



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA**

LUCAS DANTAS COSTA

“APENAS ATIRE NO ÁRABE”: ORIENTALISMO, ISLAMOFOBIA E IMPERIALISMO
NAS NARRATIVAS DE *FIRST PERSON SHOOTERS*

ORIENTADORA: PROF^a. DRA. ANA MARIA VEIGA

JOÃO PESSOA – PB
DEZEMBRO/2022

LUCAS DANTAS COSTA

**“APENAS ATIRE NO ÁRABE”: ORIENTALISMO, ISLAMOFOBIA E
IMPERIALISMO NAS NARRATIVAS DE *FIRST PERSON SHOOTERS***

Monografia apresentada à Coordenação de
História da Universidade Federal da Paraíba
como requisito para obtenção do título de
licenciado em História.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Ana Maria Veiga.

JOÃO PESSOA – PB
DEZEMBRO/2022

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

C838a Costa, Lucas Dantas.

"Apenas atire no árabe": orientalismo, islamofobia e imperialismo nas narrativas de first person shooters / Lucas Dantas Costa. - João Pessoa, 2022.

93f. : il.

Orientação: Ana Maria Veiga.

TCC (Graduação) - UFPB/CCHLA.

1. História. 2. Guerra. 3. Orientalismo. 4. Videogames. I. Veiga, Ana Maria. II. Título.

UFPB/CCHLA CDU 94



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

Avaliação para TCC

Discente: LUCAS DANTAS COSTA

“Apenas atire no árabe”: **orientalismo, islamofobia e imperialismo nas narrativas de *first person shooters***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, da Universidade Federal da Paraíba como requisito parcial para a obtenção de título de Licenciado em História.

RESULTADO: APROVADO. NOTA: 10 (DEZ)

BANCA EXAMINADORA

NOTA: 10

Prof^ª. Dra. Ana Maria Veiga (Orientadora)

NOTA: 10

Prof. Dr. Fernando Cauduro Pureza (Examinador – UFPB)

NOTA: 10

Prof. Dr. Carlos Adriano de Lima (Examinador – UFPB)

A todos e todas que tiveram usurpado o direito de ser e sonhar. A História não tem lhes feito justiça, mas ferro, fogo ou papel jamais destruirão nossas utopias. Sonhemos e façamos o mundo!

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha companheira, minha maior amiga, meu grande amor e minha ratinha, Leonara Alves, cujo cuidado, atenção, gentileza, alegria e bem-querer me acompanharam por grande parte da minha trajetória na graduação, e sobremaneira nesse período final de curso. Nos momentos de maior dúvida e ansiedade, você me afirmou que eu conseguiria quando nem eu tinha certeza. Como repetisse várias vezes: você sempre soube! Que você também sempre saiba quão sincero é meu amor por ti. Sua companhia e a profundidade de teu afeto me alimentam a esperança em um futuro em que amar possa ser encarado dessa forma tão revolucionária. A coletividade nos engrandece e fortalece! Ao teu lado, tudo parece ser belo e possível.

Agradeço a minha mãe e pai, Carminha Alves e Adrivagner Dantas, por sempre terem sido tão esforçados em me garantir as melhores condições possíveis para vivenciar uma educação de qualidade. Mesmo nem sempre entendendo as causas de minhas angústias durante a graduação, nunca deixaram de se mostrar interessados no meu bem estar e de me oferecer suporte ao que precisasse. Tenho noção do quanto sou imensamente privilegiado por ter essa vida que vocês lutaram pra me assegurar, e por isso, jamais deixarei de lhes ser grato. Amo vocês profundamente!

Sou profundamente grato à minha orientadora, Ana Veiga, que me acompanhou, aconselhou e acolheu desde o princípio da minha trajetória na universidade. Nesses quatro anos, tornou-se também uma querida amiga. Com você, me reafirmei que conhecimento não se acumula, se socializa, e que vozes outrora silenciadas jamais aceitaram e nem aceitarão tolerar o silêncio. Não existem palavras para exprimir o tamanho da minha gratidão, nem mesmo essas que escolhi aqui.

Agradeço imensamente ao professor Fernando Pureza, avaliador do presente trabalho. Sem seu imenso investimento em apresentar uma abordagem fundamentada e incisiva para refletir sobre o “Oriente”, essa monografia jamais teria sido pensada. Creio que você seja um exemplo primoroso de intelectual que, não se pondo a soldo, tem um compromisso político, se posiciona e faz da crítica, uma arma, uma pedra: nem que seja de uma em uma, derrubaremos as muralhas que sufocam a vida de muitos para sustentar o deleite de poucos.

Agradeço a Gabriel Luar – eterno Jesus – e Renata, minhas primeiras grandes amigadas e companhias da graduação para a vida. Aprendi com vocês que a leveza, o riso e as trocas não só fazem parte de toda essa experiência, como são fundamentais para nutrir esperança em seus momentos mais difíceis. Com a ajuda de vocês, vivi e construí muitas

memórias imensamente alegres desses últimos quatro anos. Sou feliz, inteiramente feliz pelos acasos da vida nos terem apresentado logo nessa jornada. Vocês residem em um lugar especial e eterno no meu coração!

Agradeço a Yris, Larissa, Wanessa, Malu e Carol, amigas que conheci e me aproximei no decorrer do curso, cujas amizades não me poderiam ser mais caras. Muitas das batalhas encontradas, vencemos por estar juntas. Ter contado com o apoio de vocês durante os dois anos de pandemia foi um dos maiores motivos pelo qual não desisti de tentar e continuei em frente. E hoje, depois de tantas lágrimas e angústias, chegamos lá vitoriosas! Tenho um orgulho imenso de vocês, o tempo todo!

Agradeço a Cláudio, Arilson, Mateus, Rodrigo, Vinicius, Amanda e Jade, amizades que cultivei durante diversos momentos da graduação. Seu companheirismo, os encontros cotidianos ou planejados de última hora, e as conversas, tão instigantes quanto eram bobas, sempre me foram imensamente queridos e necessários. Vocês trouxeram imensa vida e música a todos os ambientes que vivenciamos. Estou ansioso para acompanhar atenta e alegremente suas trajetórias. Por onde quer que a vida os leve, farei questão de comemorar junto a vocês!

Aos companheiros e companheiras que compuseram a Gestão Elizabeth Teixeira do Centro Acadêmico de História da UFPB, o Quebra Quilos, nosso lema permanecerá eterno: História se faz na luta! Agradeço as memórias que forjamos no movimento estudantil, em meio aos atos na rua e as pausas cotidianas para o café. Toda transformação almejada para a sociedade demanda suor, agência e esforços coletivos de quem anseia por um mundo melhor. Com vocês, lutei e sonhei para tentar alcançá-lo.

Aos amigos e amigas que trouxe de outros momentos da vida, agradeço a inabalável companhia, compreensão e paciência. Foram quatro anos imensamente corridos e atarefados, sobretudo esses últimos dois, sob a realidade trágica da pandemia. Nem sempre pude lhes dedicar a atenção, presença e afeto que gostaria, e mesmo assim, vocês permaneceram ao meu lado, desejando que fizesse e sentisse o meu melhor. Ter contado com o amor de vocês durante os vários momentos da vida até aqui tem sido um verdadeiro prêmio e um privilégio. Saibam que os amo incondicionalmente e estou sempre ao lado, independentemente do tempo ou distância.

Agradeço ao colégio IPEI, escola em que passei a primeira década da minha trajetória educacional, mas cujo impacto continuo a sentir ainda hoje, e muito me emociono ao fazê-lo. Foi lá que pela primeira vez desenvolvi não um mero desejo, mas o sonho de me tornar professor. Foi lá que entendi como educar e aprender podia ser algo mais do que saber tal ou

qual informação, acertar essa ou aquela questão. Educar e aprender nos apresenta a um mundo fértil em possibilidades e sonhos. Educar, enfim, nos humaniza.

Agradeço a ProjetAH e o GEPEHTO, grupos de estudo em que participo e me acolheram com tanta prontidão. Ainda que seja uma experiência breve até o momento, têm me oferecido uma oportunidade de vivenciar afeto e intelectualidade conjuntamente na academia, o que agora encaro como uma dupla que deve ser quase inseparável. Na continuação da minha trajetória, seja no mundo acadêmico ou não, espero poder contribuir e agregar com ambos na mesma medida em que me senti incluído, incentivado e engrandecido.

Aos professores e professoras do Departamento de História da UFPB com quem tive a sorte de ter aulas, expresse meus mais sinceros agradecimentos. Desde o início do curso, falava com orgulho aos amigos e familiares quão compreensíveis, interessados e carismáticos eram meus professores, um orgulho que conservo até hoje. E com isso, finalizo também agradecendo a todo outro professor e professora que, tendo atravessado minha trajetória, só tiveram a somar e crescer tanto na minha educação, quanto na minha personalidade e minhas ideias sobre o mundo. Agora, é com imensa felicidade que me uno a esse ofício!

*O filme me atravessou
O glamour me dominou
O tablóide me desamarrou
Estou vazio, por favor me preencha
Senhor Âncora, me assegure
Que Bagdá está queimando
Sua voz é tão tranquila
Esse mantra astuto de matança
Eu preciso de ti, meu espectador
Para apresentar isso sem sangue
Para me entorpecer e me livrar agora
De pensar em lhes culpar
A cadeira de rodas é nosso carro
Meu espectador, você tosse
O silêncio zomba dos aleijados
Dos que agora viajam em caixões*

*Quem agora controla o passado,
controla o futuro
Quem agora controla o presente,
controla o passado
Quem agora controla o passado,
controla o futuro
Quem controla o presente agora?*

Rage Against The Machine - Testify

RESUMO

No âmbito do presente trabalho, buscar-se-á investigar a relação da História com recursos discursivos utilizados no enredo de determinados videogames, entendidos conceitualmente como jogos digitais de “guerra”: jogos eletrônicos cujos elementos centrais, tanto da narrativa como da jogabilidade, centram-se no desenrolar de conflitos bélicos. Para o recorte deste objeto, restringiu-se o pertencimento ao gênero dos *first person shooters* (“atiradores em primeira pessoa”, identificados pela popular sigla FPS), o que diz respeito a perspectiva gráfica adotada – a “visão da câmera”, ao pensarmos em um filme. Ademais, suas temáticas se localizam através de um recorte espacial e temporal comum. São geograficamente situadas em proximidade com o Grande Oriente Médio. Temporalmente, suas tramas se desenrolam em mundos fictícios, mas que apresentam um pano de fundo histórico comum à realidade, pensadas no contexto entre o fim da Guerra Fria, atravessando a “guerra ao terror” e alcançando a conjuntura de campanhas militares na atualidade. Essa seleção tem a ver com a problematização pretendida através de uma tríade conceitual – orientalismo, islamofobia e imperialismo – com a qual se objetiva analisar de que forma o jogo *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) representa o “Outro” oriental. Conclui-se como o grande mérito dos jogos digitais de guerra, no que tange ao repertório orientalista, foi incluí-lo relativamente inalterado nessa nova forma de entretenimento que são os videogames. Com isso, podem se nutrir de sua autoridade intelectual, ao passo que reafirmam uma visão de mundo ordenada pelas categorias da guerra ao terror, elevando o intervencionismo estadunidense como mecanismo para coibir ansiedades sociais e o sentimento de ameaça pelo “Outro”, que deve e pode ser combatido, restringido, assimilado ou aniquilado.

PALAVRAS-CHAVE: Videogames. Guerra. Orientalismo. História.

ABSTRACT

Within the scope of this work, we will seek to investigate the relationship between History and discursive resources used in the plot of certain video games, conceptually understood as “war” video games: digital games whose central elements, both in the narrative and in the gameplay, center in the unfolding of warlike conflicts. For the restraint of such objects, they are required to belong to the genre of first person shooters (identified by the popular acronym FPS), which concerns the graphic perspective adopted – the “camera view”, when we think in a movie. Furthermore, its themes are located through a common spatial and temporal cut. They are geographically situated in close proximity to the Greater Middle East. Temporally, its plots unfold in fictional worlds, which present a historical background common to reality, thought in the context between the end of the Cold War, going through the “war on terror” and reaching the current situation of military campaigns. This selection has to do with the intended problematization through a conceptual triad – orientalism, islamophobia and imperialism – with which the objective is to analyze how the game *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) represents the oriental “Other”. It is concluded that the great merit of digital war games, regarding the orientalist repertoire, was to include it relatively unchanged in this new form of entertainment that are video games. With this, they can be nourished by its intellectual authority, while reaffirming a worldview ordered by the categories of the war on terror, elevating US interventionism as a mechanism to curb social anxieties and the feeling of threat by the “Other”, who must be fought, restricted, assimilated or annihilated.

KEYWORDS: Video games. Warfare. Orientalism. History.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – Atentado terrorista no prólogo da campanha de <i>Modern Warfare</i> (2019)	63
FIGURA 2 – Vista aérea da cidade de Aqtabi, no Urziquistão.....	66
FIGURA 3 – Franco atirador sírio de origem curda, observando as ruínas de Kobani	68

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 – Receita global da indústria de videogames por setor, entre 2017 e 2021 (em bilhões de dólares).....	20
GRÁFICO 2 – Receita global da indústria do entretenimento audiovisual doméstico/móvel, em cinema e via TV por assinatura entre 2017 e 2021 (em bilhões de dólares).....	21

SUMÁRIO

DENTRO DAS TELAS: INTRODUÇÃO	15
CAPÍTULO 1: VIDEOGAMES, HISTÓRIA E ENSINO DE HISTÓRIA	19
1.1 VIDEOGAMES: INDÚSTRIA DO ENTRETENIMENTO EM ASCENSÃO	19
1.2 JOGOS DIGITAIS E HISTÓRIA – AFINIDADES E QUERELAS	27
CAPÍTULO 2: O MISTERIOSO ORIENTE – ORIENTALISMO, IMPERIALISMO E ISLAMOFOBIA	36
2.1 “PROFESSOR, PRA ONDE FICA O ORIENTE?”	36
2.2 UMA CERTA HISTÓRIA DO ORIENTE	45
CAPÍTULO 3: SHOOTERS DE GUERRA, INTERVENCIONISMO E O “OUTRO”	53
3.1 SHOOTERS: FENÔMENO GLOBAL DO ENTRETENIMENTO	53
3.2 SEGURANDO O CONTROLE – O “OUTRO” E MODERN WARFARE	59
FORA DAS TELAS: CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE ATIRAR EM ÁRABES	86
REFERÊNCIAS	89

DENTRO DAS TELAS: INTRODUÇÃO

Em 25 de fevereiro de 2022, um dia após as iniciais movimentações russas que levaram à invasão da Ucrânia naquele mesmo mês, foi ao ar na rede de notícias CBS News uma reportagem com o correspondente sênior de assuntos estrangeiros, Charlie D’Agata, situado em Kiev. Na ocasião, o estadunidense falava sobre a ansiedade com que o mundo assistia o ocorrido, relatando o medo entre residentes da capital e as primeiras iniciativas de fuga da cidade. Para comunicar a seriedade do episódio e evidenciar o drama humano envolvido em toda a situação, D’Agata tinha isso a dizer:

Esse não é um lugar, com todo respeito, como o Iraque ou Afeganistão, que tem visto conflitos fervorosos por décadas. Essa é uma cidade relativamente civilizada, relativamente europeia – eu tenho que escolher essas palavras cuidadosamente também – em que você não esperaria ou desejaria que algo assim acontecesse

A despeito do “cuidado” com que achou ter escolhido suas palavras, ele ainda assim foi apenas um dentre uma enxurrada de outros repórteres, comentaristas políticos, comunicadores de internet que fizeram comentários parecidos¹, todos com um padrão comum: a referência ao Oriente Médio. Através de parâmetros como “civilização”, “evolução”, “desenvolvimento”, a trágica experiência vivenciada por civis ucranianos parecia, por tais e quais razões, solapar a tragicidade de traumáticos episódios experimentados pelas populações de países como Iraque, Afeganistão, Irã, Síria, Líbano, Palestina – enfim, nações “daquele” distante e inóspito lado do mundo, tão bem acostumadas com os horrores da guerra, do militarismo e belicismo.

Em 1978, o crítico literário e ativista político Edward Said publicou a obra “Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente”. Ao investigar as raízes e modos de operação desse campo erudito de saber, essa formação acadêmica e instituição imperial em que consistia o Orientalismo, o autor comenta como “não importa quão profunda seja a exceção específica, não importa o quanto um único oriental possa escapar das cercas colocadas ao seu redor, ele é *primeiro* um oriental, *segundo* um ser humano, e *por último* mais uma vez um oriental” (SAID, 2007, p. 152. Grifos do autor). Com isso, busca ilustrar como todos os indivíduos nascidos no continente a leste da Europa, por desígnio ocidental, estavam fadados a lidar com quaisquer implicações que viessem juntas à alcunha de “orientais”,

¹ THE GUARDIAN. **They are ‘civilised’ and ‘look like us’: the racist coverage of Ukraine**. 2022. Disponível em: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2022/mar/02/civilised-european-look-like-us-racist-coverage-ukraine>. Acesso em: 11 dez. 2022.

inclusive aceitar como seu sofrimento, suas tragédias e traumas valem um tanto a menos que de seres humanos “civilizados”.

Em 2003, Said escreveu em um prefácio para nova edição do livro como “gostaria de poder afirmar que a compreensão geral do Oriente Médio, dos árabes e do islã nos Estados Unidos melhorou um pouco. Mas, infelizmente, o fato é que isso não ocorreu” (2007, p. 14). O autor redigiu este pequeno capítulo poucos meses antes de seu falecimento, desiludido pela invasão dos Estados Unidos ao Iraque que se iniciou no mesmo ano, uma guerra cujo fim foi decretado apenas oito anos mais tarde, sem que Said pudesse vê-lo. Não obstante, viveu o suficiente para ver a mídia televisiva ocidental transformar as carnificinas operadas no Oriente Médio pelo maior complexo militar do mundo, em uma forma banal de entretenimento cotidiano, a ser consumida via rádio no caminho ao trabalho, na tela dos cinemas, em revistas de fofoca ou qualquer outro veículo midiático que fizesse uso da temática para acrescer suas vendas.

Ao contrário de Said, eu era muito novo para me lembrar dos atentados de 11 de setembro de 2001 e das subsequentes invasões ao Afeganistão e Iraque, mas me lembro com clareza de assistir pelas notícias quando uma série de protestos na Síria em 2011 se transformaram em uma guerra civil que, em suas metamorfoses, permanece até o presente. Diferentemente da geração que me antecede, minha educação inicial sobre o Oriente Médio como sinônimo de infundáveis guerras veio de outro veículo midiático: os videogames. Em *Call of Duty: Black Ops II*, primeiro “jogo de guerra” que ganhei, acumulei mais de 500 horas de jogo me divertindo em trocas de tiro virtuais, ao passo que assistia os bombardeios em Aleppo e me perguntava porque tanto massacre e sofrimento infligiam o país levantino. As duas atividades em nada me pareciam contraditórias.

Na trajetória universitária, através dos projetos de Iniciação Científicas orientados pela Profa. Dra. Ana Maria Veiga, entrei em contato com as teorias Decoloniais e o pensamento anticolonial, através das quais fui capaz de articular uma série de ponderações, a primeira dentre elas sendo: porque – e como – sistematicamente liquidar árabes, afegãos, russos, chineses, latinos, africanos em jogos virtuais podia ser transformado tão acriticamente em uma fonte de diversão e entretenimento? Porque uma franquia que possui 19 títulos e é publicada há quase vinte anos nunca havia feito o mesmo com estadunidenses ou ingleses, da perspectiva de um protagonista iraquiano ou argelino? O contato com a obra de Said me proveu uma possibilidade de resposta: as feridas ainda em aberto do colonialismo, do imperialismo e do orientalismo significam que, conquanto se reconheça a exploração do Terceiro Mundo – do Sul Global, do mundo subdesenvolvido – como um infortúnio histórico,

há muito pouca ou nenhuma intenção do sistema capitalista globalizado em tratá-la como algo para além disso, uma cicatriz silenciosa do passado. Ela, no entanto, ainda sangra.

É com isso em mente que o presente trabalho busca investigar como o discurso presente nas narrativas de jogos digitais de guerra têm se apropriado e reivindicado da História, e mais especificamente, como têm retratado o “Outro” oriental no enredo de suas tramas. Seu título, “apenas atire no árabe”, é uma alusão a apresentação sobre representação muçulmana do desenvolvedor de jogos Rami Ismail na Conferência de Desenvolvedores de Jogos realizada em São Francisco, no ano de 2016². Ismail argumenta que, por anos, a franquia *Call of Duty* tem feito do “sangue muçulmano o mais barato do mundo”, através da disseminação de uma mentalidade antiárabe e islamofóbica com que tem contribuído.

Pensando a abordagem dessas mesmas questões, as discussões sintetizadas aqui buscam refletir, a partir da tríade conceitual referenciada em seu título – orientalismo (SAID, 2007), islamofobia (BARBOSA, 2022) e imperialismo (SAID, 2011) – de que formas jogos eletrônicos têm contribuído para a permanência de um determinado repertório orientalista já evocada por outras formas de entretenimento, como o cinema e a televisão, há décadas.

No primeiro capítulo, será apresentado como o consumo de videogames tem se popularizado social e culturalmente de forma tão expressiva, que o ramo é hoje o que mais cresce dentro da indústria do entretenimento. Tendo se tornado uma mídia consumida cotidianamente por grande parte da população, argumento porque e como a História e o Ensino de História devem se atentar à expansão dos jogos eletrônicos, pensando suas relações com o passado e sua influência no desenvolvimento de consciência histórica (RÜSEN, 2001), sobretudo entre o público infanto-juvenil e jovens adultos/as.

No segundo capítulo, examino com maior profundidade a construção, no Ocidente, de um entendimento sobre o que é o “Oriente”, analisando que papéis o Orientalismo, a islamofobia e o imperialismo têm tido nesse processo e nas representações dele produzidas. Aponto como a associação de orientalistas com a política é um vínculo criado entre os séculos XVIII e XIX, mas que permanece uma realidade atual à burocracia de potências ocidentais. Ademais, identifico como conflitos recentes no Grande Oriente Médio, a exemplo da Guerra do Golfo, significaram um ponto de inflexão na forma como o jornalismo e o entretenimento retratavam a região e seus habitantes.

² NEWSWEEK. "Just Shoot the Arab": How Muslim Representation in Video Games Perpetuate the Terrorist Stereotypes. 2016. Disponível em: <https://www.newsweek.com/how-muslim-stereotypes-video-games-perpetuate-terrorist-stereotype-438593>. Acesso em: 11 dez. 2022.

No terceiro capítulo, exponho enfim o enredo do jogo *Call of Duty: Modern Warfare*, a 16ª iteração da franquia *Call of Duty*, lançado em 2019. Com isso, detalho minuciosamente os mecanismos narrativos e retóricos utilizados pela trama para certificar a quem joga de que existe uma diferença inerente no uso da violência por ocidentais e por orientais, indicando como o jogo inevitavelmente se alinha uma miríade de produções que se nutrem do supracitado repertório orientalista.

Por fim, nas considerações finais, proponho uma breve reflexão sobre o conceito de ansiedade social, utilizado pela socióloga Sinem Adar (2018) para pensar a reação de grupos hegemônicos ao sentirem que sua posição de privilégio social está sendo posta em questionamento ou sob ameaça. A partir dele, concebo uma interseção entre jogos digitais de guerra que apresentam russos e árabes como inimigos dos Estados Unidos, e a presença de posicionamentos antiárabes, islamofóbicos e chauvinistas no crescimento de movimentos supremacistas e de extrema direita no Ocidente.

CAPÍTULO 1: VIDEOGAMES, HISTÓRIA E ENSINO DE HISTÓRIA

1.1 VIDEOGAMES: INDÚSTRIA DO ENTRETENIMENTO EM ASCENSÃO

Ao longo desta última década, tem se tornado cada vez mais incomum que pessoas não saibam, nunca tenham visto ou ouvido falar sobre videogames. O termo em inglês encontra o seu equivalente em nomenclaturas como a de “jogos eletrônicos” ou em apelidos mais casuais, como “joguinhos de celular” ou “jogos de computador” – a utilização dessas terminologias cotidianas inclusive indicando a cimentação deste produto como algo de usufruto cada vez mais comum e corriqueiro.

Independentemente do nome utilizado em referência a essas produções, parece inegável a constatação de como os videogames se tornaram uma mídia audiovisual cuja inserção no dia a dia e na cultura *pop* se aproxima cada vez mais da posição e popularidade desfrutadas por ramos como o cinema e a televisão. Ao menos, é o que dados como os da Pesquisa *Game* Brasil (PGB) parecem demonstrar.

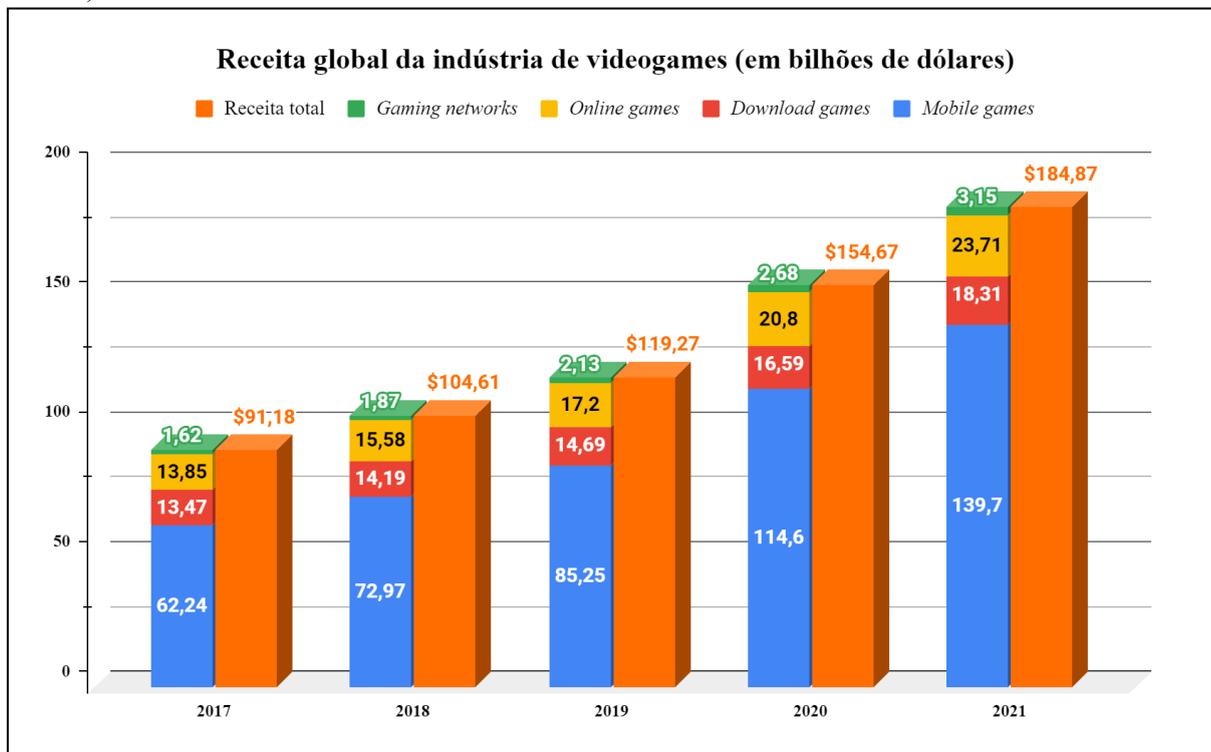
Publicada anualmente pela consultoria Go Gamers³ desde 2013, a pesquisa investiga os perfis, práticas, conhecimentos e hábitos relacionados ao consumo de jogos eletrônicos, não apenas no território brasileiro, mas também em outros países da América Latina, como Argentina, Chile, Colômbia e México⁴ (COSTA; VEIGA, 2022). Em sua edição mais recente, realizada em 2022, 74,5% dos/as entrevistados/as declararam possuir o costume de jogar videogames, uma proporção de aproximadamente 3 em cada 4 brasileiros/as que, não apenas conhecem sobre jogos eletrônicos, mas os jogam a ponto de reconhecer tal prática como costumeira.

