse to be silenced. We’re growing stronger every day. This is going to become one of the most powerful antiwar movements in the history of this country.”

Além da preocupação da *National Alliance to End Homelessness*, há várias outras iniciativas que buscam minimizar o sofrimento e a rejeição aos veteranos. Uma das iniciativas que destacamos é a utilização dos videogames no sentido de veicular a imagem dos veteranos como aqueles que se sacrificaram pela Pátria e para garantir uma sociedade estável que contribui para a perpetuação da *busca pela felicidade*¹⁷³ por parte de cada membro da sociedade.

Neste sentido, busca-se atribuir uma imagem ao veterano da Segunda Guerra Mundial na tentativa de resgate da imagem dos militares dos EUA e a importância do envolvimento destes para a vida cotidiana.

A partir da imagem percebemos que mesmo nos bancos escolares há uma tentativa de aplicar a Guerra do Vietnã uma conotação distinta dos horrores dos campos de batalha.

¹⁷³ Conceito liberal integrante do preâmbulo da Constituição dos EUA.



Picturing History At the Vietnam Veterans Memorial, a Vietnam veteran holds his son up to kiss the name of the child's grandfather, who was killed in the war. The name of every American who was killed or missing in action in the Vietnam War is engraved on the face of the memorial.

174

Esta imagem é parte integrante do já citado livro didático de *High School* dos EUA – *The Americans*. Esta página é a 1ª folha do capítulo *The Vietnam War (1954 – 1975)*. E há uma relação entre a nova geração de uma família e o pai e o avô. Na imagem o pai (veterano da Guerra do Vietnã) com uma farde de uso pessoal suspende o filho para beijar o nome do avô (veterano da Guerra do Vietnã), que está no *Vietnam Veterans Memorial*. Esta imagem nos indica uma relação complexa, pois pai (morto na Guerra do Vietnã) e filho lutaram no mesmo confronto e filho e neto estão unidos em torno da rememoração deste evento. Exposto assim, aquela Guerra não separou famílias, mas uniu, criou vínculos e razões para se orgulharem uns dos outros. O livro didático abre o tema da guerra com uma imagem que se remete ao afeto que a família e a sociedade estadunidense devem dar aos veteranos. Na página seguinte há um deslocamento da responsabilidade da derrota da guerra, pois os autores afirmam que os soldados lutaram uma *lonely war*. Esta “guerra solitária” não deixa de ser divulgada como fracasso, mas o fracasso muda de personagem, e, é

¹⁷⁴ Op. Cit. JORDAN, 1994.

atribuído aqueles que não apoiaram a nação, mas apenas criticaram a nação e realizaram protestos.

Somente a Guerra do Vietnã teve eventos que foram alvo de ações que resultaram em “silêncios”? São ocultados os momentos de massacre da Segunda Guerra praticados pelos EUA. Retomando as contribuições de Pollak¹⁷⁵, devemos entender que há questões pontuais que são lançadas ao silêncio. Como Hisroshima e Nagasaki, evento que na época foi alvo de censores e para alguns ainda é visto como um “mal necessário”, dilema das guerras. Contudo, para as gerações que viveram o evento catastrófico, entre uma “memória coletiva subterrânea” e a “memória coletiva organizada” existem termos que não são abordados nas obras didáticas e, em nosso caso, nos videogames. Para os combatentes da Segunda Guerra, mais especificamente para os militares estadunidenses do Pacífico, a bomba atômica foi algo positivo, visto que minimizou as baixas de seus homens. Contudo, mesmo diante desta percepção, não há vozes ávidas por debater tal situação ou divulgá-la para as próximas gerações, esta é a memória coletiva subterrânea, que conseguiu se encaixar as expectativas da memória coletiva oficial, valorizar as ações dos militares da Segunda Guerra Mundial. As instituições dos EUA “enquadram” a Segunda Guerra Mundial, mas lançam um silêncio sobre o ataque mais letal da Guerra. Diante desta forma de transformar apenas uma memória selecionada em “história da nação” e de se lançar “silêncios” sobre outras memórias, sigamos, ainda, as orientações de Le Goff, que nos alerta, pois o historiador não deve ser ingênuo, pois:

“... O documento é inócuo. É antes de mais nada, o resultado de uma montagem, consciente ou inconsciente, da história, da época, da sociedade que o produziu, mas também das épocas sucessivas durante as quais continuou a ser manipulado, ainda que pelo silêncio. O documento é uma coisa que fica, que dura, e o testemunho, o ensinamento (para evocar a etimologia) que ele traz devem ser em primeiro lugar analisados desmitificando-lhe o seu significado aparente. O documento é monumento. Resulta do esforço das sociedades históricas para impor o futuro – voluntária ou involuntariamente – determinada imagem de si próprias. No limite, não existe um documento-verdade. Todo documento é mentira. Cabe ao historiador não fazer o papel de ingênuo...”¹⁷⁶

Realizando um retorno às nossas fontes conseguimos complementar estes debates. Indicamos como “silêncio” o já citado lançamento das ogivas atômicas sobre Hiroshima e Nagasaki (6 e 9 de agosto de 1942).

¹⁷⁵ POLLAK, 1989. Op. Cit.

¹⁷⁶ LE GOFF, 1990. Op. Cit.p.97.

Tratamento diferente recebe o ataque japonês a Pearl Harbor (7 de dezembro de 1941 - como já exibimos em algumas imagens), um ataque, no qual os EUA são vítimas, adquire a forma adequada para substituir a imagem de agressor para vítima, o que tornar supostamente justa a Avenge (Vingança), como nas imagens de emulação na seqüência:



177

Embora haja diversas imagens que reproduzem diversos eventos, devemos atentar para as características quantitativas das imagens de Pearl Harbor, principalmente em sites oficiais da série do jogo, na alternância entre eventos reais este é o que mais aparece.

Nesta imagem do navio, os estadunidenses são retratados como vítimas, o que graficamente é notável dada a inclinação (que indica crise e instabilidade) e as cores quentes do fogo e escuras da fumaça (que indica provação e luto). Atentamos para a ausência de armas nas mãos de soldados dos EUA. Todos estão em atividades de socorro e solidariedade aos “irmãos” de pátria.

¹⁷⁷ <http://www.ea.com/official/moh/risingsun/en/home.jsp>, 2003.



178

Os aviões zeros são mostrados como máquinas de guerra que servem ao que há de mais desleal no campo de combate, pois mesmo diante do navio dos EUA adernado e sem oferecer combate o navio japonês lança um torpedo para afundá-lo definitivamente (não há nenhuma cena em situação contrária em toda série).



179

178 <http://www.ea.com/official/moh/pacificassault/us/editorial.jsp?src=downloads>, 2004.

179 <http://www.ea.com/official/moh/risingsun/en/home.jsp>, 2003.



180

Os kamikases são utilizados como figuras clássicas de frieza e indiferença e representados como soldados da escuridão e sem brilho algum. Como nesta imagem, em que, com os braços para trás o piloto japonês oculta suas mãos como símbolo das armas que pode ocultar, sendo a representação de uma atitude traiçoeira.

Diante de todas estas é perceptível a busca por referenciais que ofereçam um contraste e oposição entre aqueles que estavam na guerra. Somos lançados ao campo de um imaginário que está relacionado com uma escolha. Como se o mundo fosse maniqueísta. Um confronto entre o bem e o mal. Tal condição manifesta-se como resultado da memória enquadrada que lembra e relembra do quanto os soldados dos EUA foram vítimas. Enquanto prevalece, neste jogo, um “silêncio” sobre Hiroshima e Nagasaki.

Tais apontamentos são completados com a imagem do soldado, que mesmo após o ataque está de pé, sob as sombras dos caças zeros japoneses, que fogem covardemente, mas são observados e pagarão por este dia:

¹⁸⁰ <http://www.ea.com/official/moh/pacificassault/us/editorial.jsp?src=downloads>, 2004.



Abordaremos a seguir os caminhos de Stephen Ambrose através de sua obra e como há uma definição dos valores de heroísmo dos veteranos, que tem suas lutas justificadas por uma razão justa e um bem maior. Nas quais, um soldado faz aquilo que um cidadão deve fazer, porém guiado com a honra.

3.2 – Soldados cidadãos: a quem devemos nossa liberdade!

Qual o significado atribuído aos soldados estadunidenses que lutaram na Segunda Guerra Mundial? Não pretendemos consolidar a percepção de Ambrose como “a visão” dos veteranos da Segunda Guerra, mas como uma das visões. Contudo, nosso foco o transforma em um historiador que está sob a condição de “objeto de análise”, bem como suas obras se tornam “fontes primárias” para um melhor entendimento de nosso trabalho.

Stephen Ambrose (1936 – 2002) teve um grande reconhecimento de sua produção sobre história militar, além de ser respeitado entre homens públicos do alto escalão do governo dos EUA. Suas pesquisas com veteranos da Segunda Guerra Mundial resultaram em densas descrições do cotidiano dos militares de baixa patente naquele evento. Este levantamento rendeu ao autor a pecha de relato verídico, além

¹⁸¹ <http://www.ea.com/official/moh/risingsun/en/home.jsp>, 2003.

de ser revestida por uma percepção de que sua obra possui grande qualidade e é comprometida com a verdade. Não compartilhamos desta visão, creditamos a Ambrose a condição de memorialista, que possui um lugar social e um papel de narrador de um projeto que envolve a valorização dos veteranos e da Segunda Guerra Mundial.

