



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM RELAÇÕES INTERNACIONAIS**

ANA BEATRIZ FREITAS DA COSTA

***CALL OF DUTY E CONSTRUÇÃO DE AMEAÇA: MODERN WARFARE E A
NARRATIVA SECURITIZADORA ANTIRRUSSA***

João Pessoa

2025

ANA BEATRIZ FREITAS DA COSTA

CALL OF DUTY E CONSTRUÇÃO DE AMEAÇA: *MODERN WARFARE* E A
NARRATIVA SECURITIZADORA ANTIRRUSSA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Relações Internacionais da Universidade Federal da Paraíba, como requisito à obtenção do título de bacharel em Relações Internacionais.

Orientador: Prof. Dr. Augusto W. M. Teixeira Júnior.

João Pessoa

2025

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

C838c Costa, Ana Beatriz Freitas da.

Call of Duty e construção de ameaça: Modern Warfare e a narrativa securitizadora antirrusa / Ana Beatriz Freitas da Costa. - João Pessoa, 2025.

58 f. : il.

Orientação: Augusto Wagner Teixeira Junior.

TCC (Graduação) - UFPB/CCSA.

1. Call of Duty. 2. Construção de ameaça. 3. Narrativa antirrusa. 4. Teoria da Securitização. 5. Videogames. I. Teixeira Junior, Augusto Wagner. II. Título.

UFPB/CCSA

CDU 327

ANA BEATRIZ FREITAS DA COSTA

**CALL OF DUTY E CONSTRUÇÃO DE AMEAÇA: MODERN WARFARE E A
NARRATIVA SECURITIZADORA ANTIRRUSSA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Relações Internacionais do Centro de Ciências Sociais Aplicadas (CCSA) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), como requisito parcial para obtenção do grau de bacharela em Relações Internacionais.

Aprovada em 24 de abril de 2025

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **AUGUSTO WAGNER MENEZES TEIXEIRA JUNIOR**
Data: 24/04/2025 12:23:39-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Augusto Wagner Menezes Teixeira Junior – (Orientador)
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

Documento assinado digitalmente
 **FABIO RODRIGO FERREIRA NOBRE**
Data: 24/04/2025 12:48:07-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Fábio Rodrigo Ferreira Nobre
Universidade Estadual da Paraíba - UEPB

Documento assinado digitalmente
 **GILLS VILAR LOPES**
Data: 24/04/2025 13:59:03-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Gills Vilar Lopes
Diretoria de Ensino da Aeronáutica, Divisão de Planejamento de Ensino (DPE).
Ministério da Defesa - Aeronáutica

Às mulheres sem as quais eu não teria vida: minha mãe, Jacqueline, e minha avó, Araci. Por me amarem tanto, muitas vezes ficaram paradas para que eu pudesse olhar para trás e perceber o quanto evoluí. Espero um dia retribuí-las.

AGRADECIMENTOS

Imaginei que essa fosse a escrita mais fácil e mais leve de todo o trabalho. Mas diferentemente do que coloquei em todas as páginas, acredito que nada é tão “pesado” quanto a carga emocional a ser descarregada nesses agradecimentos.

Agradeço, antes de tudo e de todos, a razão do meu viver; a pessoa que vibrou comigo no sucesso, que me acalentou no desespero e que brigou comigo quando eu estava errada (e ainda sim não me julgou)... A pessoa que me viu nascer, e é muito cruel da limitação humana ela não conseguir me acompanhar até a morte. À minha avó, eu agradeço pela vida. A aceitação da morte e da limitação humana nunca foi algo que me assustou, mas me deixa em profundo desgosto e tristeza cogitar o dia em que a palavra “vovó” se tornará sinônimo de ter meu peito arrancado em saudade. Então, ainda em vida, dedico esse trabalho e todos os sucessos, que vieram e ainda virão, à ela: a matriarca da família Freitas, Maria Araci.

À minha mãe, que me deu a vida e que tem plena consciência que é a segunda da fila (mesmo sendo minha moradia fixa por 6 meses), agradeço por nunca ter me permitido ser e me sentir vazia - nem mesmo na ausência daqueles que não deveriam se ausentar. À minha mãe, Jacqueline Freitas, dedico esse trabalho. De fato, se não fosse por todos os *Nintendos* e *PlayStations* e, principalmente, a liberalidade para que eu pudesse jogar, esse trabalho não existiria. Foi a liberdade que me foi garantida e a consciência de que eu “era assim mesmo”, fissurada na tela, nos jogos e no cinema, que me permitiram ter as conexões cognitivas mínimas para elaborar tamanho trabalho sobre a minha única paixão desde criança.