Outro conjunto de dados, agora em uma dimensão econômica, parece favorecer essas mesmas constatações a respeito da popularização dos jogos eletrônicos. No decorrer dos últimos cinco anos, a receita global da indústria dos videogames (Gráfico 1) mais do que duplicou, saltando de 91 bilhões de dólares em 2017, para aproximadamente 185 bilhões em 2021, um aumento superior a 102%.

³ As versões gratuitas da pesquisa e mais informações estão disponíveis em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 10 nov. 2022.

⁴ Neste trabalho, as estatísticas utilizadas partem exclusivamente das edições nacionais da pesquisa, se omitindo de agora em diante esse identificador.

Gráfico 1 – Receita global da indústria de videogames por setor, entre 2017 e 2021 (em bilhões de dólares)



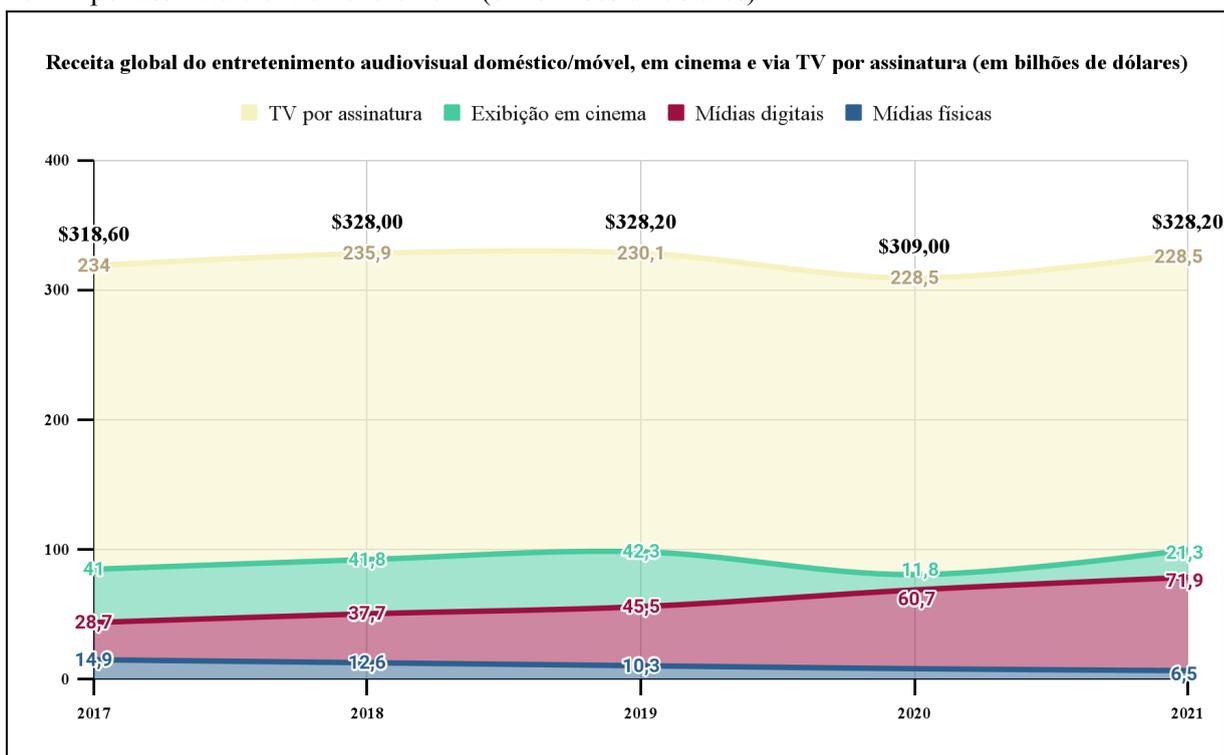
Fonte: *Video Games – Worldwide Revenue*, Statista, nov. 2022 (Adaptação minha). Disponível em: <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide>. Acesso em: 10 nov. 2022.

Esse é um crescimento inegavelmente explosivo, principalmente se considerarmos setores mais tradicionais da indústria audiovisual (Gráfico 2), como os serviços de TV a cabo e a exibição de filmes em cinemas⁵, cuja receita global anual decresceu no mesmo período de tempo⁶. No entanto, a indústria de jogos eletrônicos compartilha esse intenso grau de crescimento com outros ramos do entretenimento audiovisual, os de distribuição digital, à exemplo de plataformas de vídeo e *streaming* sob demanda: a receita conjunta destas quase triplicou nos últimos cinco anos, partindo de 28,7 bilhões de dólares em 2017, para 71,9 bilhões em 2021, um aumento superior à 150%.

⁵ Equivalente em português para a noção de *theatrical release*.

⁶ Cabe aqui uma ressalva para o caso da exibição filmica em cinemas que, como demonstrado no Gráfico 2, apresentou crescimento entre os anos de 2017 e 2019, mas fora imensamente afetada pela pandemia global do coronavírus entre 2020 e 2021. Em função das políticas de *lockdown*, e conseqüentemente, do impedimento de se ir aos cinemas, entre 2019 e 2020, se observa um decréscimo de quase 72% em sua receita global. Apesar dessa particularidade, a exemplificação aqui proposta se sustenta, posto que o crescimento visualizado entre 2017 e 2019 foi de apenas 3,1%, uma cifra pequena se comparada aos 30,8% experimentados pela indústria dos videogames nesse mesmo período de dois anos pré-pandemia.

Gráfico 2 – Receita global da indústria do entretenimento audiovisual doméstico/móvel, em cinema e via TV por assinatura entre 2017 e 2021 (em bilhões de dólares)⁷



Fonte: *Theme Report 2021*, Motion Picture Association (MPA), mar. 2022, p. 9 (Adaptação minha.). Disponível em: <https://www.motionpictures.org/research-docs/2021-theme-report/>. Acesso em: 10 nov. 2022.

Distribuídos nos dois gráficos, o que a análise desses dados aponta é como, não apenas os jogos eletrônicos, mas as mídias audiovisuais distribuídas digitalmente têm sido as mais favorecidas pelos consumidores ao longo dos últimos cinco anos. O maior acesso a aparelhos *smartphone* também parece estar diretamente vinculado à expansão da indústria e popularização do consumo de videogames. Os jogos de celular – *mobile games* – são não apenas os mais lucrativos dentre os segmentos de jogos eletrônicos, perfazendo mais de 75% de sua receita global no ano passado, mas também os que demonstram o mais rápido e intenso crescimento econômico, tendo duplicado sua receita entre 2017 e 2021.

As edições da PGB realizadas no mesmo período de tempo reafirmam as supracitadas avaliações. Ao longo dos últimos seis anos, o *smartphone* permaneceu como a plataforma de jogos preferida entre os/as entrevistados/as, subindo de 37,6% deles/as em 2017, para 48,3% em 2022. Além de uma questão de preferência, a edição mais recente da pesquisa também fornece novas informações que reforçam o quesito da acessibilidade dos aparelhos celulares como sendo fundamental para a sua popularidade para jogos.

⁷ O valor da receita total a cada ano está indicado em preto e acompanhado de cifrão, na parte superior do gráfico. Observa-se que, ao passo que permanece ocupando a maior área, a receita dos serviços de televisão por assinatura/TV a cabo vem sofrendo decréscimo desde 2018, parcialmente em função da competitividade ofertada por novos serviços digitais, cuja receita cresce intensamente desde 2017.

A nona edição da PGB, como as edições anteriores, utiliza determinados identificadores sociais para formular um perfil geral de quem são os jogadores e jogadoras brasileiros/as, à exemplo de gênero, raça e faixa etária, e dentre esses, apresenta também uma divisão por classe social⁸, ou seja, de estratos socioeconômicos (GO GAMERS, 2022, p. 17). Nesta, a maioria dos/as entrevistados/as pertence à Classe B2 (24,1%), seguida pelas Classes C1 (21,6%) e C2 (17,0%), que conjuntamente, somam mais de 62% dos/as participantes. A pesquisa denota como:

O consumo dos jogos digitais, historicamente, é um entretenimento relacionado com classes sociais de maior poder aquisitivo, principalmente pelos investimentos necessários para se jogar em plataformas como Console e PC (Computador). **Com a plataforma *Smartphone* se consolidando nos últimos anos, é possível identificar o crescimento de Classes Sociais de menor poder aquisitivo** (Ibid., p. 19. Grifos meus).

O destaque de crescimento identificado pela PGB aqui é o fortalecimento da presença da Classe C. Apesar de inferior à Classe B2 se considerada separadamente como C1 e C2, ela é quem concentra o maior percentual quando considerada em agrupamento: 38,6% pertencentes à Classe C, em comparação a 36,4% pertencentes à Classe B.

Esse argumento é retomado quando se dispõe o “perfil do *gamer* brasileiro” (Ibid., p. 19), apresentando um mapeamento da preferência por plataformas de jogo a partir da divisão por gênero, idade e classe social. A utilização dos *smartphones* se destaca entre a Classe C1 (23,1%), seguida pela Classe B2 (22,2%) e C2 (20,7%); novamente, a Classe C aparece fortalecida, representando mais de 45% dos entrevistados/as. Esse ponto parece reafirmar a relação entre preferência e maior utilização dos aparelhos celulares com sua maior acessibilidade, dado que o crescimento dos *smartphones* enquanto plataforma tem atraído as camadas sociais de menor poder aquisitivo para o consumo habitual de videogames.

O preço dos dispositivos é certamente um fator de acessibilidade decisivo, tendo em conta que o valor de aparelhos de entrada e até mesmo intermediários costumam substancialmente menos que a atual geração de consoles, ou de computadores cujas

⁸ A edição gratuita da Pesquisa Game Brasil não apresenta uma definição do critério de classificação econômica utilizado. Buscou-se contato com a empresa Go Gamers para esclarecimento mas não houve retorno. No país, o Critério Brasil, elaborado pela Associação Brasileira de Empresas de Pesquisa (ABEP), é o mais comumente adotado. Pela ausência de elucidações por parte da consultoria que produz a PGB, será explicado aqui para efeito de contextualizar a discussão proposta no capítulo, pois mesmo no caso de um parâmetro distinto ter sido utilizado, as divergências não serão significativas para alteração das conclusões angariadas. Na publicação de 2022, a ABEP utiliza os valores de Renda Média Domiciliar da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNADC) de 2021, realizada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Os seis estratos socioeconômicos são divididos mediante as seguintes rendas médias mensais: Classe A (R\$21.826,74); Classe B1 (R\$ 10.361,48); Classe B2 (R\$ 5.755,23); Classe C1 (R\$ 3.276,76); Classe C2 (R\$ 1.965,87); e Classe DE (R\$ 900,60). Mais informações podem ser encontradas disponíveis em: <https://www.abep.org/criterio-brasil>. Acesso em: 11 dez. 2022.

especificações técnicas sejam suficientes para utilização em jogos. Em termos de custo, outro elemento importante é como “a ascensão do smartphone vem acompanhada pela maior oferta e variedade de jogos gratuitos e pelo acesso facilitado aos jogos digitais” (Ibid., p. 57).

No entanto, a condição ainda mais determinante é o fato de que “[...] entre todas as plataformas, essa é uma das que possui maior presença no dia a dia das pessoas, atendendo outras necessidades como redes sociais, navegação na internet, mensagens de voz e outros” (p. 58). Em suma, além de mais baratos de se adquirir, os *smartphones* possuem um imenso catálogo de jogos gratuitos para jogar – os chamados jogos *free to play* –, e principalmente, já são aparelhos presentes no cotidiano da maioria da população, dado a sua utilização fundamentalmente corriqueira, “à medida que os microcomputadores se transformaram em ferramentas híbridas operando ora como estações de trabalho, ora como parques de jogos” (VIANA-TELLES, 2017, p. 205).

No que tange a acessibilidade, fatores culturais se somam aos econômicos. Desde a primeira edição da PGB, em 2013, a participação de mulheres no consumo de videogames tem apresentado uma tendência de crescimento estável. Elas tornaram-se a maioria do público consumidor em 2016 (52,6%), posição que continuam a ocupar desde então. A edição de 2022 da pesquisa aponta que

Essa maioria feminina está relacionada com o tamanho do mercado de smartphones, onde existe um volume expressivo de mulheres e também com as características gerais da população do Brasil – em outras palavras, o hábito de jogar games não tem relação com o sexo do jogador: há mercado e produtos para todos os perfis (GO GAMERS, 2022, p. 13)

A despeito da mensagem positiva com que encerram a declaração – abraçando os videogames como forma de entretenimento que deve ser acessível a qualquer pessoa –, associar o posto de público majoritário ocupado pelas mulheres com o fato de que também são maioria da população pode ofuscar a significância da trajetória rumo a tal conformação. Afinal, não se trata de que sejam apenas a maioria do público, mas de que no decorrer da última década de pesquisa, as mulheres passaram de 41% dele em 2013⁹, para 51% em 2022, chegando a um incrível ápice de 58,9% no ano de 2018 – ou seja, uma mudança de quase 20% entre os pontos de menor e maior composição do público (GO GAMERS, 2015; 2018; 2019; 2020; 2021; 2022). As mulheres são maioria da população brasileira desde os anos 1980¹⁰. Que não tenham sido maioria do público consumidor de videogames já nos primeiros

⁹ A pesquisa de 2013 não foi encontrada, mas dados referentes a ela são expostos na edição de 2015.

¹⁰ Segundo dados do IBGE, disponíveis em:

<https://brasilemsintese.ibge.gov.br/populacao/distribuicao-da-populacao-por-sexo.html>. Acesso em: 19 nov. 2022.

três anos de pesquisa – 2013 a 2015 –, diz respeito não tanto a uma transformação demográfica quanto à fatores culturais, que daí então passaram a espelhar essa realidade.

Um ponto que enfatiza essa dimensão cultural se encontra no campo da identidade *gamer*. Na edição de 2022 da PGB, levando em conta a totalidade dos/as entrevistados/as, há uma divisão quase equivalente entre os que se identificam como *gamer* (50,4%) e os que não (49,6%). No entanto, isso muda ao serem observados/as a partir do gênero. Mesmo sendo a maioria do público consumidor há sete anos, a maior parte das mulheres não se reconhece ou se considera como *gamer*, ao passo que a maioria dos homens, sim. Essa é uma tendência já de outras edições da pesquisa. Na edição mais recente, há um apontamento de como “é possível que esse público goste de jogar mas ainda não criou uma identidade ou até mesmo um maior envolvimento com jogos digitais” (GO GAMERS, 2022, p. 44).

Pensar essa relação de aproximação ou distanciamento para com a imagem autopercebida, é pensá-la propriamente para com a cultura *gamer*. Adrienne Shaw (2010) argumenta como tanto a academia, quanto a mídia e o senso comum não têm definido o que é cultura dos videogames quando fazem uso da noção. Antes, simplesmente a tomam como dada, aludindo a uma coleção de arquétipos estagnados e popularmente pré-determinados a respeito de quem são os/as jogadores/as e porquê o são, ao invés de se respaldarem na diversidade de experiências reais dos/as jogadores/as de fato.

Essa é uma leitura crítica basilar, pois parte desse perfil pré-construído define o ser *gamer* a partir de uma imagem popularizada, do jovem branco de classe alta, que vocifera opiniões machistas, elitistas e/ou racistas a partir de ou vinculadas aos jogos digitais que se interessa. Em certo sentido, não considerar-se *gamer* pode dizer respeito não tanto ao envolvimento com os jogos, quanto a uma autopercepção distanciada dessa identidade arquetípica, ou mesmo o desejo de não ser percebido/a pela existência de tal estereótipo.

Por outro lado, a cristalização destes monólitos identitários não significa dizer que, no mundo dos videogames, não exista nenhum perfil de *gamer* que se aproxime de suas características. Gabriela Ramão revela como

[...] se a *gamer* mulher, identificada pela comunidade do jogo como tal, em um PvP {*Player vs. Player*, jogador/a contra jogador/a} ter uma partida melhor que o *gamer* masculino, ela possivelmente, será escrachada no fórum online – o inverso também, se ela jogar extremamente “mal”, será desmoralizada. Dependendo da desmoralização, ou do assédio, que ela sofrer, a jogadora poderá desistir de jogar games online (2017, p. 114-115).

Ainda, nas entrevistas que realizou, a socióloga conclui como só dentre jogadores homens reside o perfil de consumidor que nega a existência de sexualização de *avatares* nos jogos que consome (RAMÃO, 2017).

Nesse sentido, que os videogames estejam se tornando cada vez mais populares entre mulheres, e que a identificação com a cultura *gamer*, apesar de não majoritária, esteja crescendo também, mesmo frente a essas condições hostis a sua existência e permanência no espaço: tudo isso aponta para uma faceta multidimensional, da acessibilidade em alargamento dessa atividade de entretenimento, a qual depende de transformações nos meios materiais tanto quanto nos culturais.

A respeito desse perfil caracterizado pela PGB, outras duas constatações merecem destaque aqui. Em relação à faixa etária, se reflete um padrão comum de vários anos, no qual a maioria dos/as jogadores/as¹¹ (56,8%) se encontra entre o público mais jovem, dos 16 a 29 anos, com a maior área de concentração entre os 20 a 24 anos (25,5%). Ademais, a pesquisa apresenta como grande parte dos/as entrevistados/as (39,1%) reside com os pais, novamente destacando possíveis razões socioeconômicos e culturais, “como a dificuldade de obter casa própria, aumento do custo de vida, períodos mais longos de estudo universitário, adiamento de casamento e maternidade/paternidade, entre outras hipóteses atualmente em debate científico” (GO GAMERS, 2022, p. 16).

Desse vasto conjunto de dados, é possível derivar um detalhado panorama acerca da trajetória recente dos jogos eletrônicos no Brasil, tanto em seu consumo enquanto mídia audiovisual, quanto em algumas de suas práticas de mercado e crescimento econômico. Sua popularização não é uma constatação anedótica ou individualizada, mas um fenômeno sociocultural e econômico perceptível, que se desenvolveu a médio e longo prazo, se beneficiando intensamente da maior acessibilidade dos *smartphones* nos últimos dez a quinze anos.

Com isso, atenuam-se as barreiras materiais – sejam por questão de poder aquisitivo ou condições de acesso às plataformas – que restringiam o hábito de jogar videogames a parcelas pormenorizadas da população. O surgimento do YouTube em 2005 e sua crescente e

¹¹ Em relação ao enquadramento por faixa etária, a pesquisa destaca algumas observações: “Por questões metodológicas e éticas, não entrevistamos diretamente menores de 16 anos de idade. Informações acerca dos hábitos de consumo de jogos digitais em crianças e adolescentes dentro desta faixa são coletadas através dos seus pais. A quantidade de entrevistados maiores de 54 anos foram estatisticamente irrelevantes para a pesquisa e, por isso, não foram considerados nas ponderações” (GO GAMERS, 2022, p. 14). Assim, estão excluídos da constatação o público infantil, cuja participação percentual poderia ser relevante em alterar esse quadro, dado o crescimento do mercado de videogames visando esse setor. A despeito disso, mesmo com uma possível alteração, a ausência desses dados não afeta a discussão aqui proposta, dado o papel já ocupado nela pelo público infante-juvenil.

massiva inserção no cotidiano da população desde 2006, quando adquirido pela Google (RODRIGUES JÚNIOR, 2022), tem também contribuído para a dissolução de barreiras culturais, levando à difusão dos jogos eletrônicos como parte significativa e relevante da cultura *pop* contemporânea. Desse modo, vem facilitando e promovendo a criação de múltiplas comunidades que se reconhecem e se identificam a partir do interesse nos jogos, estendendo a vinculação com a mídia para além do hábito de jogar em si.

As imagens que surgem à mente ao falar de jogos digitais e cultura *gamer*, como sugere a PGB 2022 e já foi discutido, são as do jovem que sabe tudo sobre e passa muito tempo dedicado a esses jogos e seus universos, justificando ao menos parcialmente o porquê da autoidentificação *gamer* ser relativamente baixa (GO GAMERS, 2022, p. 44-45), mesmo com um número tão alto de pessoas que declaram possuir o costume de jogar videogames. Experiências como as de James Woodcock, de ser

[...] ensinado a jogar Tetris em um Nintendo *Game Boy* sentado na escadaria da casa de um amigo da família. Outro amigo me ensinou a jogar jogos de console, me introduzindo a Sonic, Mario, e outros. Eu me lembro sentado no chão, debruçado sobre os manuais de papel enquanto *Civilization* instalava, me questionando se o instalador tinha travado ou se a barra de carregamento realmente poderia demorar tanto¹² (WOODCOCK, 2019, p. 11-12. Tradução minha).

Definem com menor intensidade o perfil dos jogadores e jogadoras na atualidade. Como o mesmo conclui, “videogames não parecem mais uma atividade que requer um conhecimento particular para se acessar – eles estão em todo lugar agora¹³” (Ibid., p. 12. Tradução minha).

O fator da acessibilidade tem sido decisivo em transformar os videogames em um afazer popular, em sua dimensão material, como foi demonstrado, mas também em uma dimensão cultural, deixando de ser esse entretenimento de nicho que Woodcock menciona. Como reconhece Víctor Azevedo:

Os JEs {jogos eletrônicos} já fazem parte de nossa cultura há décadas, e têm grande destaque contemporaneamente. Podemos perceber esse fato em suas crescentes vendas, na **sua repercussão em nossas formas de compreendermos e de nos expressarmos no mundo**, como em suas relações com as demais formas de arte, como no caso das músicas e filmes que são inspirados em JEs, assim como na enorme quantidade de produtos a eles relacionados, como roupas, acessórios, alimentos, brinquedos, etc... (AZEVEDO, 2012, p. 20. Grifos meus).

¹² Do original: “I was taught to play Tetris on a Nintendo Game Boy while sitting on the staircase of a family friend’s home. Another friend taught me to play console games, introducing me to Sonic, Mario, and others. I remember sitting on the floor, poring over the paper manuals while *Civilization* installed, wondering whether the installer had crashed or if the loading bar could really take so long.”

¹³ Do original: “Videogames no longer feel like a pursuit that requires niche expertise to access – they are everywhere now.”

O acesso facilitado aos jogos digitais, principalmente dentre a população mais jovem, tem sido uma via de mão dupla, garantindo que essa mídia transponha a condição de nicho cultural, se projetando com força massiva na cultura *pop* e na vanguarda da indústria cultural. Nesse sentido, contribuem incisivamente na construção de suas perspectivas de mundo, com um impacto sentido ainda mais amplamente do que há vinte ou trinta anos atrás. Enfim, é ao ponderar o significado dessas transformações que também se acumulam motivos pelos quais historiadores e historiadoras, professores e professoras de História, e a própria historiografia e ensino de História devotam crescente atenção a essas produções.

1.2 JOGOS DIGITAIS E HISTÓRIA – AFINIDADES E QUERELAS

Como sublinhado anteriormente, a faixa etária não se apresenta como um impedimento determinante ao consumo de jogos eletrônicos, dado o expressivo número de jogadores/as de idade igual ou acima dos 30 anos, desnaturalizando-se a ideia de que *gamer* é necessariamente o jovem adolescente. Não obstante, é dentre a população de até 29 anos – crianças, adolescentes e jovens adultos – que se concentra o maior público consumidor dessa mídia, o que é “um elemento particularmente relevante. Afinal, é através do Ensino de História que a proximidade e a recorrência de contato entre os docentes e crianças e adolescentes nos põem em contato direto com esse repertório cultural” (COSTA; VEIGA, 2022, p. 407-408). Um primeiro ponto de interesse reside, então, em função do ensino de História, das trocas efetuadas no contexto escolar.

Percebidas na superfície como um intercâmbio meramente entre docentes e discentes, essas trocas encarnam um universo de experiências e interpretações vivenciadas no conjunto da sociedade, tanto íntima como coletivamente. São saberes que transcendem aos muros materiais e ontológicos da sala de aula, produzidos na forja da vida cotidiana, espaço no qual são também experimentados, confrontados e transformados. Em suma, são conhecimentos construídos e socializados a partir da experiência do mundo, elaborados no intuito de conferir inteligibilidade a esse mesmo espaço-tempo e a suas metamorfoses.

Reside na base dessa argumentação, o conceito de consciência histórica, em termos similares aos definidos pelo historiador alemão Jörn Rüsen:

Como resultado desse processo abstrativo, que deve conduzir aos fundamentos da ciência da história, obtém-se, como grandeza genérica e elementar do pensamento histórico, a consciência histórica: todo pensamento histórico, em quaisquer de suas variantes – o que inclui a ciência da história –, é uma articulação da consciência histórica. [...] uma forma da consciência

humana [...], se entende por consciência histórica a soma das operações mentais com as quais os homens interpretam sua experiência da evolução temporal de seu mundo e de si mesmos, de forma tal que possam orientar, intencionalmente, sua vida prática no tempo (RÜSEN, 2001, p. 56-57).

Como denota o autor, a consciência histórica é um elemento presente em todo pensamento histórico, não sendo uma exclusividade da ciência da História, mas um constituinte da própria consciência humana.

Assim, quando professores e professoras desenvolvem suas atribuições profissionais em contato com os/as estudantes, se encontram defronte não de receptáculos de conhecimento, mas sujeitos de saberes próprios e constituídos. Elaborados em parte autonomamente, esses conhecimentos também lhes foram legados pelas diversas esferas da vida em sociedade, núcleos nos quais residem variados focos e articulações da consciência histórica. Dentre esses, se encontram os jogos eletrônicos, que cada dia mais populares entre o público jovem e infanto-juvenil, têm adquirido crescente predominância na construção de seus repertórios culturais, atravessando e respaldando suas visões de mundo.

Os videogames, semelhantemente a outras formas de entretenimento audiovisual, possuem uma grande afinidade pela História e pelo passado. Em uma transformação inaugurada pelo cinema, a utilização concomitante do som – diegético e não diegético¹⁴ –, imagens em movimento e da câmera em diversas perspectivas, dentre outros recursos, conferiu à linguagem audiovisual o que Roland Barthes (1968 apud ROSSINI, 1999) conceituou como “efeito de real”. Segundo a historiadora Miriam de Souza Rossini:

Diferentemente de outras artes, onde o referente é descrito, reconstruído por um artista, [...] ação essa que explicita a ação artística sobre o real [...], no cinema o referente coincide com a representação. Com isso, tem-se a ilusão de que a construção do objeto do discurso não partiu da imaginação de alguém. O que está representado é o próprio real; produz-se, assim, uma ilusão referencial chamada de efeito de real: a narrativa cinematográfica parece não descrever o real, mas sim apreendê-lo para apresentá-lo, intacto (ROSSINI, 1999, p. 51).

De forma análoga, os jogos digitais parecem ter progredido, a seu próprio modo, na reprodução e ampliação desse efeito. Se não pelo desenvolvimento de maior “realismo histórico”, os videogames certamente buscam intensificar o sentimento de imersão do/a jogador/a, dado o grau de interatividade que demandam de quem joga (BELLO, 2017). Em outras palavras, uma característica presente desde jogos rudimentares é o modo como esses

¹⁴ Chama-se som diegético aquele que existe e acontece no universo da trama cinematográfica, como o diálogo das personagens ou o barulho produzido por objetos em movimento, ou seja, com que outras partes que o constituem possam interagir. Sons não diegéticos, por outro lado, são aqueles que fazem parte da produção da película, e não do seu universo, sendo acessíveis somente ao público telespectador.

requerem do/a jogador/a, ação ativa e constante para que prossigam em atividade, frequentemente oferecendo multiplicidade de escolhas ou liberdade de exploração de seu universo, não restringida pela progressão automática da narrativa.