Este grande reconhecimento não ocorre por acaso, mas possui relações com o tipo de visão dos veteranos sobre a Segunda Guerra Mundial. Nem todas as visões são bem vindas. Como no caso de Gary Nash:

O órgão do governo federal, o National Endowment for the Humanities (NEH), que fomenta pesquisas universitárias nos Estados Unidos, passou a aplicar critérios políticos na escolha de projetos a financiar... Em 1992, o NEH convidou um grupo de historiadores sob a direção do proeminente historiador Gary Nash¹⁸² para redigir o que seriam as diretrizes nacionais para o estudo de história nas escolas do país. A proposta do grupo, que incluiu alguns elementos de multiculturalismo, foi duramente atacada por conservadores culturais e posteriormente rejeitada. Em 1994, o principal museu histórico do país, o Smithsonian, em Washington, organizou uma exibição sobre o lançamento das bombas atômicas contra o Japão na Segunda Guerra Mundial. Os curadores sutilmente incluíram textos com argumentos de historiadores que questionavam os motivos do presidente Truman e evidenciavam as consequências horríveis dos ataques. Por 10 meses, as Forças Armadas, veteranos, políticos e grupos conservadores fizeram uma forte campanha contra o suposto “revisãoismo histórico” da exibição, forçando o museu a cancelá-la.¹⁸³

Desta forma trabalhamos com a percepção de que a consagração de Ambrose não passa apenas por sua grande capacidade de historiador, mas pelo teor do que pesquisa e como expõe seu trabalho. O autor define um perfil do soldado estadunidense, que para ele não se compara a nenhum outro militar daquela guerra.

¹⁸² Gary Nash é Professor e Diretor do *National Center for History in the Schools*, instituição responsável por propostas de programas de história para escolas nos EUA, principalmente EUA. Conforme citação sobre o professor: “ Gary B. Nash, Professor of History at UCLA, has influenced history teaching more than any other figure of his generation. He led the design of the 1986 California History/Social Science Framework, the 1994 National History Standards, and the subsequent 1996 revised edition. He has served as Director of the National Center for History in the Schools, UCLA (NCHS) since 1994. Teachers and university faculty will gather to honor him for his work with teachers in California and all around the country. O Centro Nacional se auto define como: The National Center for History in the Schools (NCHS), founded in 1988 with a grant from the National Endowment for the Humanities, is a nationally known organization that has engaged the talents of scores of classroom teachers and provided history educators across the nation with new historical resources and teaching strategies. NCHS’s double mission is (a) to aid the professional development of K-12 history teachers; and (b) to work with teachers to develop curricular materials that will engage students in exciting explorations of United States and World history.” <http://nchs.ucla.edu/>.

¹⁸³ PURDY, Sean. *McGlobalização e a nova direita: 1980 – 2000*. In: KARNAL, Leandro [et ali]. *História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI*. 2ª. ed. – São Paulo: Contexto, 2007.

Para o autor, houve um conjunto de fatores presentes apenas na cultura da sociedade estadunidense. O esplendor daqueles soldados foi produto da condição de grandeza que os EUA estavam prontos para ocupar no cenário mundial. O globalismo dos EUA teria começado justamente no período da Segunda Guerra Mundial. Para Stephen não se trata de afirmar que os jovens que iriam para a Guerra já estavam preparados para a vida militar, mas o ambiente de democracia contribuíra para um indivíduo voltado a luta de sua liberdade e esta valorização pela sociedade democrática os mantinha em condições de superioridade. Como vemos em seu livro *O Dia D*:

São os jovens nascidos na falsa prosperidade dos anos 20, e que cresceram na dura realidade da depressão dos anos 30, que este livro retrata. A literatura que eles leram quando eram garotos era antibélica, cínica, retratando patriotas como otários, molóides como heróis. Nenhum deles desejava tomar parte em outra guerra.

Eles queriam estar jogando beisebol, não granadas de mão, atirando com armas calibre 22 em coelhos, não com carabinas M-1 em outros jovens, mas quando veio o teste, quando houve que escolher entre lutar pela liberdade ou abandoná-la. Eles lutaram. Eram os soldados da democracia. Eram homens do Dia D, e a eles devemos nossa liberdade.¹⁸⁴

Em *Medal of Honor European Assault* esta referência ao jovem que não pretendia ser um combatente também aparece:



185

¹⁸⁴ AMBROSE, Stephen E. *O dia D, 6 de junho de 1994: a batalha culminante da Segunda Grande Guerra*; Tradução: Múcio Bezerra; revisão técnica Luis César Fonseca – 5ª. Ed. – Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

¹⁸⁵ *Medal of Honor: European Assault*, 2005.

William Holt é um “jovem como outro qualquer, um homem ordinário”, porém, no período da Segunda Guerra ele passa a atuar em *coisas extraordinárias*. Uma delas é apoiar a resistência francesa, nesta imagem *Holt* está ao lado de *Manon Du Champs*¹⁸⁶, uma francesa que ficou célebre por suas ações junta a resistência francesa.

O trecho do livro de Stephen também afirma que sua obra “retrata” os jovens que foram para a guerra, o que deixa uma impressão de realidade incontestável, o que confere ao autor uma condição assumida de narrador de “uma realidade”. Seus livros (*O Dia D*, *Soldados Cidadãos*, *Band of Brothers*) foram escritos após a reunião de vários “testemunhos” de diversos veteranos. A narrativa de Ambrose está baseada nestes relatos e, embora, ele adicione uma série de informações históricas acontecimentais, sua atuação de autor está concentrada em complementar o que é dito, mas sem problematizar as afirmações dos veteranos. Ambrose não adota uma metodologia que em nossa tradição historiográfica está ligada à chamada história oral. Como afirma Verena Alberti, *o autor trabalha com a idéia de indivíduo como valor*¹⁸⁷, mas não adota uma postura crítica frente aos registros extraídos dos veteranos. Como nos orienta Jorge Lozano:

(...) a evidência oral também exige e deve ter a mesma receptividade e os mesmos controles críticos que se aplicam aos artigos de jornal, a um relatório político ou um documento lavrado em cartório (...) ¹⁸⁸

Desta forma creditamos parte dos relatos a postura do autor de tentar *dar voz* aos veteranos e contribuir para uma espécie de Hall que é elaborado na intenção de se fazer justiça diante da sociedade estadunidense que seria possível a partir do reconhecimento do verdadeiro valor histórico dos veteranos. O que nos leva a destacar uma ação constante em suas obras (do autor), ele atribui valores por intermédio da narração de fatos impressionantes e os atribui a um personagem, seu método não uniformiza os militares, ao contrário ele dá nome aos personagens de suas obras:

¹⁸⁶ Personagem baseado em Hélène Deschamps Adams, que quando jovem, na França desfiou a morte e espionou nazistas que ocupavam a França e seus colaboradores. Morreu aos 85 anos, nos EUA, em 2006. Foi considerada uma heroína de Guerra. Para maiores informações ver: Hélène Deschamps Adams, *Wartime Hero, Dies at 85*, By DOUGLAS MARTIN - Published: September 24, 2006. NYTimes. <http://www.nytimes.com/2006/09/24/nyregion/23deschamps.html>.

¹⁸⁷ ALBERTI, Verena. *Ouvir contar: textos em história oral*. Rio de Janeiro: FGV, 2004.

¹⁸⁸ LOZANO, Jorge Eduardo Aceves. Prática de pesquisa na história oral contemporânea. In: FERREIRA, Marieta de Moraes e AMADO, Janaína Usos & abusos da história oral. Publicado por FGV Editora, Rio de Janeiro, 1996.

(...) perguntei a **Adley** se ele estava muito ferido, e estas foram as suas palavras: "Eu estou morrendo, **Mickey**, mas nós vamos ganhar a danada desta guerra, não vamos? Sem dúvida é isso aí, nós vamos!" Quando o fogo cessou, **Bill** estava morto." **McCallum** concluiu sua história com uma pergunta: "Até que ponto pode alguém cumprir a chamada do dever além deste exemplo?"


Há uma alternância entre acontecimentos, valores das ações e personagens, o que ocorre sistematicamente ao longo de sua obra. Identificamos esta técnica foi como uma tentativa de atribuir "o que é de direito" a cada combatente. Há um acesso imediato à "glória" de lutar pela Pátria. O túmulo do soldado desconhecido tem seu valor, mas para Ambrose, não basta, é necessário extrair os atos de heroísmo do passado que estão no anonimato. Além disto, identificamos e trazemos a informação da ocorrência deste recurso no *Medal of Honor*.

THE HEROES OF 'HEROES'

Jimmy Patterson follows orders without hesitation. As a result, he has fought his way all over Europe and encountered just about every danger imaginable in this War, including railguns, U-Boats, the "impenetrable" Fort Schmerzen, crash-landing a C-47, and more. Patterson was also integral in establishing contacts in the Dutch and Italian resistance movements, and still keeps in touch with Manon Du Champs, a female French resistance fighter who has proven invaluable to us in the past.

William Holt was raised by a farmer and a school teacher. Since early childhood, Holt was instilled with a sense of pride, honor, and duty. After finishing college at the University of Texas, Holt enlisted in the army to serve his country in the fight against fascism. His natural leadership and assertive behavior caught the eye of General William "Wild Bill" Donovan and he was drafted for service in the Office of Strategic Services, where he served in several missions throughout Europe, including a daring raid on St. Nazaire. He's currently serving in the Ardennes on a mission of the utmost importance to the OSS.

John Baker was good at one thing as a kid - breaking stuff. If it had more than one part, John could find a way to tear it apart. By the time John was through with high school his father, a veteran of the First World War, had had just about enough, and shipped him off to the military to get some discipline. The Army gave him discipline alright, but all that did was give his destructive tendencies a focus - German defenses. Sergeant Baker has carved his way through North Africa and into Italy, where he's currently serving as a part of Operation Avalanche.