Ao meu avô (*in memoriam*), que até hoje tenho guardado na memória as boas lembranças e o último “carão” que ele deu antes de falecer. Até hoje tenho o vídeo desse momento gravado, mas nunca tive a coragem de abri-lo. Espero fazê-lo orgulhoso. Agradeço também ao meu núcleo familiar: Paulo Filho, Josy Martins, Jácer Pessoa e Manoel Cruz. Esse trabalho também é fruto de todo o apoio, conselho, lições e motivação que me foi fornecido por vocês. A vida de fato não valeria a pena ser vivida sem vocês ao lado nesses 25 anos. Aos primos: Manuela Pessoa, Caio Pessoa, João Pedro, Paulo Neto e Maria Pessoa... Me assustou escrever todos os nomes e perceber que sou a única filha única da fila. Agradeço a vocês por toda a companhia e companheirismo. Crescer juntos foi um facilitador para a minha humilde existência e eu faria tranquilamente um bingo do Código Penal por todos vocês. Um dia Paulo Neto e Maria terão idade e experiência para entender o que de fato seria zerar o Código Penal por eles, mas ainda há tempo. Além disso, agradeço ao Pepe (*in memoriam*), o querido gato loiro do 686. Sei que é irracional pensar em uma dedicação a um gato, mas só os mosquitos

da madrugada (*in memoriam*) sabem o quanto esse psicopata felino me fez companhia, na mais de uma década de vida dele, enquanto eu virava noites jogando, assistindo filme ou estudando.

À minha amada, agradeço pela paciência nos últimos anos. Agradeço por estar presente em literalmente todos os momentos e entender o que eu estou sentindo, ainda mais nos momentos que eu não consigo me expressar. Agradeço, principalmente, por ter me permitido fazer uma escolha no dia 17 de Junho de 2022. Eternamente lembrarei disso e farei você lembrar também, pois eu faria a mesma escolha mil vezes, mesmo sabendo de tudo que estava por vir. Não sei o que a vida nos proporcionará, mas espero ainda rir o meu melhor riso ao teu lado (especificamente o direito) por bastante tempo.

Agradeço também àqueles que considero irmãos: Caio, Felipe, Gabi, Amanda, Rehami e Clara. É uma tristeza a não convivência devido a rotinas corridas e a distância, mas saibam que por vocês eu também cometeria atrocidades. Na pior etapa da vida de qualquer ser humano, a adolescência, vocês fizeram tudo ser luz.

Aos meus amigos da capital paraibana, e que a faculdade me proporcionou, agradeço pelo acompanhamento no caos. Na etapa mais incerta da minha vida vocês me forneceram acaento, mesmo sem terem plena consciência disso. Agradecimento especial à Isabella, Ellen e Pollinny, que literalmente me concederam abrigo em 2019 para realizar a matrícula da faculdade. Ao grupo “máfia do fundão”, obrigada por todos os momentos históricos. Vocês não fazem ideia do quanto a Beatriz de 2019 precisava de um riso. Especificamente ao Adonias, Débora e Cinthya, só os deuses e vocês sabiam, e sabem, como está a cabeça dessa palhaça. Tenho muito a destrinchar sobre as minhas amigadas do DDD 83 que não cabem em um parágrafo. Apenas saibam que, sem vocês, essa trajetória, e até mesmo o meu relacionamento amoroso (e aqui um salve exclusivo para Hempel) não teria acontecido. Além disso, aos meus amigos do trabalho, antagônicos à Lei 9.610/1998, saibam que por mais que nos distanciamos em algum momento das nossas vidas, lembrarei de cada atrocidade falada e figurinha feita. Vocês têm um espaço especial no meu quadro de lembranças.

Agradeço ao meu orientador Augusto por ter me apoiado desde o primeiro momento na talvez insanidade desse tema que precisa ainda ser bastante desbravado. Obrigada por acreditar neste trabalho e no voto de confiança cedido. Ao Departamento de Relações Internacionais, agradeço pelos ensinamentos. Por fim, sem nenhum resquício de humildade, agradeço a mim mesma por ter primeiramente sobrevivido ao nascimento prematuro e por, apesar de todos os obstáculos e malucos aparecendo na minha frente, não ter desistido nem de mim e nem desse TCC.