Azevedo (2012) destaca como o ato de jogar é conduzido pelo constante cálculo de táticas a se utilizar para resolução dos problemas enfrentados. Em função da ausência de risco real a quem joga, se promove um processo de tentativa e erro em que a autonomia e o protagonismo do/a jogador/a figuram centralmente, dinâmicas altamente valorizadas nos procedimentos de ensino-aprendizagem. Ainda no âmbito educacional Begoña Salvat Gros (2009 apud VIANNA-TELLES, 2017) positiva a associação entre jogos digitais e educação, pelo modo como estes provocam uma comunhão orgânica entre a tomada de decisões e a imediata análise de suas consequências. Com isso, apontariam para uma aprendizagem em que o conhecimento prévio, posto em experimentação, rearticula a ação e se transforma em um novo conhecimento adquirido, que não foi meramente acumulado a partir de uma transmissão unidimensional

A lógica de operação do videogame inerentemente exige um grau de interação no qual não há avanço somente pela utilização dos botões de *play* e *pause*, necessitando de um engajamento mais diversificado, frequente e planejado. O jogo, diferente de um

[...] romance ou de um filme não se propõe a contar uma história ao jogador, mas solicita que ele atue no ambiente do jogo e, desse modo, vivencie as consequências das suas decisões. Ao fazer isso, {o} jogo propicia ao jovem um tipo de “vivência histórica”: Ele pode ver a si mesmo como sujeito da História (VIANA-TELLES, 2017, p. 208).

Esse conjunto de fatores oferece aos jogos digitais uma posição privilegiada no que tange às possibilidades de se representar ou explorar o passado. Não à toa, essa afinidade talvez esteja por trás do vasto número de títulos que, quando não situados em acontecimentos históricos, fazem uso do saber histórico para construir seus mundos e narrativas. Alimentando essa autopercepção em jogadores e jogadoras, é com este “sujeito da História” que os professores e professoras se encontram em salas de aula e nos corredores da escola. Ao conhecimento histórico provido pela literatura, pela dramaturgia, pelo cinema, pela música, pelos *memes*, se soma em peso aquele construído através dos videogames.

Como ocorre com essas outras produções, a atração que os jogos eletrônicos possuem pelo passado e suas representações, não resulta por si só em uma relação harmoniosa com a História. Uma porção desse desacordo nasce do olhar hesitante e da suspeição com que, por vezes, historiadores/as recebem outras formas de engajamento com o passado histórico que não aquelas regidas pela abordagem científica. O historiador Adam Chapman (2016), por

exemplo, argumenta que essas inseguranças, quando evoluídas em rejeições, geralmente se sustentam em duas preocupações comuns: de que não há um interesse genuíno do público pela história; e que quando há um engajamento do público com a história, ele não acontece da forma “certa”.

Em contraponto, sustenta ser falaciosa a noção de que não há esse interesse popular pela história ou pelo passado; este apenas não se expressa exclusivamente pela História acadêmica. Assim, a verdadeira opinião por trás dessa percepção enganosa seria, portanto, de que o público não estaria se engajando com a história “certa”, assim considerada seja por uma questão de precisão histórica, seja pelos tópicos que focaliza. Apesar de Chapman estar debatendo essas relutâncias na contemporaneidade, transformações radicais na historiografia ao longo do último século – e sobretudo nos últimos cinquenta anos – tem propiciado uma recepção positiva de outras linguagens e apropriações do passado (BELLO, 2017; VIANA-TELLES; ALVES, 2015), conferindo a essas resistências um certo aspecto antiquado, quase vestigial.

No presente, em termos pragmáticos, isso tem significado uma menor equivalência, do ponto de vista de historiadores/as e professores/as de história, entre a imprecisão histórica de uma mídia com sua inadequação para o estudo ou ensino, “[...] uma vez que não mais se trata de buscar os jogos que possuam uma representação histórica “precisa” do passado. Ao contrário, trata-se de levar em conta as possibilidades de reflexão e diálogo com o passado suscitadas pelos jogos” (VIANA-TELLES, 2017, p. 212). Em outro momento compreendido como fator de condenação, a presença de anacronismos subverteu-se em possibilidades de adotá-los enquanto componentes das estratégias didáticas, tornando mais acessível a aprendizagem pretendida mediante a imersão em uma experiência histórica que o jogo possibilita (Ibid., 2017).

Até mesmo nos casos em que a História não se apresenta propriamente como discurso que encaminha a narrativa, a referência ao passado histórico se faz sentir na forma do cenário, das ferramentas disponíveis ao/à jogador/a, nos personagens com quem interage. Comparada à linguagem escrita de obras historiográficas tradicionais, o dinamismo digital do audiovisual oferece uma participação na história absorvida com maior naturalidade pela imaginação de quem joga. Ela convence-lhe do pertencimento àquele meio, o que, “[...] ainda que de forma anacrônica – veicula conhecimentos sobre o passado, estimula à tomada de decisões, possibilita a compreensão do tempo como transformação, além de favorecer a compreensão da história como uma construção” (Ibid., 2017, p. 208).

Tendo dito isto, se existem certos desacordos entre videogames e a historiografia em função do discurso e da representação do passado, não são os/as historiadores/as e professores/as de História inteiramente a se culpar por isso. Foi destacado como a permanência de uma antipatia para com outras apreensões do passado que não aquelas pautadas pela ciência, possivelmente surge de uma relutância em aceitar a inexistência de uma História única ou aprendizado histórico assim dito “certos”. Atualmente, é de grande consenso entre os/as historiadores/as a percepção do passado e da memória como campos de – ou em – disputa, nos quais os diversos discursos em vigor na sociedade buscam valoração, se fundamentando e reivindicando para si um grau de legitimidade a ser garantido pela História, posicionando-a como uma fonte de poder.

É no contraste dessas duas posições que reside uma distinção crucial: entre rejeitar ou invalidar a apropriação do passado e da História por meios como os videogames; e incorporar criticamente essas apropriações no pensamento historiográfico. E com isso, se interessar por quais concepções, grupos, ideologias, objetivos; enfim, quais discursos constituem o subsolo de suas produções e buscam se reafirmar, sejam estes implícitos ou explícitos, conscientes ou não, sua existência sendo admitida ou invalidada.

Pois afinal, “a ‘linguagem videogame’ [...] trata de um conjunto que não é autônomo, pois remete às práticas sociais do circuito social de produção que está inserido” (BELLO, 2017, p. 223), sendo permeada pelas perspectivas e experiências de seus autores e autoras, como em fato também o é, em graus variados, todo outro artefato cultural. É com essa segunda postura em mente que os argumentos aqui desenvolvidos almejam validar os jogos digitais como linguagem para apropriação e interpretação do passado. E ao mesmo tempo, dissecar criticamente os discursos que desejam permanecer furtivos, sob esse véu opaco de um autoproclamado desinteresse ou imparcialidade.

Isso implica situar a presença de anacronismos e inconsistências históricas – para retomar uma observação prévia –, não a partir de um ângulo condenatório ou edificante, mas antes, pela crítica contextual da função que ocupam na jogabilidade e narrativa. Assim, existe uma diferença significativa entre um *cowboy* recarregar sua arma mais rápido do que seria fisicamente possível, no intuito de tornar mais dinâmica e imersiva a jogabilidade; e induzir ao/à jogador/a que seu protagonismo como pistoleiro salvou o Oeste da selvageria dos nativos. Não é o grau de “alteração” que determina o caráter da crítica, mas o que está sendo proposto a partir de seu discurso: certamente será alvo de justas indagações – provindas não apenas de historiadores/as – uma narrativa que tentar positivar o extermínio sistemático de um povo.

Helyom Viana-Telles e Lynn Alves (2015) destacam como, ao passo que essas questões de natureza epistemológica possuem grande relevância e atenção dentre historiadores/as, tipicamente não são tratadas por pesquisadores/as do campo da mídia em suas abordagens sobre videogames. Parte do porquê pode ser explicada ao se pensar como

Tratando-se de um produto industrial, os jogos digitais são orientados pela lógica do entretenimento [...]. De modo análogo ao historiador ao escrever um livro, o designer orienta a sua produção para uma determinada audiência [...]. Nesse processo, a História passa a ser uma variável cujo valor é definido pelas exigências desses atores envolvidos em trocas e negociações motivadas pela oferta e obtenção do entretenimento (VIANA-TELLES, 2017, p. 207).

Esse é um ponto interessante, por ressaltar – ou talvez, fazer lembrar – a estruturação desses jogos enquanto artigos da indústria cultural, produzidos sob a lógica de mercado capitalista. Este é um fator que permeia integralmente a existência dessa mídia, não apenas as suas instâncias materiais de produção. Como buscaram demonstrar Nick Dyer-Witheford e Greig de Peuter, “jogos virtuais são mídias exemplares do Império¹⁵” (2009, p. xxix. Tradução minha), cujas narrativas são atravessadas por ideologias não no formato trivial de um discurso apologético ao capitalismo globalizado. Afinal, “ideologia não é um comando simples ou direto para obedecer – é um fenômeno muito mais complexo, sutil, obscuro e até mesmo contraditório do que isso¹⁶” (WOODCOCK, 2019, p. 102. Tradução minha). Assim, isso ocorre antes pelo modo como são simultaneamente um produto do desenvolvimento capitalista e uma linguagem de mundo que é parte integral à sua perpetuação.

As implicações dessa argumentação são particularmente relevantes para os jogos discutidos aqui, entendidos conceitualmente como jogos digitais de “guerra”: jogos eletrônicos cujos elementos centrais, tanto da narrativa como da jogabilidade, centram-se no desenrolar de conflitos bélicos. Ademais, também possuem alguns outros elementos em comum:

- a) o pertencimento ao gênero de videogame dos *shooters* (“atiradores”, em tradução livre). Nestes, na maior parte do tempo, o jogador encarna um personagem que participa ativamente no combate. Tal personagem interage com os elementos de jogabilidade através de armas de fogo, reais ou fictícias. São geralmente subdivididos entre *first person shooters* (“atiradores em primeira pessoa”, identificados pela popular

¹⁵ Do original: “Virtual games are exemplary media of Empire.”

¹⁶ Do original: “[...] ideology is not a straightforward or direct command to obey—it is a far more complex, subtle, obscured, and even contradictory phenomenon than that.”

sigla FPS) e *third person shooters* (“atiradores em terceira pessoa”), o que diz respeito a perspectiva gráfica – o que seria a “visão da câmera”, ao pensarmos em um filme – adotada. O jogo é em primeira pessoa quando segue a linha de visão do próprio personagem controlado pelo/a jogador/a, e em terceira pessoa quando foca no personagem mas lhe é um ponto de visão externo;

- b) o recorte espacial e temporal de suas narrativas, geograficamente situadas no – ou em proximidade com o – Grande Oriente Médio, e em outras localidades que se desloquem com essa primeira. Temporalmente, essas tramas se desenrolam em mundos fictícios, mas apresentam um pano de fundo histórico comum a realidade, mais especificamente situados no contexto entre o fim da Guerra Fria, atravessando a “guerra ao terror” e se assemelhando à conjuntura das campanhas militares na atualidade;
- c) o seu ciclo e origem de produção, sendo lançamentos dos últimos dez a vinte anos, cujos estúdios de desenvolvimento se localizam no eixo ocidental Estados Unidos e Europa. A partir disso, são também considerados em função de seu impacto público ou comercial;
- d) por fim, costumam estabelecer a narrativa a partir de uma perspectiva ocidental, mediante a escolha de protagonistas da trama, bem como dos personagens controlados pelo/a jogador/a.

Woodcock (2019) avalia como os jogos digitais de guerra são alvos de críticas por glorificarem os conflitos militares e pelo modo dessensibilizante que retratam a violência. Dyer-Witthford e Peuter reforçam essa avaliação, citando o jogo *Full Spectrum Warrior* como referência que “[...] amplamente demonstra o papel dos jogos virtuais na banalização da guerra, a identificação habitual de civis com ‘nossas tropas’ e a aceitação de uma visão armamentista que percebe o mundo pelas categorias pré-ordenadas da guerra ao terror¹⁷” (2009, p. xxxii. Tradução minha).

Matthew Payne (2016) atribui parte do sucesso desses jogos ao modo como são experiências lúdicas de guerra que possuem um limitado “realismo militar”, um elemento que opera agregando diversão e entretenimento a quem joga. O autor argumenta que é possível conceber o senso de imersão realista nos conflitos bélicos ofertado por essas produções, como parte crucial do seu fator de prazer, e não em oposição a ele. Essa imersão opera no campo de

¹⁷ Do original: “[...] amply demonstrates the role of virtual games in the banalization of war, the habitual identification of civilians with ‘our troops’, and the acceptance of an armed vision that perceives the world through the preordained categories of the war on terror.”

uma sensação, no sentido de que o “realismo militar” precisa ser necessariamente limitado, evitando que o entretenimento – provido no jogo pela violência contra um outro – seja permeado ou percebido a partir da faceta funesta, angustiante e desumanizante que, enfim, caracteriza a atuação militar real nesses conflitos (PAYNE, 2016).

Em suma, tornam a guerra empreendida pelas potências ocidentais em algo palatável, que se possa consumir com prazer, banalizando-a e fragilizando as oportunidades de condená-la, quiçá de apreendê-la criticamente. Considerando o encargo crucial ocupado pela máquina de guerra na manutenção e expansão do capitalismo estadunidense contemporâneo (CHOMSKY, 2003), retratos que promovessem repúdio a seu belicismo ocorreriam em detrimento de seus projetos.

Todos esses aspectos, além de se aplicarem acertadamente aos jogos selecionados para análise no presente trabalho, também ilustram a posição conjugada que os videogames ocupam, de produto e perpetuador do sistema que os concebe. Isso significa que o modo particular como dispõem a violência e representam guerras não surge espontaneamente como se fruto de um processo involuntário e mecânico, mas de certas lentes ideológicas que o conduzem.

Esses prismas ideológicos, novamente, não podem ser interpretados como uma espécie de ordem direta e explícita a quem joga. Fazem parte deles, por exemplo, a contratação de militares para a consultoria no desenvolvimento do jogo (WOODCOCK, 2019). Ou senão, idealizar o jogo como uma plataforma de alistamento ou de ensino técnico-militar (DYER-WITHEFORD; PEUTER, 2009). Curiosamente, de modo similar àqueles/as historiadores/as relutantes em aceitar que o passado não é monopólio da historiografia, muitos desenvolvedores/as de jogos são firmes em negar que existe qualquer declaração política envolvida com as obras que desenvolvem.

É buscando somar a essa arguição que cabe questionar se o retrato do Oriente e dos “orientais” nessas mídias também possui alguma relação com as características utilizadas por Dyer-Witheford e Peuter (2009) para descrever a função militarista de *Full Spectrum Warrior*. Edward Said (2007) investiga a concepção do Orientalismo, esse campo erudito de saber sobre o “Oriente”, e seu estabelecimento como a única autoridade para estudar, retratar, representar, e enfim, “verdadeiramente conhecer” os povos e terras à leste da Europa, e com isso, determinar a agência do Ocidente sobre os mesmos. Ao fazê-lo, o autor supõe como “a realidade do Orientalismo é anti-humana e persistente. O seu alcance, assim como suas instituições e influência disseminada, perdura até o presente” (SAID, 2007, p. 78).

Em 2007, é inaugurada a subsérie *Modern Warfare* na franquia *Call of Duty*, cujos cinco jogos lançados até o momento se situam parcialmente no Oriente e/ou têm russos e árabes como principais ameaças à existência do Ocidente. Esses são elementos problemáticos apontados desde suas primeiras iterações, uma “vilanificação” que

[...] atribui aos ocidentais a função de barrar a ameaça que está na Rússia e se desdobrou para o Oriente Médio. Essa dinâmica de “o mundo precisa ser salvo de uma perigosa ameaça” [...] expressa bem o pensamento estadunidense no que diz respeito às guerras, [...] o paradoxo de “defender atacando” (SALGADO, 2019, p. 88).

É necessário se indagar como o contexto hostil da transição para o século XXI e da “guerra global contra o terrorismo”, bem como esse alcance continuado do Orientalismo, pode ter intervindo na criação da série. Isso demanda antes entender o que é esse “Oriente” que o Ocidente deve buscar, a todos os custos – com forças militares e econômicas, tanto quanto virtuais –, combater.

CAPÍTULO 2: O MISTERIOSO ORIENTE – ORIENTALISMO, IMPERIALISMO E ISLAMOFOBIA

2.1 “PROFESSOR, PRA ONDE FICA O ORIENTE?”

Na realidade escolar e mesmo no convívio cotidiano, perguntas como essa que nomeia o subtítulo não são ocorrências raras. Em uma situação hipotética, é factível que essa questão poderia obter como resposta o nome de países e territórios que vão da Turquia ao Cazaquistão, da Índia ao Japão, das Filipinas à Mongólia. Nomes e nomes de países e regiões sem que, no entanto, as respostas estejam em absoluto erradas. Afinal, ao menos em termos geoposicionais, “Oriente” delimita todo um hemisfério, o Leste – à leste da Europa, cabe o destaque. A própria designação de Oriente Médio, por exemplo, cunhada no início do século passado, existe em constante metamorfose, possuindo significados e amplitudes distintas entre a utilização na mídia, na academia e no senso comum, também variando internamente nesses campos. Seu uso, no presente, muitas vezes é intercambiável com o termo Oriente Próximo – o próprio site da Enciclopédia Britannica reafirma isso¹⁸ –, apesar de que possuem sentidos políticos historicamente distintos.

Suas fronteiras foram definidas mediante interesses militares, inicialmente se estendendo da Árabia à Índia. Engloba os territórios previamente tratados pela alcunha de Oriente Próximo – da Península Arábica, passando pelo Egito, Jordânia, Iraque, Palestina, Líbano, até a Síria, o Chipre e a Turquia –, e o Irã (BRAGA et al., 2012). Mas até mesmo essa definição é volátil, e possui suas variações, como a denominação *MENA* (*Middle East and North Africa*, “Oriente Médio e Norte da África” em tradução livre), que abrange regiões como o Norte da África e a Península Somali; ou Mundo Árabe, em referência aos países membros da Liga Árabe; ou ainda a noção de Grande Oriente Médio, que além das regiões já mencionadas, por vezes abarca o Paquistão e Afeganistão.

Essa gama de nomenclaturas, assim como os diferentes sentidos que possam possuir, desafiam a noção de que fronteiras – e a ciência da geografia em um sentido mais amplo – remetem a esse algo estável, encarando a região como “destituída de todo e qualquer conteúdo histórico, como se ela fosse imutável e não se transformasse ao longo do tempo. Essa

¹⁸ ENCICLOPÉDIA BRITANNICA. **Are the Middle East and the Near East the Same Thing?**. Disponível em: <https://www.britannica.com/story/are-the-middle-east-and-the-near-east-the-same-thing>. Acesso em: 18 nov. 2022.

concepção via a região com contornos bem definidos cujo processo de formação e de mudanças não aparece” (Ibid., p. 181). Além de sua mutabilidade, as definições territoriais ao longo da modernidade são concebidas sob confronto, e principalmente, relações desiguais de poder, que produzem descobridores e descobertos (SANTOS, 2002). Nesse sentido, o caráter instável do estabelecimento de fronteiras está inserido na lógica colonialista, de forma que os intentos e anseios das próprias populações locais não são razão central ou motriz do processo.

Isso não quer dizer, no entanto, que a sujeição imposta aos povos colonizados seja um algo absoluto, que não se depara com reações e resistências. Afinal:

Assim como nenhum de nós está fora ou além da geografia, da mesma forma nenhum de nós está totalmente ausente da luta pela geografia. Essa luta é complexa e interessante porque não se restringe a soldados e canhões, abrangendo também ideias, formas, imagens e representações (SAID, 2011, p. 30).

A explosão das lutas anticoloniais e independências são a expressão mais conhecida desses fenômenos, que revelam um acúmulo de esforços diversos – tanto materiais, como culturais e epistemológicos – por libertação. Samir Amin (2012) detalha os primeiros projetos de emergência modernizante egípcia, localizando-os já ao início e durante boa parte do século XIX. Apesar das contradições internas do esquema, o autor aponta como a agressão imperialista – a reação hostil e belicosa do Império Britânico, indisposto a permitir a emergência de um Egito moderno – foi determinante para que sucumbisse. Ressalta, por outro lado, como “o Egito, ou seja, o seu povo, as suas elites, a nação que ele representa, nunca aceitou este estatuto {de subordinação}” (AMIN, 2012, p. 223).

O exame do economista sublinha como esse é um regime de transformações que, tão quanto não se inicia no século XX, tampouco nele se encerra. Paul Amar e Vijay Prashad (2013) consideram como a assim chamada “Primavera Árabe”¹⁹ promoveu não apenas transformações políticas do Magrebe ao Mashrek, mas na própria forma de se apreender e estudar o mundo Árabe: deixando de se enfatizar apenas as cicatrizes do passado colonial, para se apresentar com animosidade as possibilidades de novas expectativas para o futuro.

Sobre esse mesmo contexto, Amin (2012) valoriza a coragem dos jovens e da esquerda radical egípcia nas manifestações, conclamando o povo para direcioná-las rumo à

¹⁹ Amar e Prashad, assim como muitos outros pensadores e pensadoras, criticam a terminologia, popularizada pela mídia já em 2011. Os autores apontam como a noção de “primavera”, entendida como uma onda revolucionária, pode remeter à Primavera dos Povos na Europa, transcorrida no século XIX, o que por sua vez, pode ter um sentido pejorativo, implicando que só duzentos anos depois os orientais alcançaram essa etapa de desenvolvimento. A própria delimitação “árabe” exclui a atuação de povos como os amazigh, por exemplo, que foram particularmente atuantes no norte da África. Nesse sentido, a utilização do conceito se deve antes a sua popularidade do que se tratar de uma terminologia “adequada” para o fenômeno.

radicalização das reivindicações progressistas, "uma revolução democrática antiimperialista [*sic*] e social" (p. 228). Também argumenta como, ao se propor englobar o conjunto do povo, a generalização dos protestos é um sinal de sucesso. Primeiramente, por conseguir caminhar para um plano radical de demandas sociais, mesmo com a diversidade de perspectivas que compõem um grupo tão heterogêneo como o povo. Mas também porque, ainda que frente a uma repressão violenta, o povo egípcio não desencorajou nem desmobilizou o crescimento das manifestações, cuja pressão fez o "medo mudar de campo", levando à deposição de Hosni Mubarak e alguns de seus adeptos.

Não obstante, o economista egípcio salienta como a reação aos movimentos foi composta por grupos imensamente poderosos, dando destaque às posições ocupadas pela polícia, o exército, a alta burguesia egípcia e a Irmandade Muçulmana. Comum ao poder de todos esses, se encontra o apoio de um mesmo ator, também presente na reação aos protótipos modernizantes do século XIX: o imperialismo, que antes encarnado sobretudo pelo Império Britânico durante a era do imperialismo clássico (HOBSBAWM, 2012; SAID, 2011), pode-se argumentar que hoje tem no complexo militar de pretensões globais dos Estados Unidos, sua maior personificação.

Dentre as demandas que mobilizaram as manifestações de 2011 no Egito, se destaca o fim do regime militar e policial que afligia o país, sobressaindo-se o desempenho da polícia, em função do tamanho de seu efetivo – Amin anuncia o número de “1.200.000 homens”²⁰ – e das truculências arbitrárias cometidas cotidianamente. O autor denuncia como essa “máquina policial monstruosa” era o violento mecanismo pelo qual se garantia aparência de estabilidade ao regime, ao qual o governo estadunidense era abertamente elogioso, afinal, “as potências imperialistas afirmavam que este regime protegia o Egito da alternativa islamita” (2012, p. 226-227).

Essas são declarações contraditórias, primeiramente devido à presença já concretizada da ala conservadora do Islã político nas instâncias de governo, como é o caso dos Salafistas e da própria Irmandade Muçulmana. Mas também por como, além de ocultar essa realidade, mascaravam a natureza da relação entre essas correntes e os Estados Unidos, que à época, validou a participação da Irmandade, com a qual possuía vínculos diplomáticos. Isto porque esses grupos, conquanto possam ser "antiocidentais", não são por consequência

²⁰ O autor não especifica, no artigo, quais forças policiais estão inclusas nessa cifra. Para se ter referência da grandeza desse valor, o Brasil possui, segundo o Anuário de 2022 elaborado pelo Fórum Brasileiro de Segurança Pública, um efetivo **total** de 682.927 forças policiais. Essa quantidade contabiliza 86 agências policiais, de todas as esferas de governo, e ainda assim, é quase metade do efetivo apresentado por Amin. A comparação resulta em uma média de 1 agente policial por cada 69 civis no Egito de 2011, e 1 agente policial em cada 312 civis no Brasil de 2022 – proporção quase cinco vezes inferior.

anti-imperialistas, mas alinhados à agenda do imperialismo (AMIN, 2020), mantendo a região na condição de periferia do capitalismo e sufocando movimentações – como as próprias manifestações de 2011 – que busquem emancipação nacional. Trata-se de um interesse mútuo, em que “a Irmandade Muçulmana é fiel a um sistema econômico baseado no mercado e totalmente dependente do exterior. Ela é, com efeito, um componente da burguesia compradora” (Idem, 2012, p. 236).

Ademais, no contexto da “guerra global contra o terrorismo”, esse alinhamento não possui apenas um sentido econômico, evidenciando no âmbito militar dupla utilidade ao projeto imperialista. Nesse ordenamento de mundo, os Estados Unidos se projeta como um imenso complexo bélico de ambições planetárias, adotando uma política externa que elege o terrorismo como alvo a ser combatido e exterminado. Mais especificamente, o “novo terrorismo” do século XXI, cunhado “terrorismo religioso”, que estabelece o fundamentalismo islâmico como sua causa motriz (NASSER, 2014).

Assentada nessa lógica, a conduta internacional das potências ocidentais institui os regimes islâmicos do Oriente como essa perene fonte de medo, que precisam ser incisivamente transformados para que o fim do terrorismo seja finalmente alcançado. É nesse “comprometimento com a guerra ao terror” que reside a duplicidade da estratégia estadunidense e de sua aliança ao Islã político (AMIN, 2012), apoiando-o factualmente, ao passo que o abomina na narrativa pública. Com isso, se utiliza dos abusos cometidos como legitimação à contínua intervenção militar, no Egito tanto quanto em todo o Oriente Médio e no mundo árabe, em nome do suposto combate ao terrorismo e ampliação das esferas democráticas.

O que essa arguição demonstra, em suma, é como os últimos quinhentos anos de história do “Oriente” foram profundamente marcados pela experiência colonial e pelo imperialismo moderno, e este não é um processo encerrado. Não se trata exclusivamente de interferências econômicas ou mesmo militares, mas de relações assimétricas de poder, nas quais as pretensões ocidentais têm vigorado e prevalecido através de pressões ininterruptas, sempre acompanhadas pelo uso da força e a ameaça – ora oculta, ora explícita – de retaliação. Se nos séculos passados eram as potências imperiais europeias a delimitar fronteiras, dividir territórios e sujeitar populações ao domínio, a esse conjunto se somou e sobressaiu a atuação dos Estados Unidos nas últimas décadas.

Não à toa, denominações territoriais como as já mencionadas – *MENA*, Grande Oriente Médio, Mundo Árabe – são concebidas sobretudo em contextos geopolíticos, suas definições voláteis em função dos interesses militares, econômicos, acadêmicos de quais

estabelecimentos ou grupos as utilizam. Independentemente do valor científico dessas designações e dos critérios utilizados para sua idealização, não se pode argumentar que sejam fundamentalmente desinteressadas. É reflexo disso o quanto

É bastante comum ouvir altos funcionários de Washington e de outros lugares falando em mudar o mapa do Oriente Médio, como se sociedades antigas e miríades de povos pudessem ser sacudidos como amendoins num frasco. Mas isso já aconteceu muitas vezes com o “Oriente”, esse constructo semimítico que, desde a invasão do Egito por Napoleão, no fim do século XVIII, já foi feito e refeito um sem-número de vezes, sempre pela força agindo por intermédio de um tipo expediente de conhecimento cujo objetivo é asseverar que tal ou qual é a natureza do Oriente, e que devemos lidar com ele condizentemente (SAID, 2007, p. 14).

