

A Guerra Lúdica e o Neo Orientalismo em Call Of Duty Modern Warfare (2007)

Rodrigo Queiroz de Aguiar¹

Resumo: A partir dos conceitos da cultura da mídia e o neo-orientalismo, bem como um breve diálogo com as teorias pós-coloniais e marxistas, o presente artigo visa analisar as representações culturais e de violência no jogo eletrônico de guerra moderna *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007). Diante disso, com ênfase em uma pesquisa exploratória que investiga as ideologias neo-orientalistas são reproduzidas em jogos eletrônicos de guerra moderna, mais especificamente em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007). O presente artigo resulta de uma discussão em curso da dissertação de mestrado. Nesse sentido, para a realização deste estudo, organizamos em quatro tópicos: de antemão intenciono realizar uma breve discussão sobre o contexto histórico do desenvolvimento tecnológico dos *videogames*; em seguida, problematizar esse desenvolvimento histórico; além de analisar a guerra lúdica como combinação do complexo entretenimento-militar com a produção de representações neo-orientalistas; para concluir, intenciono aplicar o referencial metodológico de Douglas Kellner (2001) para analisar o contexto e conteúdo do desenvolvimento de *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Com efeito, conclui-se com a seguinte hipótese: a cultura da mídia dos jogos eletrônicos de guerra lúdica estão submetidos a racionalidade técnica e militar, a lógica econômica de mercado e as representações neo-orientalistas, isto é, formas entrelaçadas e dominantes na criação de experiências visuais, textuais e sonoras nas mídias.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos; Neo Orientalismo; Call of Duty; Guerra Lúdica.

Abstract: Based on the concepts of media culture and neo-orientalism, as well as a brief dialogue with post-colonial and Marxist theories, this article aims to analyze cultural representations and violence in the modern warfare electronic game *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007). With this in mind, it focuses on exploratory research that investigates how neo-orientalist ideologies are reproduced in modern electronic war games, more specifically in *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007). This article is the result of an ongoing discussion in my master's thesis. In order to carry out this study, we have organized it into four topics: first, I intend to briefly discuss the historical context of the technological development of video games; then, I intend to problematize this historical development; in addition, I intend to analyze ludic warfare as a combination of the military-entertainment complex and the production of neo-orientalist representations; finally, I intend to apply Douglas Kellner's (2001) methodological framework to analyze the context and content of the development of *Call of Duty 4: Modern Warfare*. In fact, I conclude with the following hypothesis: the media culture of electronic war games is subject to technical and military rationality, the economic logic of the market and neo-orientalist representations, i.e. intertwined and dominant forms in the creation of visual, textual and visual experiences.

Keywords: Electronic Games; Neo Orientalism; Call of Duty; Ludic Warfare.

¹ Mestrando em Sociologia na Universidade Federal de Goiás (UFG), bolsista pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior — Brasil, CAPES (88887.957943/2024-00). Especialista em História Antiga e Medieval pelo CEHAM-UERJ. Graduado em História pelo Centro Universitário Alfredo Nasser (UNIFAN). E-mail: rodrigoqueirozaguiar@gmail.com.

Resumen: Partiendo de los conceptos de cultura mediática y neo-orientalismo, así como de un breve diálogo con las teorías postcoloniales y marxistas, este artículo pretende analizar las representaciones culturales de la violencia en el juego electrónico de guerra moderna Call of Duty 4: Modern Warfare (Activision, 2007). Para ello, hace hincapié en una investigación exploratoria que indaga cómo se reproducen las ideologías neorrealistas en los juegos electrónicos de guerra modernos, más concretamente en Call of Duty 4: Modern Warfare (Activision, 2007). Este artículo es el resultado de un debate en curso en mi tesis de máster. Para llevar a cabo este estudio, lo hemos organizado en cuatro temas: en primer lugar, pretendo discutir brevemente el contexto histórico del desarrollo tecnológico de los videojuegos; a continuación, pretendo problematizar este desarrollo histórico; después, pretendo analizar la guerra lúdica como una combinación del complejo militar-entretenimiento y la producción de representaciones neo-orientalistas; por último, pretendo aplicar el marco metodológico de Douglas Kellner (2001) para analizar el contexto y el contenido del desarrollo de Call of Duty 4: Modern Warfare. De hecho, concluyo con la siguiente hipótesis: la cultura mediática de los juegos de guerra electrónicos está sujeta a la racionalidad técnica y militar, a la lógica económica del mercado y a las representaciones neorrealistas, es decir, a formas entrelazadas y dominantes en la creación de experiencias visuales, textuales y visuales.

Palabras clave: Juegos electrónicos; Neo Orientalismo; Call of Duty; Guerra Lúdica.

Introdução

A popularização dos videogames e as interações sociais mediada pelas plataformas virtuais foi o principal motivo que despertou o interesse em realizar pesquisas científicas no que diz respeito ao seu conteúdo, desde as representações sociais e históricas nas narrativas audiovisuais, como compreender as ambientações, analisar os discursos e formações de valores e identidades. Para isso, visamos compreender a “cultura da mídia” dos jogos eletrônicos através da contextualização e da leitura crítica. Com base nisso, averiguar e interpretar as dinâmicas históricas da indústria, as contradições, as condições de produção, circulação e consumo das representações e discursos em jogos e plataformas.

À vista disso, busca-se distanciar de um olhar determinista, condenatório ou aclamado, focalizando em uma análise crítica com levantamento bibliográfico acerca da temática proposta. A relevância deste estudo se deve ao fato de que, nos últimos anos, os *videogames* têm se tornado uma mídia central na cultura popular, impactando indivíduos de todos os continentes, gerando opiniões e valores por meio das ideologias das narrativas, bem como da formação de novas identidades e identificação, por fim, além de apresentar novas realidades culturais, históricas e sociais.

Os estudos culturais crítico proposto por Douglas Kellner (2001) propôs analisar criticamente as formas como os agentes de comunicação e órgãos governamentais dos Estados Unidos apropriam desses espaços para propagar nas mídias digitais a cultura militar, por isso justificam em seus conteúdos que estimulam e legitimam ideologicamente intervenções militares e

reitera discursos e representações estereotipados a respeito de possíveis inimigos. Dessa maneira, o presente estudo apresenta as diretrizes teóricas da pesquisadora Soraya Murray (2017), dos pesquisadores Matthew T. Payne (2016), Nick Dyer-Witheford e Greig De Peuter (2007), o que nos ajuda a refletir sobre essa formação que os Estados Unidos e aliados desempenham em desenvolver nas mídias, formas que justificam o expansionismo militar, o consumismo e as ferramentas que legitimam as práticas políticas neo orientalistas e imperialistas.

Além disso, esse estudo fez o uso do multiperspectivismo proposto por Douglas Kellner (2001) visando analisar através dos mais diferentes prismas (pós-colonialismo, marxismo e dos estudos culturais) pretendendo explorar a relação das tecnologias com a política, a sociedade e a cultura. Essas dimensões são analisadas procurando desenvolver ferramentas críticas para uma leitura política das mídias, conforme assinala Kellner (2001). Por fim, para examinar esse fenômeno, sugere-se utilizar técnicas de análise com base em um estudo contextual, em relação e pela leitura e crítica diagnóstica do *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007).

1. Do Complexo Acadêmico-Militar ao Industrial: O Processo Histórico dos Videogames

Entre as décadas de 1950² e 1970, os *videogames* foram desenvolvidos diante de um complexo “acadêmico-industrial-militar” dos Estados Unidos, durante o período da Guerra Fria. A necessidade de defender sua hegemonia culminou na exploração e no desenvolvimento de tecnologias digitais com capacidade de vigilância e destruição em massa. Diante disso, o governo estadunidense recrutou engenheiros e programadores do MIT e realizou altíssimos investimentos no desenvolvimento de tecnologias militares. Esse grupo de engenheiros e programadores do MIT produziram, em laboratórios, dispositivos tecnológicos digitais centrado na interação do indivíduo com a mídia audiovisual, ambientado e desenhado graficamente (De Peuter; Dyer-Witheford, 2007).

E sua história se inicia em laboratórios de produção de *hardwares* e *softwares* de computadores durante as décadas de 1940 a 1960, com programadores que em seu intervalo produziam experimentos como jogos em osciloscópio e *mainframes PDP-1* que mais pareciam ser demonstrações técnicas do que jogos eletrônicos como conhecemos atualmente³. Assim,

O jogo de Higginbotham precedeu o de Russell; a invenção de Baer teve maior importância comercial. Mas é o *Spacewar!* que é considerado o primeiro videogame. Isso certamente se deve ao fato de ele ter sido uma expressão integral da cultura dos “malucos” da ciência da

² Na década de 1950, durante o contexto de Segunda Guerra Mundial (1939–1945), os primeiros jogos foram testados e desenvolvidos em *mainframes*, sendo o Nimrod (1951) e, posteriormente, o “tennis for two” de Higginbotham em 1958, foram os primeiros jogos digitais concebidos.

³ Nomeado por De Peuter e Dyer-Witherford (2007) de “clube *hacker*” por corresponderem a cientistas designados para a produção de novas tecnologias para a defesa da hegemonia estadunidense, mas que representavam novos usos e criação de jogos no intervalo resultando novas maneiras para se entreter em osciloscópio e computadores *mainframe*.

computação, uma cultura que muitas vezes estava em desacordo com as instituições militares que a financiavam. No MIT, o acesso ao PDP-1 era fortemente monitorado. Obter acesso era a missão do Tech Model Railroad Club (TMRC), que reunia os alunos para o que eles começaram a chamar de “*hacking*” (De Peuter; Dyer-Witthford, 2007, p. 8).

A teoria freudiana de sublimação explica este fenômeno por meio de uma conversão da pulsão em uma elevada produção de um objeto estético, cultural e científico⁴ (Woodcock, 2019). Esses cientistas tinham que munir de diversas técnicas dissidentes em decifrar os códigos e transformar em novos *softwares*, com gráficos 2D e uma mecânica bastante simples com poucas opções de movimentos (De Peuter; Dyer-Witthford, 2007).

Como resultado, os experimentos técnicos anteriores forneceram ao produtor Steve Russell e seus colegas a oportunidade de desenvolver o *Spacewar!* [1961], retomando a base de cálculos e tecnológicas para a criação do primeiro jogo digital voltado ao entretenimento (Woodcock, 2019). Vale destacar que o *Spacewar!* tratava-se de um jogo eletrônico com base em uma guerra espacial, certamente, motivado pela corrida espacial no contexto de guerra fria. Nessa direção, entre 1968 e 1980, desloca-se da produção e consumo em laboratórios de *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) para os estúdios do Vale do Silício.

Entre as décadas de 1960 a 1980, tratou-se de uma época de fama para jogos de *arcade* ou fliperamas. Esses aparelhos tecnológicos eram compostos por uma caixa de madeira com gabinete interno e que os jogadores (as) tinham que controlar um avatar projetado no monitor por um joystick ou controladores direcionadores e botões de comando, uma vez que representavam o modelo que atraiu a atenção dos jovens na época. Segundo Varella (2000, p. 19), na década de 1970, o desenvolvimento de arcades ou fliperamas culminou em, “os videogames saíram dos laboratórios para virar um negócio, uma mídia de massa, uma linguagem”. Em consequência disso, vendeu mais de 35 mil cópias do fliperama que continha o jogo *Pong!* desenvolvido por Allan Alcorn e Nolan Bushnell em 1972.