189

Assim como em seus livros, Ambrose influenciou a produção do game com estas exposições dos nomes dos heróis de guerra. Temos vários exemplos, como a divulgação de um dos sites oficiais, no título *THE HEROES OF 'HEROES'*, aparecem

¹⁸⁹ Site oficial de *Medal of Honor: Heroes*, 2006.

as citações aos militares: *Jimmy Patterson, William Holt, John Baker*, estes são nomes fictícios presentes na dinâmica do jogo, entretanto os nomes dos veteranos que aparecem em sites são reais. O videogame apresenta os recursos de Ambrose e ao mesmo tempo amplia o reconhecimento dos veteranos através de uma jogabilidade que inclui uma catarse de sobreposição de identidades. Os jogadores não ficam ao lado dos veteranos, eles (no momento do jogo) são os combatentes e como todo combate termina, ser veteranos:

Como destacamos anteriormente, os veteranos são tratados como uma espécie de patrimônio da sociedade estadunidense e nesta condição *deve e merece* ser preservado. Desta feita, relacionamos esta postura às descrições de Stephen Ambrose. Interpretamos também a técnica de utilização de imagens em preto e branco. As imagens em preto e branco têm um que de atemporal, envolvem mais sentimentos e a ausência de cores permite que você se concentre nas formas, textura e padrão, além de reduzirem as marca presentes na imagem, o que se apresenta como uma forma de tornar a imagem mais pura. O branco na verdade é resultado de tons de prata, dando-se um tom iluminado àqueles que são representados através do preto e branco. Além do ângulo de incidência da luz que imortaliza o personagem da fotografia sob uma condição de escolhido dentre outros para sair das trevas e assumir um papel iluminado. Sua luz se fez presente porque ele soube transitar na escuridão.¹⁹⁰ Estas características são tão presentes em filmes e fotos reais quanto em simulações de fotografias, que na verdade dão imagens do videogame investidas destas finalidades.

¹⁹⁰ HEDGECOE, John. *Novo manual de fotografia. Guia completo para todos os formatos*. Senac, SP. 2008.



191

O foco principal são os homens comuns, mas ainda assim as grandes autoridades aparecem em seus livros como uma espécie de coadjuvantes que preparam as cenas para os personagens principais, os soldados. A valorização do homem comum é aperfeiçoada com as relações entre sociedade civil e seus líderes, mas a liderança nos campos de batalhas é uma característica daqueles que em outras narrativas eram anônimos. Os grandes feitos dos generais também recebem foco como vemos a seguir:

...Precisamente para esta finalidade, Marshall havia transformado o Exército dos Estados Unidos, de um efetivo de 170.000 homens em 1940 para um exército, três anos depois, de 7,2 milhões (2,3 milhões na Força Aérea do Exército). Era mais equipada e com mais mobilidade, **com maior poder de fogo do que qualquer exército em terra**. Este feito foi um dos maiores na história da República.

Todavia, não se trata de atribuir a vitória aos grandes comandante, mas transformá-los em parte da equipe. Os exemplos de feitos de soldados, até por uma questão estatística são muito mais enumerados. Os oficiais generais são relacionados com o ambiente que foi produzido e a estrutura que deu condições magníficas para a

¹⁹¹ Site oficial do *Medal of Honor: Pacific Assault*, 2004.

luta, mas ao realizar uma abordagem das ações que realmente decidiram a guerra, o foco fica sobre o combatente comum, que na verdade é retratado como um gigante.

As divisões de infantaria do Exército americano não eram de elite por definição, mas tinham certas características notáveis. Embora fossem compostas principalmente de tropas recrutadas, havia uma ampla diferença entre os convocados americanos e os convocados alemães (para não mencionar os batalhões Ost). **O Serviço Seletivo Americano era exatamente isto: seletivo.** Um terço dos homens convocados para o serviço militar era rejeitado depois dos exames físicos, tornando o convocado médio mais brilhante, mais saudável e mais bem educado que o americano padrão. **Tinha 26 anos de idade, um metro e setenta e seis de altura, sessenta e cinco quilos de peso, 85 centímetros de tórax e 78 de cintura.** Depois de treze semanas de treinamento básico, ele ganhava três quilos (e convertia muito dos originais gramas de gordura em músculos) e acrescentava pelo menos 2,5 centímetros ao tórax. **Aproximadamente metade dos convocados tinha diploma de escola secundária; um em dez tinha alguma formação superior.** Como observa Geoffrey Perret em sua “História dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial”: **“Eram os pracinhas mais bem-educados de qualquer exército na história”.**

No final de 1943 o Exército dos Estados Unidos era o mais inexperiente do mundo. Das quase 50 divisões de infantaria, blindada e pára-quedista escolhidas para participar na campanha no noroeste da Europa, apenas duas – a 1ª. Infantaria e a 82ª. De pára-quedistas – tinham entrado em combate.

192

Outra obra que lançamos um olhar de correlação com os jogos foi: *Soldados cidadãos*, que é considerado como complemento do *Dia D*. Já na orelha do livro “Soldados cidadãos” é possível perceber uma visão memorialista, que é celebrada por Colin Powell:

Stephen torna a demonstrar a maestria absoluta de seu mister como historiador militar. Sua narrativa brilhante transporta o leitor para os campos de batalha, à medida que absorve as palavras dos **bravos soldados americanos que derrotaram o fascismo e libertaram um continente inteiro.**

Um livro extraordinário e valioso complemento de seu *O Dia D*.¹⁹³

Neste trecho, Powell, resume a visão principal da produção de Ambrose. É presente no imaginário da Segunda Guerra Mundial a visão de que os militares estadunidenses foram **bravos soldados americanos que derrotaram o fascismo e libertaram um continente inteiro.** Nesta definição a esfera de atribuições dos soldados

¹⁹² AMBROSE, 2004. Op. Cit. Grifos meus.

¹⁹³ AMBROSE, Stephen E. *Soldados cidadãos: do desembarque do exercito americano nas praias da Normandia à batalha das Ardenas e a rendição da Alemanha, 7 de junho de 1944 a 7 de maio de 1945*. Tradução, Milton chaves de Almeida. 5ª. Edição – Rio de Janeiro; Bertrand Brasil, 2005. Grifos meus.

está relacionada apenas ao interesse pelo bem do próximo na luta contra um inimigo terrível.

Nesta “seqüência” os soldados permanecem sendo definidos como a mais pura nata da sociedade americana e cumpridora daquela que seria a mais importante de todas as missões. A luta pela liberdade e o combate aos tiranos que assolam o mundo e ameaçam a integridade daqueles que não podem lutar por sua própria liberdade. Trechos desta obra sugerem um nível alto de superação diante dos desafios que a história colocou diante do povo dos EUA.

Todos os problemas eram importantes, e decisivos, em sua maioria. Mas o que mais preocupava era o que envolvia o ser humano. Os Estados Unidos podiam dispor de muitos homens e também produzir armas para a criação de um grande exército e transportá-lo para a Europa; quanto a isso, não havia dúvida. Todavia, **poderia o país criar líderes à altura das necessidades de um exército de 8 milhões de homens – líderes oriundos do seio do povo, principalmente capitães, tenentes e sargentos?**

Hitler achava que não e até mesmo o chefe do estado-maior americano George Marshall tivera dúvidas sobre isso. Ao fim do primeiro ano de expansão do exército, o **general Marshall** relatou que os oficiais subalternos e suboficiais eram inexperientes, tinham pouca confiança em si mesmos e, assim, falhavam na assunção de suas responsabilidades ou em desincumbir-se delas. Marshall lançara mão de seus prodigiosos talentos num esforço de superação desses problemas e de todos os outros. Criara um exército americano para combater na Segunda Guerra com o noroeste da Europa em mente. **Planejara um exército para enfrentar a Wehrmacht na França, derrotá-la, expulsá-la da França e destruí-la ao fim do processo. Como ele se havia saído nesse planejamento, somente o futuro próximo diria.**¹⁹⁴

O preparo para esta guerra envolvera um nível de incertezas, quanto a uma série de questões. Neste trecho há o levantamento de um clímax que gera um nível de tensão e cobre o leitor de expectativa. Contudo, é presente o valor de liderança e luta contra forças que ameaça a liberdade. Ao concluir a obra e saber da vitória sobre a Alemanha há o preenchimento de espaços e lacunas deixadas ao longo da escrita, ou seja, com a conclusão da obra o critério para a liderança (ser vitorioso em combate) é preenchido.

Ambrose informa sobre a capacidade dos militares em realizar a manutenção de armas e equipamentos. Afirmamos que há uma constância de imagens contendo a relação homem e máquina. Estas máquinas são representações da sociedade liberal estadunidense que contribui para homens que se apresentam com seus

¹⁹⁴ AMBROSE, 2005. Grifos meus. Op. Cit.

empreendimentos e suas mentes inventivas e geram um conjunto de artefatos, que não são tratados como instrumentos de assassinatos, mas como mecanismos que contribuem para a luta pela liberdade. Como Tanques, LCVP, Jipes ou aviões. Homens que propostos como resultado da supremacia industrial dos EUA.

Apesar de todas as suas deficiências, os **Shermans** eram uma façanha dos processos de produção de massa dos americanos. Acima de tudo, porque eram maravilhosamente confiáveis, em flagrante contraste com os Panthers e os Tigers. Demais, **os soldados americanos eram muito mais experimentados quanto ao funcionamento de seu motor de combustão interna que seus oponentes o eram relativamente ao dos seus.** Os americanos eram **também infinitamente melhores na recuperação e no conserto de tanques danificados,** para fazer que voltassem a entrar em operação; os alemães não tinham nada que se assemelhasse aos **batalhões de manutenção dos americanos.**

Aliás, nenhum exército do mundo tinha essa competência. Dois dias depois de terem sido postos fora de combate por bombas alemãs, por volta da metade dos Shermans danificados era reparada pelos batalhões de manutenção e voltava para linha de frente. Jovens que tinham trabalhado em postos de gasolina e oficinas mecânicas dois anos antes haviam trazido suas habilidades de mecânica para a Normandia, onde substituíram lagartas de tanque danificadas, soldaram placas de blindagem em tanques perfurados e consertaram danificadas. Mesmo sem condições de conserto, os blindados eram rebocados pelos americanos para os galpões de manutenção, a fim de que se lhes aproveitassem as peças. **Os alemães simplesmente abandonavam os seus,** donde, por motivos os mais díspares, não podiam sair por si mesmos.