Essa banalidade célere com que o alto escalão da burocracia estadunidense aborda o Oriente Médio, diz respeito não apenas às forças materiais capazes de alterar a geografia da região, mas às condições epistemológicas de atestar que assim precisa ser feito, e de que assim permanecerá de agora em diante – ou até que logo mais, se decida algo diferente. E é na conjunção dessas potencialidades que Edward Said (2007) situa o lugar e o vigor do Orientalismo, essa instituição imperial e filtro epistêmico que determinou e determina o modo do Ocidente apreender e conduzir o Oriente, e ao fazê-lo, destruir e reconstruir suas identidades e definições também um sem-número de vezes. Assim, possuem uma inconsistência que não as restringe em referência a um senso geoposicional circunscrito, de forma “que nem o termo ‘Oriente’ nem o conceito de ‘Ocidente’ possuem estabilidade ontológica; ambos são constituídos de esforço humano – **parte afirmação, parte identificação do Outro**” (SAID, 2007, p. 13. Grifos meus).

O autor é incisivo nessa crítica, argumentando como apresentar o Orientalismo enquanto especialização erudita a partir de um recorte geográfico, é sintomático da sua tendência ao generalismo, ambicionando abranger metade do globo – em suas dimensões históricas, sociais, culturais, econômicas, geográficas, teológicas, enfim, em sua “totalidade” – na qualidade de objeto de estudo. O “esforço humano” de que fala Said, se empenhou em produzir esse invólucro quase taxonômico, em que uma profusão de indivíduos, sociedades, culturas e temporalidades conseguiriam “se encaixar” sem grandes dificuldades. Nesse sentido, não é por acaso tanto quanto é por desígnio que, no Ocidente, o conhecimento do senso comum sobre o “Oriente” e quem são os orientais seja esse algo volátil e difuso. Sua tendência ao geral e ao arquetípico é complementada por essa impermanência, necessária aos discursos que elegem quem são os “Outros” e até que ponto suas diferenças são aceitáveis, ou o quanto devem ser remodeladas para tanto.

As ciências, a literatura, a arte, a educação, todas tiveram papel crucial em construir, reiterar e disseminar esses discursos. Said (2007) ressalta como a televisão, o cinema e a mídia jornalística têm produzido, na atualidade, uma homogeneização na forma de se disseminar informações e cultura. No que tange o conhecimento do Oriente, esse afunilamento e a tendência à espetacularização têm se nutrido profundamente do repertório de representações e estereótipos construídos pelo Orientalismo, revigorando a identificação desse Outro oriental – sobretudo árabe – a partir de uma posição de inferioridade, um ser que ameaça a integridade cultural, política e econômica do Ocidente.

Essa é uma realidade que se intensifica profundamente na transição para o século XXI, com os atentados de 11 de setembro de 2001. Como já aludido, a conceituação e popularização da noção de “terrorismo religioso” resultou em um momento de inflexão nas relações político-militares entre as potências ocidentais e as sociedades muçulmanas do Oriente Médio (NASSER, 2014). Não porque ocasionou o princípio da intervenção estadunidense, mas porque estabeleceu a existência de sua necessidade a partir de um – assim proclamado – “inevitável choque cultural”, devido a filiação que se firmara entre a política regional e a religião islâmica.

A narrativa circulada no Ocidente invoca atributos das democracias liberais contemporâneas a partir de uma ótica universalista, ou seja, de que era no interesse de todos os povos e sociedades do globo que a ordem política e econômica fosse assim organizada e mantida, recorrendo-se à força se necessário para tanto (TODOROV, 2010). O que esse discurso propositalmente dissimulou foi como:

As sociedades contemporâneas de árabes e muçulmanos sofreram um ataque tão maciço, tão calculadamente agressivo em razão de seu atraso, de sua falta de democracia e de sua supressão dos direitos das mulheres que **simplesmente esquecemos que noções como modernidade, iluminismo e democracia não são, de modo algum, conceitos simples e consensuais que se encontram ou não, como ovos de Páscoa, na sala de casa** (SAID, 2007, p. 15. Grifos meus).

Em suma, o que a confluência das críticas de Said e Tzvetan Todorov resumem neste ponto é como, independentemente de quão amplamente apreciáveis determinados valores e hábitos possam parecer a um vasto grupo de sociedades, assumir acriticamente sua universalidade como algo autoevidente abre o caminho para questionar – e eventualmente impor-se à – qualquer outra forma de disposição e vivência social. Afinal, se a universalidade desses valores é tão óbvia, se é uma característica *a priori* da realidade, como sua expansão não haveria de levar benefícios a todos e todas?

Por trás dessa ótica, se encontra o sucesso conquistado pela teoria do “choque de civilizações”, conceituada por Samuel Huntington (1997), que desloca a natureza dos conflitos contemporâneos entre o Ocidente e o resto do globo, do campo político-econômico para o campo cultural, proclamando como se a existência de uma incompatibilidade entre a cultura “oriental” – concebida por ele sobretudo como a religião islâmica e o Islã político – e o desenvolvimento secular das sociedades, principalmente dentre o mundo árabe.

Nesse sentido, a agência de organizações terroristas e do fundamentalismo islâmico não é reconhecida no campo da racionalidade, com intenções e finalidades políticas (NASSER, 2014). Antes, sua ameaça é compreendida como um desejo irracional pela obliteração da cultura ocidental, justificando a utilização da força como recurso de transformação social, política, cultural e econômica no mundo muçulmano: “afinal de contas, diz o coro, a força é a única linguagem que aquela gente entende” (SAID, 2007, p. 17).

Por consequência, o islam passa a ser exibido e enxergado no Ocidente, tanto como principal responsável pelo terrorismo no século XXI, quanto considerado incompatível com os preceitos contemporâneos de “civilização”:

[...] a presença midiática – a necessidade de construir um “rosto” para o inimigo conveniente – fez de Osama Bin Laden e da Al-Qaeda a própria face do Islã. Trata-se, é claro, de um processo de construção de identidades injusto e, acima de tudo, errôneo. [...] reforçaram o estereótipo de “outro conveniente”, do “islâmico” como a negação dos princípios básicos da “civilização”. Tal caracterização, muito presente na mídia, acaba por fomentar fortes sentimentos xenófobos principalmente na Alemanha, França e Inglaterra, com consequências que ainda não podemos avaliar em toda a sua extensão (TEIXEIRA DA SILVA; LEÃO, 2018, p. 128).

Assim, para além de um sentimento xenofóbico, antiárabe, o presente século irrompe sobre a inflamação de mobilizações, discursos e narrativas islamofóbicas, entendidas “ como ‘medo do Islam’ [...] que acarreta um sentimento de ódio e/ou repúdio em relação aos muçulmanos e à religião islâmica” (BARBOSA, 2022, p. 5). No contexto de invasão e guerras do Afeganistão e Iraque, alimentar esse sentimento de estranhamento dentre a população dos Estados Unidos foi fundamental à obtenção de seu apoio (NASSER, 2014).

De forma anexa, videogames têm certamente contribuído nesse esforço. Dyer-Witthford e Peuter (2009), assim como Woodcock (2019) e Payne (2016), destacaram o modo como jogos digitais têm tido responsabilidade considerável na celebração da atuação militar estadunidense e no sucesso das suas atividades de recrutamento, em circunstâncias que outras formas semelhantes de entretenimento não têm obtido o mesmo desempenho no mercado.

Os autores evocam a noção de *militainment*, uma fusão entre as palavras *military* (militar) e *entertainment* (entretenimento), ilustrando o modo como o militarismo tem se tornado não apenas um tópico dentro do entretenimento, mas uma unidade condutora do mesmo. Roger Stahl (2010) indica como, desde a Guerra do Golfo no início dos anos 1990, a guerra se tornou um objeto de consumo e uma constituinte da cultura popular nos Estados Unidos:

A apresentação da guerra tomou a forma do espetáculo de massas – dos esportes ao cinema – ao mesmo tempo que reenquadrava os cidadãos como uma audiência de consumidores da guerra. [...] Tal cena implicava uma testemunha ideal, o cidadão-espectador, que era agora convidado a consumir guerra, talvez junto de um pote de pipoca²¹ (Ibid., p. 14. Tradução minha).

Esse fenômeno ganha nova dimensão a partir da invasão do Iraque em 2003, cuja intensidade e extensão da cobertura televisiva foi capaz de imergir os telespectadores em um fluxo praticamente ininterrupto de transmissão dos acontecimentos. Presente em todos os canais e veículos de comunicação, a guerra se apresentava ora como espetáculo da proeza bélica estadunidense, e agora também como um consumo incessante e cotidiano de seus horrores.

Não se tratava apenas de uma sobrecarga da mídia jornalística como tal, mas de uma repaginação da indústria do entretenimento em sentido mais amplo. Seu conteúdo ofuscava a linha entre os programas de *reality* e o jornalismo, cuja representação dos acontecimentos também se nutriu da linguagem fílmica, esportiva e de videogames (Ibid., 2010), todos produzidos em uma espécie de intercâmbio metanarrativo. Até mesmo linhas analógicas de entretenimento passam por esse consumismo de guerra, através de brinquedos infantis, jogos de tabuleiro ou conjuntos de colecionador. E tudo isto com o aval e patrocínio do Pentágono e da máquina militar estadunidense, cujo ramo de relações públicas colaborou ativamente na concepção de programas televisivos, reportagens, documentários, comerciais, filmes e outros produtos de entretenimento, em parceria com grandes emissoras de televisão e estúdios de cinema.

Com o universo dos jogos digitais, a relação não é muito diferente. O próprio Exército dos Estados Unidos licenciou, desenvolveu e publicou uma série de *first person shooters* autorais, como parte da atualização de suas campanhas de recrutamento às novas gerações. Intitulado *America's Army*, o primeiro jogo foi lançado em 4 de julho de 2002 – o Dia da

²¹ Do original: “The presentation of war took the form of mass spectacle — from sports to cinema— while at the same time reframing the citizenry as an audience of war consumers. [...] Such a scene implied the ideal witness, the citizen-spectator, who was now invited to consume war, perhaps with a tub of popcorn.”

Independência dos Estados Unidos, uma data simbólica. Ao longo dos últimos vinte anos, permaneceu recebendo atualizações e novas versões, sendo anunciado via redes sociais, em fevereiro de 2022, que a série seria descontinuada e os servidores públicos do jogo seriam encerrados em maio do mesmo ano.

O propósito da franquia nunca foi algo mascarado pelo Departamento de Defesa estadunidense. Pelo contrário, sempre foi um dos seus fatores de promoção, o intuito de informar e educar sobre a experiência cotidiana nas forças armadas, motivo pelo qual sempre foi um jogo gratuito para baixar e jogar. Outros jogos também foram produzidos com esse suporte institucional – o já mencionado *Full Spectrum Warrior* –, e mesmo nos casos em que não há um respaldo das corporações em si, a participação de soldados e oficiais como conselheiros em videogames é uma prática comum (WOODCOCK, 2019).

É esse o contexto, principalmente após os atentados de 11 de setembro de 2001, em que jogos digitais de guerra passam a abandonar o cenário histórico da Segunda Guerra Mundial, e adotar os conflitos bélicos no Oriente Médio como tônica para novas iterações, rapidamente consolidando seu protagonismo na linha de frente do *militainment* ocidental. Como já reportado, lideranças das equipes de desenvolvimento desses jogos frequentemente ressaltam o empenho em não abordar acontecimentos ou personagens reais, ou conflitos ainda em ocorrência, diferentemente do que transcorreu com as narrativas situadas nas Guerras Mundiais, em que um apreço prioritário era o de representar e reproduzir seus momentos mais emblemáticos (PAYNE, 2016) – tomando-se invasão da Normandia na Segunda Guerra, o famigerado “Dia D”, como o maior dentre os exemplos dessa mentalidade.

A despeito dessas declarações, tal expediente

[...] não rende profundos afastamentos de nossa realidade objetiva: sabemos precisamente que a história se desenrola no Oriente Médio, envolve conflitos geopolíticos e militares característicos do pós-Guerra Fria e da Guerra ao Terror e grupos definidos nesses termos generalistas – americanos, russos, árabes. A utilização de alegorias, portanto, não objetiva propor uma realidade histórica alternativa ou diferenciada, cujos eventos, conflitos e transformações socioculturais o jogador não está familiarizado (COSTA; VEIGA, 2022, p. 409).

Com efeito, as tramas elaboradas para esses jogos, independentemente de quão inventivas, têm sua dimensão ficcional limitada pelo lastro histórico que possuem com a realidade objetiva. Seu nexos narrativo depende de evocar, em quem joga, memórias e uma consciência histórica – individuais ou coletivas – a respeito dos conflitos retratados (PAYNE, 2016; WOODCOCK, 2019). Em função disso, cabe melhor discutir o que foram esses

acontecimentos aludidos até aqui, e examinar de que forma a apreensão ocidental do Oriente e o reportório orientalista foram invocados, revigorados ou transfigurados.

2.2 UMA CERTA HISTÓRIA DO ORIENTE

É um trabalho hercúleo precisar com maior exatidão, um determinado período, momento ou episódio a que se possa atribuir uma “origem” histórica de transformações nas sociedades. Aliás, tanto hercúleo quanto por vezes inoportuno, pois “para a maioria das realidades históricas, a própria noção desse ponto inicial permanece singularmente fugaz” (BLOCH, 2002, p. 56). Ao se aprofundar no quê e como se constituiu o Orientalismo, Said (2007) apresenta um panorama histórico de proporções milenares. Reconhece que se trata de uma entidade tipicamente contemporânea, mas cujos precedentes retraçam um longínquo repertório de relações e representações do Oriente, elaboradas na e a partir da Europa, cuja imagética e retórica não passaram despercebidas ao domínio imaginativo dos orientalistas do século XIX.

Assim, ao analisar as obras *Os persas* e *As bacantes* – duas grandes tragédias gregas do século V a.C. –, denota como na Antiguidade Clássica, a Ásia já aparece caracterizada na literatura a partir de determinadas qualidades que tornaram-se referências à percepção da “índole oriental”. Seriam essas a ilustração do Oriente como um mundo hostil, de um passado glorioso, mas que se encontra em declínio; e como um lugar de perigo e mistério, onde a racionalidade é sobreposta pelos excessos, e cujos valores parecem invertidos (isto se considerados do ponto de vista ocidental).

Essa relação tão antiga e complexa entre a Europa e a Ásia resulta em uma interconexão intrigante, aparentemente contraditória, em que o Leste é esse algo muito familiar na mesma medida em que é um lugar distante e estranho. Said argumenta como isso situa o Oriente em uma posição mediana entre o velho e o novo, uma dialética pela qual suas novidades são sempre apreendidas como reproduções de algo já conhecido. Seria mediante essa lógica que, por exemplo, a Europa Medieval enxergaria o islam, como um reflexo invertido e incompleto do cristianismo: compartimentalizando suas diferenças em um recipiente conhecido, e apontando aquilo que não se encaixou, como corruptelas do original.

O autor segue com essa espécie de sequência histórica, atravessando a modernidade e contemporaneidade, e explorando o desenvolvimento do Orientalismo enquanto instituição imperial europeia. Há de se denotar como, na trajetória pelas distintas “raízes históricas” do fenômeno, o sentimento misto de hostilidade, estranhamento e familiaridade permanece como

uma continuidade, que permeia as diversas formas como a Europa apreendeu e representou o Oriente.

A existência dessa constância, talvez mais do que uma análise pormenorizada dos diversos períodos históricos em si, é o elemento a se ter em mente aqui para pensar a edificação do Orientalismo moderno. Como já indicado, retomar todo esse panorama em perseguição a sua origem não é necessariamente proveitoso, tampouco o objetivo principal do presente trabalho, cujo escopo também não permitiria tamanho encargo. Nesse sentido, ainda que Said revele antecedentes tão antigos, por ora a constatação dessa permanência é o fator em primeira ordem. Até porque o autor estabelece uma outra razão capital à força e presença transtemporal do Orientalismo, já declarado aqui: o vínculo que possui com o imperialismo europeu.

Muitas definições distintas podem ser eleitas para circunscrever o que seria o Orientalismo, o próprio Said demarcando-o como um discurso articulado a poderes – políticos, morais, culturais –; como a elaboração de distinções ontológicas entre Ocidente e Oriente; e até mesmo como a atitude, vontade ou intenção de apreender, compreender, controlar um universo diferente; enfim, determina como seu “argumento real é que o Orientalismo é – e não apenas representa – uma dimensão considerável da moderna cultura político-intelectual e, como tal, tem menos a ver com o Oriente do que com o ‘nosso’ mundo” (SAID, 2007, p. 41). No entanto, para que tenha alcançado tão influente posto na cultura ocidental, o Orientalismo dependeu de transformações internas, de ter se metamorfoseado “de um discurso erudito para uma instituição imperial” (Ibid., p. 144).

O que Said busca demonstrar é como, até a continuada expansão colonial da Europa contemporânea, o Orientalismo vinha se construindo como uma disciplina, um campo erudito de saberes, um imenso repertório textual sobre o Oriente. Independentemente de uma correspondência real ou não com o mesmo – porque a força de seu discurso não decorre desta –, autoproclamou-se como a única via para estudar e entender esses povos e territórios à leste da Europa. Segundo o autor, foi inflamado pelo acervo da produção orientalista que Napoleão vislumbrou o Egito – essa “porta de entrada” para o Oriente – como um projeto factível, e foi através desse mesmo acervo que planejou sua ofensiva, “por meio de experiências que pertencem ao domínio das ideias e dos mitos colhidos de textos, e não da realidade empírica” (Ibid., p. 124).

Assim, essa atitude textual do Orientalismo foi o que fomentou e viabilizou a invasão de Napoleão ao Egito em 1798, que por sua vez, representou um ponto de inflexão na relação desse campo de saber e seu objeto: o sucesso do líder francês em sua investida,

permanentemente “provou” a validade da erudição dos orientalistas, conferindo a estes e seus saberes a prestigiosa posição de um conhecimento útil aos impérios modernos. Com isso, se extingue a atitude exclusivamente textual do Orientalismo para com o Oriente. Se antes era o Orientalismo o campo de saber autorizado pelo qual o Oriente podia ser compreendido, agora era a instituição pelo qual podia ser dominado, reconstruído; enfim, a instituição que possibilitava forçar o Oriente à submissão dos empreendimentos imperiais. E este é um papel que nunca lhe foi destituído.

Todas essas transformações extensamente discutidas até aqui, no entanto, precedem o recorte histórico dos jogos abordados em quase 200 anos. Isto porque não bastaria tomar a Guerra do Golfo, em função de sua proeminência como ponto de virada no *militainment* (STAHL, 2010), também como ponto de partida para observar a representação do Oriente na cultura popular ocidental. Em primeiro ponto porque estas lhe antecedem consideravelmente, mas sobretudo, porque a associação entre as ideias do Orientalismo e forças políticas – bem como suas consequências –, não foi mais interrompida desde que se assentou no século XIX. É por isso que é tão importante a abordagem pormenorizada e a invocação tão frequente do Orientalismo: em última instância, sua atuação tornou-se indissociável da do imperialismo, seja no século XIX, no século passado ou no presente milênio.

Dito isso, alguns desenvolvimentos das relações internacionais e da política externa ocidental pós-Guerra Fria são paradigmáticos, tanto na relação atual entre Estados Unidos e Oriente Médio, como no impacto que tiveram na sua absorção pela mídia, com destaque para os jogos digitais, como já avaliado. A Guerra do Golfo foi um deles, cujo deflagrar sucedeu quase que imediatamente as expectativas positivas pelo estabelecimento de uma “nova ordem mundial”, nos termos ostentados pelo presidente dos Estados Unidos George H. W. Bush e o último chefe de Estado soviético Mikhail Gorbatchov, com o fim do enfrentamento entre as duas superpotências.

Conflito iniciado em 1990 com a invasão iraquiana ao Kuwait, suas raízes inevitavelmente se firmam no contexto da Guerra Fria. Com a Revolução Iraniana de 1979, a agora República Islâmica do Irã rompe as relações previamente amistosas que o país possuía com os Estados Unidos. O irromper da Guerra Irã-Iraque em 1980 reafirma esse afastamento, fazendo com que, dentre os países árabes, o Iraque se transforme no grande destinatário de apoio do país ocidental, sobretudo a partir de 1982, quando “o governo Reagan começou a fornecer armas, inteligência e assistência econômica a Saddam Hussein para sua guerra contra o Irã” (ROGAN, 2021, p. 851).

Mesmo com o fim da guerra em 1988, essa foi uma cooperação que continuou, havendo interesse da recém eleita gestão do presidente George H. W. Bush em estreitar os laços diplomáticos, enxergando no Iraque uma porta para expandir e consolidar seus interesses no Golfo Pérsico. Com uma economia intensamente fragilizada pelos oito anos de conflito com o Irã e em dívida bilionária, o governo iraquiano de Hussein demandou, dentre outras coisas, o perdão de sua dívida ao Kuwait – de quem havia recebido mais de 10 bilhões de dólares em apoio para a guerra de 1980 –, recebendo resposta negativa. A política petrolífera adotada pelo país do Golfo levou a uma acentuada produção anual do recurso, em desobediência às cotas estabelecidas pela Organização dos Países Exportadores de Petróleo (OPEP), baixando o preço do barril no mercado internacional e prejudicando ainda mais a economia do Iraque.

Ao consultar com a Embaixada dos Estados Unidos o posicionamento da potência ocidental a respeito dos conflitos interárabes, o presidente do Iraque obteve um parecer de neutralidade, a ausência de uma opinião sobre a crise (BENNI; MOUSHABECK, 1991 apud ROGAN, 2021). Apesar disso, quando Hussein procedeu à invasão e tomada do Kuwait, em agosto de 1990, o governo de H. W. Bush imediatamente o condenou pela ação, tendo recebido do país invadido uma solicitação de apoio militar.

Em 29 de novembro do mesmo ano, o Conselho de Segurança da Organização das Nações Unidas (ONU) aprovou a Resolução 678, dando ao governo do Iraque até o dia 15 de janeiro de 1991 para retirar suas forças do Kuwait e negociar diplomaticamente a resolução dos seus conflitos com o país – bem como adotar as decisões de outras onze resoluções aprovadas desde o início da invasão. Do contrário, autorizava “Estados Membros {do Conselho} cooperando com o Governo do Kuwait [...] a **usar de todos os meios necessários**²²” para garantir que assim fosse feito. As sérias implicações da medida não passaram despercebidas às lideranças do mundo árabe:

Para alguns líderes árabes, a ameaça da intervenção americana era ainda mais grave do que a invasão do Kuwait. O presidente Chadli Benjedid [*sic*], da Argélia, advertiu a assembleia: "Lutamos a vida toda para nos livrar do imperialismo e das forças imperialistas, mas vemos agora nossos esforços desperdiçados, uma vez que a nação árabe [...] volta a convidar a intervenção estrangeira" (ROGAN, 2021, p. 929)

Completado o prazo da Resolução, uma coalizão militar internacional liderada pelos Estados Unidos deu início aos ataques. Intitulada “Operação Tempestade no Deserto” pela

²² Do original: “Member States co-operating with the Government of Kuwait [...] to use all necessary means”. Trecho da Resolução 678 de 1990 do Conselho de Segurança da Organização das Nações Unidas, disponível em: <https://www.securitycouncilreport.org/un-documents/document/chap-vii-sres-678.php>. Acesso em: 11 nov. 2022.

administração Bush, a investida sob o exército iraquiano no Kuwait apresentou o globo à nova tônica e cadência dos conflitos bélicos em um mundo pós-Guerra Fria. Com bombardeios que começaram em 17 de janeiro de 1991, as forças de Hussein foram obliteradas em menos de dois meses, sofrendo ataques aéreos que perfizeram a casa de mil missões diárias (ROGAN, 2021), levando ao fim da ocupação em 28 de fevereiro do mesmo ano.

A posição central adotada pelos Estados Unidos na coalizão – o contingente estadunidense somava mais de dois terços de seu todo –, a pressão feita para a rápida adoção de medidas militares e a constante interferência nas tentativas árabes de solução diplomática chamam atenção quanto aos possíveis interesses da potência ocidental com a escalada do conflito. O fim da Guerra Fria, os anos finais da União Soviética e o realinhamento de forças no Oriente Médio ocasionaram em oportunidade única para a potência ocidental consolidar sua influência e controle na zona de maior produção de petróleo do globo, em um momento que governos dependentes dos soviéticos na região perdiam sua principal fonte de apoio, tanto militar como econômico.

Esses são questionamentos que, pelos últimos trinta anos, têm permanecido uma de muitas lentes válidas para apreender criticamente o que reside por trás dos discursos ocidentais de “humanismo militar” (CHOMSKY, 1999; TODOROV, 2010). Isto porque a Guerra do Golfo não foi uma ocasião pontual de intervenção estadunidense tanto quanto representou o seu pontapé no contexto do pós-Guerra Fria, dado a permanência de tropas estadunidenses por anos após o fim da guerra (ROGAN, 2021). Em sua esteira, a invasão do Afeganistão e do Iraque representaram uma continuidade na união de belicismo alarmista, intervencionismo e expansão de domínio militar, econômico e cultural no Oriente Médio. Mantiveram-se acompanhados – e justificados – a partir desse discurso “humanista” que reafirmava em primeiro plano o compromisso ianque com a liberdade e a democracia, agora inflamado pelos atentados de 11 de setembro de 2001.

Ao tratar da invasão ao Iraque pelos Estados Unidos, Said ressalta como o alvoroço midiático, o deslocamento de um imenso efetivo militar ao outro lado do globo e o irromper de uma guerra não aconteceriam, senão pelo anseio da potência ocidental em conservar e ampliar uma ordem de mundo firmada direta ou indiretamente na sua rede de domínio. Em outras palavras, se o Iraque não significasse uma ameaça ou empecilho a esses objetivos – “se o Iraque fosse o maior exportador mundial de bananas ou laranjas” (2007, p. 16) –, nenhuma narrativa edificante em defesa da “liberdade e democracia” no Oriente Médio seria capaz, sozinha, de mobilizar tamanhos esforços: os interesses imperialistas são determinantes.

Ademais, tão determinante quanto esses interesses, e agindo justamente em sua concomitância, se encontra a incumbência orientalista atual: “sem um sentimento bem organizado de que aquela gente que mora lá não é como ‘nós’ e não aprecia ‘nossos’ valores – justamente o cerne do dogma orientalista tradicional, tal como descrevo seu surgimento e circulação neste livro –, não teria havido guerra” (Ibid., p. 16). Como já mencionado, nutrir esse estranhamento e hostilidade dentre a população foi fundamental para a obtenção de apoio na sociedade civil. Contudo, o escopo do Orientalismo não se limita ao âmbito do apelo popular.

Assim como faziam parte do formidável corpo de cientistas que Napoleão levou ao Egito, no presente, os orientalistas continuam à serviço dos Estados como funcionários do aparato burocrático contemporâneo. No entanto, ainda que o ofício tenha conversado suas principais finalidades, certa parte do seu “saber fazer” reestruturou-se. Said aponta como o campo da política externa estadunidense teve uma contribuição específica ao discurso imperialista, na forma de seus “especialistas” políticos e o jargão que utilizam. Apesar da titulação, o autor os critica devido à fragilidade dessa dita “especialidade”, construída sobre um conhecimento superficial – quando não plenamente incorreto – das sociedades a que são encarregados de estudar e intervir.

Inobstante, isso não implica em qualquer impedimento ao exercício de suas funções, posto que o apelo ao reduativismo e ao estereótipo são características do discurso autorizado a tratar do Oriente: o Orientalismo. Nele, se essencializam as diferenças entre os povos, os compartimentalizam em conjuntos rígidos e opostos – “ocidentais” e “orientais”, “Leste” e “Oeste” –, e os hierarquizam entre superiores e inferiores, racionais e irracionais, civilizados e selvagens. Com isso, “como essa tendência está bem no centro da teoria, da prática e dos valores orientalistas encontrados no Oeste, o senso de poder ocidental sobre o Oriente é aceito como natural com o **status de verdade científica**” (SAID, 2007, p. 81. Grifos meus).