Na década de 1970 em diante ficou conhecido pelo público gamer como o período dos fliperamas em estabelecimentos comerciais (Varella, 2020). Esses grandes gabinetes com *joystick* eram instalados em diversos salões de jogos e estabelecimentos comerciais, com seu funcionamento com base em moedas e fichas. Um dos impactos econômicos ocorreu no lançamento do *Space Invaders* de 1978, quando houve uma escassez de moedas (*iene* ¥) no Japão, conforme assinala Woodcock (2019). Alguns detalhes deste ano devem ser considerados, como nos anos de 1978 e 1979, quando houve uma baixa produção de moedas (Fox, 2012). Outrossim, os proprietários dos

⁴ Também pode ser interpretado por meio de que as narrativas dos jogos e os mundos virtuais podem resultar em impulsos e tensões moderadas e reprimidas pelos indivíduos, representando uma exteriorização de toda tensão acumulada em seu momento de lazer.

estabelecimentos recolhiam e depositavam as moedas no banco. Por conseguinte, os bancos distribuíram as moedas novamente, mas não com a mesma velocidade, e grande parte das moedas que retornaram da circulação era reutilizada em fliperamas, gerando um entrave econômico (Fox, 2012).

Em paralelo, no ano de 1972, o primeiro *videogame* doméstico foi lançado e começou a ser comercializado, nomeado por *Magnavox Odyssey* [1972]. Outros consoles foram seguidos dessa inovação, tal como *Home Pong* [1975], *Telstar* [1976 – 1978] e *Telejogo* [1977]. Todavia, o sucesso de mercado foi o console da Atari, o conhecido *Atari 2600* (1977), visto que foi sucesso de vendas girando em torno de 27,64 milhões de unidades vendidas na época. O desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos foi seguido por uma produção em grande escala ignorando os riscos econômicos de uma crise (Woodcock, 2019). Sendo assim, a Atari se tornou a primeira indústria capitalista de *videogames*, localizada no Vale do Silício, com lucros bilionários na comercialização de consoles e jogos digitais.

Outros grandes mercados surgiram antes dessa expansão e produziram seus próprios jogos eletrônicos e plataformas. Tem de ser considerado, entre as décadas de 1970 e 1980, a produção de jogos e consoles foram desenvolvidos em outras localidades, tais como, na União Soviética, com jogos em computadores e fliperamas, como: *Morskoi Boi* [1974], *Tetris* [1984], *Koniok-Gorbunok* [1986], e entre outros. No Japão, os estúdios *Namco* e *Nintendo* desenvolveram jogos que ficaram conhecidos até os dias atuais, a saber, *Space Invaders* [1978], *Donkey Kong* [1981] e *Pac-Man* [1980]. E no Reino Unido, a criação do “*mud*” (multi-user dungeon) representou a inovação da interação online que correspondeu a novos modos de se jogar. A comercialização se espalhou para vários países e representou um produto cultural altamente lucrativo (Woodcock, 2019).

A chegada dos *videogames* no Brasil aconteceu em meio a ditadura militar [1964-1985], sendo um período histórico de restrições e proibições de importação de tecnologia estrangeira, o que dificultava qualquer produção e circulação de *videogames* no Brasil. Os *videogames* da Atari foram introduzidos no Brasil por meio de importações de turistas ou vendidos em lojas de Manaus, de forma restrita. Todavia, em 1982, por um ato normativo da Secretaria Especial de Informática (SEI), foi criada uma indústria nacional para desenvolvimento de *videogames*. Contudo, a produção foi baseada em cópias não-patenteadas de consoles a respeito de jogos da Atari e da Magnavox. A partir de 1980, algumas indústrias brasileiras fabricaram a partir de protótipos prontos e manuais de confecção desses *videogames*. Tomando, por exemplo, a “cultura hacker”⁵ desenvolvida nos

⁵ A cultura *hacker* ficou famosa por ser uma das causadoras da crise nas corporações na década de 1980, quando começaram a falsificar, copiar e criar jogos imitando os jogos das grandes companhias. Essa cultura predominou por décadas até os grandes estúdios produtores de jogos contratarem especialistas para codificar as mídias de jogos e

Estados Unidos, também pode ser analisada no Brasil durante esse período. Não de reproduzir, mas por criar algo próprio com base no material importado da Atari (Chiado, 2011).

Apesar do sucesso de uma década e dos milhões de cópias vendidas por esses jogos, o mercado de *videogames* sofreu nos anos de 1982 e 1983 com a crise de superprodução⁶, queda da tendência de lucro, as ações em queda, descontentamento dos trabalhadores com a nova lógica de trabalho e a pirataria desenfreada que causou o fechamento de empresas do segmento (De Peuter; Dyer-Witherford, 2007; Varella, 2020). De acordo com Jamie Woodcock (2019), inspirado pelo olhar marxista autônomo italiano, o autor se refere a uma crise de superprodução das empresas de jogos eletrônicos, por ter uma produção em larga escala sem ter sido considerada a demanda. Assim como, em alguns momentos, ocorreram crises monetárias devido ao uso em larga escala de moedas em fliperamas nos Estados Unidos, o que culminou na falta de moedas em circulação, de modo que já indicava que o mercado de *videogames* passou por oscilações econômicas, ao contrário daqueles que apontam em um progresso linear.

Conquanto, de um lado a crise que afetou a indústria estadunidense, de outro lado, houve a recuperação da Indústria dos *videogames*, isso aconteceu através das corporações japonesas, a saber, pelos estúdios *Sega*, *Sony* e *Nintendo*. A competição entre essas corporações movimentaram o mercado dos jogos eletrônicos da época e representou a difusão da cultura japonesa pelo mundo. A cultura nipônica começou a se expandir pelo mundo por intermédio do anime e dos jogos de *videogames* japoneses (Chen, 2016). Os estilos das animações, mangá e da cultura japonesa influenciou diretamente no design e nos gráficos. Com base em mangás, houve a incorporação de uma narrativa em conjunto aos efeitos gráficos, dando sentimento ao ato de jogar um jogo eletrônico (De Peuter; Dyer-Witherford, 2007). Os engenheiros de software e os criadores de jogos japoneses, portanto, revolucionaram a indústria dos *videogames*.

O período pós-crise ficou conhecido como a expansão global dos videogames. Nesse sentido, a globalização, a transnacionalização do capital e o desenvolvimento tecnológico, científico e digital, representaram uma das configurações de expansão estrutural do capitalismo pela indústria

diminuir a pirataria. Assim sendo, após a crise de 1983, as corporações desenvolveram barreiras jurídicas que pudessem gerir os direitos digitais, assim como, em vista de estabilizar, centralizar e tornar os jogos eletrônicos restritos às corporações, em buscas de lucros cada vez maiores. Em suma, uma bola de neve que gerou uma crise que desestabilizou momentaneamente a indústria dos videogames (De Peuter; Dyer-Witherford, 2007). Essa prática, prevista como ilegal, tem sido realizada por hackers com a finalidade de burlar o sistema e destravar jogos e emuladores de consoles e computadores com valores altíssimos para disponibilizar para o público (Woodcock, 2019).

⁶ Uma das causas mais conhecidas e, certamente, considerada a mais famosa foi a grande expectativa e produção do jogo *E.T. The Extra-Terrestrial* de 1982 e que foi um fracasso em vendas pela Atari. Na onda do sucesso de *E.T.*, filme hollywoodiano de Steven Spielberg, esse jogo foi produzido pela Atari a fim de lucrar em cima dessa expectativa. Essa estratégia foi um fracasso e foi considerada por muitos como o pior jogo da história (Woodcock, 2019). Portanto, as empresas utilizam desse acontecimento para atribuir uma causa e reduzir a complexidade da primeira grande crise da indústria dos videogames.

dos *videogames*. Por consequência de um fluxo intenso de mercadorias, informações, conhecimentos, bens, capital e pessoas para além das fronteiras dos territórios nacionais de origem (Bernardo, 2000)⁷. Veja, por indústrias de multimídias transnacionais, tais como, *Nintendo*, *Sony* e *Microsoft*. Em vista disso, a produção se estende desde a extração de minérios e da exploração do trabalho em condições precárias, para a montagem das peças nas regiões do Sul Global. A aplicação do design no Vale do Silício, bem como a preparação de uma logística de transporte dessas mercadorias para lojas físicas, logo aparecendo para serem comercializadas e consumidas. Esse processo se refere ao complexo movimento desde a produção a venda de *consoles*, monitores, teclados, *joysticks* (controles), *headsets* (fones de ouvidos) e entre outros (Woodcock, 2019).

Haja vista que a virada de milênio foi um período de crescimento dessa indústria, entre os anos de 1996 e 2000, a sofisticação de jogos e consoles ocorreram rapidamente de acordo com uma alta demanda nas culturais e tecnologias digitais. Uma dessas transformações foi a mudança no modelo dimensional de suas representações, tais como ocorreram de jogos 2D para 3D. Também houve melhorias significativas na expansão quanto a velocidade do processamento em 16-bits para 32-bits. Os gráficos, portanto, foram sendo melhores renderizados e se tornando mais realistas. Na virada para os anos 2000, as mudanças no campo tecnológico proporcionam melhorias como, por exemplo, da internet, serviços de *streaming* e armazenamento virtual, evolução no tocante a experiência de realidade aumentada, inteligência virtual e progresso no processamento para 32-bits (Varella, 2020).

Para além da trajetória tecnológica⁸, as mudanças na audiência dos jogos eletrônicos na virada para o ano 2000 representou um envelhecimento e uma diversificação em relação ao que era nos anos 1980 e 1990. A “revolução casual” (Jull, 2001) acontece mediante a estrutura dos *hardwares*, proporcionando um maior acesso aos jogos de *videogames* domésticos. Por outro lado,

⁷ Empresas de países do centro procuram em países em desenvolvimento montar filiais em países com mão de obra barata e tiram vantagem das condições em que existe desvalorização da moeda. A internacionalização da classe capitalista indicou uma expansão da economia, enquanto os trabalhadores ficaram circunscritos a fragmentação, sendo as fronteiras nacionais o fundamento dessa divisão da classe trabalhadora, a saber, por consequência, reforçou a exploração do trabalho e extração de mais-valor. Os interesses dessas companhias transnacionais ultrapassam o poder político dos governos nacionais, sendo assim, a sua função em garantir sua permanência. Em síntese, estabelecem uma relação dinâmica entre matriz e as suas filiais espalhadas pelo mundo. De modo que interferem nas decisões e nas escolhas políticas dos países das filiais, subordinando e pressionando em caso de mudanças radicais nos meios políticos.

⁸ Desse modo, os jogos de videogames se tratam de uma mídia situada no paradigma tecnoeconômico da Indústria 4.0, quando os setores do crescimento desenvolvem biotecnologias, computadores, *smartphones* e *softwares* que comportam inteligência artificial. Além disso, essas novas tecnologias modificam as relações sociais e trazem consequências no espaço de trabalho pela robótica e automação industrial. Essa nova forma de tecnologia nas indústrias se torna central no novo regime de acumulação, paralelo às outras formas de produção, tais como, a produção em massa e o modelo que realça a organização científica do trabalho (Nascimento, 2006). A fonte de energia se encontra em regiões do Sul global, sobretudo na região da América do Sul na corrida pelo lítio em países como Bolívia e Argentina. Portanto, como afirma Nascimento (2006, p. 16), “As técnicas são um conjunto de meios instrumentais e sociais, com os quais o homem realiza sua vida, produz e, ao mesmo tempo, cria espaço”. Em suma, como os humanos por meio de ferramentas transformam a natureza em produtos que produzem sua própria vida.

as narrativas dos jogos eletrônicos aumentaram em número de gêneros, como *battle royale*, aventura em primeira pessoa, jogadores versus ambientes e outros jogadores, estratégia em tempo real, jogos de interpretação de papéis e, por último, jogos de arena virtual. Além disso, a pressão cada vez maior da comunidade promoveu a inserção de uma pluralidade e diversidade de personagens e protagonistas. Sumariamente, esse foi um dos principais motivos que contribuiu para tornar os *videogames* um meio mais inclusivo e acessível.