*“Success is counted sweetest
By those who ne'er succeed.
To comprehend a nectar
Requires sorest need.*

*Not one of all the purple Host
Who took the Flag today
Can tell the definition
So clear of victory*

*As he defeated – dying –
On whose forbidden ear
The distant strains of triumph
Burst agonized and clear!”*

(Emily Dickinson)

RESUMO

O presente trabalho analisa como o discurso antirrusso existente em videogames, especificamente os do gênero *wargame*, lhes confere caráter político mesmo que não intencional. Para isso, tem como critério de exploração e estudo de caso o jogo *Call of Duty 4: Modern Warfare*, lançado em 2007, compreendendo-o como parte de um esforço mais amplo de securitização. O objetivo do estudo, portanto, é entender de que forma a retórica discursiva utilizada por esse popular *wargame* contribuiu na construção da imagem da Rússia como inimiga do Ocidente. O desenvolvimento, construção e evolução dos videogames frequentemente esteve atrelado às premissas e ao contexto político de cada período histórico. Assim, *Call of Duty 4: Modern Warfare* foi criado dentro de um cenário geopolítico marcado pelo ressurgimento de tensões entre Ocidente e Rússia, advindos do período pós-Guerra Fria. Essa conjuntura influenciou diretamente o enredo da narrativa presente no jogo, tendo como ambientação a ideia de uma potencial Terceira Guerra Mundial. Diante disso, a investigação é de caráter qualitativo, com ênfase descritiva e analítica e utiliza como referencial teórico a Teoria da Securitização, uma vez que é por meio desse aporte teórico que se pode observar como os videogames, enquanto mídias de consumo, também operam como veículos de discursos políticos capazes de reforçar identidades e reproduzir lógicas de alteridade e etnocentrismo, especialmente quanto à representação dos russos. Tendo em vista tal estudo de caso, conclui-se que o jogo reforça estereótipos construídos historicamente por outras mídias ocidentais, como o cinema, ao representar a Rússia e seus agentes como responsáveis por ameaças globais, inclusive nucleares. Devido à sua metodologia qualitativa, o trabalho apoiou-se em revisão de literatura especializada.

Palavras-chave: *Call of Duty*; Construção de ameaça; Narrativa antirrusa; Teoria da Securitização; Videogames;

ABSTRACT

This study explores how the anti-Russian discourse present in video games, particularly in the wargame genre, grants them a political character, even if unintentionally. For this purpose, the game Call of Duty 4: Modern Warfare, released in 2007, is used as the primary object of content analysis, understood as part of a broader securitization effort. The objective of the study is to understand how the discursive rhetoric employed by this popular wargame contributes to the construction of Russia as an enemy. The development, construction, and evolution of video games have always been tied to the political premises and historical contexts of each period. Accordingly, Call of Duty 4: Modern Warfare was created within a geopolitical setting marked by the resurgence of tensions between the West and Russia in the post-Cold War era. This context directly influenced the game's narrative, which is set against the backdrop of a potential Third World War. Given this, the investigation is qualitative in nature, with a descriptive and analytical focus, and uses the Securitization Theory as its theoretical framework. This approach enables the observation of how video games, as consumer media, can also function as vehicles for political discourse, capable of reinforcing identities and reproducing logics of alterity—particularly concerning the representation of Russians. Based on this case study, it is concluded that the game reinforces stereotypes historically constructed by other Western media, such as cinema, by portraying Russia and its agents as responsible for global threats, including nuclear ones. Due to its qualitative methodology, this work relied on a review of specialized literature and articles by renowned authors.

Keywords: *Call of Duty; Threat construction; Anti-Russian narrative; Securitization theory; Video games.*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Tabela 1 - As três principais concepções epistemológicas de segurança.....	18
Figura 1 - Fases da Securitização de uma ameaça.....	21
Figura 2 - À esquerda The Legend of Zelda (1986) e à direita The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998).....	29
Figura 3 - À esquerda Tomb Raider: Atlantean Scion (1996) e à direita Tomb Raider: Underworld (2008).....	31
Figura 4 - Em cima o filme “Falcão Negro em Perigo” (2001) e em baixo o jogo The Last of Us Part II (2020).....	32
Figura 5 - Cena inicial da missão No Russian em Call of Duty: Modern Warfare II Remastered.....	33
Gráfico 1 - A caracterização positiva dos russos em Call of Duty 4: Modern Warfare.....	44
Gráfico 2 - A caracterização negativa dos russos em Call of Duty 4: Modern Warfare.....	45
Tabela 2 - Ameaças representadas em Call of Duty 4: Modern Warfare.....	48