Isso quer dizer que, tanto não se trata de um impedimento, como acarreta na valorização de suas façanhas, garantindo-as a qualificação de “científicas”. Francisco Carlos Teixeira e Karl Schurster Leão (2018) demonstram como a guerra, categorizada como fenômeno social, é interpretada entre os séculos XIX e XXI nos Estados Unidos através de uma lente de análise cientificista, “tomando os aspectos centrais da ‘arte’ da guerra como uma ciência, com resultados que deveriam ser exatos e preestabelecidos, expostos em telas complexas de PowerPoint. Os resultados, catastróficos, são conhecidos” (p. 13). Said (2007) evoca como exemplo disso, o consultor político e ex-Secretário de Estado dos Estados Unidos (1973-1977), Henry Kissinger – sobretudo a partir de seu ensaio “A estrutura doméstica e a

política externa” (1966) –, para demonstrar como tanto o repertório textual do Orientalismo, quanto o próprio desempenho do orientalista, continua a compor a política externa das potências ocidentais.

Conceituando o método de Kissinger como uma série de oposições binárias, Said expõe como o burocrata perpetua a mesma estratégia discursiva orientalista, de essencializar as diferenças entre países ocidentais e não-ocidentais, apresentando o comprometimento ocidental com uma visão técnico-científica da realidade – novamente, o aspecto da valorização através do vínculo ao pensamento científico. Ao fazê-lo, os compartimentaliza mediante o grau de “progresso”, os países desenvolvidos e em desenvolvimento, respectivamente. Enfim, por sua inclinação à observação de mundo empírica, recai sob as potências ocidentais a “responsabilidade” de formular um novo estado de ordem internacional. Kissinger, utilizando-se dos mesmos expedientes discursivos construídos pelo Orientalismo, serve também ao propósito último dessa instituição imperial: outorgar “que o Ocidente controle, contenha e de outras maneiras governe (por meio de um conhecimento superior e de um poder acomodaticio) o Outro” (SAID, 2007, p. 83).

Que o consultor político não precise fazer referência a orientalistas clássicos para justificar suas constatações – pois “o que ele propõe é tão indiscutível que não requer nenhuma validação especial” (Ibid., p. 82) –, ou até mesmo que não saiba o quanto evoca de suas formulações teórico-práticas, reforça um ponto central da tese de Said: a intensidade com que o Orientalismo, enquanto estrutura de pensamento, se encontra profundamente arraigado na cultura popular ocidental, ao ponto de que a inexistência de contato direto com seu acervo textual, não constitui obstrução ao contato com suas ideias e representações do Oriente. Em suma, o Ocidente “conhece” o Oriente apenas através dos prismas do Orientalismo, mesmo que não tenha qualquer ciência do que este se trate ou de que exista em primeiro lugar.

Como já destacado, o sentimento de estranhamento e hostilidade para com sujeitos considerados como “Outros” do Ocidente, é uma constância entre as raízes pré-modernas do Orientalismo e sua institucionalização na contemporaneidade. Semelhantemente, como bem demonstrado, os intuítos e o *modus operandi* orientalistas conservaram posição prestigiosa, tanto no Estado, como na academia e na cultura ocidental em sentido mais amplo, desde o colonialismo imperial europeu no século XIX, sua desestabilização no século XX e a proeminência do imperialismo ianque da Guerra Fria ao presente. É com base nessa continuidade que Said conclui como:

Portanto, da mesmíssima mesa diretora de acadêmicos a soldo – aliciados pelos conquistadores holandeses da Malásia e da Indonésia, pelas armadas

britânicas da Índia, da Mesopotâmia, do Egito e da África Ocidental, pelas armadas francesas da Indochina e do Norte da África – vieram os consultores americanos que assessoram o Pentágono e a Casa Branca **usando os mesmos clichês, os mesmos estereótipos mortificantes, as mesmas justificativas para o uso da força e da violência (afinal de contas, diz o coro, a força é a única linguagem que aquela gente entende), tanto no caso atual como nos que o precederam** (Ibid., 2007, p. 17. Grifos meus).

Que este conjunto de clichês e estereótipos mortificantes não esteja circunscrito aos encargos “científicos” de orientalistas propriamente ditos, mas presente de forma incisiva na cultura popular ocidental, sobretudo estadunidense, possibilita situar os videogames como um possível núcleo receptor e propagador dos mesmos. Um paralelo pode ser traçado com o papel político do cinema hollywoodiano, que ao menos desde a Guerra Fria, tem ocupado uma função propagandística fundamental à construção de inimigos no imaginário coletivo (SILVEIRA; ALVES, 2018).

O modo de retratá-los como ameaças aos “valores americanos” não está restrito ao anticomunismo agressivo do período, mas inclui também a “aversão a tudo o que faça parte da cultura do Oriente Médio e, por extensão, a outras culturas do terceiro mundo” (MERENCIANO, 2011, p. 10), fazendo da linguagem cinematográfica um dos muitos produtos da cultura que se interseccionam com o discurso orientalista, frequentemente antiárabe e até islamofóbico. Jogos digitais, sobretudo aqueles que tratam de conflitos bélicos contemporâneos no ou com o Oriente, não estão imunes a essa mesma imersão no Orientalismo. Demandam, assim, um maior escrutínio de suas narrativas, para examinar a manifestação e natureza desse discurso nessas produções.

CAPÍTULO 3: *SHOOTERS* DE GUERRA, INTERVENCIONISMO E O “OUTRO”

3.1 *SHOOTERS*: FENÔMENO GLOBAL DO ENTRETENIMENTO

Similar a como ocorre na teoria literária e fílmica (CHANDLER, 1997), jogos digitais também possuem sua própria categorização interna em gêneros e subgêneros, seja a partir dos tópicos que retrata, dos mecanismos de jogabilidade utilizados ou de outras escolhas estilísticas e narrativas. Como discutido anteriormente, videogames já não podem ser encarados como um entretenimento de nicho, dado tanto a sua compenetração no cotidiano da população, quanto pela sua crescente preponderância no mercado, e o gênero dos *shooters* é um caso que se destaca dentre essa mídia. Como já discutido, esse gênero é composto por jogos em que o personagem do/a jogador/a geralmente é um combatente, que interage com a jogabilidade e a trama através de armas de fogo, onde “o objetivo do jogo envolve atirar em coisas – geralmente representações de pessoas²³” (WOODCOCK, 2019, p. 104. Tradução minha), vindo daí o título do gênero.

Em janeiro de 2022, a empresa Microsoft anunciou seus planos para a aquisição da companhia Activision Blizzard, uma das maiores publicadoras de jogos do mercado de videogames, pelo valor de 68,7 bilhões de dólares. A Activision é detentora dos direitos e publica a franquia *Call of Duty*, uma das maiores séries de jogos digitais em escala global, e a maior dentre o gênero *shooter*. Devido ao seu alto valor e à possibilidade de que empresas rivais sejam excluídas da distribuição dos jogos da publicadora – especialmente a supracitada franquia –, a negociação está sendo revisada por entidades internacionais de análise financeira.

O potencial impacto negativo na competitividade entre plataformas de jogos causado pela exclusão de *Call of Duty* pode vir a ser tão considerável, que certas organizações – principalmente no Reino Unido e na União Europeia – têm caminhado rumo a demandar concessões da Microsoft, ou simplesmente desaprovar a aquisição como um todo. Que instituições internacionais manifestem tanta preocupação em torno de uma franquia de jogos, demonstra acertadamente como o gênero *shooter* é uma imensa parte da indústria

²³ Do original: “[...] the aim of the game involves shooting things—usually representations of people” (WOODCOCK, 2019, p. 104).

internacional de entretenimento, sobretudo no caso de *Call of Duty* – autointitulada “franquia de videogame mais vendida”, como se pode visualizar em seu site²⁴.

Concebida em 2003, a série²⁵ é publicada anualmente desde 2005, contando com vinte e um títulos em sua linha principal de lançamentos – dois dos quais foram edições recentemente remasterizadas de jogos mais antigos –, e pelo menos outros dez em linhas secundárias, divididas em versões para consoles mais antigos, consoles portáteis, celulares e uma versão online desenvolvida exclusivamente para o mercado chinês. Em 2021, jogos da sua linha principal ultrapassaram a marca de 400 milhões de cópias vendidas ao redor do globo²⁶, fazendo dela uma das franquias de videogames mais comercializadas no planeta.

Ademais, uma outra produção singular foi o já citado *America's Army* (2002), a série de *first person shooters* autoral licenciada, desenvolvida e publicada pelo Exército dos Estados Unidos. Dyer-Witthford e Peuter (2009) ressaltam como o jogo possui uma lente militarista muito mais nítida do que no caso de *Call of Duty*, e é

[...] para a indisputada superpotência armada do mundo, um aparelho sério de relações públicas direcionado a uma geração de jogadores, e destinado a solucionar a crise de forças armadas lutando para atingir sua cota de alvos para as fatais linhas de frente da guerra ao terror²⁷ (2009, p. xiii. Tradução minha).

Quando dessa avaliação, o jogo já era mantido há sete anos, um período formidável, mas que não chegava a ser nem metade dos vinte anos totais que passou em funcionamento. Os autores revelam como 28% das entradas na página do jogo clicavam para serem redirecionados ao site do exército, fazendo dele a ferramenta de alistamento com maior taxa de sucesso dentre as estratégias empregadas pelas forças armadas à época.

Examinar a produção abre a possibilidade intrigante de se debruçar sobre essa faceta da indústria dos videogames: sua proximidade com o complexo militar e a utilização de jogos como plataformas de recrutamento, posto que é apenas uma das muitas interseções entre as atividades do exército estadunidense e a cultura gamer. Mesmo com sua descontinuação em

²⁴ CALL OF DUTY® | BEST-SELLING VIDEO GAME FRANCHISE. 2022. Disponível em: <https://www.callofduty.com/br/pt>. Acesso em: 05 dez. 2022.

²⁵ No presente trabalho, a franquia é tratada exclusivamente a partir de seus jogos eletrônicos. Outros produtos, como histórias em quadrinhos, brinquedos físicos e produções filmicas, ainda que narrados em um mesmo universo literário, não foram considerados na menção de dados ou em análise.

²⁶ CALL OF DUTY®. **Two incredible milestones: CALL OF DUTY®: WARZONE™ reaches 100 million players, premium CALL OF DUTY® games sales eclipses 400 million**. 2021. Disponível em: <https://www.callofduty.com/blog/2021/04/Incredible-Warzone-and-Game-Sales-Milestones>. Acesso em: 05 dez. 2022.

²⁷ Do original: “[...] for the world's undisputed armed superpower a serious public-relations device targeted at a generation of game players and intended to solve the crisis of a military struggling to meet its intake targets for the fatal front lines of the war on terror” (DYER-WITHEFORD; PEUTER, 2009, p. xiii).

meados de 2022, o investimento das forças armadas no universo dos videogames, enquanto forma de alcançar e dialogar com indivíduos de gerações mais novas, não se encerrou.

Em dezembro de 2022, através do Ato de Liberdade de Informação²⁸, o portal jornalístico *Motherboard*, da revista Vice Media, obteve acesso a documentos do Exército dos Estados Unidos, onde expõem a projeção de investimentos publicitários da corporação para 2022²⁹. Neles estão detalhados valores milionários, planejados pela instituição para serem alocados em atividades, plataformas e influenciadores/as associados/as ao mundo dos jogos eletrônicos. Dentre seus objetivos, se destaca a aplicação desses meios para elucidar ao público as perspectivas de aprendizado e desenvolvimento técnico-pessoal no exército, bem como apresentá-los aos valores defendidos pelo órgão, e as oportunidades de carreira na mesma.

Em relação a possíveis metodologias para fazê-lo, a utilização da franquia *Call of Duty* – devido a sua popularidade e prévia proximidade com as forças armadas – desponta como veículo de propaganda de grande interesse. Assim, o documento identifica as oportunidades de utilização dos eSports, acusando pretensão de preparar torneios que agregassem simultaneamente a participação de soldados e membros da sociedade civil, na forma de personalidades renomadas da comunidade *gamer*, com destaque para aquelas imersas em jogos voltados a temáticas bélicas. Ainda no campo do ciberesporte, dispõe sobre patrocínio ao torneio oficial de *Call of Duty* e ao time OpTic Chicago – com o qual já foram empreendidas atividades previamente.

Um ponto que chama atenção na documentação é a declaração do público alvo almejado: audiência da geração Z, entendida como adultos/as de 18 a 24 anos, com foco especial em mulheres, pessoas pretas e hispânicas. Com base em pesquisas previamente realizadas pela entidade, a concentração nesses grupos se deve ao intuito de acrescer a favorabilidade do exército entre os mesmos – dito de outra forma, eles e elas são os indicadores que demonstraram menor aproximação, interesse ou simpatia pela instituição. Em concomitância a isso, se encontra descrito na documentação a possibilidade de patrocínio à competição dos *Historically Black Colleges and Universities* (“Faculdades e Universidades Historicamente Pretas” em tradução livre), a ser transmitida no site Twitch. A menção recorrente a essa rede, bem como a atenção aos eventos de eSport, não são novidades dentro

²⁸ *Freedom of Information Act (FOIA)*, em inglês. Aprovada em 1966 nos Estados Unidos, diz respeito à lei que, em termos amplos, determina a divulgação periódica, parcial ou total, de certas informações e documentações controladas por agências públicas de governo, permitindo seu acesso pela sociedade civil.

²⁹ VICE. **U.S. Army Planned to Pay Streamers Millions to Reach Gen-Z Through Call of Duty**. 2022. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/ake884/us-army-pay-streamers-millions-call-of-duty>. Acesso em: 06 dez. 2022.

do ramo de relações públicas do exército. A instituição possui seu próprio time, e através desse, marca presença na plataforma de transmissões ao vivo, frequentemente alvo de controvérsias por banir espectadores/as que utilizavam do bate-papo simultâneo para questionar e apontar crimes de guerra cometidos pelos Estados Unidos.

Essa audiência focalizada também diz respeito à dificuldade do exército de conseguir, nos últimos anos, atingir a cota estabelecida de novos recrutamentos³⁰, sobretudo entre indivíduos da geração Z, que atualmente permeiam a faixa de idade priorizada pelas forças armadas nas campanhas (entre 18 a 25 anos). Em 2018, pela primeira vez desde os momentos mais conturbados da Guerra do Iraque, o exército não conseguiu alcançar essa meta, com uma margem negativa superior a cinco mil oficiais³¹. Com as adversidades causadas pela pandemia global do coronavírus, o maior desconhecimento e desinteresse da nova geração pela vida militar³², e maiores barreiras impostas à aceitação de recrutas, esse é um cenário que possivelmente se repetirá em 2022. Nesse sentido, o maior investimento no universo dos videogames, ferramenta que há tempos têm se mostrado útil em suprir as demandas das forças armadas (DYER-WITHEFORD; PEUTER, 2009; STAHL, 2010; PAYNE, 2016), pode ser melhor compreendido se pensado nos termos dessas complicações que tem se manifestado no decorrer da última década.

Já em relação a *Call of Duty*, os títulos principais da série também possuem divisões internas, subséries estruturadas em torno de arcos narrativos, situando os diversos jogos no contexto histórico da Segunda Guerra Mundial, da Guerra Fria ou de conflitos atuais. A primeira delas debuta com o jogo *Call of Duty 4: Modern Warfare*³³ (2007), cujo sucesso comercial levou à produção de duas sequências, *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) e *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011), que deram continuidade aos eventos do jogo precedente. Dentro da franquia, essa linha se definiu como a subsérie *Modern Warfare*.

³⁰ THE NEW YORK TIMES. **With Few Able and Fewer Willing, U.S. Military Can't Find Recruits**. 2022. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2022/07/14/us/us-military-recruiting-enlistment.html>. Acesso em: 06 dez. 2022.

³¹ KOTAKU. **The U.S. Army Has A New Plan To Recruit Gamers**. 2018. Disponível em: <https://kotaku.com/the-u-s-army-has-a-new-plan-to-recruit-gamers-1830850297>. Acesso em: 06 dez. 2022.

³² STARS AND STRIPES. **Army poll finds widespread unawareness among Gen Z about perks of military career**. Disponível em: <https://www.stripes.com/branches/army/2022-06-02/gen-z-army-recruit-6207756.html>. Acesso em: 06 dez. 2022.

³³ Tecnicamente, os primeiros três jogos da franquia – *Call of Duty*, *Call of Duty 2* e *Call of Duty 3* – compõem uma sequência, no sentido de que foram publicados um após o outro e se passam no mesmo contexto, da Segunda Guerra Mundial. No entanto, diferentemente do que ocorre com a subsérie *Modern Warfare*, esses jogos não compõem uma história conectada, dividida entre suas três iterações. Antes, é marcado pela fragmentação narrativa, propondo que o/a jogador/a experimente diversos momentos e linhas de frentes do conflito, encarnando soldados em campanhas estadunidenses, britânicas, soviéticas, assim por diante. Nesse sentido, apesar de serem considerados uma sequência de jogos, geralmente não são considerados como uma das subséries.

Posteriormente, com o lançamento de *Call of Duty: Modern Warfare*³⁴ (2019), ela passa por um reinício³⁵, de forma que o novo jogo inaugura uma trama inédita e desvinculada das anteriores, gerando uma descontinuação do universo narrativo das três iterações passadas, ao passo que conserva o mesmo título e reintroduz alguns personagens – conhecidos das outras edições, mas sendo reapresentados como se pela primeira vez. Três anos depois, esse enredo reiniciado recebeu uma sequência, intitulada *Call of Duty: Modern Warfare II* (2022), que continua sua narrativa a partir do novo universo estabelecido em 2019.

Apesar de hoje possuir uma continuidade um pouco confusa, a subsérie *Modern Warfare* representou um ponto de inflexão na franquia, por ter introduzido os conflitos pós-Guerra Fria no Oriente Médio como novo contexto chave dos enredos. Ao abandonar a utilização da Segunda Guerra Mundial como pano de fundo narrativo para se situar na atualidade, *Call of Duty 4* aderiu a um cenário histórico que lhe era contemporâneo e cujos conflitos ainda se sucediam, ao invés de batalhas e campanhas militares do século passado. Enquanto o jogo era desenvolvido e até mesmo quando foi lançado, os Estados Unidos viviam sob a segunda administração do governo de George W. Bush, e a invasão e ocupação do Iraque por forças estadunidenses continuava a ser uma realidade cotidiana, um tópico ininterrupto de cobertura jornalística (STAHL, 2010).

A consciência desses elementos não passou despercebida à equipe de desenvolvimento, sendo uma questão que declaradamente afetou a construção da narrativa (PAYNE, 2016). Em certo sentido, a subsérie firmou a referência a acontecimentos contemporâneos dos/as jogadores/as como prática recorrente, de forma que os cinco jogos que a integram até o momento, continuam a se situar parcialmente no e em conflito com o Oriente, elegendo russos, árabes, iranianos, afegãos como principais antagonistas dos protagonistas ocidentais.

Em função disso, qualquer um dos cinco representaria uma possível escolha para se analisar dentre o recorte de jogos aqui pretendido. Dado o limitado escopo do presente trabalho, que não acomodaria uma discussão da subsérie em sua totalidade, optou-se por eleger, dentre os títulos supracitados da franquia, o lançamento de 2019 – *Call of Duty:*

³⁴ Doravante tratado apenas por *Modern Warfare*. Para evitar ambiguidade e confusão com os outros títulos, a produção de mesmo nome, lançada em 2007, será tratada apenas por *Call of Duty 4*, e para a sequência desses jogos, também intitulada *Modern Warfare*, será sempre precedida pelo termo “subsérie”, para que fique explícito se tratar de todos os jogos, e não apenas da edição de 2019.

³⁵ Utilizado na produção ficcional, o termo é mais conhecido pelo estrangeirismo *reboot*. Consiste na prática de encerrar a continuidade em uma determinada narrativa estabelecida. Essa ruptura permite a formulação de uma nova trama no mesmo universo – podendo utilizar-se dos mesmos contextos, mesmos personagens, mesmo cenários e assim por diante –, que passa a existir em concomitância e dissociada da anterior, sem que ela deixe necessariamente de ser considerada como parte do cânone (PROCTOR, 2017).

Modern Warfare – como objeto central para encaminhar a discussão, por determinados aspectos que o distingue.

Isto porque o jogo, lançado oito anos após a iteração que o precedeu, foi recebido com muita ansiedade pelos fãs, que tinham um apego particular pelos personagens e trama dessa subsérie que já se encontrava em suspenso há quase uma década. Nesse sentido, quando de seu anúncio, circulavam expectativas prévias do que essa nova edição poderia reservar em termos de história e jogabilidade, gerando um prospecto positivo para seu sucesso no mercado. Diferentemente de quando a subsérie foi iniciada, em 2007, a franquia *Call of Duty* acumulava agora quase duas décadas de trajetória e produções. Assim, outro conjunto de expectativas reuniam-se em como a equipe de desenvolvimento retornaria a abordar a temática dos conflitos bélicos na contemporaneidade – já que os sete jogos estreados entre 2011 e 2019 voltaram a se situar na Segunda Guerra, ou passaram a optar pelo futuro distante.

Essas dúvidas e ansiedades também não surgiram de modo completamente espontâneo. Parte das campanhas publicitárias em torno do produto centraram-se em propagandear-lo como uma experiência crítica e inovadora para a franquia³⁶, de certa forma retomando características que foram consideradas por críticos, jornalistas e pelos fãs como fatores cruciais para o sucesso de *Call of Duty 4*, o progenitor da subsérie (PAYNE, 2016). As promoções preconizavam uma abordagem mais complexa, incisiva e ambígua das questões morais que envolvem o fazer, viver e morrer da guerra, adotando essa imparcialidade como elemento de autopromoção publicitária.

Como já mencionado, Said (2007) alerta para autopromoções do gênero:

[...] a imposição determinante sobre a maior parte do conhecimento produzido no Ocidente contemporâneo (e aqui falo principalmente dos Estados Unidos) é que seja apolítico, isto é, erudito, acadêmico, imparcial, acima de crenças sectárias ou doutrinárias estreitas. [...] Ninguém jamais inventou um método para distanciar o erudito das circunstâncias da vida, da realidade de seu envolvimento (consciente ou inconsciente) com uma classe, um conjunto de crenças, uma posição social, ou do mero fato de ser um membro da sociedade (2007, p. 37-38).

Argumentando que:

[...] o consenso liberal geral de que o “verdadeiro” conhecimento é fundamentalmente apolítico (e, inversamente, que o conhecimento manifestamente político não é conhecimento “verdadeiro”) confunde as circunstâncias políticas altamente organizadas, embora de forma obscura,

³⁶ GAMESPOT. **Call Of Duty: Modern Warfare Dev: 'We're Not Talking Out Of Both Sides Of Our Mouths'**. 2019. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/call-of-duty-modern-warfare-dev-were-not-talking-o/1100-6467239/>. Acesso em: 06 dez. 2022.

que prevalecem no momento em que o conhecimento é produzido (2007, p. 38).

Assim, o alinhamento a uma posição de imparcialidade, antes de possuir qualquer outro propósito, opera ocultando as verdadeiras intenções, interesses e contextos de produção dos discursos. Outrossim, na qualidade de representações do Oriente, mascara também as raízes inevitavelmente colonialistas e imperialistas desses discursos, ou seja, o repertório orientalista. Que o jogo se utilize dessa camuflagem como expediente de promoção publicitária, por si só demonstra um ponto de partida interessante para sua escolha como objeto de estudo. Enfim, cabe analisá-lo minuciosamente, buscando compreender os recursos narrativos que operam, os discursos neles imbuídos e de que forma tem propiciado a construção tanto de um inimigo a ser combatido, como dos heróis beligerantes que devem combatê-lo.

3.2 SEGURANDO O CONTROLE – O “OUTRO” E *MODERN WARFARE*

Parte da série de *first person shooters* mais famosa do mercado, *Modern Warfare* foi publicado em outubro de 2019 e é a 16ª iteração de sua linha principal, sendo um *reboot* que reviveu a – até então adormecida – subsérie *Modern Warfare*. Um fenômeno indisputado no mercado, o título alcançou a marca de quase 5 milhões de cópias digitais vendidas nos primeiros dias de lançamento³⁷, gerando uma receita superior a um bilhão de dólares em pouco mais de um mês³⁸ e comercializando mais de 30 milhões de cópias em menos de doze meses³⁹, se tornando o maior êxito comercial da história de *Call of Duty* até aquele ano.

Parte de seu imediato sucesso é devido às significativas novidades que introduziu na franquia. *Modern Warfare* conta com quatro modos de jogo – modo Campanha, Multijogador, Operações Especiais e *Warzone* (“Zona de Guerra”, em tradução livre) –, distintos entre si pelos mecanismos de jogabilidade privilegiados, número de jogadores/as permitidos/as, presença e formato dos elementos narrativos.

³⁷ GAME INDUSTRY. **Call of Duty: Modern Warfare sold 4.75m digital units in its launch month.** 2019. Disponível em:

<https://www.gamesindustry.biz/call-of-duty-modern-warfare-sold-4-75m-digital-units-in-its-launch-month>.

Acesso em: 06 dez. 2022.

³⁸ ACTIVISION BLIZZARD. **Call of Duty: Modern Warfare Is #1 Most Played Call of Duty Multiplayer of This Console Generation.** 2019. Disponível em:

<https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/call-duty-modern-warfare-1-most-played-call-duty-multiplayer>. Acesso em: 06 dez. 2022.

³⁹ COMICBOOK. **Call of Duty: Modern Warfare Passes 30 Million Copies Sold.** 2020. Disponível em: <https://comicbook.com/gaming/news/call-of-duty-modern-warfare-sells-30-million-copies/>. Acesso em: 06 dez. 2022.

O primeiro deles, a Campanha, consiste em uma experiência para único jogador – *single-player* – voltada ao cumprimento de uma série de missões, que conjuntamente, compreendem uma trama contínua e principal da produção. Frequentemente denominado de “modo história”, é o de maior interesse para o presente trabalho, por geralmente ser o receptáculo do enredo do jogo. Assim, possui maior profundidade e complexidade de suas partes componentes – personagens, cenários, relacionamentos, acontecimentos e afins –, intercalando momentos de jogabilidade propriamente ditos e a utilização das chamadas *cutscenes*, um pequeno trecho filmico com propósitos expositivos (WOODCOCK, 2019). Com isso, proporciona fluidez e integração dentro da história, que é simultaneamente transmitida e jogada.

O Multijogador é possivelmente o maior atrativo da franquia desde que foi popularizado com o lançamento de *Call of Duty 4*, em 2007. Apesar de sua nomenclatura ser no singular, na verdade consiste em um conglomerado de modos de jogo para vários jogadores – conhecidos como *PvP*, ou *Player vs. Player* (“jogador/a contra jogador/a”, JxJ em tradução livre), – que geralmente são dispostos em equipes que competem entre si, ou em uma situação de todos contra todos. Apesar de poder ser jogado localmente, em um mesmo aparelho, a notoriedade do Multijogador é sua funcionalidade online.

O objetivo principal varia de acordo com o modo específico a que se joga, mas em termos gerais, trata-se de um enfrentamento dinâmico e competitivo, já que na maioria dos casos, os jogadores possuem um número ilimitado de vidas, podendo sempre retornar ao campo de batalha. Isso provê uma centralidade à eliminação dos adversários como meio para obtenção da vitória, independentemente deste ser ou não o objetivo determinado para garanti-la. As equipes assumidas pelos/as jogadores/as, apesar de divididas aleatoriamente, existem no contexto da Campanha, cujo enredo não é relevante aqui, até porque não chega a ser apresentado propriamente. O foco do Multijogador é apenas a ação, de forma que a conexão com a narrativa existe antes como um pano de fundo que o conecta ao meta-universo do jogo.