Os jogos de grandes orçamentos ou os chamados *Triple-A* continuaram sendo monopolizados por países do norte global, como China, Canadá, Estados Unidos, Inglaterra e Japão. No sul global, a indústria está em desenvolvimento e tem um cenário completamente diferente no tocante a orçamentos e rendimentos do norte global, visto que são desenvolvidos por estúdios independentes que usufruem de serviços de distribuição do norte global para divulgar seus jogos eletrônicos. Sendo possível analisar jogos *indies* como a forma de antagonismo a hegemonia da estrutura militarizada e neoliberal do capitalismo.

Vale ressaltar que houve grandes [r]evoluções nas tecnologias digitais, sobretudo nos aparelhos como os consoles, computadores e celulares, além da sofisticação e otimização dos gráficos que tornam os jogos mais realistas (Varella, 2020). Diante disso, no século XXI alguns jogos representam revoluções na experiência, tomando, por exemplo, *Counter Strike* [2000] em jogos de *FPS* (*First Player Shooter*); *World of Warcraft* [2004] para jogos de *RPG* (*Role-playing Game*); *Guitar Hero* [2005] em relação a jogo eletrônico musical; *God of War* [2005] de *hack and slash* ou de ação e combate; *Dota 1* [2003] responsável pela revolução dos jogos de *MMORPG* (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game - MMORPG*); *Minecraft* em [2011] mundo aberto 3D pixelado; *Candy Crush Saga* [2011] jogo de quebra-cabeça; *Grand Theft Auto V* [2013] ação e aventura; e, por fim, o mais recente jogo de *smartphone*, *Pokémon GO* [2016]. Nessa lista organizada por João Varella (2020) perpassa por jogos dos mais diferentes gêneros que marcaram as primeiras décadas do século XXI, para jogadores *hardcore* (gastam muito tempo jogando) e jogadores casuais (Juul, 2010). Em síntese, os jogos eletrônicos se desenvolveram gradualmente recebendo acréscimo de uma série de tecnologias para proporcionar melhores experiências, tais como, óculos de realidade virtuais, mídias dos jogos armazenadas em nuvens ou em *streamings*, evoluções em chips de processamentos, melhorias no fotorrealismo proporcionando gráficos mais realistas, expansão em memória de armazenamento e sensores de movimentos.

Posto isto, o desenvolvimento histórico dos jogos e aparelhos de videogames tem sido marcado desde a década de 1970 pelo complexo industrial militar, perpassando por corporações

industriais do vale do silício para uma realidade global baseada em tecnologias culturais, afetivas e lúdicas (De Peuter; Dyer-Witheford, 2007; Woodcock, 2019).

2. Análise da Representatividade no Desenvolvimento da Indústria dos Videogames

Quem construiu a Tebas de sete portas?
Nos livros estão nomes de reis.
Arrastaram eles os blocos de pedra?
E a Babilônia várias vezes destruída –
Quem a reconstruiu tantas vezes?

[...]

Cada página uma vitória.
Quem cozinhava o banquete?
A cada dez anos um grande homem.
Quem pagava a conta?

Tantas histórias.
Tantas questões
(Brecht, 2016, p. 166).

O dramaturgo e poeta marxista Bertolt Brecht (2016) mostrou em seu poema “Perguntas de um trabalhador que lê” como a ideologia reproduz as ideias e a história da classe dominante como referência. Sendo assim, é possível notar que as histórias sobre as tecnologias nos manuais são desenvolvidas visando escamotear as contradições. Diante disso, o poema instiga a reflexão sobre a classe oprimida, questionando a história que atribui feitos aos grandes líderes, e propôs revelar a “história vista de baixo”, ou seja, da camada popular e da classe trabalhadora que tem sido, historicamente, a principal responsável pela ação e construção do mundo em que vivemos. Desse modo, as reflexões benjaminianas salientam a tarefa do materialista histórico em contar a história sob a ótica da classe oprimida, tal como, visamos realizar nesse tópico é “escovar a história a contrapelo” (Benjamin, 1985, p. 225).

Em virtude disso, ao longo do desenvolvimento dos videogames e entre outras tecnologias, a história de homens e mulheres negras, de minorias étnicas, de povos originários e de membros da comunidade LGBTQIA+ que tiveram suas vozes abafadas e histórias não contadas mediante projetos de poder que rejeitam a diversidade e a inclusão.

No que diz respeito às identidades, o documentário da *Netflix* sobre a história dos desenvolvimentos dos videogames, intitulado de *High Score* (2020), evoca a memória do criador de cartucho de *videogame*. O documentário traz uma visão interseccional no que se refere a participação de grandes momentos da história dos *videogames*, sobretudo na produção de jogos (*softwares*) e consoles (*hardwares*). O documentário destaca a inovação de Jerry Lawson, criador do console *Channel F* [1976] e pioneiro em desenvolver o cartucho para *videogame*. Além disso, Ed.

Smith teve uma participação importante, com engenheiros eletrônicos afroamericanos que contribuíram de forma notável para a indústria dos *videogames*. Conforme assinala Russworm (2019, p. s/n, tradução nossa);

Designers, jogadores, blerds [membro da cultura nerd e gamer interseccional] e tecnocratas negros foram excluídos do cânone das antigas e novas histórias de *videogames*, da mesma forma que Frantz Fanon teorizou que a negritude funciona como um fato: uma inscrição social pejorativa definida externamente que justifica sua alienação e exclusão [...] Durante sua vida, Lawson permaneceu veemente sobre sua exclusão dos relatos de *design* de *hardware* da década de 1970 e criticou os múltiplos sistemas de preconceito que o impediram de obter financiamento para alguns de seus projetos mais promissores, permitindo assim que empresas como *Atari* e *Apple* capitalizassem. Edward Smith, um engenheiro negro autodirigido que começou fabricando calculadoras para a APF Electronics, tornou-se o designer-chefe de projetos que fracassaram comercialmente, mas anteciparam os desejos futuros dos consumidores de combinar computação pessoal e jogos de videogame em um único sistema. Smith, que também era conhecido por distribuir consoles de jogos domésticos gratuitamente para famílias negras no Brooklyn, reflete com orgulho sobre sua carreira: “Ser um homem de cor e um líder na indústria de videogames será meu legado, e um legado que sou. Muito orgulhoso.”

Além disso, Segundo Saucier (2018, s/n, tradução nossa)

Os esforços de Lawson abriram caminho para futuros desenvolvedores de jogos negros, como Antonio “Tony” Barnes (série *Strike*, *Medal of Honor* e *Strider*), Gordon Bellamy (série *Madden NFL*), Morgan Gray (série *Tomb Raider*), Marcus Montgomery (*Rock Band 3* e *Zombie Gunship Survival*), Felice Standifer (série *ATV Offroad Fury*), Lisette Titre-Montgomery (*Dance Central 3* e *South Park: The Fractured But Whole*) e Karisma Williams (*Kinect Adventures!* e *Forza Motorsport 6*).

Outrossim, a contribuição histórica das mulheres negras foram silenciadas do campo de destaque da história do desenvolvimento de *videogames*. Alguns exemplos evidenciam as inovações de jogos digitais educacionais pela designer Muriel Tramis representando um marco na década de 1980. Da mesma maneira, Alice Washington foi responsável por instalar placas de circuito impresso em gabinetes de jogos de arcade. Em suma, a história das mulheres brancas e negras tiveram um grande impacto na história da indústria dos jogos de *videogames*, no entanto, os manuais ainda insistem em excluir a colaboração e protagonismo.

A obra de Cida Bento (2022) nos ajuda a refletir sobre o racismo, o sexismo e a mentalidade narcisista do pacto da branquitude quando analisamos a história das instituições em sociedades marcadas pela colonização. Nesse sentido, a história plural do Brasil e Estados Unidos tem sido mascarada por um perfil de história que exalta um perfil masculino de pessoas brancas cujo objetivo é manter seus privilégios, chamado de branquitude. Ademais, uma leitura acrítica do desenvolvimento dos videogames pode excluir vozes de pessoas que foram importantes para o desenvolvimento de plataformas e jogos de *videogames*. De acordo com Bento (2022), “assim vem sendo construída a história das instituições e da sociedade onde a presença e a contribuição negras

se tornam invisibilizadas” (Bento, 2022, p. 17-18). À vista disso, o pacto da branquitude como forma de manter seus privilégios e que “atravessa gerações e altera pouco a hierarquia das relações de dominação” (Bento, 2022, p. 18), em termos de um sistema de autodefesa narcisístico “[...] de autopreservação, como se o “diferente” ameaçasse o “normal” [...]” (Bento, 2022, p. 18). Nota-se, esse medo do “diferente” como a essência do preconceito, da exclusão e da violência.

Desse modo, as pesquisas recentes revelam que os jogos de videogames⁹ passaram por desenvolvimentos contínuos referente a sua audiência, bem como por mudanças significativas no que se refere a diversidade cultural e inclusão. Em pesquisas realizadas pelo centro de Pesquisa Gamer Brasil (2024), trouxe dados de uma pesquisa levantada em 2023 que demonstram números maiores de jogadoras com 50,9%, enquanto o consumo por faixa etária está centrado em adultos de 16,2% de 30 a 34 anos e de 16,9% de 35 a 39 anos. Em paralelo, a pesquisa detectou uma desigualdade maior entre jogadores e jogadoras brancos e brancas com 44,6%, enquanto jogadores e jogadoras pardos e pardas correspondem a 41,2% e jogadores e jogadoras pretos e pretas aparecem com apenas 11,2%, na medida que 0,7% para povos indígenas. Os dados referentes à raça apresentam que existe uma grande disparidade assimétrica em relação ao acesso a jogos eletrônicos (PGB, 2024).

Além disso, os dados constataram acessos maiores entre classes B2 por 25,3%, C1 por 21,4% e C2 por 18,1%, embora a classe D e E representasse um número bastante inferior aos demais, estimando por 7,5%. Apesar de um estudo altamente rico sobre raça, classe e gênero, a ausência de pesquisa sobre membros ativos da comunidade LGBTQIAPN + no Brasil, mas com os resultados, foi possível identificar uma redução da desigualdade digital entre gênero, no entanto, entre classes sociais e raça, permanecendo bastante assimétrico.