Outra característica é a exibição da vitória do pensamento liberal ligado ao racionalismo. Quando a natureza perversa do homem sai de controle e ameaça ao mundo livre, os homens com seus instrumentos derivados da razão lançam mão de artifícios de força, mas com o intento de manter a estabilidade e a paz.



195

Como nesta imagem acima, na qual são expostos homens e seus veículos. Após a tomada e ocupação desta rua, mesmo através dos prédios destruídos é possível ver o raio de sol que indica esperança em um novo horizonte que se coloca. Numa espécie de reedição do *Destino Manifesto*, que seria essencialmente a forte crença de os EUA têm um papel, para além de salvaguardar a liberdade e democracia, mas, sobretudo torná-la possível para todos. Como nos auxilia Cecília Azevedo, ao longo do século XX, desenvolveu-se a noção, no EUA, de que suas instituições foram formadas através da liberdade e democracia, valores que, afirmam serem os criadores. Possuíam a crença que ao buscarem seu destino, disseminariam as bênçãos de suas instituições sociais e política e serviriam ao propósito da humanidade. Esta noção de “Destino Manifesto”, fora herdada do puritanismo dos Pais Fundadores, é uma conjugação entre os valores e princípios morais e posturas da suposta defesa do “mundo livre”.¹⁹⁶

¹⁹⁵ Medal of Honor: Frontline. 2002.

¹⁹⁶ AZEVEDO, Cecília. *As contradições e os limites da “americanização” da América Latina: os Corpos da Paz no Brasil*. In: BARBERO, Maria I.; REGALSKY, Andrés M. (Ed.) *Americanización: Estados Unidos y América Latina en el siglo XX*. Buenos Aires: EDUNTREF, 2003.

Para tanto os soldados mergulham em uma espécie de *wilderness*, na qual o mundo selvagem deve ser dominado e civilizado por eles. Esta noção, aliada a idéia das *landscapes*, foram usualmente adotadas nas expressões artísticas da Escola do Rio Hudson, que freqüentemente tentou “retratar” os mundo selvagem como negativo e tomado por sobras, em contrapartida o mundo industrializado e toda sua materialidade como um imperativo necessário para tornar uma região digna de ser ocupada. Esta era a forma que estes artistas viam a separação entre a natureza e o mundo civilizado. Como podemos observar na imagem de John Gast.¹⁹⁷



American Progress, 1872 by John Gast

198

Portanto o recurso de utilizar as luzes como indicação de oposição entre o bem e o mal, entre o irracional e o racional não é uma novidade, mas fora inspirada nesta escola de grande expressão e influência no século XIX.

Tais observações contribuem para várias relações entre a obra de Ambrose e a série *Medal of Honor*. Outro ponto que consideramos de grande valia são as considerações ligadas à mitologia do Oeste, que apresenta pequenos proprietários

¹⁹⁷ Para aprofundamento sobre a Escola do Rio Hudson ver: BOIME, Albert. *Art in an Age of Civil Struggle, 1848-1871*. Edition: illustrated. Publicado por University of Chicago Press, 2008. Para entendimento das imagens da Escola e sua associação com as analisadas aqui, ver também outras obras que expressem estas relações entre natureza e civilização, como o quadro: View from Mount Holyoke, Northampton, Massachusetts, after a Thunderstorm--The Oxbow 1836 e a obra Twilight in the Wilderness, 1860, Frederic Edwin Church, Cleveland Museum of Art.

¹⁹⁸ Library of Congress 1872 Painting of "American Progress" - westward expansion by John Gast.

rurais, os *farmers*, como os autênticos pioneiros, ou seja, os *self made men*, aqueles que realmente conquistaram a região. A formação das mitologias é resultado de fontes que possibilitam elementos simbólicos, como imagens e metáforas e estas construções são resignificadas de acordo com o contexto que se apresenta. Como nos auxilia, Mary A. Junqueira:

A lenda do Oeste é uma versão da História profundamente enraizada na cultura norte-americana e presente até os dias de hoje. É possível constatar a forte presença do mito na produção de Hollywood, que o explora com os inúmeros filmes de farwest e a ação do homem da fronteira. Os norte-americanos construíram um épico, no qual o homem simples sai do Leste à procura de novas oportunidades no Oeste. Nesse caminho, mapeia territórios desconhecidos, domina a natureza, levando o progresso de Leste a Oeste, construindo a nação.¹⁹⁹

Estas contribuições nos auxiliam no sentido de entendermos as representações do *Medal of Honor* como uma expressão resultante da cultura política presente nos discursos de reelaboração da visão sobre o veterano da Segunda Guerra Mundial:



Como esta imagem acima que de Segunda Guerra Mundial tem poucos elementos, mas há um predomínio de elementos que remetem a *wilderness* as *landscapes* do velho Oeste. O soldado está mais próximo do estereótipo do *cowboy* que chega ao mundo selvagem auxiliado pelas máquinas resultantes da industrialização.

¹⁹⁹ JUNQUEIRA, Mary A. James Fenimore Cooper e a Conquista do Oeste nos Estados Unidos na primeira metade do século XIX. In: Revista Diálogos - Índice Volume 07.

²⁰⁰ Coletânea especial, 2007.

3.3 – O Governo Clinton e Stephen Ambrose:

Estas mitologias políticas e representações foram produzidas em um “ambiente cultural” o que nos conduz, aos anos de 1994 – ano de lançamento do livro O Dia D, 1998 – lançamento de Soldados cidadãos e 1999 - publicação da série Medal of Honor. Estas obras possuem em comum a data coincidente com a gestão de Bill Clinton (1993 – 2001). O Governo Clinton foi marcado por uma atuação muito envolvida com a extensão do poderio dos EUA no cenário internacional. Os EUA assumiram a liderança em diversas negociações ente países e grupos rivais presentes na mesma nação. A presença militar foi transformada em instrumento para aplicar a geopolítica estadunidense. Destacando-se o *direito de ingerência*²⁰¹ e o chamado *soft power*²⁰², como nos indica Francisco Carlos Teixeira da Silva:

A partir de 1991 e 2000 o chamado direito de ingerência toma formas diferenciadas, dependendo dos objetivos a serem alcançados. Para países constituídos, onde o Estado-nação possuía um longo histórico, surgem formas de ingerência ora sutis (através da hegemonia de um pensamento único imposto pelo chamado poder brando, de Joseph Nye, defendido por grupos internos conquistados pela lógica transnacional, que poderíamos denominar de novos cipaios), ora surgem formas robustas (através de duros mecanismos de chantagem financeira). Em outros momentos evolui-se para a forma clássica de intervenção, dispondo de força militar e pressão política. Mesmo então tal ingerência, como no Iraque, em 1991, ou na Bósnia, em 1992, e no Timor, em 1999, obrigava-se a uma cobertura do direito internacional, buscando-se o mandato da ONU, e após longo processo de saturação mediática em defesa dos direitos humanos. Ao mesmo tempo, fazendo jus ao seu papel e justificando sua própria existência, a hiperpotência americana se esforça por pacificar o novo limes do Império: proposta de paz para a Irlanda, imposição de negociações para o Oriente Médio e desarmamento dos poderes regionais.²⁰³

²⁰¹ O direito de ingerência consiste na intervenção sobre um país que supostamente necessita de ajuda humanitária, o que, em geral, é polêmico na medida em que nem sempre as maiores potências intervêm quando um país está em colapso, ou quando o faz intervém de forma autoritária e por muito tempo. O conceito foi desenvolvido por Kouchner e Mário Bettati, a partir de idéia originária de Jean- François Revel. Conforme: LAGO, André Aranha Corrêa do. *Estocolmo, Rio, Joanesburgo: O Brasil e as Três Conferências Ambientais das Nações Unidas: O Brasil e as Três Conferências Ambientais das Nações Unidas*. Editora, Thesaurus, Brasília, FUNAG, 2007.

²⁰² Nye considerar como *Soft power* as relações de dominação que podem ocorrer por mecanismos mais brandos, como a cultura, por exemplo. Assumimos o pressuposto de que os videogames são mecanismos que contribuem para a infiltração da cultura estadunidense em diversos mercados e por extensão possui um potencial poder de influência.

²⁰³ COSTA, Darc. DA SILVA, Francisco Carlos Teixeira, CELSO, Antônio. *Mundo latino e mundialização*. Rio de Janeiro, FAPERJ, 2004.

Os cidadãos estadunidenses foram frequentemente citados como encarregados e também responsáveis pela grandeza da Nação. Para além da produção historiográfica identificamos o governo de Bill Clinton (1993 – 2001) como força geradora de um projeto liberal com o claro objetivo de resgatar a imagem do soldado ideal para o propósito globalista de sua época. Nas palavras do próprio Ambrose, Clinton foi o responsável pela ampliação da democracia, por suas ações no sentido de promover a abertura de mercados. Para o autor, Clinton foi um genial facilitador no contexto das relações internacionais e se aproximou daquilo que definiu como “sonho de George Marshall’s”, ou seja, a unificação europeia pela via da democracia. A era Clinton é, sob nosso olhar, um período de consonância entre a produção de Stephen Ambrose e a cultura política vencedora do período.

A maior proposta da gestão Clinton esteve baseada no compromisso de abertura de mercados e a integração econômica mundial, liderada pelos EUA. Situação possível na década de 1990, após o colapso do sistema soviético, que, no entanto teria sido iniciada com a Segunda Guerra Mundial, que é citada pelo autor:

The Uruguay Round did not bring any dramatic lowering of U.S. barriers to foreign trade, because America had been the world’s most open market since World War II, but it did help further open foreign markets to U.S. goods, thereby helping to accelerate American exports.²⁰⁴

Mesmo que, em 1994, Clinton tenha sido criticado pelos veteranos do Vietnã, por conta da suspensão do embargo econômico aplicado ao Vietnã, ainda assim definimos este período como um ambiente que busca a restauração da imagem do veterano junto a sociedade civil. Devido a extensão do sentido de missão para além da vida militar.