As Operações Especiais, ou *Spec Ops*, igualmente correspondem a uma experiência multijogador, porém, com maior destaque para uma abordagem cooperativa entre até quatro jogadores/as – conhecido como *PvE*, ou *Player vs. Environment* (“jogador/a contra ambiente⁴⁰”, JxA em tradução livre). Nelas, os/as jogadores/as têm acesso a quatro “Operações”, missões com múltiplos objetivos em um mapa de larga escala, ou outras

⁴⁰ “Ambiente” entendido aqui como todas as funcionalidades externas ao controle do/a jogador/as, ou seja, sob controle do software.

combinações, como missões de menor escala. Essas promovem uma forma de interseção entre a Campanha e o Multijogador, possibilitando uma atividade cooperativa entre jogadores/as cujo intuito é transmitir a continuação do enredo principal.

Por fim, *Warzone* representa a maior inovação inaugurada com o título, e possivelmente uma das maiores transformações executadas pela franquia como um todo. Primeiramente pelo fato de que, apesar de fazer parte de *Modern Warfare*, *Warzone* é um produto gratuito para jogar que pode ser adquirido individualmente, ou seja, sem que o/a jogador/a precise ter comprado o jogo principal – tanto que só fora lançado em março de 2020, quase um semestre após o título em si. Consiste em mais uma opção multijogador, agora em uma versão do gênero *battle royale*⁴¹, em que um grande número de equipes ou de jogadores/as solo, possuindo apenas uma vida, vão se eliminando em um mapa que vai reduzindo de tamanho, até que reste apenas um/a único/a sobrevivente ou time sobrevivente, declarados/as campeões/ãs da partida.

Por ser um jogo em separado e gratuito, *Warzone* atraiu um número sem-igual de jogadores/as, funcionando como uma espécie de porta de entrada para o jogo *Modern Warfare* em si, já que chamava a atenção do público para outras oportunidades de jogar contidas na versão paga do título. Ademais, apesar de gratuito, o modo possui suas próprias estratégias de monetização, permitindo sua rentabilidade a longo prazo. Esse é um fator que chama atenção devido a suas implicações no futuro consumo de videogames, ou seja, por ser através de experiências semelhantes a essa que jogadores/as passarão a vivenciar narrativas lúdicas com maior frequência. *Warzone*, semelhante ao Multijogador, também possui uma conexão apenas casual ou contextual com a história da Campanha, que por outro lado, se apresenta mais aprofundada e recorrente nesse caso.

O enredo da Campanha se passa em 2019 e toma como base a situação política vivenciada pelo “Urziquistão”, um país fictício localizado no Oriente Médio, cujo regime de governo é conduzido por uma intervenção de forças militares russas, comandadas pelo general Roman Barkov. A trama se inicia quando este produz uma encomenda de gases tóxicos destinada ao país, o qual comanda autoritariamente. Nesse contexto, é forjada uma aliança entre a Agência Central de Inteligência dos Estados Unidos (CIA) e o Serviço Aéreo Especial do Exército Britânico (SAS), e as Forças de Libertação do Urziquistão (ULF), um grupo rebelde que se opõe à intervenção russa, com o objetivo de localizar e recuperar o armamento

⁴¹ O termo não possui um equivalente próximo para tradução em português. Se trata de uma adaptação na noção de “última pessoa de pé”, em que jogadores/as presos/as em uma arena devem se utilizar dos recursos e armamentos disponíveis para se eliminarem mutuamente até que reste apenas o/a vencedor/a.

químico, em troca de que as organizações militares auxiliem os revoltosos a se livrar da ocupação de Barkov em seu país.

A campanha do jogo é dividida em 14 capítulos, que tomam o feitiço de missões militares e são sempre intercaladas por *cutscenes*, proporcionando uma interconexão entre essas instâncias de jogabilidade e facilitando sua apreensão uma história contínua, uma narrativa coesa. Em seu decorrer, o/a jogador/a assume a perspectiva de três personagens, cujo controle varia de acordo com cada missão, e às vezes, em diferentes momentos dentro de uma mesma: Alex, um oficial do Centro de Atividades Especiais (SAC) da CIA; Kyle Garrick, sargento do SAS; e Farah Karim, comandante das ULF (apenas em duas ocasiões e uma pequena participação na cena final). Outros personagens protagonistas, em constante interação com esses primeiros, são o capitão do SAS John Price, a chefe de estação da CIA Kate Laswell, e o tenente da ULF Hadir Karim, irmão de Farah.

Antes do jogo começar, uma *cutscene* opera como prólogo, pretendendo demonstrar a tônica dos acontecimentos porvir. Nela, em uma van, pessoas checam seus armamentos enquanto um dispositivo transmite um pronunciamento em vídeo. O fundador do grupo terrorista Al-Qatala (AQ), Omar “Lobo” Sulaman, e seu segundo-em-comando, Jamal “Açougueiro” Rahar, comunicam uma mensagem: “Nossa guerra não é religiosa. Lutamos para expulsar todo o poder estrangeiro do nosso solo... Somos ‘Al-Qatala’. Somos ‘Os Assassinos’. Então lutamos sem lamentar. Nós guerreamos sem compaixão. É a única forma de viver... e morrer... Como soldados”. Ao terminar, um homem armado com um colete de explosivos sai do veículo para uma rua movimentada, chocando transeuntes, dando a entender de que se trata de um atentado terrorista (Figura 1).

Após a cena, que serve como uma introdução perturbante a esse mundo, os trechos de jogabilidade propriamente ditos se iniciam. Através da transição para outra *cutscene*, situada 24 horas antes do ocorrido, o/a jogador/a assume a perspectiva e controle de Alex a bordo de um helicóptero, que efetuará uma *covert operation*⁴² (“operação encoberta”, em tradução livre) conjunta com um batalhão de fuzileiros navais na cidade de Verdansk, em Kastovia – cidade e país ficcionais, respectivamente. Via rádio, é informado por Laswell que seu objetivo é recuperar um carregamento de gás de cloro protegido por forças armadas russas, a ser enviado para o Urziquistão naquela mesma noite, sob ordens do general Barkov. O oficial é

⁴² Designação para operações militares executadas de modo a esconder a entidade ou Estado que as ordenou, ou ao menos suprir provas insuficientes para que o patrocínio seja comprovado (CARSON, 2018). Não se trata de que a operação em si seja secreta, mas sim de que sua autoria permaneça dúbia ou uma incógnita. É uma estratégia empregada com frequência desde a Guerra Fria, no intuito de controlar o conhecimento público sobre os ocorridos, bem como evitar a intensificação de conflitos, almejando que não se acentuem rumo a uma guerra declarada e de grandes proporções.

liberado para engajar (termo técnico para confronto armado), mas é ordenado a não abrir fogo contra militares, no intuito de se evitar um incidente internacional, ao qual Alex responde “sem garantias de que o exército russo não vai reagir”.

FIGURA 1 – Atentado terrorista no prólogo da campanha de *Modern Warfare* (2019)



Fonte: própria.

A mistura entre o prólogo e esse diálogo inicial já apresenta uma série de temáticas e elementos recorrentes por toda a Campanha. A primeira delas é a utilização de um linguajar e terminologias militares altamente técnicos, produto da consultoria de oficiais no desenvolvimento do jogo. Àqueles/as sem familiaridade, a experiência pode chegar até a alienar daquilo que está sendo conversado entre personagens. Por outro lado, para fanáticos/as por esse universo, o jogo apresenta um louvável grau de tecnicismo bélico-militar, uma característica fundante da já referida abordagem cientificista privilegiada pela política externa dos Estados Unidos (TEIXEIRA DA SILVA; LEÃO, 2018). Até a predileção pelo aconselhamento de ex-combatentes situa a apresentação da guerra com um “saber fazer” mais do que em suas implicações políticas, sociais e culturais.

Um outro aspecto é a relação entre as potências ocidentais e a Federação Russa, apresentadas desde o princípio como instável e fragilizada, remetendo a uma realidade histórica que facilmente pode ser familiar e assimilável a quem joga. Ademais, a resposta de Alex a Laswell é a primeira de muitas instâncias em que o jogo imprime aos russos um comportamento ou disposições inerentemente belicosas, como se fossem particularmente propensos ao conflito (LAZAROV, 2020), um ponto a se retomar futuramente, em ocasiões que essa prática aparece agravada de forma não tão sutil.

Ao fim da missão, que aparentemente foi um sucesso, o destacamento é atacado de surpresa por inimigos desconhecidos – Alex relata o incidente como um "ataque terrorista" –, nomeados apenas de "insurgentes" pela legenda do jogo, que roubam os agentes tóxicos recém assegurados. As tensões entre os Estados Unidos e a Rússia se intensificam devido ao assassinato de militares russos na operação, de forma que Laswell solicita assistência do capitão John Price da SAS, para furtivamente encontrar e recuperar o gás roubado, atenuando o estado crítico das relações diplomáticas com a nação asiática.

Price é um dos personagens que foi importado da trilogia passada da sub-série, sendo altamente carismático e um favorito dentre fãs. O enredo projeta o capitão como um modelo ideal de soldado, a qual outros personagens da história – assim como os/as jogadores/as – olham com respeito e admiração, transformando sua atuação na trama em uma espécie de dispositivo narrativo que busca racionalizar, justificar e muitas vezes determinar a justeza e necessidade da ação ocidental. Ele é a personificação de um herói, algo que o jogo começa a construir assim que o apresenta: quando uma general insatisfeita com o roubo do carregamento de gás requisita que Laswell lhe “dê uma arma melhor” do que as táticas de inteligência, a câmera do jogo imediatamente corta para um telefonema sendo feito a Price, para lhe requisitar auxílio na situação. Em outras palavras, o jogo o introduz solenemente como a solução para os problemas da trama – que vão de crises políticas entre a Rússia e o ocidente, à ditaduras no Oriente Médio e terrorismo na Europa.

Na esteira desses eventos, o cenário agora se volta para Londres, com o/a jogador/a controlando o sargento Kyle Garrick pouco antes do atentado anunciado no prólogo. Devido ao roubo do armamento químico, subentende-se que medidas de contraterrorismo estão sendo tomadas na Europa, inclusive na capital inglesa. Garrick é avisado por seu superior para “não transformar Londres em uma zona de guerra”, ordenado a só engajar em confronto se um ataque for iminente. Outro recurso recorrente na Campanha são os variados modos em que, a todo momento, o/a jogador/a é alertado/a e lembrado/a de agir com precaução ao invés de celeridade, sobretudo em situações que envolvem o trânsito de não-combatentes, gerando ansiedade e empatia pelos mesmos em função de possíveis causalidades.

Uma série de explosões ocorrem em uma zona de intensa movimentação na cidade, em que uma profusão de terroristas armados subitamente se manifesta, executando inúmeros civis nas ruas. Armados apenas com pistolas – a forma do jogo exibir a vulnerabilidade das forças ocidentais na situação –, as unidades de contra-terrorismo e a polícia local reagem com angústia ao acontecido, lamentando “o que fizeram com nossa casa” e a brutalidade demonstrada pelas forças opositoras, que diferentemente do/a jogador/a, não se preocupam

com o estado e presença de civis. Durante a troca de tiros, é possível ouvir oficiais em choque ao fundo, gritando como seu adversário “só executou todos eles, caralho!”. Em um momento dramático, o/a jogador/a se depara com um refém desesperado, preso a um colete explosivo. A situação é eventualmente contida após capitão Price, ao ver o pouco tempo restante até a detonação, decide sacrificar o civil, jogando-o do primeiro andar para proteger a si, o/a jogador/a e os outros reféns.

Como já aludido, a equipe de desenvolvimento de *Modern Warfare* havia prometido um enredo com maior grau de realismo, incluso nisto uma ruptura com representações edificantes de conflitos bélicos e uma apresentação da atuação dos soldados que gerasse dúvida em torno da moralidade de suas decisões, que não seriam apontadas como certas ou erradas. A cena supracitada se insere nesse esforço, que por outro lado, verifica-se facilmente como contraditório. Pensando o retrato heróico que se constrói em torno de Price, esse é um dos primeiros momentos a demonstrar isso de forma óbvia: não é oferecido espaço para questionar se a escolha do capitão foi acertada. O/a jogador/a vê com nitidez que faltavam apenas poucos segundos para a detonação, ou seja, foi informado pelo próprio jogo como a explosão era um fato, era determinada, incontornável. O feito de Price, entretanto, foi a chave que diferenciou se a perda seria de uma vida – já condenada –, ou de muitas – as quais ainda poderiam ser salvas. O capitão não pode ser responsabilizado negativamente aqui, pois a ação que tomou salvou vidas; já a morte do refém recai sob responsabilidade de quem os colocou nessa situação: os terroristas.

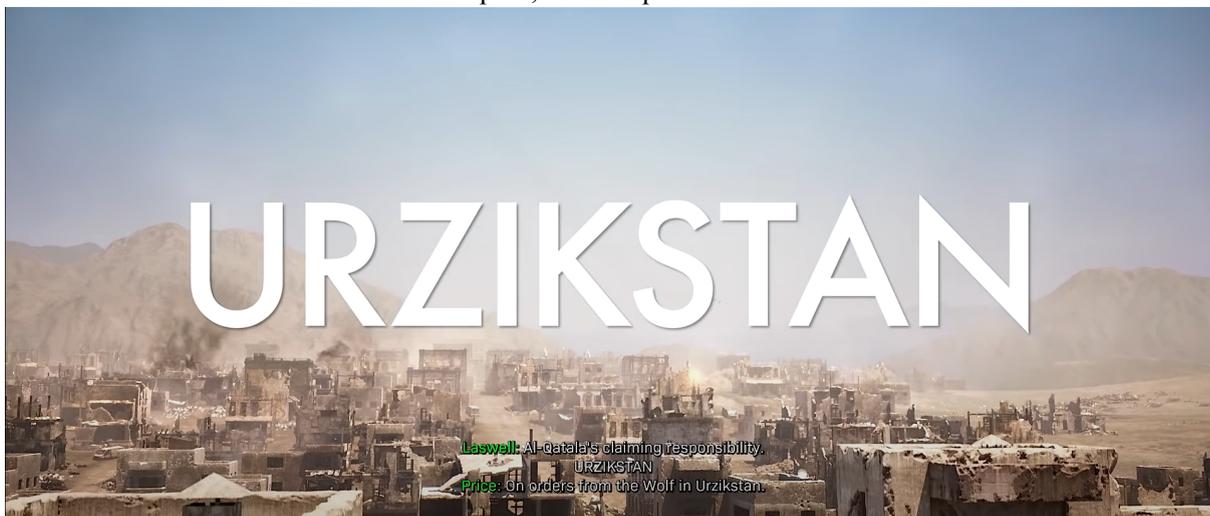
A arguição em torno desse dilema do bonde reestruturado (KAMM, 1989) não é sugerir que a decisão errada foi tomada ou que outras condutas eram preferíveis. A façanha de Price não importa em si, tanto quanto o fato de que é imediatamente rompido o comprometimento firmado pelos/as desenvolvedores/as, não abrindo oportunidade para que o/a jogador/a reflita e decida o que achar sobre o ocorrido. Essa reflexão já lhe é direcionada e encaminhada previamente, circunscrita através de mecanismos semióticos furtivos e extremamente efetivos, que não permitem muito desvio da noção de que o acontecido, enquanto trágico, o foi muito menos devido a deliberação do oficial britânico, assunto que se encerra ali e não é retomado. Isso se trata de um raciocínio operado com recorrência, e influi diretamente sobre a forma como o/a jogador/a deve perceber e interpretar o comportamento de personagens ocidentais e orientais a partir de uma ótica que os coloque em contraste, quando não em oposição.

Seguindo com a trama, o/a jogador/a volta a controlar Alex, enviado ao Urziquistão para se encontrar com Farah Karim, liderança do grupo rebelde que se opõe à ocupação no

país, e seu irmão, o tenente Hadir. Os dois lados firmam uma aliança, em que a ULF ajudaria o oficial a recuperar o gás, em troca de apoio para derrotar as forças russas comandadas pelo general Barkov. No capítulo, o/a jogador/a auxilia Farah em uma manobra para atacar e desmantelar a organização de uma base inimiga na área. Sua realização serve principalmente como oportunidade para apresentar a região e mostrar a conduta extremamente violenta da intervenção, com diálogos frequentes entre Alex – particularmente chocado e enraivecido com esse tratamento aos locais – e a comandante sobre as condições vivenciadas pela população.

No início do capítulo, a partir de uma perspectiva aérea, a câmera expõe uma cidade arrasada. Assentada em um deserto, com pequenos prédios todos em ruínas, é totalmente ausente de cores que não os tons arenosos da paisagem árida, com uma aeronave que sobrevoa e bombardeia o local (Figura 2). O jogo imediatamente invoca essa geografia imaginativa (SAID, 2007), em que não é requerido sequer especificar uma localidade para determinar suas características, posto que a visão do imaginário ocidental sobre o Oriente Médio remete a esse lugar distante, estéril e completamente desfigurado pela guerra.

FIGURA 2 – Vista aérea da cidade de Aqtabi, no Urziquistão



Fonte: própria.

O Urziquistão vive sob intervenção russa há mais de duas décadas, como o enredo acaba revelando. O país – assim como os acontecimentos que nele se sucedem – foi criado e modelado tendo por referência a Síria atual (LAZAROV, 2020), sobretudo após o irromper da guerra civil no começo dos anos 2010, que continua a afligir a região. Nesse sentido, o cenário arrasado visto na figura 2 se aproxima do estado de cidades como Aleppo e Kobani

(Figura 3), cujo extenso período sob guerra e bombardeamentos fez com que sofressem danos materiais imensos.

A despeito dessa proximidade, se sobressai a dimensão da generalização: Urziquistão deve servir como um modelo amorfo do Oriente Médio, sintetizando seus principais estereótipos – a aridez, o deserto, as ruínas, a miséria, o armamentismo – nessa espécie de molde, cujo uso indiscriminado pelo entretenimento ocidental nas últimas décadas autoriza o/a espectador/a a absorvê-lo como uma representação da região, seus povos e culturas tal qual elas são na realidade. Em suma, o país ficcional poderia ser uma representação do Iraque, do Afeganistão, do Irã, do Egito, da Árabia Saudita: afinal, senão iguais, seriam todos semelhantes o suficientes para serem reduzidos ao formulaico. Declará-lo como ficção é também uma parte crucial dessa estratégia narrativa, mobilizando dúvida “plausível” em torno de sua faceta problemática e preconceituosa a partir da justificativa de afastar-se do real, de ser uma situação ficcionalmente escalonada a partir de uma base realista.

Em relação às similaridades com Síria, diferentemente do território fictício, esta não vive sob ocupação da Rússia, nem se restringe a um antagonismo entre o Estado e forças rebeldes. Originada a partir da repressão às manifestações da “Primavera Árabe”, o confronto no país levantino inicialmente envolvia um enfrentamento entre o governo de Bashar al-Assad e coletivos insurgentes aparelhados dentre a população. Um exemplo de guerra por procuração⁴³ – *proxy warfare* –, a situação se escalou de forma íngreme, com os diversos grupos envolvidos recebendo apoio ou oposição de países como os Estados Unidos, a Rússia, Turquia, Israel, Irã, Líbano, mas também de organizações paramilitares como a Unidade de Proteção do Povo (YPG) das Forças Democráticas da Síria (SDF), facções islamitas como o Tahrir al-Sham e o Hezbollah, e ainda entidades terroristas como a Al-Qaeda e o Daesh (VAN DAM, 2017).

⁴³ Conceito das relações internacionais, utilizado para descrever um conflito em que a participação de algum ou todos os beligerantes envolvidos é incitada, articulada ou ordenada por terceiros, que não se envolvem diretamente nos confrontos. No século XX e sobretudo durante a Guerra Fria, essa participação externa se deu na forma de patrocínios aos combatentes – venda de armas, munição, compartilhamento de inteligência, e até mesmo auxílio tecnológico diretamente nos campos de batalha (CARSON, 2018).

FIGURA 3 – Franco atirador sírio de origem curda, observando as ruínas de Kobani



Fonte: THE GUARDIAN. **Isis finally admits defeat in Kobani after air strikes force its fighters to retreat.** Disponível em: <https://www.theguardian.com/world/2015/jan/31/isis-kobani-islamic-state-syria>. Acesso em: 07 dez. 2022.

Notoriamente, a guerra civil que se alastra desde 2011 é particularmente complexa, envolve inúmeras frentes – que não se antagonizam por vias unilaterais – e um sem-número de interesses, desde a ocupação territorial do país até a continuidade da guerra ao terror. Nesse sentido, a certa identificação que o jogo promove entre o caso sírio e o urvik é intrigante primeiramente pela disparidade no grau de complexidade dos dois, mas sobretudo pela opção de resumir o conflito em uma dicotomia, entre os locais revoltosos e os ocupantes russos.

O ponto aqui não é demandar um retrato de maior fidedignidade da guerra civil na Síria, até porque isso eliminaria o sentido alegórico da narrativa e exporia sua inspiração inequívoca nesse ocorrido. É demonstrar como uma série de acontecimentos extremamente intrincados, heterogêneos e multifacetados podem ser facilmente reduzidos a um binarismo bem-mal, correto-incorreto, Ocidente-Oriente e ainda assim pretender ao título de realista, recebendo aclamação pública pelo mesmo.

Ademais, posicionar russos como único poderio interventor reforça suas pretensões autoritárias e sua propensão à violência arbitrária, ao passo que potências ocidentais não demonstram interesse na região, senão pela imediata recuperação dos gases desaparecidos. O contraste na atuação Ocidente-Rússia é ainda mais chamativo, ao se considerar como uma coalizão militar ocidental liderada pelos Estados Unidos, estabeleceu presença contínua no

Afeganistão por quase vinte anos, desde o deflagrar da guerra em 2001 (ROGAN, 2021), até a determinação de um acordo para retirada com o Talibã em 2021.

A forma como o jogo inicialmente apresenta os aliados no Urziquistão, sobretudo Hadir – que adentra na sala com arma em mão, comparado a Farah, que a deixa na mesa –, também é arquitetada de modo a chamar atenção do/a jogador/a. Ao ser informado de que Alex foi enviado para o país, Price alerta para que mencione seu nome, do contrário o matarão. O irmão de Farah, ao ser introduzido e apresentado ao estadunidense na sala, imediatamente o pergunta “então você mata russos, sim?”. Como no retrato de russos, o jogo apresenta essa atitude inexplicavelmente agressiva por parte de árabes, cimentando a existência de uma natureza violenta, uma sanguinolência e afeição pela chacina, mesmo entre quem o/a jogador/a deve perceber como amigável e simpaticante. Esse é um mecanismo discursivo proposital, que desloca suas agências para o campo do irracional (SAID, 2007; NASSER, 2014), facilitando condená-las conforme se contrapõem à atuação ocidental, racionalizada mediante sua necessidade.

A oposição racional-irracional é recorrente nas formas de representar dicotomicamente o Ocidente e o Oriente, se tratando de um binarismo extremamente poderoso. Desde a revolução cartesiana moderna, a razão é o parâmetro pelo qual o Ocidente estabelece a validade ontológica de toda outra forma de ser e pensar a existência (SANTOS; MENESES, 2009). A racionalidade se torna o epítome do que o mundo ocidental reconhece como inequivocamente universal, ou melhor, que deve ser universal. Ela antecede e está por trás de outras noções paradigmáticas que surgem em contextos históricos contíguos, como civilização e progresso. O problema se encontra, enfim, exposto em um apontamento já mencionado de Said (2007), ao esboçar que concepções como iluminismo, modernidade, liberdade ou razão não simplesmente aparecem, mas são construídas com bastante intencionalidade, algo que sua projeção universal se esforça em omitir.

O que se pretende com tal arguição não é propor uma condenação do pensamento racional, ou sequer debater sua legitimidade. Isto porque, considerado no contexto dessa análise, esse não é um elemento tão importante quanto a sua naturalização. Sua postulação, na contemporaneidade, parte do princípio de que não há meio termos: ou se abraça o universalismo da razão tal qual designado pelo Ocidente, ou se “rejeita” e “aquiesce” frente à ridicularização, o epistemicídio e o domínio. Na visão colonialista desenvolvida a partir da modernidade, os irracionais, “livres” dessa sufocante responsabilidade, são portanto incapazes de decidir por si aquilo que lhes é benéfico, dependendo do Ocidente para fazê-lo. Como expõe Todorov: “esse foi o raciocínio adotado, no passado, pelos ideólogos da colonização,

mas também, frequentemente, pelos apóstolos da ingerência democrática ou humanitária, hoje em dia” (2010, p. 23). Nesse sentido, frequentemente deslocar a agência dos antagonistas para o campo do irracional liquida qualquer possibilidade de que sejam entendidas com alguma validade. Cabe ainda destacar, enfim, como essa é uma estratégia utilizada incessantemente pelos dispositivos narrativos do enredo.

No decorrer do capítulo, através da perspectiva de Alex, o/a jogador/a caminha pela cidade de Aqtabi, vendo a população sendo reprimida pela ocupação e trabalhando forçadamente, enquanto ouve Farah expor sobre as barbaridade que seu povo tem sofrido nas mãos de Barkov, a quem ambos escutam durante toda a trajetória, pelos alto falantes que incessantemente transmitem discursos seus a respeito da ordem e liberdade vivenciadas pelos urziks. Em um determinado momento, são forçados a parar e assistir o enforcamento de três civis, com um militar comentando se tratar de uma punição por terem ameaçado soldados enquanto faziam seu trabalho. Novamente minando que o/a jogador/a possa expressar-se através de sua própria escolha, Alex comenta automaticamente como aquilo tudo é um crime de guerra – um comentário feito antes para quem joga do que a Farah, que repetidamente reforça como aquele é o seu cotidiano.

A despeito da retórica que o jogo busca elaborar, as arbitrariedades cometidas pela ocupação russa na Campanha remetem ao comportamento, atitude e práticas de forças ocidentais quando da invasão ao Afeganistão e Iraque, nas quais destacamentos russos curiosamente não estiveram envolvidos. O Relatório de Inquérito do Inspetor Geral da Força de Defesa Australiana no Afeganistão, mais conhecido como Relatório Brereton⁴⁴, encontrou informações creditáveis de crimes de guerra cometidos pelas tropas do país na ocupação entre os anos de 2005 e 2016, incluindo a prática de tortura recreativa, violência sexual, atos de perseguição e caça humana, execuções sumárias e realização de mutilações, dentre muitas outras mais.

O capítulo 1.12 do relatório apresenta a ocorrência de práticas semelhantes dentre outras forças ocidentais – Estados Unidos, Canadá, Reino Unido – que compunham a coalizão militar que invadiu o país a partir de 2003. O Tribunal Internacional de Crimes de Guerra (ICC) elaborou investigações semelhantes sobre a atuação de forças britânicas e estadunidenses na ocupação do Iraque, chegando a descobertas parecidas. A utilização de

⁴⁴ PARLIAMENT OF AUSTRALIA. **War crimes in Afghanistan: the Brereton Report and the Office of the Special Investigator**. Disponível em:

https://www.aph.gov.au/About_Parliament/Parliamentary_Departments/Parliamentary_Library/pubs/BriefingBook47p/BreretonReport. Acesso em: 10 dez. 2022. Uma versão pública do documento é disponibilizada pelo governo da Austrália e pode ser encontrada em:

<https://www.defence.gov.au/about/reviews-inquiries/afghanistan-inquiry>. Acesso em: 10 dez. 2022.

terminologia pejorativa direcionada aos locais, tratando-os por “animais” e “selvagens”, igualmente remete ao tipo de mentalidade e imaginário que contingentes ocidentais possuíam sobre os árabes, uma noção reforçada pela cobertura jornalística e produção literária durante o período (SAID, 2007). Diferentemente dos países citados, a Rússia não assentou ou depôs esquadrões em nenhuma das duas coalizões, não tendo participado mesmo com apoio logístico na de 2003.

A representação de militares russos com um ímpeto tão particularmente devotado a violência e carnificina possivelmente possui alguma relação com o contexto de produção do jogo: seu desenvolvimento começou logo após a intensificação de disputas e conflitos entre Rússia e Ucrânia seguindo a anexação da Crimeia, condenada por governos e outras entidades ocidentais. Evocando a memória desses acontecimentos recentes – e ainda em desenvolvimento, dado a invasão da Ucrânia em 2022 –, a opção foi por retratar a narrativa de *Modern Warfare* no Oriente Médio, em um período marcado pela primazia da atuação estadunidense em sua guerra ao terror, rodeada pelo discurso de promoção da democracia e libertação da região, que o próprio Barkov invoca em sua retórica e é ironizado pelo jogo.