Nesse sentido, o acesso a jogos em *smartphones* tem ultrapassado outros aparelhos no quesito de acesso aos jogos virtuais, uma vez que tem sido popularizado por conta do seu custo-benefício, facilidade em deslocar com o aparelho, cobertura global e, finalmente, por sua multifuncionalidade. Assim como, na medida que computadores, *smartphones* e notebooks são fabricados voltado a executar jogos eletrônicos, e a sua customização própria para executar jogos

⁹ Aqui se refere aos efeitos sonoros, *design* gráfico, desenvolvimento do realismo nos jogos digitais, a interação virtual aprimorada pela popularização da internet, aperfeiçoamento em televisores e monitores específicos para videogames, otimização de computadores “*gamers*” e todo um aparato suporte de jogos eletrônicos. Nota-se, atualmente, controles específicos para jogos eletrônicos focados ao esporte, como os analógicos para jogos de corrida, dança, futebol e até óculos de realidade virtual, nas quais as interações com simulacros se tornam cada vez mais sensíveis à realidade. Dessa maneira, os *videogames*, a grosso modo, são produtos culturais e comercializados, sendo necessários ser mencionados os avanços técnicos relacionados aos armazenamentos em nuvem que proporcionou que jogos de videogames fossem comprados por plataformas digitais que possuem direitos digitais de jogos publicados por desenvolvedoras. Em síntese, a comercialização em aparelhos e dispositivos, bem como lojas digitais, propiciou um mercado de sucesso para os jogos eletrônicos.

demandam altíssimos investimentos, dificultam cada vez mais o acesso para população de baixa renda. Em resumo, as pesquisas quantitativas realizadas pela Newzoo (2023) e pela Pesquisa Gamer Brasil (2023) nos ajudam a refletir sobre a expansão dessa nova mídia e problematizar as ausências e frequências dos grupos a essa nova mídia.

Alguns motivos para maior disparidade podem ser explicados por meio do acolhimento da diversidade cultural pelos estúdios que desenvolvem jogos eletrônicos. Ao apresentarem cenários e histórias jogáveis que inclui as mais diferentes culturas e o protagonismo de personagens femininos em jogos eletrônicos aumentou consideravelmente, sobretudo em jogos de grandes receitas, veja, por exemplo, as personagens Lara Croft de *Tomb Raider* e Aloy de *Horizon Zero Dawn*. Além disso, podemos citar o protagonismo de representantes pretos (as) e pardos (as) em jogos eletrônicos, tomando, por exemplo, Miles Morales de *Spider Man*, Carl Jhonson de *Grand Theft Auto: San Andreas*, Lincoln Clay de *Mafia III*, Aveline Dupret do jogo *Assassin's Creed III: Liberation*, Marcus Holloway de *Watch Dogs 2* e Sheva Alomar de *Resident Evil*. Outrossim, personagens LGBTQIA+ são protagonistas como Ellie em *The Last of Us*, Steph Gingrich de *Life Is Strange* e em *Dragon Age: Inquisition* possui uma diversidade maior em relação à sexualidade representado por um personagem pansexual, Iron Bull, um mago gay, Dorian e uma elfa lésbica, Celene Valmont I. Nesse sentido, o protagonismo se diversificou no tocante a gênero, classe, etnicidade, raça e sexualidade nos jogos eletrônicos, ou seja, um impacto que caracteriza um aumento no público e, conseqüentemente, no consumo dos jogos.

Por fim, vale destacar os estudos de Albuquerque e Matos (2022) e Fabia Ioscote (2021), constataram que os mundos virtuais de jogos eletrônicos são ambientes hostis para os grupos minoritários mediante uma recepção tóxica e estereotipada. Para Albuquerque e Matos (2022), a sua pesquisa frisou em compreender a misoginia discursiva e simbólica em *League of Legends*. Como em Ioscote (2021) apontou comportamentos inadequados, utilizando discursos racistas e sexistas, como mecanismos de silenciar e desumanizar o outro. Portanto, a realidade atual de jogos virtuais e as relações sociais dentro desses espaços ainda figura como um campo contraditório e hostil.

A cultura da mídia dos *videogames* tem sido um espaço para uma guerra política, inspirada por um contexto de campanhas sociais em redes sociais e páginas da *web* em que, de um lado, assumem pautas contrárias a diversidade, antifeministas e com ideologias pró-mercado, além de constantemente integrantes desses grupos proferirem discursos racistas e misóginos, como em casos do movimento do *#GamerGate*. Em contraste, a luta antirracista, o *hacktivismo* anticapitalista, feminismo digital e entre outras reivindicações e lutas travadas na esfera digital. Desse modo, o

ciberespaço tem sido, via-de-regra, um lugar na esfera cultural e político em disputa (Nagle, 2017; Malkowski, Russworm, 2017).

Apesar da crença popular de que os meios tecnológicos são somente responsáveis por divulgar ou adquirir informações, quiçá uma ferramenta para se comunicar e informar. O que tem sido rejeitado por cientistas sociais e filósofos que estudam as novas tecnologias da informação. O que tem sido considerado pelos autores mencionados neste trabalho, é de que existe uma disputa de forças políticas, de valores, crenças, que geram contradições no interior dessas mídias e tecnologias digitais. As desigualdades de gênero, étnicas e raciais espelhadas nas tecnologias digitais são representadas em narrativas em jogos de videogames. O trabalho de Kellner (2001), contribui ao demonstrar as contradições e possíveis soluções em oferecer ferramentas para ler crítica e politicamente a cultura das mídias. Assim, as manifestações e a dinâmica das lutas de classes se transformam de acordo com o surgimento de novos espaços, como é o ciberespaço.

As questões de desigualdade, sobretudo no Sul Global, são altamente complexas e precisam ser analisadas e criticadas. Não é possível analisar ou compreender essas complexidades por meio da oposição entre dois polos. Contudo, é preciso propor modos de superação e emancipação para essas novas formas de dominação, exploração e opressão, bem como as teorias marxistas propõem novos horizontes. Sendo assim, o que foi preconizado neste texto foi a construção de uma genealogia histórica do desenvolvimento tecnológico e cultural dos videogames, destacando também as contradições nesse processo. A crítica deste tópico, portanto, direcionou-se a uma história comumente escrita por cientistas jovens brancos, considerados centrais na história dos *videogames*. Assim, produziu-se uma história que não se limita ao estudo sobre efeitos gráficos, das técnicas em si ou uma leitura economicista.

3. Contexto Histórico e Representação: O Inimigo Agora é Outro

O jogo de *videogame* e computador, *Call of Duty 4: Modern Warfare* é um renomado título de tiro em primeira pessoa que rapidamente se tornou um marco na indústria dos *videogames*. Lançado em 2007, o jogo foi desenvolvido pela *Infinity Ward* e *Treyarch* e publicado pela empresa estadunidense *Activision*, se utilizando o *IW Engine 3.0*, que proporcionou gráficos impressionantes e uma jogabilidade fluida para a época. O jogo foi disponível em diversas plataformas, incluindo *PlayStation 3*, *Xbox 360*, sistema da *Microsoft Windows*, *Nintendo DS*, *Wii*, *macOS* e *Mac OS*, permitindo que um vasto público experimentasse suas intensas batalhas.

Esses jogos apresentam uma jogabilidade, imagens e discursos ideológicos como fundamental para as suas narrativas que representam uma visão estereotipada acerca do outro e a

dessensibilização da violência. Nesse sentido, é preciso apresentar o conceito de ideologia, visto que é possível analisar os interesses dos diferentes grupos e classes sociais na produção de representação e os discursos acerca da realidade. Conforme aponta Kellner sobre o conceito de ideologia (2001, p. 83);

[...] tanto um processo de representação, figuração, imagem e retórica quanto um processo de discursos e idéias. Além disso, é por meio do estabelecimento de um conjunto de representações que se fixa uma ideologia política [...] A ideologia pressupõe que “eu” sou a norma, que todos são como eu, que qualquer coisa diferente não é normal. (Kellner, 2001, p. 82-83).

Nesse ínterim, as classes e grupos sociais, portanto, desenvolvem as ideologias com objetivo de trazer valores políticos associados às representações da realidade, de certa maneira, aproveitando-se das mídias como uma ferramenta de disseminação. Em alternativa das ideologias dominantes que circulam na sociedade e moldam a visão e as emoções e comportamento da audiência, Douglas Kellner (2001) então sugere a utilização da teoria crítica como ferramenta para interpretar, desconstruir e desenvolver um pensamento autônomo e crítico sobre as formas culturais e, principalmente, da cultura da mídia. Para isso, um conjunto de outras teorias podem auxiliar a teoria crítica, como, por exemplo, o pensamento pós-colonial e os estudos culturais que nos auxiliam a trazer ferramentas analíticas para realizar um estudo acerca do olhar orientalista em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward; Treyarch, 2007).

Desse modo, as imagens, representações e discursos em mídias de jogos eletrônicos envolvem um conjunto de ideologias que tendem a criar ideologicamente polarizações e simplificações (van Zwieten, 2011). Assim, de antemão, a relação entre a produção de narrativas, imagens e representações sobre a guerra moderna nas mídias nos apresenta como hipótese que esses “jogos de tiro” são marcados pela ideologia da lógica militar e colonial do capitalismo contemporâneo¹⁰. Nesse sentido, sendo fruto de um processo histórico que entrelaçam a estrutura

¹⁰ O “velho” colonialismo foi essencial para a acumulação primitiva do capitalismo mediante intensas guerras, pela utilização da escravidão nas colônias e pela expropriação de recursos primários. Nessa direção, esses meios foram descritos por Marx (2017) como a “incubadora”, assim, a gênese do capitalismo da violência e da expropriação, isto é, “a violência é a parteira de toda sociedade velha que está prenhe de uma sociedade nova. Ela mesma é uma potência econômica” (Marx, 2017, p. 821). Esse colonialismo de pilhagens e extração de riquezas das colônias foi fundamental para a gênese do capitalismo. Enquanto, décadas mais tarde, o neocolonialismo aparece como um estágio posterior ao colonialismo e imperialismo se caracterizando como uma forma de dominação dos países coloniais que abrem mão do controle direto e desenvolvem um sistema de intervenção econômica nos países do Sul Global, contanto, representou a fraqueza e o seu definhamento (N’Krumah, 1967). O neocolonialismo toma por novas formas, sendo elas mais “sutis” via pressões políticas de nações hegemônicas sobre outras sociedades em busca de exploração econômica. No campo cultural o que ocorreu foi a difusão da produção de imagens, narrativas, discursos e representações hegemônicas para países subordinados ou de influência, tal como foi feito pelos Estados Unidos no tocante às subjetividades através de mercadorias culturais, através dos filmes hollywoodiano, na música e nos jogos eletrônicos. Isto posto, foi igualmente disseminado mediante o pensamento científico e filosófico francês, inglês e alemão que se espalhou em todo mundo (Loomba, 2005). O colonialismo deve ser entendido como uma esfera de dominação e exploração nas mais diversas estruturas. É crucial identificar o colonialismo em um contexto histórico específico, visto que ele está submetido à

militar com a cultura da mídia, assim dizendo, no exibicionismo dos feitos militares e os meios de comunicação, artístico e de informação consoante as condições históricas específicas. Conforme aponta Luckham (1984), desde a Grécia antiga, a poesia épica fazia a transmissão da celebração e culto aos feitos em guerra na formação dos jovens. Historicamente, a relação entre a estética e entre outras formas de representações da guerra nas sociedades acompanham os ritos militares, gerando uma cultura armamentista e militarista.

Em adição ao que foi dito, a história e os romances serviram para mapear territórios ou para difundir as glórias da guerra, bem como na contemporaneidade, a arte e a mídia, as narrativas, imagens, pinturas e discursos, estão constantemente celebrando os feitos da guerra através da estética (Luckham, 1984). Em razão disso, são conhecidas como formas de estética militar e armamentista (Luckham, 1984) “guerra lúdica” (Dick Witherford e De Peuter, 2007) ou entretenimento-militar (van Zwieten, 2011). Contudo, as mídias podem ser espaço de contestação em relação à fascinação lúdica da guerra e do fetichismo ao poderio bélico. Dessa forma, essa fascinação ou contestação que o público adota tem repetidamente sido reforçada em filmes, jogos de *videogames*, romances literários, em pinturas e em diferentes manifestações da arte.