Embora o governo de Clinton seja considerado um período de avanço em negociação entre as Nações, ainda assim, os EUA mantiveram uma estrutura de defesa de extrema amplitude. O que nos confere a noção da necessidade da preservação do contingente militar, através de um sistema de voluntariado. Como assevera Chalmers:

As 725 bases americanas no exterior – fornecido pelo Departamento de Defesa – encaixam-se na categoria de exército permanente em tempos de

²⁰⁴ AMBROSE, Stephen Edward. *Rise to Globalism: American Foreign Policy since 1938*. (New York: Penguin Books, 1997).

paz e constituem um ônus permanente para os recursos do país, ao mesmo tempo que revelam ser inadequadas na eventualidade de uma guerra. Os grandes enclaves de bases, como existentes em Okinawa ou na Alemanha, não de envolveram em combates desde a Segunda Guerra Mundial e não se destinam, na verdade, a reforçar nossa capacidade bélica. Limitam-se a servir de quartel-general para nossos procônsules, sendo sinais evidentes de nosso alcance imperial. Durante a segunda guerra contra o Iraque, por exemplo, os Estados Unidos não utilizaram suas bases no Golfo Pérsico e na Ásia Central, a não ser para lançar ataques aéreos contra cidades iraquianas – uma atividade que, dada a superioridade americana no ar, mais pareceu um exercício militar do que algo que pudesse ser chamado de combate.²⁰⁵

Para contornar este problema como já indicamos a alternativa é a referência a Segunda Guerra Mundial, que ainda dentro das análises de Chalmers se deve ao fato de que:

A segunda Guerra Mundial contou com a mais alta taxa de participação militar (MPR = percentagem de pessoas armadas) de todas as guerras americanas. Com cerca de 16.353.700 homens e mulheres a serviço das forças armadas, numa população de pouco mais de 133, 5 milhões, a Segunda Guerra Mundial produziu uma MPR de 12,2. Somente a MPR do lado confederado da Guerra Civil foi mais elevada, 13,1...²⁰⁶

O que para além de nossas análises também se apresenta como uma justificativa complementar. Que recebe um reforço de argumentos ligados ao governo de Bill Clinton. Que esteve relacionado segundo dados com a busca pelo estímulo ao voluntariado. Desta forma este governo possui atributos que foram de grande estímulo as concepções de voluntariado presente nas seqüências de *Medal of Honor*. Como vimos a seguir:

...no ano de 2000 o presidente Clinton assinou lei promovida pelo Pentágono que facultava aos recrutadores militares o mesmo acesso aos estabelecimentos de ensino secundário que era dado aos recrutadores de empresas e universidades...²⁰⁷

Neste período, o incentivo às atividades civis não se manifestou somente no campo militar, para a gestão Clinton, o significado de voluntário é mais amplo, na medida em que diversas organizações de voluntários civis foram estimuladas por este

²⁰⁵ JONSON, Chalmers. *As aflições do Império. Militarismo, operações secretas e o fim da República*; tradução de Renato Bittencourt. – Rio de Janeiro: Record, 2007.

²⁰⁶ IDEM.

²⁰⁷ IDEM.

governo ao voluntariado. Como o caso dos Corpos da Paz, em que temos o exemplo a seguir:

No dia 15 de setembro de 1998, a primeira-dama Hillary Clinton e a rainha da Jordânia inauguraram a nova sede dos Corpos da Paz em Washington D.C., batizando o hall do edifício com o nome Sargent Shriver. O primeiro diretor dos Corpos da Paz já antes fora agraciado pelo presidente Clinton com a medalha da Liberdade, a mais alta comenda civil. Reafirmando todo o apreço da administração Clinton pelo legado democrata dos presidentes Kennedy e Johnson, a primeira-dama afirmou em seu discurso que o presidente inspirou-se nos Corpos da Paz ao criar a Corporation for National Service, cuja direção foi entregue a um dos mais célebres founding fathers da agência: Harris Wooford.²⁰⁸

Entendemos a gestão Clinton como um momento de incentivo a diversos tipos de voluntariados, que estão ao mesmo tempo ligados ao aspecto do globalismo já exposto anteriormente. Clinton em seu livro *Doar - como cada um de nós pode mudar o mundo*, lançado em 2008, faz um balanço do período que esteve no governo e já na introdução afirma que escreveu este livro para “engrossar” fileiras, para o voluntariado²⁰⁹. No capítulo, Cidadãos que fazem o bem comum, afirma que quando alguém se envolve com ações de voluntariado está se demonstrando um cidadão em consonância com a tradição histórica dos EUA, atuando através do “ativismo” como podemos ver:

Nos Estados Unidos, esse ativismo dos cidadãos é mais velho que a república. Benjamin Franklin organizou, na Filadélfia, o primeiro departamento de bombeiros voluntários em 1736, quarenta anos antes da nossa Declaração da Independência. Em 1835, Aléxis de Tocqueville, em *A democracia na América*, observou a disposição dos americanos para formar grupos comunitários a fim de enfrentar problemas comuns, comparando-a de maneira vantajosa à tendência européia de depender do Estado para resolvê-los. A Cruz Vermelha, o United Way [Caminho Unido] e outras associações cívicas existem há muito tempo.

Bill Clinton complementa afirmando que a grande missão para a humanidade durante o século XXI é transformar o ambiente próximo a nós, a nossa nação e o mundo em comunidades integradas. O confere um sentimento de pertencimento e a união dos seres humanos é mais importante do que as nossas diferenças interessantes. Esta busca pelo entendimento humano é registrada em seus escritos como uma das principais características de seu governo. E segundo o próprio Clinton os povos puderam se congregarem em eventos na busca pela paz. Como em:

²⁰⁸ AZEVEDO, Cecília. *Em nome da América – Os Corpos da Paz no Brasil*. Editora Alameda, São Paulo, 2007.

²⁰⁹ CLINTON, Bill. *Doar: como cada um de nós pode mudar o mundo*. Rio de Janeiro, Editora: Agir, 2008.

...setembro de 1993, quando o histórico acordo entre israelenses e palestinos foi assinado no gramado da Casa Branca, entre os convidados presentes havia um grupo de admiráveis adolescentes judeus e muçulmanos do Oriente Médio. Eles eram membros da primeira turma da Seeds of Peace, uma associação fundada no início daquele ano pelo falecido escritor e jornalista John Wallach, depois do primeiro ataque ao World Trade Center.²¹⁰

A proposta de Bill talvez pareça distante dos roteiros presentes nos jogos, na proporção que há uma ênfase nos militares. Sobretudo, é fundamental analisar a trajetória de todos estes personagens por diversas fases. De forma que podemos notar a presença de civis franceses que decidiram lutar contra a opressão que lhes era imposta.

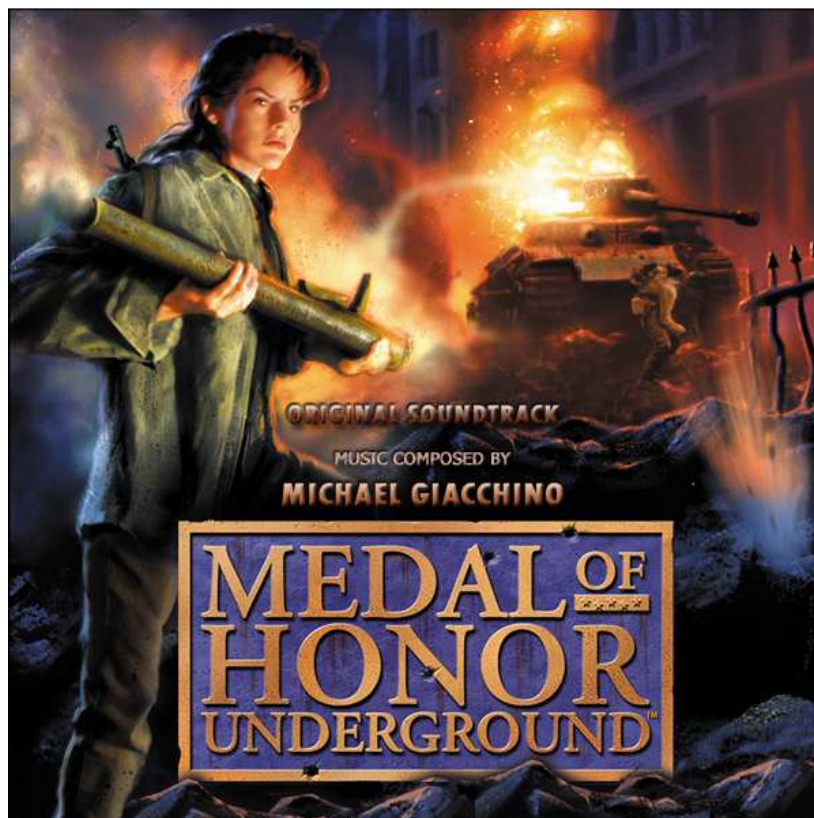


211

Estes dois exemplos anteriores possuem uma aparência que está de acordo com o papel deles, apenas auxiliam, mas na imagem abaixo temos um exemplo que deve ser levado em consideração. Manon du Champs, também já citada, está como personagem principal, que com suporte da OSS consegue combater o governo colaboracionista de Vichy. Desta forma várias formas de voluntariado são destacadas. No campo civil, militar, nacional e internacional.

²¹⁰ CLINTON, 2008. Op. Cit.

²¹¹ Imagem site: Medal of honor: European Assault, 2005.



Porque a Segunda Guerra Mundial para falar do presente? Porque esta é lembrada como a **“A Grande Geração”**, segundo radialista da NBC Tom Brokaw²¹³, em livro homônimo – ao contrário da geração do Vietnã, que o Pentágono gostaria que a sociedade esquecesse.

²¹² <http://www.ea.com/moh/underground>, 2002.