Na lógica da narrativa, a referência à Síria acaba operando como legitimante que confere “realismo” à presença russa na localidade fictícia, já que o eclodir da guerra civil no país levantino levou à primeira participação indireta da Rússia em um conflito regional no Oriente Médio desde o fim da Guerra Fria e da desagregação da União Soviética. Assim, o que se promove com isso é um cenário que propositalmente induz ou ao menos facilita a confusão no/a jogador/a quanto aos interesses e circunstâncias da agência militar desses países, apresentando o caso russo como uma espécie de ganância transtemporal e ahistórica, ou seja, que não se fundamenta em razões materiais e racionais tanto quanto no próprio desejo por controle enquanto um fim em si próprio.

Esse trecho no Urziquistão tem fim quando, no capítulo seguinte e ainda na perspectiva de Alex, o/a jogador/a ajuda as forças rebeldes a invadir e tomar a base de Barkov, usando uma mistura de táticas terrestres, drones improvisados e suporte aéreo estadunidense. Configura outra oportunidade para gerar uma aproximação entre o gênio violento de russos e árabes, dessa vez de forma ainda mais direta, com Hadir expondo como “os russos só entendem a violência... Então eu os mostro violência”: o personagem é constantemente representado como um aliado que induz a uma certa dubiedade, por um lado, desenvolver um bom relacionamento com Alex, mas por outro, ser particularmente apegado pelo seu desejo de liquidação do inimigo de uma forma que deve parecer estranha a quem joga.

Ao término do assalto, uma troca de palavras entre os dois resume o modo como o jogo compreende a distinção entre a utilização da violência pelo protagonista ocidental e pelos antagonistas orientais: o membro da ULF comenta ironicamente “então você mata sim russos”, ao quê o estadunidense responde “só os malvados”. Apesar de bem humorado, o diálogo é um de muitos que devem ser internalizados pelo/a jogador/a como uma demonstração de genuína “bondade” por parte de Alex. Diferentemente de Hadir, seus inimigos são circunstanciais e a utilização da força é um instrumento passageiro, que visa a obtenção da liberdade e bem estar, e tão somente delas.

Ademais, a ênfase no reforço aéreo ofertado através do contato com a CIA, por ser decisivo no sucesso da batalha, articula a interpretação do “papel” que os Estados Unidos têm a cumprir com esse povo. A disparidade entre os países, que estampa a potência ocidental como extrema ponta do desenvolvimento de tecnologia militar, distancia a opinião pública do discurso de desmilitarização e a reaproxima de um compromisso para com os “menos favorecidos” no campo de batalha, remetendo a racionalização concretizada pelo “humanismo militar” (CHOMSKY, 1999).

No capítulo subsequente, o/a jogador/a volta a controlar Garrick, que acompanha Price numa invasão a um complexo de apartamentos em Londres, ocupado por uma célula da AQ. Trata-se de uma missão furtiva, na qual a equipe da SAS liderada pelo capitão procura por inteligência a respeito do paradeiro de Omar “Lobo” Sulaman. Ao neutralizar os ocupantes da casa, conseguem acesso a informações que revelam a localização do Lobo. A *cutscene* que antecede a operação termina com Price alertando os membros participantes para atirar com cuidado, pois não combatentes podem estar no prédio. A despeito disso, a ofensiva não falhará se o/a jogador/a atirar em um civil. No momento final do ocorrido, uma mulher desarmada se encontra no último andar. Se mesmo assim o/a jogador/a eliminá-la, é revelado que ela estava se dirigindo a um detonador. No encerramento da missão, Garrick expõe esse susto a Price, que o parabeniza por ter reagido rápido na “anulação” da ameaça. Como se o jogo precisasse reconfirmar ao/a jogador, o sargento pergunta se foi a decisão certa, recebendo uma afirmativa do capitão, afinal descobriram onde estava escondido Sulaman graças ao sucesso do trabalho. Como nos casos anteriores, a questão feita é uma artimanha da narrativa, autorizando o/a jogador/a a se tranquilizar pelo ato.

Retornando à Alex, no Urziquistão, uma conversa com Farah revela como ela repudia o emprego de armas químicas, considerando inimigo qualquer um que faça uso delas. Essa cena faz parte de um conjunto de momentos interessantes, em que o personagem da jovem urzik é arquitetado como uma espécie de bússola moral, que a difere significativamente dos

outros três grandes personagens árabes da trama, todos homens e terroristas: Omar Sulaman, Jamal Rahar e Hadir – que posteriormente trairá a ULF e cometerá um atentado, se aliando a Al-Qatala. Em oposição a eles, a comandante compartilha muitas das condutas de Alex e Price – protagonistas ocidentais –, motivo pelo qual tem tanta proximidade com ambos.

Ela configura, assim, um eminente exemplo da exceção específica que reforça a categoria geral (SAID, 2007). Que se distinga de forma tão intensa de outros personagens árabes – pelo uso racional da força, interesses genuínos, moral sóbria e implacável, coloca o bem coletivo acima do próprio, características que o jogo lhe imprime –, reafirma precisamente como ela é apenas isso, uma exceção, com a regra – o uso irracional da força, a natureza truculenta, a predileção pela violência, o apelo ao terror – revalidada para generalizações.

Ademais, apesar de ser considerada uma protagonista, Farah só é uma personagem controlável em dois capítulos, ambos dedicados a rememorar acontecimentos de seu passado. Para além do pouco tempo de jogo em sua perspectiva, o fato de que sejam recordações possui significância na interpretação de sua agência: são memórias, momentos cujas consequências históricas, a ingerência do/a jogador/a é incapaz de alterar. Nesse sentido, na lógica da trama, as instâncias em que se passa controlando Alex ou Garrick remetem a uma agência transformadora, a um futuro em aberto que depende de suas atuações para se concretizar, ao passo que o controle de Farah remete a um passado concluído e distante, estéril em possibilidades e fértil em traumas. Pode-se argumentar ainda, que apresentar a perspectiva da jovem urzik nessa fórmula simplificada, induz a interpretação do empreendimento ocidental enquanto uma guerra justificada não só na concepção do próprio Ocidente, mas até mesmo pelo Outro árabe (ASAD, 2010).

Neste capítulo, através de Alex, o/a jogador/a conduz nova manobra conjunta com um destacamento de fuzileiros navais ao invés da milícia rebelde, para tomar controle de um hospital onde a inteligência obtida revelou que Sulaman estaria acobertado. Após navegar pelos combates no prédio, o Lobo é encontrado trancado em uma sala com outros subordinados da facção, fazendo soldados estadunidenses de refém e ameaçando degolá-los na transmissão ao vivo que realiza. Urgido a agir rapidamente, o/a jogador/a consegue interceptá-lo antes do ato, o capturando e transferindo à Embaixada dos Estados Unidos do país.

Um dos elementos mais problemáticos da narrativa é o modo ambíguo como a Al-Qatala é concebida e retratada. Uma alegoria ao grupo jihadista Al-Qaeda (LAZAROV, 2022), a entidade comandada por Sulaman – ele próprio uma alegoria a Osama bin Laden –

não possui nenhuma filiação religiosa, como é diretamente exposto por ele no início da Campanha. Essa foi uma escolha consciente dos desenvolvedores, provavelmente visando evitar possíveis alegações e acusações de islamofobia por parte da comunidade, e também complicações de ordem pública (COSTA; VEIGA, 2022). De toda forma, em um sentido mais restrito, o Islã político não tem sido um fenômeno que a franquia de jogos optou por tentar retratar até o momento.

A despeito disso, as táticas que utilizam – coletes explosivos, ataques não anunciados, execução pública de civis – remetem àquelas mesmas consolidadas por organizações islamitas (NASSER, 2014), especialmente o Daesh na atualidade, que confere grande significado teológico ao martírio. Sulaman também o faz na verdade, tanto na primeira *cutscene* do jogo – enfatizando o “morrer como soldado” – como em outras oportunidades durante a trama. Uma característica profundamente relevante que difere Al-Qatala do Daesh é como, apesar de incorporar vários atribuídos de seu equivalente real, a alternativa ficcional não é composta senão por membros árabes, enquanto o jihadismo moderno tem recrutado uma porção substancial de suas forças entre jovens de países ocidentais – Oliver Roy aponta como 25% dos jihaditas são convertidos⁴⁵, contrariando o imaginário que necessariamente vincula o terrorismo contemporâneo ao mundo árabe.

O grande problema por trás dessa mistura difusa de aspectos é como o/a jogador/a interpretará esse amálgama. Talvez bastasse para a equipe de desenvolvimento da Campanha que o líder da Al-Qatala anunciasse, em uma única instância, que nada daquilo se tratava de religião, e em um precipitado influxo orientalista e islamofóbico, chegassem à conclusão de que terroristas são terroristas: independentemente do que os difere, o mais importante seria repudiá-los. O grande infortúnio é que apresentar 75% dos seus personagens árabes como terroristas, incluindo um que previamente foi aliado ao/a jogador/a, em nada facilita para que não se tome:

[...] a nível de veracidade histórica, o Urziquistão pela Síria ou Iraque, a *Al-Qatala* pela *Al-Qaeda* ou *Daesh*. [...] a mensagem presente na cena inicial não se assemelha a discursos como o proferido por Osama bin Laden [...] em 2004⁴⁶, cuja retórica além de fazer menção explícita à religião, é muito mais complexa do que uma autoidentificação enquanto “os assassinos que lutam sem lamentar e compaixão” [...] ao passo que existem diferenças entre os grupos, a empobrecida alegoria que se faz entre eles fomenta uma identificação entre suas estratégias, ideologias e agências históricas [...] (COSTA; VEIGA, 2022, p. 411-412. Grifos dos autores)

⁴⁵ THE GUARDIAN. **Who are the new jihadis?**. 2017. Disponível em: <https://www.theguardian.com/news/2017/apr/13/who-are-the-new-jihadis>. Acesso em: 11 dez. 2022.

⁴⁶ AL JAZEERA. **Full transcript of bin Ladin’s speech**. 2004. Disponível em: <https://www.aljazeera.com/news/2004/11/1/full-transcript-of-bin-ladins-speech>. Acesso em: 11 dez. 2022.

A identificação entre eles – ou melhor, a incapacidade de diferenciá-los – só contribui para a adoção do generalismo como atitude para com o mundo árabe, uma característica típica do saber orientalista (SAID, 2007). Ademais, almejar uma estética realista da guerra apenas consolida toda essa dinâmica, posto que oferecer uma aparência embasada para toda a trama, dificulta de apartá-la da realidade histórica enquanto obra ficcional, ou seja, reforça o seu efeito de real (ROSSINI, 1999). Essa é a dialética própria do “realismo militar” como encarnado nesses jogos: em função da tendência ao generalismo, é necessariamente contraditório e conscientemente limitado, mas busca até os extremos se apresentar como uma proposta incisiva – senão total – de representação do que a realidade efetivamente é (PAYNE, 2016).

De volta ao decorrer da trama, já na Embaixada, a câmera revela o recinto cercado por uma multidão agitada, com Jamal “Açougueiro” Rahar em primeiro plano, demandando que seu líder seja retornado ao povo, ou eles adentrarão para tomá-lo. Dentro do edifício, Sulaman nega a Alex que os gases tenham sido roubados por mando dele, conclamando a Farah que se una aos seus esforços. A pressão externa vai se intensificando, até o ponto em que a propriedade é invadida. O/a jogador/a assume o controle de Garrick, a caminho da instituição junto de Price, ambos em um helicóptero, quando o veículo é derrubado por um tiro de lança-foguetes, levando os quatro protagonistas a se reagruparem em meio ao caos para arquitetar uma retirada. Sem outra forma de extração disponível, são obrigados a levar o cativo por uma saída terrestre, se deslocando até uma residência apossada por guarnição aliada para resistir às investidas inimigas. A despeito do empenho do grupo nessa tentativa, eventualmente os terroristas conseguem resgatar seu líder.

Em um determinado momento, ocorre uma breve troca de palavras entre Price e Sulaman, onde o capitão expõe como o Lobo já foi um aliado de suas tropas. Essa é uma troca potencialmente interessante, ao se considerar como forças ocidentais estiveram diretamente vinculadas à criação e consolidação de organizações como o Talibã e a Al-Qaeda, no contexto de enfrentamento aos soviéticos durante a Guerra Fria (ROGAN, 2021). No diálogo, no entanto, não há referência ou mesmo sugestão desse papel.

Essa cena compõe um conjunto de instâncias em que, não apenas *Modern Warfare*, mas a franquia *Call of Duty* no geral engaja com exercícios de revisionismo histórico – ora sutis, como nesse caso, ora evidentes. A continuidade dessa prática lhe rendeu muitas críticas e escancara o dever que tem a cumprir como propaganda pró-império (DYER-WITHEFORD; PEUTER, 2009; WOODCOCK, 2019). Um exemplo mais explícito e elucidativo se decorre no capítulo seguinte.

Em função do contratempo na Embaixada, Farah planeja uma emboscada às forças de Sulaman no chamado “Corredor da Morte” em Urziquistão, uma rodovia que ele teria de transitar em sua fuga para as montanhas. A comandante revela ao/a jogador/a – em controle de Alex – como aquela rota e seus arredores haviam sido bombardeados por ordens de Barkov há vinte anos, completamente arrasando o vilarejo que ali existia. Uma das maiores polêmicas que surgiram em torno do jogo foi esse capítulo, que

[...] tem seu nome compartilhado com um momento marcante da Guerra do Golfo, onde o exército estadunidense bombardeou cerca de dois mil veículos iraquianos que batiam em retirada, em uma estrada que ligava o Kuwait ao Iraque. O feito ainda hoje tramita judicialmente devido a suas implicações como um crime de guerra. **No jogo, no entanto, os russos são responsáveis pelo bombardeio** (COSTA; VEIGA, 2022, p. 412. Grifos meus)

Uma potente instância de negacionismo, o capítulo foi um dos muitos motivos que levaram a um lançamento parcialmente limitado das versões digitais do jogo na Rússia, bem como uma restrição total em sua distribuição física⁴⁷. Que tenha sido uma mera coincidência entre nomes é improvável, posto que tanto não se trata de um episódio pouco conhecido da Guerra do Golfo, como sua repercussão foi negativa e repreendida mesmo entre países ocidentais membros da coalizão. Apresentá-lo repaginado sob autoria russa é, na mais otimista das interpretações, algo altamente questionável, já que o equivalente real do ocorrido foi realizado por entidades que o/a jogador/a encarna na narrativa.

É uma das formas mais graves de tentar, na produção, retratar os antagonistas como possuidores de uma natureza truculenta e irracional: “Isso faz parecer que, ao mesmo tempo que são agressivos, também é impossível de se argumentar com os russos⁴⁸” (LAZAROV, 2020, p. 22). Reforça, em contrapartida, a autoidentificação com a agência ocidental, genuinamente desinteressada e focada apenas na expansão da liberdade pelo mundo árabe enquanto objetivo em si próprio, tarefa cujo maior impedimento é a atuação dos inimigos russos e dos terroristas árabes.

O plano de Farah, que parecia promissor, acaba por fracassar, quando aeronaves e comboios militares sob comando do general atacam tanto guerrilheiros e guerrilheiras da ULF como os membros da AQ. Na tentativa de impedir o avanço dos soldados, Hadir revela que foi ele quem orquestrou o roubo dos carregamentos de gás de cloro em Verdansk, no início da

⁴⁷ THE HOLLYWOOD REPORTER. ‘Call of Duty: Modern Warfare’ Won’t Be Released in Russia. 2019. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/call-duty-modern-warfare-wont-be-released-russia-1249539/>. Acesso em: 11 dez. 2022.

⁴⁸ Do original: “This makes it seem that while the Russians are aggressive, they are also impossible to reason with” (LAZAROV, 2020, p. 22).

Campanha, ao utilizá-los agora para liquidar e se vingar de seus opositores, o que acaba dizimando tanto a frota dos russos como do Lobo. Alex e Farah, ambos atônitos com a descoberta, sucumbem à toxicidade do gás e desmaiam, sobrevivendo apenas porque o irmão da líder os salvou, equipando-os com máscaras e protegendo-os antes de escapar com o armamento restante.

A revelação de que Hadir é o responsável pelo ataque sofrido pelo/a jogador/a na primeira missão do jogo, a utilização deliberada dos armamentos químicos em busca de vingança e a traição a sua irmã e as forças rebeldes é a culminância do modo como o enredo vinha construindo seu personagem até então. Assim como Sulaman e Rahar, ele é revelado como um outro terrorista, cuja comparação com Farah coloca a ambos como pontos opostos de uma dicotomia, entre o árabe “mau” e a árabe “boa”.

Essa distinção tão severa entre os irmãos Karim cimenta ela na posição de exceção, enquanto a “natureza árabe”, a categoria geral, é reafirmada e consolidada com a desonestidade de Hadir. Said observa essa prática entre a literatura europeia no século XIX, uma problemática “condescendência afetada de maldizer todo um povo ‘em geral’, ao mesmo tempo que atenua a ofensa com um frio ‘não me refiro a ti em particular’” (2010, p. 152), dinâmica narrativa que absolutamente resume o papel destinado às duas personagens: possibilitar uma via que canalize todo tipo de representação e comentário preconceituoso, racista e antiárabe, ao passo que se salvaguarda dessa aparência pela construção de Farah como a “boa árabe”, civilizada e alinhada aos interesses ocidentais.

No capítulo seguinte, a narrativa linear dá lugar a um flashback, onde o/a jogador/a assume o controle de Farah quando criança, em 1999, vinte anos antes do que se decorre na trama principal. Na ocasião, sua cidade natal foi bombardeada e invadida por esquadrões militares russos a mando de Barkov. Utilizando-se de armas químicas para neutralizar grande parte da população, esses soldados sequestram as mulheres e crianças sobreviventes, eliminando os homens que resistiram ao envenenamento. Devido ao ataque, a mãe dos irmãos Karim é morta com o desabamento de destroços causado pelas explosões, e o pai é assassinado em casa, ao tentar reagir para proteger seus filhos da hostilidade de um dos invasores, que em seguida busca também assassinar os irmãos.

A violência contra crianças na cena opera como um apogeu da truculência russa na trama, apelando ao senso de empatia e moral do/a jogador/a para condenar suas atuações em nível emocional, pois não é cabível que sejam racionalizadas em qualquer grau. Como aponta Lazarov, o rosto coberto do agressor e seu grande porte, quando enxergados pela “perspectiva

de uma criança, o que Farah é nesse momento, ele parece mais com um monstro do que um homem⁴⁹” (2020, p. 22), transferindo metaforicamente essa mesma visão ao/a jogador/a.

Retornando ao presente, Price e Garrick encontram e resgatam Farah e Alex, os informando de que filmagens de vigilância avistaram Hadir fugindo rumo ao norte do país, sendo posteriormente apanhado por integrantes da Al-Qatala. Não há, no momento, confirmação se o encontro foi uma captura, pressão por uma aliança involuntária ou decisão facultativa por parte do ex-tenente da ULF. Ademais, as gravações revelam que se dirigiram às montanhas, onde se acredita ser a localização do complexo residencial que abriga a fortaleza da organização.

Formalizando um novo esquadrão, liderado por Price e composto por Alex, Garrick e Farah, Laswell os autoriza para invasão do local, com objetivo de recuperar Hadir e o gás, bem como abater Sulaman. Assumindo o controle de Garrick pela primeira metade do capítulo, o/a jogador/a está na perspectiva de Alex quando ele e Farah encontram e executam o Lobo no subsolo da fortaleza. O irmão da comandante e as armas químicas, por outro lado, não são encontrados. Apesar do sucesso obtido, os protagonistas vivenciam um momento de tensão no retorno para a base, ao serem informados de que o governo dos Estados Unidos designou as Forças de Libertação do Urziquistão como uma entidade terrorista. Desiludido com a notícia, Alex decide voltar com Farah ao Oriente Médio, para continuar auxiliando em sua guerrilha.

Atitudes semelhantes a essa, de desacato a ordens superiores em função da obediência a um determinado código moral, remetem a um certo discurso antissistema que corresponde ao perfil heróico criado em torno de personagens como Price e Alex (WOODCOCK, 2009; PAYNE, 2016). Suas atuações são sempre inclinadas e guiadas por um senso inabalável – ainda que genérico – de justiça e honra, e não pela filiação a um determinado órgão governamental. Como já mencionado, é através desse apelo moral que se impulsiona um senso de identificação e concordância aos/às jogadores/as, motivados/as a enxergar a agência ocidental pelo espectro “salvacionista” do humanismo militar.

É revelado aos protagonistas que Hadir está oficialmente operando com Al-Qatala e que levou o armamento químico para a Rússia, indicando a possibilidade de utilizá-lo em um ataque terrorista. Devido a seriedade dessa implicação, Laswell autoriza que Price e Garrick realizem uma operação clandestina no território russo, com intuito de encontrá-lo e impedir que prossiga com qualquer atentado. Em São Petersburgo, o/a jogador/a e o capitão

⁴⁹ Do original: “perspective of a child which Farah is in this moment he looks more like a monster than man” (LAZAROV, 2020, p. 22).

conseguem rastrear e capturar Jamal “Açougueiro” Rahar, levando-o a uma sessão de interrogatório.

Através de uma mistura entre elementos narrativos e de jogabilidade, as cenas que se seguem representam o mais notório esforço da trama em apresentar ocidentais e orientais a partir de uma forte oposição binária. Um momento memorável da Campanha, o interrogatório de Rahar parte do uso de sua família como “soro da verdade”. Após uma sessão de espancamento que não resulta na extração de informações, Price anuncia a chegada de um “pacote” que fará o Açougueiro revelá-las, direcionando o/a jogador/a a fazer sua retirada: dentro de um veículo, descobre se tratar da esposa e filho do terrorista. Sob protesto dos dois, Garrick os leva até Price, que oferece ao/a jogador/a a opção de participar ou não do interrogatório. Se decidir não participar, Garrick ficará de fora da sala, com tudo ocorrendo por detrás da porta sem comoções, e após um tempo, Price simplesmente retorna com as informações extraídas.

No entanto, se optar por participar, o cenário muda completamente. A mãe e o filho têm suas cabeças ensacadas, enquanto Price entrega um revólver ao/a jogador/a, o que instantaneamente leva o Açougueiro a um estado de agitação, subentendido que sua família está sob ameaça. Nervosa com a reação do marido, a esposa começa a implorar para que ele conte a verdade, mas este permanece calado. Nada acontece até que o/a jogador/a decida puxar o gatilho da arma contra a mãe ou a criança, sem que nenhum disparo seja feito, revelando-se que a arma estava descarregada, e que na verdade não se tinha escolha quanto ao acontecimento: o único caminho para o/a jogador/a prosseguir a trama era tentar vitimar a família do interrogado e inevitavelmente falhar.

O Açougueiro ri da tentativa de ameaça, aparentemente vazia, com Price avisando a Garrick – verdadeiramente uma mensagem ao/a jogador/a – que essa decisão havia partido dele próprio, e não do capitão. Vendo como o interrogado ironizou o ocorrido, Price o provoca, alertando que não deixaria algo assim acontecer, a não ser que fosse forçado a permitir, ao passo que coloca munições sob a mesa para que o/a jogador/a recarregue a arma. Oferecendo-lhe uma última chance, pergunta mais uma vez onde se encontra o gás, enquanto Garrick coloca as balas no tambor do revólver e ele toma a criança da mão de sua mãe, desesperando Rahar.

O interrogado revela imediatamente a localização do agente químico, mas se demora um pouco pra revelar a localização de Hadir. Nessa pequena janela de tempo, Price quase imediatamente chega a conclusão que ele tentará um atentado ao general Barkov. No entanto, se o/a jogador/a compreender esse breve intervalo como nova demanda para pressionar o

interrogado – feito no momento anterior –, e tentar disparar contra a sua família, uma tela de “fim de jogo” aparecerá, com a mensagem de que o assassinato de civis inocentes não será tolerado – uma direta contradição a todas as vezes que tal tolerância já se deu no decorrer da própria Campanha.

A velocidade com que Price conclui a localização de Hadir é uma estratégia da narrativa para indicar como o interrogatório não precisaria exaltar-se até o estado em que a execução da família do interrogado fosse necessária para obtenção das informações que possui. Nesse sentido, ao fazê-lo, serve sumariamente para impedir que o/a jogador/a sequer tente cometê-la, evitando assim uma instância de fim de jogo e a consciência de que múltiplas escolhas nunca foram apresentadas em primeiro lugar: independentemente das decisões tomadas, se obtém um mesmo final, a única consequência possível já estava pré-determinada.

Mesmo a decisão de atentar contra a família do interrogado, levando a um fim de jogo, não representa uma ruptura com essa lógica, pelo contrário, é a possibilidade que a exemplifica com maior força. Diferentemente de russos e árabes, os ocidentais não matam crianças, mulheres e civis, afinal, o seu perfil heróico, o código moral a que se devotam, significam não recorrer a tais táticas, que os equipararia ao comportamento do inimigo. É inequívoca a percepção de como o jogo mantém vivo o binarismo entre ocidentais civilizados e orientais bárbaros (SAID, 2007). Ambos se utilizam da violência, mas só os últimos são verdadeiramente violentos: a violência ocidental é necessária, justificada, utilizada só quando preciso; a violência do oriental é irracional, é desejo de matar e exterminar, é ausência de piedade ou arrependimento. O oriental é um selvagem.

Ao fim do interrogatório, o/a jogador/a pode atirar no Açougueiro se assim desejar, e o jogo não encerrará: com a informação extraída, assim como ocorre com a morte de civis durante toda a campanha, a perda de sua vida não significa muito, são todos corpos árabes, casualidades da guerra, danos colaterais. Não há uma regra geral em que “o assassinato de civis não será tolerado”. É apenas porque fazê-lo sem a apresentação de um “motivo maior” – o que se resume na defesa do Ocidente, uma permanente vítima das circunstâncias – permite uma aproximação com os povos incivilizados que toda a construção narrativa busca condenar, roubando do protagonismo ocidental sua vazia fantasia de um herói eleito.

Todo esse conjunto de acontecimentos ilustra perfeitamente como:

Propagandear com sucesso a experiência de guerra lúdica demanda que publicitários retoricamente construam uma noção restringida de "realismo militar", para que jogadores/as possam jogar com a segurança de que

realidades infaustas não se intrometerão em suas ficções⁵⁰ (PAYNE, 2016, p. 204. Tradução minha).

Nesse sentido, o esforço da narrativa é evitar demonstrar a contradição inerente do “realismo” militar do modo como é planejado para experiências lúdicas de guerra. As “realidades infaustas” que poderiam interferir na recreação dos/as jogadores/as não dizem respeito tanto a presença da violência em si – que é o próprio motor do entretenimento, da jogabilidade –, mas ao reconhecimento de que a trama autoriza a apresentação de determinados corpos como violáveis, os representando através de formas que lhes despem de humanidade.

Segundo Said (2007), o Outro oriental é apresentado e apreendido não enquanto um “alguém”, mas antes como um “algo” menos humano que o sujeito ocidental, uma disparidade da qual narrativas como as de *Modern Warfare* dependem para possibilitar ao/a jogador/a sua diversão: é essa percepção desumanizada do “Outro” que o torna, no âmbito de uma relação antagônica, passível de ser violentado sem que isto signifique uma crise ética na atuação do violentador. Dito de outra forma, sem que essas facetas infaustas da realidade contaminem seu jogo.