A exaltação da guerra em períodos de expansão imperialista simboliza o seu misticismo e a fetichização das forças destrutivas e da violência em larga escala, a saber, a “apoteose da guerra torna-se um objeto estético de primeira grandeza, belo em si” (Vieira, 2017, p. 8). Uma síntese da obra de Walter Benjamin (2021), para compreender o fenômeno do fascismo e do imperialismo, é apontada por Vieira (2017) mediante três pontos fundamentais: a) sentimento forte ao nacionalismo; b) culto à técnica; c) exaltação à guerra; d) discriminação e racismo interno e externo. Dito isso, o fascismo e o imperialismo já nascem com a guerra no horizonte. Essa cultura passa para sociedades democráticas mediante a formação de consenso pelas mídias e de um *ethos* do guerreiro (Vieira, 2017).

Por outro lado, a reflexão de Matthew Payne (2016) chama atenção para jogadores que são chamados de “soldado cidadão virtual” ou “soldado virtual” que estão imersos em uma guerra lúdica, em que espectadores apreciam a “cultura do armamento” e reiteram a cultura da nova direita em relação à guerra, bastante famosa em filmes reaganista do cinema hollywoodiana da década de 1980. A cultura lúdica associada à guerra reflete as crenças e valores dominantes que foram criados nessas mídias através de regimes simbólicos e mitos políticos em relação ao ataque de 11 de setembro, bem como para estimular o contra-ataque ao “eixo do mal”. Apoiado no conceito de

lógica dos estágios de desenvolvimento do modo de produção capitalista, que foi criado de acordo com as necessidades de acumulação capitalista.

“comunidades imaginadas” do historiador e cientista político irlandês Benedict Anderson (2008), os estudos de Matthew Payne (2016), alerta para como essas mídias são utilizadas para reforçar e reiterar os sentimentos e valores nacionalistas, promovendo o consenso, evocando símbolos de padrões constantemente estimuladas por hinos, imagens, representações coletivas e histórias em comum. As querelas sobre o debate das mídias apresentam novas dimensões no tocante ao pós-guerra fria, no contexto de globalização.

Em tempos de globalização, esse fenômeno tem frequentemente sido associado no discurso hegemônico como a ampliação da democracia em escala planetária, culminando na diversidade e inclusão de grupos minoritários, também da modernização e desenvolvimento econômico das nações do sul global e da cooperação internacional. No entanto, Arjun Appadurai (2009) aponta que o advento da globalização não representa o “fim da história” e nem que estamos vivendo em tempos de inclusão, nem sequer tempos sem contradição ou de paz internacional. Contudo, a crítica de Appadurai (2009) apresenta questionamentos quanto aos modelos democráticos da sociedade capitalista. Apesar da desintegração da maioria dos regimes totalitários formados no século XX, isso não significou o fim da violência contra as minorias. No entanto, a violência contra às minorias continuaram sendo praticas, e Appadurai (2009) constatou que essa violência se afirma por meio de uma identidade predatória nacional hegemônica que busca meios para “hegemonizar” por meio da limpeza étnica. O autor demonstra que a violência em larga escala ainda acontece em diversos cantos do mundo, veja o exemplo do genocídio israelense contra o povo libanês e palestino.

Além disso, nota-se que nos últimos anos, o ódio e discriminação cresceu consideravelmente, segundo Appadurai (2009), para mais, houve um aumento exponencial de grupos nacionalistas, supremacistas brancos, movimentos negacionistas e antidemocráticos que se identificam com personalidades autoritárias que visam defender os interesses de uma elite dominante, mantendo privilégios raciais ou até mesmo causando genocídios contra outros grupos étnicos minoritários. De certa forma, encontram nessas personalidades políticas um meio para proteger de suas inseguranças e medos a respeito do “diferente” (Bento, 2022).

Esse discurso é levado para as mídias e para o campo digital, de modo que parte significativa dos conteúdos das mídias tem os holofotes direcionados para disseminar estereótipos, discursos que criam inimigos internos e externos ou narrativas capazes de criar medo constante. E, por isso, culmina na criação de novos inimigos internos ou externos. As mídias, portanto, se caracterizam como uma engenharia política atuante e ideológica que aparecem como aquelas responsáveis por usar a propaganda com a finalidade de estimular o conflito, desconfiança e violência contra um potencial inimigo interno ou externo. Em compensação, a cultura da mídia

também é um campo de disputa e de resistência quando grupos, partidos, organizações e ativistas políticos se manifestam serem contrários à guerra e ao pensamento reacionário. Conforme assinala Kellner (2001), a cultura das mídias não podem ser consideradas um campo negativo de manipulação unilateral, mas devem ser analisadas como um espaço de disputas e posicionamentos políticos e ideológicos.

Por sua vez, Roger Stahl (2010) ressalta como os conteúdos dessas mídias dispõe de um estado de violência em um objeto de consumo prazeroso e que não é abstrato, distante ou só meramente um conteúdo “hiperreal”, mas que corresponde ao “uso iminente do uso da força” (Stahl, 2010, p. 6), fazendo efeito na vida política dos indivíduos. De certa forma, o que comumente é considerado um entretenimento, via de regra, tem o poder de apresentar para o público como um instrumento poderoso de manipulação ideológica e de propaganda política.

Nesse sentido, como é sabido, o objetivo principal dos jogos eletrônicos é produzir e distribuir entretenimento. Contudo, segundo Matthew T. Payne (2012), a interação de jogadoras e jogadores com *videogames* não como mero entretenimento, escape da rotina exaustiva ou passatempo, mas como uma forma de experiência. Além disso, conforme assinala Payne (2012), o realismo dos jogos eletrônicos não devem ser confundidos com uma leitura fidedigna da realidade. No entanto, o fotorrealismo dos jogos de videogames dão a sensação de que é fidedigno com a realidade. Desse modo, as narrativas desses jogos envolvem escolhas de cenário, enredo, discurso e conflitos, resultando em alterações que servem para uma forma específica de representar a realidade. Deve-se, portanto, ser considerado não haver neutralidade nas narrativas¹¹ e em conteúdos produzidos pela cultura da mídia, visto que são desenvolvidos por escolhas políticas e ideológicas dos designers, escritores e diretores (Kellner, 2001).

As representações imagéticas e as narrativas transmitidas nos videogames se demonstram sensíveis ao seu contexto histórico e social, ecoando por outros períodos. Como assinala De Peuter e Dyer-Witthoford (2007, p. 7), “no final da década de 1960, os jogos de guerra que exibiam “vermelho versus Azul”, começaram a ser computadorizados nos enormes *mainframes*, [representando em teste] conflitos quentes subsidiários da Guerra Fria”. De acordo com Jamie Woodcock (2019), o *Hutspiel* foi um jogo da época que reproduzia os cenários de mega-morte do intercâmbio nuclear, sem mencionar os muitos de 1955 foi um jogo que simulava um conflito entre a OTAN e a União Soviética.

¹¹ Isto significa dizer que os críticos das tecnologias, máquinas, inteligências artificiais e a robótica através de um prisma instrumental, ou seja, da neutralidade das máquinas.

A preparação para a guerra do Golfo entre 1990 a 1991 foi o conflito no Oriente Médio que marca uma nova maneira de manipulação e cobertura midiática da guerra (Kellner, 2001). De tal maneira, com o propósito de atingir o público com o máximo de informações possíveis que modelam a visão ou criam a sensação de perigo e terror no público, ao passo que, os tornam violentas e mobilizam contra um inimigo (Chomsky, 2014). Assim, as mídias e os estereótipos, como assinala Bhabha (1998), são padronizados, reiterados, potencializados e radicados através de uma estratégia discursiva. Como pode ser notado também em jogos de *videogames*: “estereótipos locais, e os turbantes palestinos que os terroristas usam. Não há nenhuma explicação para as ações dos terroristas, deixando-os apenas como a negação violenta dos contraterroristas, e presumivelmente, do Ocidente” (Woodcock, 2019, p. 122-123). Em suma, uma estratégia da narrativa, do discurso e do audiovisual, criado para justificar a relação desigual de forças e a manutenção sobre a diferença cultural.

Uma vez que os europeus e os estadunidenses se consideram como povos manifestos ou como “referência” do mundo. Tendo como justificativa intervir por pressões econômicas, interferências políticas e exportação de crenças e valores por meio de ideologias. Assim como, que a lógica colonial, imperialista e neocolonial corresponde a uma base crucial para acumulação de capital, no qual as potências exploram economicamente e exercem uma pressão direta ou indiretamente sobre os países subordinados. Além disso, utilizam das invasões em caso de inquietação, resistência ou subversão.

Nessa direção, para compreender que esse processo não tem sido acidental, o pensamento de Edward Said (2011), traz a perspectiva de uma análise a respeito de como a cultura está submetida às relações de poder e sob as condições historicamente específicas, em contexto da disputa entre hegemonia e a contra-hegemonia. O orientalismo, portanto, é um conceito central para analisar as representações culturais do Ocidente em relação ao Oriente, em adição às formas de poder constituídas através da construção dessa relação de forma desigual. Todavia, se tratando de como o oriente é visto não somente como um espaço geográfico, mas como uma “geografia imaginativa”. Em outros termos, as narrativas e discursos que o Ocidente retrata sobre o Oriente caracterizam o outro como bárbaro, exótico, inferior, místico e selvagem. Historicamente são desenvolvidos mecanismos culturais para se distinguir em relação ao outro, havendo então dessa relação e identificação do outro com formas de poder e disputa.

O orientalismo desponta nos meios de comunicação e nas mídias como principal discurso para mobilizar a população a fim de moldar ou distorcer a visão da audiência, ou dos usuários em relação à visão sobre ao mundo árabe e muçulmano. De acordo com Diego Amaral (2019, p. 108),

“o orientalismo não se caracteriza estritamente como uma ficção exotizante, trata-se, sobretudo, de uma ficção útil”. Dado que os Estados Unidos substituíram os grandes impérios europeus e com uma força dominante mantém a vigilância sobre os países da América Latina, Oriente Médio e do continente africano (Said, 2011). Por meio da expressão de “estrutura de atitude e referências” de Said (2011), o autor ressalta que desde o século XVI, a expansão ultramarina europeia culminou na dominação política e a exploração econômica dos territórios subjugados, ademais, houve a sondagem e mapeamento da região, e, por fim, a reprodução ideológica que justificasse a invasão e a dominação.

O conceito de neo-orientalismo ajuda explicar a construção neoconservadora sobre o mundo islâmico e sobre os povos árabes (Kerboua, 2016). Esse conceito foi cunhado visando compreender um novo período histórico no tocante à exploração imperialista dos Estados Unidos após os ataques de 11 de setembro, inclusive, um novo paradigma dos estereótipos ocidentais sobre o Oriente no espaço público, no discurso político e nas mídias digitais e sociais. De acordo com Salim Kerboua (2016), relaciona os paradigmas de orientalismos aos contexto histórico do colonialismo até o século XXI. O orientalismo originário se refere ao processo de colonização e dominação; enquanto na guerra fria, o orientalismo americano se trata da reorientação estratégica do poder orientado aos Estados Unidos no pós-guerra e acerca do interesse econômico na região; e, por último, no fim da Guerra Fria emergiu a guerra contra o terror e a defesa de Israel na região. De acordo com Kerboua (2016), o neo-orientalismo é um

[...] corpo de conhecimento, notícias, análises e comentários sobre assuntos atuais, criado e propagado por uma coalizão frouxa de intelectuais, especialistas, formadores de opinião e, em menor grau, figuras políticas da vida pública ocidental que desfrutam de uma relação especial e afetiva com Israel e a causa sionista. Nesse sentido, é motivado ideologicamente (Kerboua, 2016, p. 22, tradução nossa).