²¹³ Vale citar, que Brokaw é curador de Instituições como University of South Dakota, the Norton Simon Museum, the American Museum of Natural History e a International Rescue Committee. Ele trabalha como correspondente especial na NBC e elaborou vários documentários para The History Channel. Teve a histórica participação na primeira entrevista de uma TV americana ao Presidente russo, Vladimir Putin, em Moscou (2000). Além ser o mestre de cerimônias na inauguração do National D-Day Museum, em Nova Orleans, Louisiana.

Conclusão

Na *Era da Informação* podemos afirmar que o conhecimento possui várias novas formas de exposição. Diante destas o videogame é um recurso com intenso poder de alcance e convencimento. Esta mídia é complexa, ao passo que é entretenimento e também forma de divulgação de alguma marca ou idéia. Devemos atentar para a origem dos games e suas relações com as diversas formas de propagação de uma idéia. Como Heather Chaplin nos alertou que a indústria dos videogames não existiria sem a ação dos militares e a Guerra Fria foi o momento de surgimento dos primeiros jogos (experimentais e comerciais).²¹⁴ Não podemos deixar de lado os aspectos do chamado *Military-Nintendo Complex*, que evidencia as relações das produções dos videogames com a indústria armamentista, embora a Nintendo talvez seja a única empresa que não possua relação com a indústria armamentista, o termo é símbolo de videogames atuais, como Atari foi um ícone das décadas de 1970 e 1980.

Grandes centros de pesquisa estão dedicados a compreensão do entretenimento do *videogame*, como o Centro de Estudos comparativos de Mídia do MIT. A existência de um centro de pesquisa em um centro de excelência nos indica um reconhecimento por parte dos pesquisadores, ao menos nos EUA, de que os games são relevantes e devem ser levados em consideração. A origem destes jogos já estava envolvida com temas de grande expressão, como o Space War, de 1961, em plena Corrida Espacial. E para além das disputas ideológicas os games surgiram como expressão liberal capitalista, aquilo que era tema de pesquisa tornou-se um produto com considerável valor agregado, quando Nolan Bushnell fundou a Atari, marca que é sinônimo de videogame.

Logo os games tornaram-se domésticos, característica que acompanhou a proposta dos pcs (*personal computer*). E até mesmo os soviéticos estavam capacitados para produzirem os games, contudo, Alexey Pajitnov somente ficou milionário ao lançar o jogo Tetris no mundo capitalista ocidental, o videogame não é apenas uma máquina, mas um artefato cultural e expressão da sociedade liberal ocidental, que já é visto como um grande artefato pelos orientais. Afinal de contas, o indivíduo leva uma interface de informações para seu uso restrito e pessoal. A proposta de não assistir a TV, mas jogar com ela não se identifica com todos os

²¹⁴ CHAPLIN, 2006. Op. Cit.

modelos de sociedade, principalmente aqueles baseados na censura e restrições às liberdades individuais.

Os jogos avançaram e suas expressões também e permaneceram como instrumento de instituições governamentais estadunidenses. Como o exemplo do Department of the Army e Department of Defense dos EUA, que em parceria com a Igames for America's Army produziram o jogo America's Army, que embora seja uma importante referência não se converteu em sucesso dos games. Sucesso que é medido por diversas organizações que premiam os jogos e console, uma das mais expressivas premiações é apresentada pela *Annual Interactive Achievement Awards*, que premia por aspectos técnicos, mas também pelo sucesso obtido entre o público e como os consumidores são de perfis diversos fica a questão da ausência de uma moral pacifista e uma gama de pessoas que valorizam a guerra, sendo God of War um dos títulos com maior reconhecimento.

Devemos atentar para a visão de guerra do período em que os jogos foram produzidos e reafirmar, que esta, é distinta percepção da época Segunda Guerra Mundial, bem como a organização da sociedade estadunidense. Após a análise de diversas fontes confirmamos o caráter dos jogos de contribuírem para uma “vivência indireta” de processos históricos e nos dedicamos ao caso específico da Segunda Guerra Mundial. Constatamos que apesar de ser um recurso de indireto, este ainda assim é envolto de um manto de *vivência direta*, na clara posição de buscar uma percepção de que o conteúdo dos jogos se trata da verdade sobre aqueles eventos. O que se relaciona com elaboração e re-elaboração da identidade nacional norte-americana, na qual diversas expressões se chocam e se complementam e geram uma totalidade cambiante e mesmo diante de diferenças adquire aspectos de unidade cultural.

Medal of Honor é, nesta relação, uma autêntica expressão de sua época. Os videogames, na condição de artefatos culturais são preenchidos com características que revelam expressões históricas, que são distantes de um rigor metodológico (que talvez não caiba), mas o fato é que estas expressões têm um alcance nunca visto na história das comunicações e entretenimento.

Spielberg pode ser traduzido como o exemplo de capacidade atrás das produções de entretenimento, nas quais se envolve. Sendo desta forma uma importante expressão da mídia mundial, além de ser um representante na luta contra as apropriações que os nazistas ou negacionistas fazem de símbolos e representações da Segunda Guerra Mundial. Num período em que algumas expressões negam o holocausto, o diretor é a

maior referência na abordagem de assuntos relacionados ao tema, mesmo que não reconhecido pelos ortodoxos. Diante de tensões e uma rejeição dos veteranos, Spielberg reelabora e divulga, com recursos metodológicos de Ambrose, uma “purificação” da imagem dos veteranos nos EUA, que são tratados como heróis, no jogo, não há qualquer remissão a eventos que exponham o abuso de poder cometidos em alguns momentos de guerra, como o Vietnã. Neste caso, o herói é divulgado como o responsável por feitos descomuns. A abordagem do tema engrandece seu trabalho, havendo um hiperfoco sobre “a luta pela liberdade” e o combate ao fascismo. Estes veteranos são envolvidos em uma aura mística.

Por ocasião da guerra do Vietnã, o recrutamento era feito através de sorteios, transmitidos pela TV. Neste “bingo” os escolhidos eram obrigados a carregar uma espécie de maldição. A linguagem utilizada nos jogos muda esta relação, ir a guerra é servir à pátria como um cidadão. Ir a guerra não é uma maldição é uma bênção.

O jogo *Medal of Honor* realiza uma constante convocação, que atribui valores positivos àqueles que se envolvem na “luta pelo mundo livre” e “contra a opressão” e torna negativa a visão de crítica a campanhas militares. Nesta produção ser voluntário é fundamental para o reconhecimento da importância dos indivíduos. Que conta com armas que são utilizadas de forma contrária às suas características (matar e ferir) e são remetidos a condição de instrumentos de precisão que garantem a proteção dos oprimidos. Estão ao lado da nação missionária que está ligada ao empreendimento pela extensão do ideal de democracia.

Os veteranos, revestidos com um tom brilhante e prateado, são representados como “Soldados cidadãos”, que são a mais autêntica do self made man, que leva a frente os ideais do Destino Manifesto, são enfim uma expressão do *self made men*. Estes soldados são colocados em uma condição de monumentalidade que envolve os veteranos de guerra. O jogo *Medal of Honor* é um espaço de busca pela consagração dos veteranos, que se transformam em monumentos impregnados de valores, idéias, tradições relacionadas a um ideal de uma identidade coletiva e de uma memória a ser suavizada para as gerações presentes e vindouras. Estes jogos recorrem a diversas manifestações de monumentos também no sentido gráfico, que permite a atribuição de valores rememorativos.

São definidos como a “A Grande Geração”, que se transfere da condição de rejeitado para ideal a ser atingido, pois no ato de jogar e ao assumir o papel de personagem principal do jogo, o indivíduo assume a condição de veterano do combate,

mais do que isso, entre os jogadores a forma clássica de afirmar que foi até o final é afirmar que “zerou o jogo”, no caso do *Medal of Honor* é possível afirmar “conquistei 9 medalhas”, o jogador se transfere também para a condição de materialidade.

Destacamos que *Medal of Honor* está envolto a outros empreendimentos que realização um revisão da situação do veterano. O termo *baby killer*, que é o mais lembrado ao se falar de veteranos na sociedade estadunidense, é lançado no esquecimento e as obras que atribuíram uma versão glamourizada aos veteranos foram: *Saving Private Ryan*, na série *Band of Brothers*. Esta Guerra foi bastante exposta para e pela opinião pública, principalmente nas décadas de 1970 e 1980, contudo as visões negativas de veteranos não são tão recorrentes. Mesmo com um imenso número de sem-tetos nos EUA (40% do total), os problemas de ressocialização não são divulgados nas grandes mídias.

Há, ao contrário, uma postura que busca dar valor positivo a imagem dos veteranos. Daí a expressão de Ambrose que frisa constantemente em seus livros, que a geração que foi a Segunda Guerra Mundial era composta por homens comuns, humanos, ordinários, mas no momento oportuno diante das adversidades se revelou a maior expressão da sociedade dos EUA. O convívio com a liberdade lhe permitiu ir além dos desafios e obter um espaço no mundo com livre. Desta forma o game *Medal of Honor* é uma expressão que pretende atribuir “o que é de direito” a cada combatente.

Não estamos aqui para condenar os esforços dos produtores de *Medal of Honor*, contudo destacamos a intensidade da mídia dos videogames, na medida, que gerações em formação têm contato com as informações divulgadas direta e indiretamente com o conteúdo e apresentam apegos pontuais por determinados tipos de expressões presentes nos jogos.

Only a game?

Fontes

Filmografia:

Resgate do soldado Ryan. Título Original: Saving Private Ryan. Gênero: Drama de Guerra Origem/Ano: EUA/1998 Duração: 169 min Direção: Steven Spielberg.

Band of brothers. Formato/Gênero Minissérie / Guerra. Duração 705 min. (10 episódios). Criado por: Livro: Stephen E. Ambrose. Diretor (es) Phil Alden Robinson (1º Episódio) Richard Loncraine (2º Episódio) Mikael Salomon (3º Episódio) (10º Episódio) David Nutter (4º Episódio) Tom Hanks (5º Episódio) David Leland (6º Episódio) David Frankel (7º Episódio) (9º Episódio) Tony To (8º Episódio) Produtor (es) Steven Spielberg Tom Hanks Preston Smith Erik Jendresen Stephen E. Ambrose.