Nos capítulos finais da Campanha, Price e Garrick encontram Hadir, revelando-se que, a despeito de se aliar ao Lobo, seu objetivo era detectar onde Barkov estava produzindo seu armamento químico, para poder destruir a fábrica, que constatou se localizar na Geórgia. Com suporte de Laswell, Price se encontra com Farah e Alex em Urziquistão para propor que a ULF auxilie na destruição, o que beneficiaria os rebeldes e faria parecer que o ataque foi mobilizado pela Al-Qatala. Na lógica da narrativa, a proposta serve para remediar o senso de injustiça deixado pela declaração do grupo insurgente como uma entidade terrorista. A ausência de quaisquer critérios que qualifiquem ou não o que deve ser entendido como terrorismo, como já discutido, apenas sugere que se positive a atuação de Farah e seu exército em função da relação positiva que mantêm com protagonistas ocidentais.

A trama se encerra quando, após o sucesso na investida à fábrica, Barkov tenta escapar do recinto, mas é encurralado por Farah em seu helicóptero, que o mata em seguida. Após os acontecimentos, o general é considerado e declarado um renegado pelo governo russo. Depois dos créditos, uma cutscene é apresentada como epílogo, mostrando a cidade fictícia de Verdansk, cujos soldados russos foram massacrados por forças invasoras altamente armadas. Em uma base militar, Laswell revela a Price que a cidade foi tomada por Al-Qatala,

⁵⁰ Do original: “Successfully advertising the ludic war experience demands that marketers rhetorically construct a constrained notion of “military realism” so that gamers can play with the assurance that grim realities will not intrude into their fictions” (PAYNE, 2016, p. 204).

reorganizada sob nova liderança. Em função da ameaça global oferecida pelo grupo, uma aliança entre forças internacionais – principalmente Rússia e Estados Unidos, cuja relação foi afirmadamente tensa durante toda a Campanha – é formada. Ao fim, é revelado que esse é o pontapé para a continuação da história no modo de jogo Operações Especiais.

Em 2019, Jacob Minkoff, o chefe de design responsável pela direção de jogabilidade e campanha do jogo, participou de uma entrevista promovida pela revista *Game Informer*, como parte das ações de marketing relacionadas ao seu pré-lançamento. Intitulada “*Call of Duty: Modern Warfare* é um jogo político? Aqui está a resposta da Infinity Ward”⁵¹, a iniciativa propositalmente tinha um tom polêmico, que no entanto, fazia sentido para a proposta dessa iteração da franquia, pelo fato de que prometia uma abordagem mais densa e crítica de suas temáticas, como previamente aludido.

Na conversa, Minkoff oferece uma resposta negativa à pergunta feita, e de forma tanto quanto dúbia, argumenta que “a pergunta ‘esse é um jogo político’ na verdade não significa nada, porque é... O quê a palavra ‘político’ significa para você?”. Para o desenvolvedor, abordar temáticas de natureza geopolítica em sua produção não implicaria que ela merecesse a alcunha de algo “político”, pois não há uma aliança ou mesmo referência sendo feita a nenhum grupo ou acontecimento que de fato aconteceu: é tudo ficção.

Em termos semelhantes, Taylor Kurosaki, diretor de narrativa da equipe por trás do jogo, concedeu uma entrevista ao site *GameSpot*⁵² no mesmo ano, em que busca justificar como não abordar conflitos que realmente aconteceram não tinha o objetivo de

(...) contornar alguém dizendo algo como ‘oh, este é um jogo sobre a Síria’, ou ‘este é um jogo sobre o Iraque’. Mas se chamássemos um país pelo nome real de um país que existe hoje, sem dúvida estaríamos dando pouca atenção a essas situações incrivelmente complexas que estamos simplificando de certa forma para que sejam mais facilmente apreensíveis (HORNSHAW, 2019 apud COSTA; VEIGA, 2022).

É em função dessas escolhas que a trama se passa no Urziquistão e o/a jogador/a enfrenta como adversários a Al-Qatala e o general Barkov, ambas construções propositalmente ficcionais. O que o raciocínio de ambos desenvolvedores acaba por mascarar é como, inevitavelmente, suas produções não apenas evocam, mas fortemente se remetem a grupos, conflitos, acontecimentos reais e contemporâneos, que não são desconhecidos ou

⁵¹ GAMEINFORMER. **Why Infinity Ward Doesn't Consider Call Of Duty: Modern Warfare A Political Game**. 2019. Disponível em: <https://www.gameinformer.com/video-interview/2019/08/08/why-infinity-ward-doesnt-consider-call-of-duty-modern-warfare-a>. Acesso em: 10 dez. 2022.

⁵² GAMESPOT. **Call Of Duty: Modern Warfare Dev: 'We're Not Talking Out Of Both Sides Of Our Mouths'**. 2019. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/call-of-duty-modern-warfare-dev-were-not-talking-o/1100-6467239/>. Acesso em: 10 dez. 2022.

marcadamente distantes da memória e imaginário do público que consome tal mídia. Dito de outra forma, podem não ser representações diretas, mas continuam sim a representá-las pelas alegorias que produzem, pelos lastros históricos que possuem.

Procurar a todo custo manter-se na esfera de um discurso imparcial e apolítico enquanto apresenta uma determinada posição que remete a um fenômeno real, tudo isso resume grande parte da crítica elaborada por Said (2007) às atitudes epistêmicas defendidas pelo ocidente liberal: a imparcialidade é apenas uma vestimenta, uma capa utilizada pela erudição para ocultar interesses, circunstâncias e atuações eminentemente políticas, quer se tenha ou não consciência delas. Ao se proclamar uma produção que não é política em si, *Modern Warfare* também se lança ao campo da ahistoricidade. Dos acontecimentos apresentados às transformações empreendidas, nenhum dos grupos envolvidos, tanto ocidentais – CIA, SAS – como orientais – Al-Qatala, Rússia –, possuem interesses ou relações que não sejam imediatistas.

Em mais de quatro horas de narrativa (o tempo médio que leva para jogar a Campanha), o único raciocínio por trás da invasão e ocupação é oferecido em uma breve frase do general Barkov, que acusa os urziks de cometerem um atentado contra alguns de seus soldados em 1999. Os terroristas recorrentemente discursam sobre não se submeter a forças estrangeiras, sem nunca especificar a quem se referem, ignorando mencionar inclusive a própria intervenção que já ocorre em seu país. No entanto, o mais grave dentre essas ausências e desarranjos é como, a despeito de continuamente se reforçar na trama o quanto as relações diplomáticas entre o Ocidente e a Rússia estão em frangalhos, a CIA e SAS continuam a realizar operações para duramente combater militares russos em um país do Oriente Médio que, mesmo ocupado pelas últimas duas décadas, nunca foi alvo digno de sua preocupação até agora. Toda essa tumultuosa gama de conflitos, afinidades, antagonismos é apresentada ausente de relações históricas.

Em suma, enquanto as ações de árabes e russos são inteiramente truculentas sem razões para além do gosto irracional por violência, as ações dos personagens ocidentais são em benefício da libertação alheia sem razões para além da importância agregada à noção de liberdade. Que ambas existam sem um fundo factível de motivação, não significa dizer que o/a jogador/a deverá assumi-las como semelhantes. Pelo contrário, o objetivo é que pareçam notoriamente contrastantes. O Ocidente defende a liberdade, e sua conduta é justa – ou melhor, justificável – precisamente porque é genuína, não oculta outros interesses, com o uso da força amparada no discurso de que “não restavam escolhas”. Enquanto isso, o Oriente é brutal e bárbaro, porque não há qualquer racionalização para sua conduta violenta, o que a

torna condenável e demanda reparações. Nos dois casos, a ausência de razões se mantém como um fato, contraditoriamente utilizada para valoração do ocidental em detrimento do oriental.

O discurso do jogo, quando exposto nesses termos, chama atenção pelo eco que faz à narrativa do governo Bush, ao justificar os exorbitantes gastos e as imensas perdas humanas na empreitada pela “guerra ao terror”. Ambos, por sua vez, se sustentam na continuação do Orientalismo enquanto filtro epistêmico e estrutura de poder relevante à realidade histórica atual. Se “no que dizia respeito ao Ocidente durante os séculos XIX e XX, supunha-se que o Oriente e tudo que nele havia era, se não patentemente inferior ao Ocidente, algo que necessitava de um estudo corretivo pelo Ocidente” (SAID, 2007, p. 74), no século XXI, recorrer ao Orientalismo é a estratégia através da qual as potências ocidentais buscam a todo custo conservar sua posição de superioridade – moral, política, cultural, econômica, militar. O fazem através da força tanto quanto da linguagem, em um mundo que constantemente oferece resistência a tais tentativas: o Orientalismo alimenta o Imperialismo, que alimenta o Orientalismo, em um processo cíclico e perceptível.

Nesse sentido, a trama do jogo não oferece diferenças significativas nas qualidades e formas utilizadas pelo Ocidente nas últimas décadas para representar o “Outro” oriental, e é novamente nessa estabilidade que se encontra a fonte do seu êxito. Segundo Said (2007), o orientalista de renome era aquele que, através de novas pesquisas, chegaria às mesmas conclusões de seus antecessores, um longo processo de reafirmação e autoenaltecimento que construiu o Orientalismo como autoridade intelectual:

[...] o que o orientalista faz é confirmar o Oriente aos olhos de seus leitores. [...] Os dados empíricos sobre o Oriente ou sobre qualquer uma de suas regiões contam muito pouco [...]. Em outras palavras, não é preciso procurar uma correspondência entre a linguagem usada para retratar o Oriente e o próprio Oriente, não tanto porque a linguagem seja imprecisa, mas **porque nem está tentando ser precisa** (Ibid., p. 105-113. Grifos meus).

De modo análogo, o jogo não precisa se esforçar em representar os orientais ou os acontecimentos que os envolve de forma fidedigna, respeitosa ou sequer humanizada, porque evocar o “Oriente” como o Ocidente o construiu – portanto, o Oriente como o Orientalismo o concebe – resulta em um discurso com mais autoridade intelectual, mais propriedade sobre os tópicos de que fala, do que a verdade dele em si. E isso principalmente quando tal autoridade é reafirmada pela beligerante linha de frente que sabe “fazer a guerra”, e portanto, em uma espécie de inequívoca consequência, sabe também como é para o oriental vivenciá-la. Afinal, fazer como Minkoff e afirmar como “nós queremos apresentar as diferentes perspectivas, nós

não queremos afirmar que uma delas está correta” presume sumariamente que o sujeito ocidental entende tão bem quanto o “Outro” a respeito de sua própria perspectiva: o subalterno não precisa falar, o Ocidente já fala por ele (SPIVAK, 2010).

FORA DAS TELAS: CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE ATIRAR EM ÁRABES

Há de se preceder essas últimas considerações reafirmando que, a despeito de sua incisividade, as críticas aqui desenvolvidas não se igualam em gênero ou grau a esforços de invalidar os videogames como forma de entretenimento ou linguagem artística para assimilar e representar o passado. Mesmo no que tange a utilização da violência enquanto instrumento de jogabilidade e a guerra como recurso temático, a imediata rejeição muito se aproximaria de condutas sensacionalistas tão familiares ao universo do jornalismo televisivo, cuja visão moralista simplesmente exclui produções do gênero da arena de discussão.

Como parte da argumentação elaborada neste trabalho, conclui-se que uma apreensão crítica de um jogo como *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) demanda reconhecer em sua trama uma série de elementos problemáticos que, em algumas instâncias, conseguem provocar reações viscerais. Dito de outro modo, a conclusão a que se chega aqui é de que jogos digitais de guerra, via de regra, tem continuado a cumprir um papel na lógica militarista ocidental durante o século XXI: o de torná-la palatável, transformá-la em um produto consumível, e a atuação de seus beligerantes, em algo edificante, a que se possa aspirar.

Nesse sentido, conservam objetivos semelhantes aos que o cinema já havia adotado ao longo das últimas décadas. Sua diferença crucial está no modo como sua linguagem se consolidou em paridade com o irromper de guerras transformadas em “reality show” nos Estados Unidos, como a Guerra do Golfo, a invasão do Afeganistão e do Iraque. O videogame era a mídia propícia para tomar a frente do *militainment* nesse contexto: ludificar a guerra é muito mais efetivo quando se pode engajar ativamente no combate, e principalmente quando eliminar o inimigo consegue simultaneamente se transformar no objetivo real e numa fonte de prazer.

Os mecanismos pelo qual essa transformação se sucedeu com tanto êxito, esses sim, dizem grande respeito à contínua força do repertório orientalista no presente. Afinal, as objeções morais à equivalência entre guerra e entretenimento são muito menores quando o inimigo é apresentado como um selvagem, um bárbaro, um sub-humano; enfim, como um conglomerado de atributos racistas e xenofóbicos de quem já se espera hostilidade por parte do/a jogador/a. Esse é o ciclo geral da produção desses jogos no Ocidente pelos últimos vinte anos, no qual *Modern Warfare* está incluso: sua existência é nutrida pela reação hostil ao “Outro” oriental, que se impulsiona conforme o/a jogador/a se diverte com sua contínua execução em meios virtuais, se retroalimentando.

Nesse sentido, não há nada na linguagem do jogo em si que determina a utilização da guerra, da violência e a representação do “Outro” oriental dessa maneira. São instrumentalizados, como tantas outras formas de arte, cultura e entretenimento, para perpetuar o repertório de representações orientalistas. São capazes de obter sucesso com isso em parte pelas inovações propostas pelo seu formato midiático e por sua linguagem, como já apresentado. Mas também pela força e estrutura do Orientalismo, cuja autoridade intelectual permanece sendo validada no presente.

Portanto, não se perde de vista neste trabalho a intrínseca relação que se firma entre os fundamentos de uma determinada representação e a realidade material na qual essa se ancora. Em termos mais específicos, as dinâmicas internas da sociedade contemporânea se inscrevem em um momento histórico no qual a extrema-direita se reconfigura e ascende em variados centros e periferias do capitalismo. No Ocidente, este crescimento se efetua em função de um revigorado engajamento e adesão a suas frentes de uma juventude branca, pertencente a núcleos da classe média, que passou a se sentir ameaçada com a ampliação do estado de direito à grupos que eram, até então, minorias políticas extremamente privadas das mínimas esferas de bem estar social. Esta massa jovem não está, em nenhum sentido factual, ameaçada. O que se verifica, portanto, é uma ansiedade social em “perder” sua posição de privilégio (ADAR, 2018), conforme estes se ampliam para grupos subalternizados na forma de direitos universalmente garantidos – ainda que só teoricamente.

Um dos mecanismos pelos quais validam tal ansiedade é a transferência do status de ameaça aos “Outros”. Essa reação hostil não se manifesta apenas frente a uma “ameaça interna”. No âmbito da discussão aqui pretendida, se enfatiza a hostilidade, suspeição, desumanização, enfim, a “outrificação” imputada às populações árabes nesse mesmo contexto. Na contemporaneidade, ela se reestrutura e se encontra com os discursos supremacistas e de extrema-direita, tendo como apogeu os atentados de 11 de setembro de 2001.

Um elemento crucial é como o perfil deste jovem difere do seu compatriota do século passado (ZÚQUETE, 2011), e isso inclui suas preferências de entretenimento, dentre elas os videogames. Seus mais ávidos consumidores se encontram na faixa etária entre 14 e 30 anos, se encaixando no perfil socioeconômico deste jovem branco de classe média. Não se afirma aqui uma direta correlação de causa-consequência entre jogos eletrônicos de guerra e a consolidação das novas facetas do supremacismo branco no Ocidente. O que se afirma, porém, é que estes jovens são a maioria que engaja com esse artefato cultural, e que com mais intensidade circulam pelas suas comunidades e meios adjacentes. Ademais, práticas

criptofascistas, assim como discursos e até mesmo entidades de extrema-direita, têm obtido sucesso em cooptar o universo dos jogos eletrônicos e nele se reproduzir, a despeito do modo como ameaçam sua ludicidade e hostilizam a própria cultura *gamer* (MUSSA, 2019).

Enquanto mecanismo eficaz de permanência do repertório orientalista na cultura do Ocidente, os videogames são a ponte que permite sua infusão à compreensão de mundo das novas gerações. Assim, reatualiza os arquétipos do árabe, do Islam, do Oriente, sem que, na verdade, promova uma atualização, dado como a imutabilidade do Orientalismo é um pilar de sua robustez (SAID, 2007), oferecendo arquétipos estáticos desse “Outro” oriental.

Ao se considerar o crescimento dessa mídia nos últimos trinta anos, cabe atentar para como o desenvolvimento social e cultural de seu público, bem como a formulação de suas percepções de si e do mundo, foram intensamente atravessadas pelo contato com jogos digitais. Em suma, são detentores de uma consciência histórica informada pelos seus discursos – explícitos ou não – a respeito de questões como progresso, civilização, e o intercâmbio entre passado, presente e futuro. Há de se reafirmar que não se trata de determinismos causais, mas de indicativos comuns baseados no contexto sociocultural em que transitam, socializam e se percebem estes indivíduos. São indicativos da constituição de um perfil que identifique esses sujeitos com base em elementos e práticas culturais, que vivenciam e compartilham entre si.

Mediante narrativas como a *Modern Warfare*, essa massa jovem tem sua ansiedade social coibida pela suposta existência de uma ameaça do “Outro”, a qual os Estados Unidos – como porta-voz do Ocidente – devem reagir. Sempre excepcionalmente “forçada” à posição defensiva, a nação tem justificadas as suas intensivas operações militares no Oriente Médio, como se almejassem primeira e genuinamente a expansão das liberdades e dos valores democráticos, que devem ser universais independentemente se a força é o mecanismo para implementá-los. A violência do “Outro”, não importa como se expresse, é uma forma de negar os valores que o Ocidente enxerga como mais elementares, e portanto, se é para suprimi-la, está tudo bem que se continue ininterruptamente atirando em árabes.

REFERÊNCIAS

- ADAR, Sinem. Emotions and Nationalism: Armenian Genocide as a Case Study. **Sociological Forum**, p. 735-756, v. 33, n. 3, 2018. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/26625947>. Acesso em: 22 nov. 2022.
- AMAR, Paul; PRASHAD, Vijay (Org.). **Dispatches from the Arab spring**: understanding the new Middle East. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.
- AMIN, Samir. 2011: primavera árabe?. **Temporalis**, [s. l.], p. 221–252, v. 10, n. 20, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/temporalis/article/view/3454>. Acesso em: 22 nov. 2022.
- AMIN, Samir. **Somente os povos fazem sua própria história**: ensaios políticos de Samir Amin (2000-2018). São Paulo: Expressão Popular, 2020.
- ASAD, Talal. Thinking about terrorism and just war. **Cambridge Review of International Affairs**, p. 3-24, v. 23, n. 1, 2010. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09557570902956580>. Acesso em: 11 dez. 2022.
- AZEVEDO, Victor de Abreu. Jogos eletrônicos e Educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica. **Dissertação de mestrado**, Florianópolis, Universidade Federal de Santa Catarina, 2012.
- BARBOSA, Francirosy Campos (Coord.). **I Relatório de Islamofobia no Brasil**. São Bernardo do Campo: Ambigrama, 2022. Disponível em: <https://www.ambigrama.com.br/e-books-gratuitos>. Acesso em: 24 nov. 2022.
- BELLO, Robson; VASCONCELOS, José. O videogame como mídia de representação histórica. **Revista Observatório**, Palmas, p. 216-250, v. 3, n. 5, agosto. 2017. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/3950>. Acesso em: 11 dez. 2022.
- BLOCH, Marc. **Apologia da História**: ou o Ofício de Historiador. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- BRAGA, Jorge. *et al.* Visões e concepções do Oriente Médio nos livros didáticos. **Plures Humanidades**, Ribeirão Preto, p.179-200, v. 13, n.1, jan.jun., 2012. Disponível em: <http://seer.mouralacerda.edu.br/index.php/plures/article/view/76#:~:text=VIS%C3%95ES%20E%20CONCEP%C3%87%C3%95ES%20DO%20ORIENTE%20M%C3%89DIO%20NOS%20LIVROS%20DID%C3%81TICOS,-Jorge%20Luiz%20Raposo&text=Tal%20conhecimento%20sistematizado%2C%20denominado%20orientalismo,essas%20interpreta%C3%A7%C3%B5es%20influenciaram%20a%20Geografia>. Acesso em: 11 dez. 2022.
- CARSON, Austin. **Secret Wars**: covert conflict in international politics. New Jersey: Princeton University Press, 2018.

CHANDLER, Daniel. **An Introduction to Genre Theory**. [s. l.], [s.n.], 1997. Disponível em: https://faculty.washington.edu/farkas/HCDE510-Fall2012/Chandler_genre_theoryDFAnn.pdf. Acesso em: 11 dez. 2022.

CHAPMAN, Adam. **Digital Games as History**: how videogames represent the past and offer access to historical practice. New York: Routledge, 2016.

CHOMSKY, Noam. **Hegemony or survival**: America's quest for global dominance. New York: Metropolitan Books, 2003.

CHOMSKY, Noam. **The new Military Humanism**: lessons from Kosovo. [s. l.]: Pluto Press, 1999.

COSTA, Lucas Dantas; VEIGA, Ana Maria. Quando o inimigo é o “Outro”: notas preliminares sobre orientalismo, imperialismo e islamofobia em *First Person Shooters*. **Anais Eletrônicos - XX Encontro Estadual de História - ANPUH-PB**, 30 de agosto à 2 de setembro. Evento online, 2022. Disponível em: http://anpuhpb.org/docs/Anais_xxeeh_anpuhpb_2022.pdf. Acesso em: 11 dez. 2022.

DAM, Nikolaos Van. **Destroying a Nation**: the civil war in Syria. [s. l.]: I.B.Tauris, 2017.

DYER-WITHEFORD, Nick; PEUTER, Greg. **Games of Empire**: global capitalism and video games. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

GO GAMERS. **Pesquisa Game Brasil 2015**. [s. l.], 2015. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 11 dez. 2022.

GO GAMERS. **Pesquisa Game Brasil 2018**. [s. l.], 5. ed. 2018. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 11 dez. 2022.

GO GAMERS. **Pesquisa Game Brasil 2019**. [s. l.], 6. ed. 2019. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 11 dez. 2022.

GO GAMERS. **Pesquisa Game Brasil 2020**. [s. l.], 7. ed. 2020. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 11 dez. 2022.

GO GAMERS. **Pesquisa Game Brasil 21 - Report gratuito Brasil**. [s. l.], 8. ed. 2021. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 11 dez. 2022.

GO GAMERS. **Pesquisa Game Brasil: 9ª Edição Gratuita - 2022**. [s. l.], 9. ed. 2022. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 11 dez. 2022.

HOBBSAWM, Eric J. **A Era dos Impérios**: 1875-1914. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2012.

HUNTINGTON, Samuel. **O Choque de Civilizações e a Recomposição da Ordem Mundial**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1997.

KAMM, Francis M. Harming some to save others. **Philosophical Studies**, p. 227-260, v. 57, 1989. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/BF00372696>. Acesso em: 11 dez. 2022.

LAZAROV, Danny Ivan. **Same old Russian Enemy?: A Content Analysis of the Portrayal of Russians in Call of Duty: Modern Warfare**. Malmö University, 2020. Disponível em: <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1483665&dswid=2964>. Acesso em: 11 dez. 2022.

MERENCIANO, Levi Henrique. Cinema hollywoodiano e cultura de massa – entre leitores, espectadores e expectativas. **CASA**, p. 1-16, v. 9, n. 1, jul. 2011. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/article/view/4419>. Acesso em: 04 set. 2022.

MUSSA, Ivan. Ódio ao jogo: cripto-fascismo e comunicação anti-lúdica na cultura dos videogames. **LOGOS: COMUNICAÇÃO E UNIVERSIDADE**, p. 57-71, v. 26, n. 2, 2019. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/45679>. Acesso em: 11 dez. 2022.

NASSER, Reginaldo Mattar. As falácias do conceito de “terrorismo religioso”. In: SOUZA, A. M.; NASSER, R. M.; MORAES, R. F. (Orgs.). **Do 11 de Setembro de 2001 à Guerra ao Terror: reflexões sobre o terrorismo no século XXI**. Brasília: IPEA, 2014, p. 65-88. Disponível em: <http://repositorio.ipea.gov.br/handle/11058/3007>. Acesso em: 24 nov. 2022.

PAYNE, Matthew Thomas. **Playing War: military video games after 9/11**. New York: New York University Press, 2016.

PROCTOR, William. Reboots and Retroactive Continuity. In: PROCTOR, William. **The Routledge Companion to Imaginary Worlds**. [s. l.]: Routledge, 2017, p. 224-235. Disponível em: <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315637525-28/reboots-retroactive-continuity-william-proctor>. Acesso em: 11 dez. 2022.

RAMÃO, Gabriela. Jogadoras e jogadores de videogame: do consumo do jogo aos avatares entre gêneros. **Dissertação de mestrado**, Porto Alegre, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017.

RODRIGUES JÚNIOR, Osvaldo. “Por que um canal do YouTube mentiria?”: a relação entre os estudantes do ensino médio e os conteúdos históricos divulgados no YouTube. **História Hoje**, p. 366-288, v. 11, n. 22, jan./jun. 2022. Disponível em: <https://rhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/788/449>. Acesso em: 24 nov. 2022.

ROGAN, Eugene. **Os Árabes: uma história**. [s. l.]: Zahar, 2021.

ROSSINI, Miriam de Souza. As marcas do passado: o filme histórico como efeito de real. **Tese de Doutorado**, Porto Alegre, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1999. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/170428#:~:text=A%20aproxima%C3%A7%C3%A3o%20entre%20os%20dois,fim%20de%20falar%20das%20....> Acesso em: 8 jul 2022.

RÜSEN, Jörn. **A Razão Histórica**. Brasília: Editora UNB, 2001.

SAID, Edward W. **Cultura e Imperialismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

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

SALGADO, João Pedro Mota. O RETRATO VILANESCO DOS RUSSOS E DOS ARÁBES EM CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE. **Trabalho de Conclusão de Curso**. Montes Claros, Universidade Federal de Montes Claros, 2019.

SANTOS, Boaventura de Sousa. O fim das descobertas imperiais. In: OLIVEIRA, Inês Barbosa; SGARBI, Paulo. (Orgs.). **Redes culturais, diversidade e educação**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

SANTOS, Boaventura de Sousa; MENESES, Maria Paula (Orgs.). **Epistemologias do Sul**. Coimbra: Editora Almedina, 2009.

SHAW, Adrienne. What is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. **Games and Culture**. [s. l.], p. 403-424, 2010. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/description/GAC>. Acesso em: 11 dez. 2022.

SILVEIRA, Mariana G. Alves; ALVES, Vágner Camilo. A Guerra-Fria e o inimigo comunista nas telas de cinema norte-americanas dos anos 1980. **Diálogos**, p. 60-75, v. 22, n. 1, 2018. Disponível em: <https://pesquisadores.uff.br/academic-production/guerra-fria-e-o-inimigo-comunista-nas-telas-de-cinema-norte-americanas-dos-anos>. Acesso em: 11 dez. 2022.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

STAHL, Roger. **Militainment, Inc.:** war, media, and popular culture. New York: Routledge, 2010.

TEIXEIRA DA SILVA, Francisco; LEÃO, Karl Schurster Sousa. (Orgs.). **Porque a guerra?** das batalhas gregas às ciberguerras - uma história da violência entre os homens. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

TODOROV, Tzvetan. **O medo dos bárbaros**: para além do choque das civilizações. Petrópolis: Vozes, 2010.

VIANA-TELLES, Helyom. Considerações sobre ensino de História e jogos eletrônicos: games e didática da História. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, [s. l.] p. 200-216, v. 13, n. 34, 2017. Disponível em: <http://periodicos.estacio.br/index.php/reeduc/index>. Acesso em: 11 dez. 2022.

VIANA-TELLES, Helyom; ALVES, Lynn. Ensino de História e Videogames: Problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado. **Anais eletrônicos do XI Seminário SJEEC**, Salvador, 2015. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/sjec/issue/view/92>. Acesso em: 11 dez. 2022.

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

ZÚQUETE, João Pedro. Novos tempos, novos ventos? A extrema-direita europeia e o Islão. **Análise Social**, p. 653-677, v. XLVI, n. 201, 2011. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/41494867>. Acesso em: 11 dez. 2022.