A construção do discurso passa por cientistas e literários britânicos e franceses do século XIX e, atualmente, se consolida nas mídias em discursos e ideologias difundidas pelos grupos, figuras políticas e intelectuais neoconservadores. Para isso se justificam esta defesa dos interesses econômicos e geopolíticos do Ocidente e colocam o Oriente como ameaça desse mundo “ético”, além de levar a “civilização”, “democracia” e a “prosperidade” para esse outro lugar do mundo. Por outro lado, esses discursos legitimam a guerra e a destruição em massa (Kerboua, 2016). O neo-orientalismo figura nos jogos de videogames e também nas mídias com intuito de naturalizar a intervenção violenta nesses territórios (van Zwieten, 2011). Em um quadro esquemático de uma visão geral de Martijn van Zwieten (2011), o autor trata do complexo do entretenimento militar como mecanismo que enquadra a relação aos jogos de guerra moderna atuais pelo qual o (a) jogador

(a) combate um inimigo. Tudo isso decorre de uma aversão e medo em relação ao outro, além da insegurança (Kerboua, 2016). Os jogos de 2007 a 2011 e de 2019 a 2023 da franquia *Modern Warfare* de *Call of Duty* popularizou o árabe, sul global e o russo ultranacionalista como arqui-inimigo e passível de ser destruído e eliminado.

Dessa maneira, al-Rawi (2024) realiza uma crítica em relação às representações neo-orientalistas de povos e nações árabes. De um lado, como podemos ver, os grupos de resistência e extremistas são considerados todos como terroristas ou “inimigos do Ocidente”. Aos que cooperam, são criados grupos fictícios de membros ou grupos que representam aqueles que estão do lado “correto”, de modo que dessensibiliza a audiência sobre as violência e dissemina estereótipos e generalizações sobre os povos árabes. Em compensação, al-Rawi (2024) traz uma análise de jogos eletrônicos com narrativas históricas sobre os povos árabes com representações da cultura local, jogos que incluem o multiculturalismo e apresentam cenários culturais diferentes visando desvencilhar os estereótipos. Portanto, existem jogos que não só reduzem os povos árabes como inimigos ou ameaças nos jogos eletrônicos, mas como povos de riquíssima história e cultura (al-Rawi, 2024).

O que foi brevemente apresentado intencionou compreender os jogos de guerra conforme a perspectiva pós-colonial, trazendo uma forma crítica para desvelar as intenções imperialistas nas narrativas de jogos de guerra. Como, por exemplo, a lógica colonial, o discurso orientalista, dos impulsos de masculinidade e a racionalidade neoliberal (Crawford; Muriel, 2018; Mukherjee, 2017). O papel dessas mídias devem ser questionadas no sentido de que são responsáveis por propagar visões na maioria das vezes estereotipadas e generalizações ao público. Portanto, esse tópico demonstrou a triangulação entre política, cultura e indústria militar inseridos nos *videogames* historicamente. A perspectiva pós-colonial auxilia a leitura crítica de estereótipos e generalizações acerca de povos árabes e pérsicos, povos nativos, grupos LGBTQIAPN+ e entre outros grupos minoritários. Embora, em alguns gêneros de jogos de *videogames*, não podem ser analisadas somente pelo ponto de vista de dominação e opressão vertical de cima para baixo, mas que aparecem resistências e representatividades com maior frequência nas últimas décadas devido às pressões de ativismos e movimentos virtuais.

4. A profundidade do discurso em Call of Duty 4: Modern Warfare

Um dos interesses desse artigo é fazer uma análise sobre os jogos da franquia *Call of Duty 4: Modern Warfare* como “jogo documental” (Amaral, 2019), de modo que se levanta questionamento sobre o olhar do ocidente em relação aos povos orientais, dando ênfase aos povos

árabes da região do Oriente médio. Por meio disso, utiliza-se a aplicação do referencial metodológico de Douglas Kellner (2001), com o propósito de analisar os recortes feitos de cenas, mensagens, elocuições e representações dos jogos indicados para a realização desta pesquisa. O estudo do jogo eletrônico requer uma abordagem multiperspectivista crítica para contribuir com estudos culturais críticos. (Kellner, 2001). Para isso, sendo orientado por ferramentas metodológicas que consistem em: (i) estudo cultural contextual e em relação; (ii) imagens ressonantes; (iii) leitura e crítica diagnóstica¹². Portanto, a orientação de Kellner (2001) para estudar a cultura da mídia perpassa por diversos caminhos e fornece inúmeras ferramentas de pesquisa para ler politicamente as mídias.

A **leitura contextual** figura na conexão entre a produção do jogo de *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007) e o contexto pelo qual estava inserido. Nesse sentido, as ideias e representações são condicionadas pela base material, visto que conserva, naturaliza e regulariza as relações de produção. O contexto histórico condiciona a produção de representações, ideias, imagens e discursos. Consoante a Marx (2007, p. 94);

[...] não se parte daquilo que os homens dizem, imaginam ou representam, tampouco dos homens pensados, imaginados e representados para, a partir daí, chegar aos homens de carne e osso; parte-se dos homens realmente ativos e, a partir de seu processo de vida real, expõe-se também o desenvolvimento dos reflexos ideológicos e dos ecos desse processo de vida. Também as formações nebulosas na cabeça dos homens são sublimações necessárias de seu processo de vida material, processo empiricamente constatável e ligado a pressupostos materiais. A moral, a religião, a metafísica e qualquer outra ideologia, bem como as formas de consciência a elas correspondentes, são privadas, aqui, da aparência de autonomia que até então possuíam. Não têm história, nem desenvolvimento; mas os homens, ao desenvolverem sua produção e seu intercâmbio material, transformam também, com esta sua realidade, seu pensar e os produtos de seu pensar. Não é a consciência que determina a vida, mas a vida que determina a consciência. No primeiro modo de considerar as coisas, parte-se da consciência como do indivíduo vivo; no segundo, que corresponde à vida real, parte-se dos próprios indivíduos reais, vivos, e se considera a consciência apenas como sua consciência. Seus pressupostos são os homens, não em quaisquer isolamentos ou fixação fantásticos, mas em seu processo de desenvolvimento real, empiricamente observável, sob determinadas condições. Tão logo seja apresentado esse processo ativo de vida, a história deixa de ser uma coleção de fatos mortos, como para os empiristas ainda abstratos, ou uma ação imaginária de sujeitos imaginários, como para os idealistas.

¹² Como é possível notar na obra de Kellner (2001), o método deve ser adaptado e flexível segundo o que se cogita estudar. Nesse sentido, no capítulo seis, intitulado de “A Guerra do Golfo: uma leitura. Produção/texto/recepção”, pelo qual formulou um quadro metodológico próprio para essa temática ilustrada da seguinte forma: 1) análise da produção e da economia política dos textos com 2) análise e interpretação textual e 3) análise da recepção por parte do público e de seu uso da cultura da mídia (Kellner, 2001, p. 254). O método de estudos críticos culturais de Douglas Kellner (2001) adequa-se às mais diferentes mídias (filmes, peças teatrais, apresentações e leitura crítica das músicas, jornalismo e entre outras). No tocante aos jogos de videogames, podem ser divididas em: as duas primeiras formas de estudos culturais críticos envolvem a imersão em jogos narrativos. Enquanto as três últimas são mais adequadas para jogos eletrônicos virtuais, oportuno para estudos [n]etnográficos da recepção dos jogadores em relação ao jogo virtual estudado.

Assim, as representações são produzidas de acordo com as condições materiais e históricas, como também revelam os interesses envolvidos e os pontos de vista das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos responsáveis por criar uma linguagem visual, criam regras e as narrativas a serem jogáveis. Desse modo, as narrativas são criadas por esses “designers” compostos por roteiristas e escritores que escrevem de acordo com as suas condições históricas.

A quantidade de filmes e jogos eletrônicos sobre o conflito no Oriente Médio são produzidos em larga escala. De um lado, representa um olhar contrário à reação dos Estados Unidos ao Afeganistão e ao Iraque. Por outro lado, traz uma visão conservadora que apoia a dominação e a anexação dessas nações. A expansão em direção ao Oriente Médio não é recente, e acontece desde o período da Guerra Fria, ou seja, eventos históricos mais recentes desde a ocupação soviética no Afeganistão [1979-1989], a Guerra do Golfo [1990-1991] e a invasão ao Iraque [2003-2011] e ao Afeganistão [2001-2021]. Para justificar o conflito foi necessário diversas estratégias políticas, tais como afirma Kellner (2001), a reação ao ataque de 11 de setembro, a mobilização da população através das mídias e a produção de uma campanha de desinformação sobre o oriente realizada por George H. W. Bush e o Pentágono. Dessa maneira, estavam presentes nos discursos, imagens e narrativas, os estereótipos, generalizações e desinformação sobre o oriente. O que demonstrou uma relação aproximada entre as instituições militares, os órgãos governamentais e as mídias, com o objetivo da manutenção do controle territorial global dos Estados Unidos e de seus aliados.

Como mostrou Nick Dyer-Witheford & Greig de Peuter (2007), houve durante esse período de guerra no Iraque e Afeganistão, uma intensa mobilização do Pentágono e da Indústria de *videogames* para se produzir simuladores de guerra. Por um lado, as organizações militares dos Estados Unidos consideraram os jogos de videogames potenciais formas para recrutamento e treinamento militar. Por outro lado, os estúdios que desenvolviam *videogames* notaram o potencial poderoso de lucro com esse mercado de jogos de guerra moderna, além de criar uma cultura militar. Essas empresas buscaram conhecimento de ex-veteranos de guerra para criar um ambiente lúdico que entregasse uma experiência realista sobre a guerra. Para De Peuter & Dyer-Witheford (2007) essa cultura culminou na banalização da guerra na sociedade.

A participação da mídia na cobertura desses conflitos e na criação de conteúdos cinematográficos não é recente, cumprindo um papel histórico na formação de uma consciência coletiva em favor ou contra a guerra e a cultura militar. Como pode ser visto em filmes e documentários que abordam a temática, seja para denunciar o expansionismo estadunidense ou para apoiar a reação dos Estados Unidos contra o “eixo do mal” ou “guerra contra o terror”. De acordo com Kellner (2001, p. 254),

A grande mídia dos Estados Unidos e de outros países tenderam a transforma-se em veículo obediente da estratégia governamental de manipulação do público, pondo em risco a democracia, que implica a existência de cidadãos informados e de um equilíbrio de poder e contrapoder, para evitar abusos autoritários, bem como de meios de comunicação livres, críticos e robustos.

Assim, a grande mídia buscou o consenso a respeito das decisões governamentais. Segundo Chomsky (2014), o papel da mídia foi criar o consenso contra fins que precisam atingir, tais como, mobilizar a população contra um potencial inimigo. A mídia é uma ferramenta poderosa na difusão de discursos, símbolos, crenças, valores e atitudes, assim sendo um campo de disputa política. No campo político, Noam Chomsky (2014) apresenta o modo como as autoridades estatais, as empresas de comunicação e as grandes corporações se apoderaram das mídias no intuito de apoiar os seus interesses e modelar a opinião pública. Isto significa dizer que, para atingir os interesses políticos, aqueles que detém o poder da mídia procuram regular as emoções da audiência, formulam uma ideologia da história e difundem opiniões visando buscar o consenso do público. Dessa maneira, elaborou um espetáculo presente nos jogos de *videogames* que seduz os indivíduos a se identificarem com as ideias e posicionamentos políticos e representações sociais difundidos pelas mídias.