Platoon. Estados Unidos. 1986/ cor/120 min. Direção Oliver Stone, Elenco Charlie Sheen, Tom Berenger, Willem Dafoe, Forest Whitaker, Johnny Depp, Roteiro/Guião Oliver Stone. Gênero guerra.

Nascido em quatro de julho. Born on the Fourth of July. Nascido em 4 de julho (BR). Estados Unidos. 1989/ cor/ 145 min. Direção: Oliver Stone. Elenco: Tom Cruise. Raymond J. Barry. Caroline Kava. Kyra Sedgwick. Tom Berenger. Roteiro: Oliver Stone / Ron Kovic. Gênero drama e guerra.

O Império do Sol. Empire of the Sun. Estados Unidos. 1987/ cor/ 154 min. Direção Steven Spielberg. Elenco: Christian Bale, John Malkovich, Miranda Richardson, Ben Stiller, Joe Pantoliano, Roteiro: Tom Stoppard. Gênero: drama.

Indiana Jones e os caçadores da arca perdida. Raiders of The Lost Ark /Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida (Indiana Jones I) (BR). Estados Unidos. 1981/ cor/ 115 min. Direção Steven Spielberg. Elenco Harrison Ford. Karen Allen, Paul Freeman, Ronald Lacey. Roteiro: Lawrence Kasdan, baseado em história de George Lucas e Philip Kaufman. Gênero aventura.

Jogos eletrônicos:

Medal of Honor: Alieed Assault. Fabricante: Electronic Arts. Lançamento 11/11/1999. Distribuidora: EA Games.

Medal of Honor:Frontline. Fabricante: EALA. Fabricante: EALA. Lançamento: 28/05/2002. Distribuidora: EA Games.

Medal of Honor:Underground. Fabricante: Rebellion. Lançamento: 02/12/2002. Distribuidora: Destination Soft.

Medal of Honor:Rising Sun. Fabricante: EALA . Lançamento: 11/11/2003. Distribuidora: EA Games.

Medal of Honor:Pacific Assault. Fabricante: EALA . Lançamento: 15/11/2004 . Distribuidora: EA Games.

Medal of Honor:European Assault. Fabricante: Electronic Arts. Lançamento: 06/06/2005. Distribuidora: Electronic Arts.

Medal of Honor:Vanguard. Fabricante: Electronic Arts. Lançamento: 26/03/2007. Distribuidora: Electronic Arts.

Medal of Honor:Airborne. Fabricante: EALA. Lançamento: 04/09/2007. Distribuidora: Electronic Arts.

Medal of Honor: Heroes. Fabricante: EA Games. Lançamento: 23/10/2006. Distribuidora: EA Games.

Medal of Honor:Heroes 2. Fabricante: EALA. Lançamento: 13/11/2007. Distribuidora: Electronic Arts.

Fontes da Internet:

<http://www.americasarmy.com/>

<http://www.design.ufpr.br/lai/Publicacoes/JogosComputadores.>

<http://www.eagames.com>

http://www.games-in.com.br/dicas/deadly_dozen.htm

http://www.games-in.com.br/dicas/delta_force_2.htm

http://www.rhr.uepg.br/v3n2/cecilia.htm#*

<http://www.unesco.org.br/noticias/discurso/ap.asp>

<http://www.preac.unicamp.br/memoria/textos/Ana%20Maria%20Mauad%20-%20completo.pdf>

http://www.museo8bits.com/anuncios/atari_nl_x11.jpg

<http://www.joelneuenhaus.com/blog3/wp-content/uploads/2006/11/Atari-ClassicAd.jpg>

<http://www.americasarmy.com/>

<http://www.americasarmy.com/>

<http://www.americasarmy.com/>

http://www.games-in.com.br/dicas/delta_force_2.htm

<http://www.brasoft.com.br/taskforcedagger/>

<http://www.novalogic.com/>

<http://www.interactive.org/awards.php?winners&year=2006&cat=200630#200630>

<http://viper.bontonland.cz/hry/arkada/God-of-War-II-391607.jpg>

<http://www.ea.com/simpsons/moh/>

<http://images.google.com.br/imgres?imgurl=http://shabbir.hassanally.net/blog/wp-content/uploads/>

<http://images.google.com.br/imgres?imgurl=http://shabbir.hassanally.net/blog/wp-content/uploads/>

<http://www.hbo.com/events/bob/index.html>

<http://www.interactive.org>

<http://www.ea.com/moh/airborne/weapons.jsp>

<http://www.ea.com/moh/airborne>

<http://www.ea.com/moh/airborne/weapons.jsp>

<http://www.ea.com/moh/airborne/weapons.jsp>

<http://www.dignews.com/xbox-360/xbox-360-reviews/medal-of-honor-airborne-review>

http://img.hexus.net/v2/gaming/screenshots_xbox360/moha/mohaxbox_large_2.jpg

<http://www.loc.gov/vets/stories/thewar/episode7.html>

<http://lcweb2.loc.gov/diglib/vhp-stories/loc.natlib.afc2001001.00033/video?ID=d2625e113>

<http://www.ea.com/official/moh/risingsun/en/timeline.jsp>

<http://www.loc.gov/vets/stories/thewar/episode1.html>.

http://www.anphlac.org/periodicos/anais/encontro7/ana_paula_spini.pdf

<http://www.endhomelessness.org/section/policy/focusareas/veteranshttp://www.endhomelessness.org/content/article/detail/1837/>

<http://www.preac.unicamp.br/memoria/textos/Ana%20Maria%20Mauad%20-%20completo.pdf>

Referências bibliográficas:

ALMEIDA, Paulo Roberto de. *Relações internacionais e política externa do Brasil*. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 1998.

ALVES, Vagner Camilo. *O Brasil e a Segunda Guerra Mundial – história de um envolvimento forçado*. Rio de Janeiro: Editora PUC-RIO; São Paulo: Loyola, 2002.

ALBERTI, Verena. *Ouvir contar: textos em história oral*. FGV Editora, Rio de Janeiro, 2004.

AMBROSE, Stephen E. *Band of Brothers*. Editora: Bertrand Brasil.

_____, Stephen E. *O dia D, 6 de junho de 1944: a batalha culminante da Segunda Grande Guerra*; Tradução: Múcio Bezerra; revisão técnica Luis César Fonseca – 5ª. Ed. – Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

_____, Stephen E. *Soldados cidadãos: do desembarque do exercito americano nas praias da Normandia à batalha das Ardenas e a rendição da Alemanha, 7 de junho de 1944 a 7 de maio de 1945*. Tradução, Milton chaves de Almeida. 5ª. Edição – Rio de Janeiro; Bertrand Brasil, 2005.

_____, Stephen E. *Rise to Globalism: American Foreign Policy since 1938*. New York: Penguin Books, 1997.

ANDERSON, Benedict. *Nação e Consciência Nacional*. São Paulo: Ática, 1991.

ARANHA FILHO, Jayme de Moraes. “Jakobson a bordo da sonda espacial Voyager”. PEIRANO, Mariza Soares (org.). *O dito e o feito: ensaios de antropologia dos rituais*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará: Núcleo de Antropologia da política, 2002. p. 59-84.

- AZEVEDO, Cecília. *Amando de olhos abertos: Emma Goldman e o dissenso político nos EUA*. Dossiê: história das Américas: política e cultura. *Varia história*. V.23 n.38 Belo Horizonte jul./dez. 2007.
- _____, Cecília. *Em nome da América – Os Corpos da Paz no Brasil*. Editora Alameda, São Paulo, 2007.
- _____, Cecília. *Pelo avesso: crítica social e pensamento político-filosófico no alvorecer do “século americano”: William James e o pragmatismo*. *Diálogos*, DHI/UEM, v.7,p.11-24,2003.
- _____, Cecília. *Corpos da Paz no Brasil*. BARBERO, Maria I.; REGALSKY, Andrés M. (Ed.) *Americanización: Estados Unidos y América Latina em el siglo XX*. Buenos Aires: EDUNTREF, 2003.
- _____, Cecília. *Revista de História Regional*, 3 (2):Inverno 1998.
- BACZKO, Bronislaw. Imaginação social. *Enciclopédia Einaudi*. Anthropos-Homem. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985. v. 5, p. 296-332.
- BATTAIOLA, André Luiz. *Jogos por Computador – Histórico, Relevância Tecnológica e Mercadológica, Tendências e Técnicas de Implementação*. Disponível em: <http://www.design.ufpr.br/lai/Publicacoes/JogosComputadores>.
- BETHELL, Leslie e ROXBOROUGH, Ian. *A América Latina entre a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.
- BOBBIO, MATTEUCCI, N. e PASQUINO, G. *Dicionário de Política*. 5 ed. Brasília: UNB, 2000.
- BOIME, Albert. *Art in an Age of Civil Struggle, 1848-1871*. Edition: illustrated. Publicado por University of Chicago Press, 2008.
- BOTTOMORE, Tom (ed.). *Dicionário do Pensamento Social do século XX*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.
- BUSH, George W. A Estratégia de Segurança Nacional dos EUA. *Política Externa*, vol. 11 nº 3, São Paulo: USP/Paz e Terra. Dezembro-janeiro-fevereiro-2002/2003.
- CANCLINI, Nestor Garcia. *O patrimônio cultural e a construção imaginária do nacional*. *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN*, Brasília, N.23. 1994.
- _____, Nestor *et alii*. Políticas culturais para o desenvolvimento. Brasília, UNESCO, 2003.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Ed.: Pensamento, 2004.