No que diz respeito ao estudo cultural da mídia “**em relação**”, os jogos eletrônicos são entendidos como uma modalidade que envolve uma intensa imersão em simulações de guerra, sendo um símbolo de uma herança histórica do complexo industrial-militar. Vale ressaltar, como foi demonstrado no primeiro tópico desse artigo, como *videogames* foram desenvolvidos em um cenário de guerra fria mediante o complexo industrial militar, além das formas como as mentalidades militaristas desse contexto histórico reverberam nas histórias dos jogos de *videogames*.

De acordo com Varella (2020), os jogos de guerra em primeira e em terceira pessoa têm um grande apelo comercial e se tornaram uma cultura da mídia de grande influência. Os jogos como *Call of Duty*, *Battlefield*, *American Army* e *Medal of Honor* são jogos que trazem a temática da guerra moderna da perspectiva ocidental (De Peuter; Dyer-Witthford, 2007). Os *videogames* figuram como estratégia política, militar e comercial do Pentágono e do complexo industrial, cultural e tecnológico estadunidense (al-Rawi, 2024). Em alternativa, al-Rawi (2024), chama atenção para os jogos eletrônicos de guerra em resposta ao expansionismo dos Estados Unidos no Oriente Médio, como, por exemplo, *Under Ash* produzido na Síria em 2002 e o *Special Force* de 2003 produzido pelo *Central Internet Bureau* do Hezbollah que focou na crítica da ocupação e o expansionismo de Israel na região do Oriente Médio. Sendo assim, a primeira década do século

XXI foi marcada por uma grande quantidade de jogos eletrônicos de guerra moderna que reflete as intencionalidades do complexo industrial-militar.

A **leitura e a crítica diagnóstica** pressupõe uma interpretação das imagens, discursos, representificações e ideologias nos jogos de *videogames*, sobretudo situando o leitor ao contexto histórico da produção e recepção do texto. De acordo com Kellner (2001, p. 153), “os textos da cultura da mídia propiciam uma boa compreensão da constituição psicológica, sociopolítica e ideológica de determinada sociedade em dado momento histórico”. Acima de tudo, é possível decifrar o papel ideológico que cada texto, discurso ou representação na cultura da mídia. Desse modo, a franquia de *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007) se tornou famosa entre 2007 a 2011 por trazer uma temática ligada à guerra mundial moderna.

Em torno do ano de 2011, acontece um conflito entre, por um lado, grupos ultranacionalistas russos e, de outro lado, as forças armadas britânicas e estadunidenses. Diante de uma guerra civil entre os russos legalistas contra as forças ultranacionalistas radicais. Ao passo que, no Oriente Médio, em um país não revelado, mas, certamente, na região da Arábia Saudita, onde ocorreu a escalada da violência quando o comandante militar Khaled al-Assad, um personagem fictício do jogo, que o jogador ou jogadora toma controle do personagem (Khaled al-Assad) em um contexto sensível como o golpe de Estado violento que depõe o aliado dos Estados Unidos no poder, o presidente Yasir al-Fulani. Com discurso anti-imperialista realizado em rede nacional por Khaled al-Assad. Em seguida, al-Fulani é assassinado e deposto. Ao passo que em rede nacional, Khaled al-Assad pronuncia contra os inimigos da nação e sobre as pressões do Ocidente sobre as decisões internas em seu país. Assim, o seguinte discurso foi proferido por al-Assad:

“Hoje, nos erguemos novamente como uma nação, diante da traição e da corrupção! Todos nós confiamos neste homem para levar nossa grande nação a uma nova era de prosperidade. Mas, assim como nossa monarquia antes da Revolução, ele tem conspirado com o Ocidente apenas com interesse próprio no coração! Conluio gera escravidão! E não seremos escravizados! Chegou a hora de mostrar nossa verdadeira força. Eles subestimam nossa determinação. Vamos mostrar que não os tememos. Como um só povo, libertaremos nossos irmãos do jugo da opressão estrangeira! Nossos exércitos são fortes e nossa causa é justa. Enquanto falo, nossos exércitos estão se aproximando de seus objetivos, pelos quais nós restauraremos a independência de uma nação outrora grande. Nossa nobre cruzada começou. Assim como eles devastam nosso país, nós devastaremos o deles. É assim que começa (Call of Duty 4: Modern Warfare, Activision, 2007).

O discurso de Khaled al-Assad simboliza a aversão e antipatia contra as pressões imperialistas oriundas dos Estados Unidos e dos aliados europeus. Nas entrelinhas, os efeitos audiovisuais são perturbadores e representam-nos como fanáticos e assassinos a sangue-frio. A mesma representação foi estreada nos filmes hollywoodianos. Os estereótipos de pessoas infames e violentas são formas de desumanizar a figura do árabe nas mídias (Kellner, 2001). Apesar das

resistências contra a intervenção imperialista dos ocidentais, o jogo passa uma imagem de que a oposição é um perigo para a segurança mundial.

A franquia de *Call of Duty: Modern Warfare* (Activision, 2007) se trata de uma guerra global entre potências contra países inimigos e redes “terroristas”. *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007) se trata de uma obra que apresenta os “novos” arqui-inimigos. Por um lado, a rejeição de al-Assad contra o imperialismo é representada como uma figura do terror e de uma ameaça global. O objetivo das forças armadas estadunidenses e dos aliados é capturar al-Assad e restaurar a ordem no local. As operações de localizar e destruir al-Assad acontecem na região do norte do Azerbaijão.

Contudo, essa força autônoma da resistência árabe é desvelada, quando em uma operação, em uma cidade não revelada ao norte do Azerbaijão, as forças armadas do Ocidente conseguem deter as forças de Khaled al-Assad. A partir desse momento, o foco retorna para a figura do líder ultranacionalista russo Imran Zakhaev que está por trás dos golpes de Estados. O discurso de Imran Zakhaev também apresenta ódio as mesmas peculiaridades, dessa maneira, conforme o discurso de Zakhaev

Nossos autodenominados líderes se prostituem para o Ocidente. Destruíram nossa cultura, nossas economias e nossa honra. Nosso sangue tem manchado o solo. Meu sangue corre pelas mãos deles. Todos eles são invasores. Todas as forças norte-americanas e britânicas abandonarão a Rússia ou sofrerão as consequências (Call of Duty 4: Modern Warfare, Activision, 2007).

A partir do conflito centrado na região do Oriente Médio até as partes finais, o jogo de *videogame* se voltou para a Rússia e, nos outros títulos, para uma guerra global. As cenas finais retratam a tentativa de fuga das forças armadas ocidentais, especialmente EUA e Reino Unido. E pela perseguição das forças armadas dos ultranacionalistas liderados por Zakhaev.

As cenas finais vão ganhando contornos dramáticos, quando ao tentar encontrar e deter Zakhaev, uma operação segue ao seu esconderijo, quando percebem que Zakhaev já não estava mais lá. Contudo, a tensão aumenta quando automaticamente é ativado ogivas nucleares em direção à costa dos Estados Unidos, tudo isso decorre depois do suicídio de Viktor Zakhaev, filho de Irma Zakhaev. Seguindo do discurso mencionado acima, diversos mísseis balísticos intercontinental (RT-2UTTH Topol-M) foram lançados em direção a Boston, New York, Hartford, Filadélfia, Baltimore, Washington, Richmond e Norfolk. Para impedir que as ogivas acertem as cidades estadunidenses, os soldados Price, Soap e Griggs invadem a base russa para conter o impacto das ogivas e desviar o curso os mísseis para o oceano.

Após intensos conflitos, as forças armadas britânicas e aliadas deflagaram uma perseguição a Zakhaev. Durante o combate, gradualmente o drama escala e os soldados são feridos e mortos por Zakhaev, enquanto em um momento de distração de um helicóptero abatido, Soap desfere um disparo letal em Zakhaev e em seus dois guardas-costas e os mata. A cena final, representa soldados russos legalistas no resgate dos soldados “ocidentais”. Enquanto isso, paralelo às imagens dramáticas de Price sendo reanimado, uma jornalista está noticiando os ocorridos: a jornalista,

Hoje o governo russo emitiu um comunicado informando uma série de testes com mísseis nucleares na Rússia Central. Embora os líderes mundiais tenham denunciado rapidamente a ação, oficiais russos mantêm a versão de que os testes foram feitos dentro dos protocolos da ONU. O Partido Ultranacionalista não fez nenhum comentário, enquanto rumores começam a aparecer a respeito de uma luta por liderança (Call of Duty 4: Modern Warfare, Activision, 2007).

Apesar da morte do líder Zakhaev, as lutas pela liderança do partido ultranacionalista se acentuaram. A vitória de Vladimir Makarov representou nos próximos jogos da franquia a escalada do conflito para o âmbito global. Em vista disso, o conflito se espalha para diversas regiões do mundo, como o Afeganistão, Brasil, Cazaquistão, Inglaterra, Índia, Serra Leoa, Alemanha, Somália, França, República Tcheca, Geórgia e Rússia. Ao contrário do primeiro título da franquia, os outros jogos apresentam os nomes dos países em que ocorrem os conflitos.

Segundo Payne (2016), o designer-chefe Zied Rieke revelou se afastar da narrativa baseada na Segunda Guerra Mundial para explorar uma representação fictícia da guerra mundial. Também revelou os contatos com conselheiros militares e escritores para construir um cenário que proporcionasse uma experiência ímpar de uma guerra pós-moderna envolvendo várias frentes. Apesar desse relato, os inimigos continuam sendo grupos ultranacionalistas da Rússia e separatistas no Oriente Médio, certamente demonstrando um imaginário de temor em relação ao sentimento de revanche dos russos ou de uma escalada do conflito no Iraque e no Afeganistão.

A contribuição da psicanálise nos estudos sobre a cultura da mídia na obra de Kellner (2001) traz ao debate o conceito de *remasculinização*, visto que as mídias em inúmeros filmes, jogos eletrônicos e músicas com temáticas de guerra, romantizam esse *ethos*, principalmente em períodos que os homens conservadores perceberam que movimentos sociais, feminismos, progressistas e revolucionários que ameaçam a posição da masculinidade. Sob tal perspectiva, o autor nos ajuda a refletir sobre a relação entre mídia, guerra e violência, se tornando um meio para reafirmar o orgulho da masculinidade tóxica. Esse conteúdo violento da guerra lúdica praticamente não tem um caráter pedagógico, no entanto, representa, conforme aponta Kellner (2001, p. 90), uma “exaltação do masculino violento e da autoafirmação militarista”. Essa forma de pensamento traz a reflexão a respeito da “erótica da violência” (Kellner, 2001, p. 120). Em síntese, entende-se que o mercado e a

cultura da mídia propagam e convertem a violência em prazer e utilizam a figura do herói para disseminar para seus consumidores, usuários e audiência, um estilo de vida violento, uma mentalidade e uma cultura militarista. No âmbito político, o movimento político conservador e reacionário se beneficia dessa cultura para se promover no poder e justificar a guerra contra um possível inimigo interno e externo. Desse modo, uma visão da guerra como um espaço de sofrimento e de constante violência devem ser consideradas para criar um posicionamento crítico em relação a essa cultura e seu *ethos*.