- CAPELATO, Maria Helena Rolim e DUTRA, Eliana. Representação política. O reconhecimento de um conceito na historiografia brasileira. CARDOSO, Ciro Flamarion e MALERBA, Jurandir (orgs). *Representações: contribuição a um debate transdisciplinar*. Campinas: Papirus, 2000.
- CASTEL, Robert. *As metamorfoses da questão social: uma crônica do salário*. Editora, Vozes, 1998.
- CASTELLS, Manuel. *Fim de Milênio – A Era da Informação*. 3º Volume. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CASSEL, Justine. JENKINS, Cassell. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Edition: reprint, illustrated. Publicado por MIT Press, 2000.
- CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.
- CLARKE, Jonathan. *The conceptual poverty of foreign policy*. The Atlantic Monthly, 272(3) September 1993.
- CHAPLIN, Heather. RUBY, Aaron. *Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution*. Algonquin Books, November, 2006.
- _____, Heather. *Aquilo é somente um jogo? Não, é um artefato cultural*. 12/03 2008. The New York Times.
- CHARTIER, Roger. Textos, impressos, leituras. A história cultural: entre práticas e representações. Lisboa: Difel, 1990.
- CHAVEAU, Agnes, TÉTART, Philippe (orgs.). *Questões para a História do Presente*. Bauru: Edusc, 1999.
- CHOAY, Françoise. A alegoria do patrimônio, Editora Unesp/Estação Liberdade, São Paulo, SP, 2001. CONN, Stetson e FAIRCHILD. *A estrutura de defesa do hemisfério ocidental*. Rio de Janeiro: Biblioteca do Exército ed., 2002.
- CLINTON, Bill. *Doar: como cada um de nós pode mudar o mundo*. Rio de Janeiro, Editora: Agir, 2008.
- COSTA, Darc. DA SILVA, Francisco Carlos Teixeira, CELSO, Antônio. *Mundo latino e mundialização*. Rio de Janeiro, FAPERJ, 2004.
- DEPASTINO, Todd. *Citizen Hobo: How a Century of Homelessness Shaped America*. Edition: illustrated. University of Chicago Press, 2003.
- ELLIS, John. EZELL, Edward C. *The Social History of the Machine Gun*. Edition: reprint, illustrated, JHU Press, 1986.

- FERREIRA, Marieta e AMADO, Janaína (orgs.). *Usos e Abusos da história oral*. 4ª ed. Rio de Janeiro: FGV, 2001.
- FUNARI, Pedro Paulo. *Arqueologia*. Editora Contexto, São Paulo. 2006
- GILL, Lesley. *The School of the Americas: Military Training and Political Violence in the Americas*. Duke University Press, 2004.
- GIRARDET, Raoul. *Mitos e mitologias políticas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.
- HALLBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. São Paulo: Vértice, 1990.
- HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- HALTER, Ed. *From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games*. Thunder`s Mouth Press, New York, NY. 2006.
- HEDGECOE, John. *Novo manual de fotografia. Guia completo para todos os formatos (O)*. Senac, SP. 2008
- HERSH, Seymour M. *My Lai 4: A Report on the Massacre and Its Aftermath*. Random House, 1970.
- HOBBSAWM, Eric J. *Nações e nacionalismos desde 1780: programa, mito e realidade*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002. [1ª ed.: 1990]
- ____ e Ranger, Terence (orgs.). *A invenção das tradições*. 3ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- HUYSSSEN, Andreas. *Passados presentes: mídia, política, amnésia*, In *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
- JAKOBSON, Roman. “Linguística e Poética.” *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, s/d [1960], p. 118-162.
- ____. “A linguagem comum dos Linguistas e Antropólogos”. *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultirx, (s/d) [1971],
- JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Campinas, Sp: Papyrus Editora, 1996.
- JONSON, Chalmers. *As aflições do Império. Militarismo, operações secretas e o fim da República*; tradução de Renato Bittencourt. – Rio de Janeiro: Record, 2007.
- JUNQUEIRA, Mary A. James Fenimore Cooper e a Conquista do Oeste nos Estados Unidos na primeira metade do século XIX. *Revista Diálogos - Índice Volume 07*.

- KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia e o triunfo do espetáculo*. LÍBERO - Ano VI - Vol. 6 - no. 11 – 15/04/2004.
- _____, Douglas. *A cultura da Mídia, Estudos Culturais: identidades e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: Edusc, 2001.
- KELEMAN, Stanley. *Mito e corpo uma conversa com Joseph Campbell*. Edition: 2. Grupo Editorial Summus, 2001. Pág.7.
- KNAUSS, Paulo (coord.). *Cidade vaidosa: imagens urbanas do Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro, Sette Letras, 1999.
- LAGO, André Aranha Corrêa do. *Estocolmo, Rio, Joanesburgo: O Brasil e as Três Conferências Ambientais das Nações Unidas: O Brasil e as Três Conferências Ambientais das Nações Unidas*. Editora, Thesaurus, Brasília, FUNAG, 2007.
- LE GOFF, Jacques. *Memória. História e Memória*. Campinas: Ed. UNICAMP, s/d. P. 423-483.
- LENS, Sidney. *A fabricação do império americano*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
- LEXIKON, Herder. *Dicionário de símbolos*. Editora: Cultrix. , SP. 1997.
- LIMONCIC, Flavio. *A promessa da vida americana: Herbert Croly, as “discriminações construtivas” e a questão do Estado norte-americano*. REIS FILHO, Daniel Aarão (organizador). *Intelectuais, história e política: séculos XIX e XX/ Daniel Aarão Reis Filho (org.)* – Rio de Janeiro: 7 Letras, 2000.
- LOZANO, Jorge Eduardo Aceves. *Prática de pesquisa na história oral contemporânea*. FERREIRA, Marieta de Moraes e AMADO, Janaína Usos & abusos da história oral. Publicado por FGV Editora, Rio de Janeiro, 1996.
- MAUAD, Ana Maria. *Através da imagem: Fotografia e História, interfaces*. Tempo, Revista do Departamento de História da UFF, RJ: Relume-Dumará, Ano 1, n ° 2.
- _____, Ana Maria. *Os tempos da narrativa: fontes orais e visuais na produção dos sentidos da história*. V Seminário "MEMÓRIA, CIÊNCIA e ARTE: razão e sensibilidade na produção do conhecimento". Unicamp, 17, 18 e 19 de outubro de 2007.
- _____, Ana Maria. *Sob o signo da Imagem. A produção fotográfica e o controle dos códigos de representação social da Classe Dominante, no Rio de Janeiro, na primeira metade do século XX*. Niterói, UFF, Programa de Pós Graduação em História Social, Tese de doutorado, 2v, 1990.

- MEINECKE, Friedrich. *Historism: The Rise of a New Historical Outlook*. Publicado por Routledge, 1972.
- NAISBITT, John. NAISBITT, Nana. PHILIPS, Douglas. *High Tech High Touch: Technology and Our Accelerated Search for Meaning*. Publicado por Nicholas Brealey Publishing, 2001.
- NORA, Pierre. *Entre memória e história: a problemática dos lugares. Projeto História*. São Paulo: PUC-SP, p. 7-28, 1987.
- PAMPLONA, Marco Antônio. *A questão Nacional no mundo Contemporâneo*. REIS FILHO, Daniel Aarão; FERREIRA, Jorge e ZENHA, Celeste (org.). *O Século XX*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001, pp. 185-204
- PECEQUILO, Cristina Soreanu. *A Política externa dos Estados Unidos: continuidade ou mudança?* – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- PINSKY, Jayme e PINSKY, Carla Bassanezi (orgs.). *História da cidadania*. São Paulo: Contexto, 2003.
- POLLAK, Michael. “Memória e Identidade Social”. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, pp. 200-212, 1992.
- _____, Michael. “Memória, esquecimento e silêncio”. *Estudos Históricos*, 2(3), 1989, pp. 3-15.
- PAULY, Roger. *Firearms: the life story of a technology*. Ed.: Greenwood Publishing Group, NY, 2004.
- PAUWELS, Jacques R. *The Myth of the Good War: America in the Second World War*. Publicado por James Lorimer & Company Limited., Publishers, 2002.
- PURDY, Sean. *McGlobalização e a nova direita: 1980 – 2000*. KARNAL, Leandro [et ali]. *História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI*. 2ª. ed. – São Paulo: Contexto, 2007.
- RÉMOND, René (org.). *Por uma história política*. 2ª ed. Rio de Janeiro: FGV, 2003.
- RIEGL, Alois. *El culto moderno de los monumentos*. Madrid, Visor, 1987.
- ROSENSTONE, Robert. *El pasado en imágenes – el desafío del cine a nuestra idea de la historia*. Barcelona, Ariel, 1997.
- SILVEIRA, Joel. *Segunda Guerra: momentos críticos*. Rio de Janeiro: Mauad, 1995.
- SPINI, Ana Paula. *Memória Cinematográfica da guerra do Vietnã*. Anais Eletrônicos do VII Encontro Internacional da ANPHLAC Campinas – 2006.
- _____, Ana Paula. *Ritos de Sangue em Hollywood: mito da guerra e identidade nacional norte-americana*. PPGH /UFF, 2005 - Páginas: 281.

- STERN, Andrew. de WARDRIP-FRUIN, Noah. HARRIGAN, Pat - *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. MIT Press. 2004.
- STEWART, Mark, *The Alamo: February 23-March 6, 1836*. Edition: illustrated. Publicado por Enchanted Lion Books, 2004.
- TAYLOR, Sandra Wright. *Homeward Bound: American Veterans Return from War*. Edition: illustrated Publicado por Greenwood Publishing Group, 2007.
- TEIXEIRA DA SILVA, Francisco Carlos et alii (orgs.). *Enciclopédia de Guerras e Revoluções do Século XX*. Rio de Janeiro: Campus/Elvesier, 2004.
- TURSE, Nick. *The complex: how the military invades our everyday lives*. Edition: illustrated. Publicado por Metropolitan Books, 2008.
- VELHO, Gilberto. “Memória, Identidade e Projeto”. *Revista TB*, Rio de Janeiro, nº 95, out.-dez., pp. 119-126, 1988.
- WHEELER, Sir Mortimer. *Still Digging – adventures in archaeology*, publicado por by Michael Joseph Ltd. 1955.