Outrossim, o jogo possui cenas impactantes de violência em massa e cenas chocantes, tais como, a transmissão em rede nacional de um presidente sendo executado ou a cena do *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Activision; Infinity Ward, 2009) quando o jogador controlando Makarov abre fogo contra uma multidão de civis em um aeroporto, a missão foi chamada de “*No Russian*”. Uma visão imbuída pelo conservadorismo político e moral, ressaltando a dicotomia reduzida à disputa entre o bem e o mal, herói e vilão. Uma vez que, os inimigos são desumanizados nas representações desses jogos e são qualificados como maus, impiedosos e dissidentes a ordem.

Portanto, o que foi demonstrado a partir da metodologia proposta por Kellner (2001) é a de criar uma sensação de divisão entre “nós” e “eles” e se apoiar em estereótipos sobre o outro (al-Rawi, 2024). Conforme foi debatido, a ligação estreita entre uma indústria de jogos de videogames e das mídias juntamente com o complexo militar tem sido objeto de estudos, pois se torna central recrutar e mobilizar o apoio popular e banalizar a violência e a guerra (De Peuter; Dyer-Witthford, 2007). Apesar dessa combinação, não são definições fixas sobre as mídias e nem unilaterais, mas são plurais e abarcam as mais diferentes ideologias políticas dentro de seus conteúdos.

Considerações Finais: Uma leitura crítica da cultura das mídias

A expressão “videogame é o ópio do povo” tem sido uma adaptação e paráfrase da famosa frase de Karl Marx, “a religião é o ópio do povo” (Marx, 2013, p. 151). Isso sugere que os jogos de videogames, consoles, computadores e celulares, assim como Marx analisava a religião através da ambivalência como uma distorção da realidade, que essas mídias são apropriadas como uma forma de escapismo ou contentamento superficial. De outro modo, promovem a “cura” quando distraem pessoas do mundo conturbado ou quando são utilizados para fins pedagógicos. A ambivalência de jogadores e jogadoras de *videogame* de que essa mídia traz para eles um conteúdo que pode curar ou entorpecer o seu público. Por sua vez, para além das duas percepções de jogos como distorção

ou a “cura”, pode-se considerar como um espaço bastante participativo da cultura popular e comercial.

A perspectiva debatida neste artigo como jogos eletrônicos como cultura da mídia que se tratam de uma ferramenta política, de acordo com Kellner (2001), é retratado por um campo de disputa de representações imagéticas, discursos e narrativas interativas no que se refere à sociedade, tecnologia, cultura e a história. Resumidamente, podemos refletir esse espaço lúdico e interativo como plural e multifacetado, através de representações que modelam a visão de mundo, nossas crenças, valores, posicionamento político, formadoras de identidades e que geram impacto em nossos sentimentos, constituem lugares de memória, prazeres e fantasias.

Em suma, ignorar a cultura popular por motivos quaisquer que seja, somente por considerar um espaço unilateral e ideológico ou por se tratar apenas como um mero entretenimento lúdico é um grande erro. Como afirma Hall:

[...] a cultura popular é um dos locais onde a luta a favor e contra a cultura dos poderosos é realizada: é também a aposta a ser vencida ou perdida nesta luta. É o cenário de consentimento e resistência. É onde a hegemonia nasce parcialmente e onde ela é protegida. Não é uma esfera onde o socialismo e a cultura socialista - já completamente formada - podem simplesmente ser “expressos”. Mas é um dos locais onde o socialismo pode ser constituído. É por isso que a “cultura popular” importa. Caso contrário, não daria a mínima para isso (Hall, 1981, p. 192).

Por fim, conclui-se que a importância de estudos críticos da cultura significa pensar o impacto da produção e recepção de um conteúdo midiático na realidade, assim como o contexto implica essa produção. Para isso, segundo Douglas Kellner (2001) a análise crítica das mídias é uma forma de compreender didaticamente esses conteúdos, bem como refletir e encarar com seriedade esses temas. Sendo assim, diante desse espaço que costuma ser considerado propagador de discursos e representações ideológicas, Kellner (2001) sugere que devemos promover debates públicos e munir de instrumentos teóricos eficazes para se ter uma visão e posição crítica sobre o impacto das mídias interativas, imersivas e lúdicas na cultura e sociedade.

Referências Bibliográficas

ACTIVISION. **Call of Duty 4: Modern Warfare**. Disponível em: <<https://www.callofduty.com/br/pt/modernwarfare/pc>> Acesso em: 08/05/2024.

AL-RAWI, Ahmed. The Development of Video Game Representations of the Middle East. **Games and Culture**, Thousand Oaks - California, vol. 0 n. 0, p. 1-24, 2024.

ALBUQUERQUE, Rodrigo; MATOS, Tauane. Fica empoderada lá na cozinha: metapragmáticas misóginas no League of Legends. **Traços de Linguagem - Revista de Estudos Linguísticos**, Cáceres-MT, [S. l.], v. 6, n. 1, 2022.

AMARAL, Diego. Orientalismo e colonialismo em videogames: um diálogo entre a espada e o pescoço. **Revista Cadernos da Escola de Comunicação** – vol. 18, n.º 1 | Jan / Dez 2020 | p. 106 – 126.

ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

APPADURAI, Arjun. **O medo ao pequeno número: ensaio sobre a geografia da raiva**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2009.

BENJAMIN, Walter. **Estética e sociologia da arte**. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaio Sobre Literatura e História da Cultura – Volume 1**. Série Obras Escolhidas. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

BENTO, Cida. **O pacto da branquitude**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

BERNARDO, João. **Transnacionalização do Capital e Fragmentação dos Trabalhadores: ainda Há Lugar para os Sindicatos?**. São Paulo: Boitempo, 2000.

BHABHA, Homi. **O Local da Cultura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

BRECHT, Bertolt. Perguntas de um trabalhador que lê. In: BRECHT, Bertolt. **Poemas 1913-1956**. São Paulo: Editora 34, 2016.

CHEN, Chi-Ying. Is the Video Game a Cultural Vehicle? **Games and Culture**, Thousand Oaks - California, v. 8, n.6, p. 408-427, 2013.

CHIADO, Marcus V. C. 1983: **O ano que os videogames chegaram no Brasil**. São Paulo: Do Autor, 2011.

CHOMSKY, Noam. **MÍDIA Propaganda política e manipulação**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

CRAWFORD, Garry; MURIEL, Daniel. **Video Games As Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society**. New York: Routledge, 2018.

DE PEUTER, Greig; DYER-WITHEFORD, Nick. **Games of empire: global capitalism and video games**. Minneapolis, Universidade de Minnesota, 2009.

ENGELS, Friedrich; MARX, Karl. **A ideologia alemã**. São Paulo: Boitempo, 2007

ESPOSITO, Nicolas. **A Short and Simple Definition of What a Videogame Is**. In: Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. Vancouver: University of Vancouver, 2005.

FOX, Mark. **Space Invaders targets coins. 2012**. Disponível em: <https://www.academia.edu/2568838/Space_Invaders_targets_coins> Acesso em: 21 ago 2024.

GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil**. 2024. Disponível em: <www.pesquisagamebrasil.com.br> Acesso em: 21 mai 2024.

HALL, Stuart. **Notes on Deconstructing “The Popular”** People’s History and Socialist Theory, Raphael Samuel (ed.), London, Kagan Paul-Routledge, 1981.

HARRER, Sabine. Casual Empire: Video Games as Neocolonial Praxis. **Open Library of Humanities**, 4(1): 5, p.1-28, 2018. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/326780078_Representations_of_Africans_in_Popular_Video_Games_in_the_US>. Acesso em: 05 ago. 2022.

HIGH Score. (Temporada 1, 6 ep.). Direção: William Acks, Sam LaCroix, France Costrel, Melissa Wood. Produtor: France Costrel. Califórnia: Netflix, 2020.

IOSCOTE, F. C. Interações comunicativas em comunidades de videogame: reflexões a partir do tóxico do League of Legends e do Counter Strike: Global Offensive. **Cadernos de Comunicação**, [S. l.], v. 24, n. 3, 2021. DOI: 10.5902/2316882X47825. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/ccomunicacao/article/view/47825>. Acesso em: 22 jun. 2024.

JUUL, Jesper. **A casual revolution : reinventing video games and their players**. Massachusetts: MIT Press, 2010.

KELLNER, Douglas. **A Cultura Da Mídia**. Bauru–SP: EDUSC, 2001.

KERBOUA, Salim. From Orientalism to neo-Orientalism: Early and contemporary constructions of Islam and the Muslim world. **Intellectual Discourse**, Malaysia, v. 24, n. 1, 2016.

LOOMBA, Ania. **Colonialism/postcolonialism**. London: Routledge. Print, 2005.

LUCKHAM, Robin. OF ARMS AND CULTURE. **Current Research on Peace and Violence**, vol. 7, no. 1, Arms & Culture, pp. 1-64, 1984.

MARX, Karl. **Crítica da filosofia do direito de Hegel**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2013.

MARX, Karl. **O Capital**. Crítica da Economia Política. O Processo de Produção do Capital. Livro I. São Paulo: Boitempo Editorial, 2017.

MUKHERJEE, Souvik. **The Empire Plays Back: Videogames and Postcolonialism**. Londres: Palgrave Macmillan, 2017.

MURRAY, Soraya. **The Work of Postcolonial Game Studies in the Play of Culture**, Open Library of Humanities v. 4, n. 1, p. 1-25, 2018.

NASCIMENTO, Milton. **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

NEWZOO. **Global Games Market Report 2023**. 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>. Acesso em: 21 mai 2024.

N'KRUMAH, Kwame. **Neocolonialismo: último estágio do imperialismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1967.

PAYNE, Matthew T. Marketing Military Realism in Call of Duty 4: Modern Warfare. **Games and Culture**, v. 7, n. 4, 2012. p. 305-327.

PAYNE, Matthew T. **Playing War: Military Video Games after 9/11**. New York and London: New York University Press, 2016.

RUSSWORM, TreaAndrea M. **Video Game History and the Fact of Blackness**. Indiana and New York: Romchip - A journal of game histories, vol. 1, no. 1. 2019. Disponível em: <https://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/85>. Acesso em: 05 jul. 2024.

SAID, Edward. **Cultura e Imperialismo**. São Paulo: Companhia de Bolso, 2011.

SAID, Edward. **Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

SAUCIER, Jeremy. **Video Game History is Black History**. New York: The Strong The National of Museum of Play, 2018. Disponível em: <https://www.museumofplay.org/blog/video-game-history-is-black-history/>. Acesso em: 05 jul. 2024.

STAHL, Roger. **Militainment, Inc. War, Media, and Popular Culture**. New York: Routledge, 2010.

VAN ZWIETEN, Martijin. Danger close: Contesting ideologies and contemporary military conflict in first-person shooters. In: **Proceedings of the DiGRA Conference: Think Design Play, Hilversum**, Netherlands, 2011.

VARELLA, João. **Videogame, a evolução da arte**. São Paulo: Lote 42, 2020.

VIEIRA, Rafael B. Modernidade e Barbárie: As análises de Walter Benjamin sobre o Fascismo Alemão. In: **Colóquio Internacional Marx e o Marxismo 2017: De O Capital à Revolução de Outubro (1867-1917)**, 2017, Niterói. Anais do Colóquio Internacional Marx e o Marxismo 2017: De O Capital à Revolução de Outubro (1867-1917), 2017. v. 1. p. 1-20.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no fliperama: videogames e luta de classes**. São Paulo: Autonomia Literária, 2019.