LISTA DE ABREVIATURAS

ADM – Armas de Destruição em Massa

COD4:MW – *Call of Duty 4: Modern Warfare*

EC – Escola de Copenhague

EUA – Estados Unidos da América

ESI – Estudos de Segurança Internacional

FPS – *First Person Shooter*

GTA – *Grand Theft Auto*

ICBM – Míssil Balístico Intercontinental

IDF – Forças de Defesa de Israel

MIT – Instituto de Tecnologia de Massachusetts

NES – *Nintendo Entertainment System*

OTAN – Organização do Tratado do Atlântico Norte

RI – Relações Internacionais

SAS – Serviço Aéreo Especial

TNP – Tratado de Não Proliferação de Armas Nucleares

TPS – *Third Person Shooter*

TS – Teoria da Securitização

URSS – União das Repúblicas Socialistas Soviéticas / União Soviética

USMC – Corpo de Fuzileiros Navais dos Estados Unidos

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 APORTE TEÓRICO E METODOLÓGICO.....	15
2.1 A Escola de Copenhague.....	15
2.2 Teoria da Securitização.....	20
2.3 Metodologia de Pesquisa.....	23
3 O VIDEOGAME COMO RECURSO DE CONSTRUÇÃO DE NARRATIVA E IDENTIDADE.....	25
3.1 Videogames como nova mídia de entretenimento.....	25
3.2 A influência cinematográfica na construção de narrativa nos videogames.....	29
3.3 Para além do entretenimento: wargames como elemento de cultura e formação de ameaça.....	33
4 ESTUDO DE CASO: CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE COMO PROCESSO DE SECURITIZAÇÃO.....	36
4.1 Contexto histórico e Sinopse de Call of Duty 4: Modern Warfare.....	36
4.2 Call of Duty 4: Modern Warfare à luz da Teoria da Securitização.....	40
4.3 A construção do inimigo em Call of Duty 4: Modern Warfare.....	42
4.3.1 Caracterização positiva dos russos.....	43
4.3.2 Caracterização negativa dos russos e construção de ameaça.....	45
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
REFERÊNCIAS.....	53
APÊNDICE.....	57

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho busca analisar a narrativa antirrusa presente em *Call of Duty 4: Modern Warfare*, considerando o jogo como um ato de fala e como parte de um esforço mais amplo de um processo denominado, no âmbito das teorias de Relações Internacionais (RI), de securitização. O estudo parte da premissa de que, ao representar russos como inimigos e ameaças existenciais, o jogo não apenas reproduz estereótipos já consolidados na mídia ocidental — como os que historicamente marcaram o cinema hollywoodiano —, mas também os perpetua por meio de uma nova e poderosa forma de mídia: os videogames. Embora já existam estudos sobre os impactos sociopolíticos dos *games*, a abordagem da construção discursiva da ameaça em *wargames* ainda é incipiente no campo das RI. Nesse contexto, *Call of Duty*, como uma das franquias mais populares do gênero (*Guinness World Records*, 2023), desponta como um objeto relevante de análise por sua capacidade de influenciar e moldar imaginários sobre segurança e política internacional.

O jogo se insere em um contexto geopolítico marcado pelo ressurgimento de tensões entre o Ocidente e a Rússia no período pós-Guerra Fria, em que é nesse cenário que sua narrativa atribui aos russos papéis centrais como inimigos e ameaças ao Ocidente, especialmente dos Estados Unidos da América (EUA) e do Reino Unido. A partir disso, buscamos responder ao seguinte problema de pesquisa: como a narrativa antirrusa em *Call of Duty 4: Modern Warfare* constrói a ideia de que a Rússia é uma nação de iminente ameaça? A análise será conduzida à luz da Teoria da Securitização, formulada pela Escola de Copenhague, que compreende a segurança como uma prática discursiva por meio da qual atores políticos definem algo como uma ameaça emergencial que exige medidas excepcionais. O jogo se articula com essa teoria ao dramatizar situações de risco existencial em que o uso da força se apresenta como resposta legítima, permitindo observar como o discurso securitizante é encenado e legitimado na cultura *pop*.

Diante do exposto, o Trabalho de Conclusão de Curso em questão está dividido em três seções principais. A primeira seção apresenta a fundamentação teórica e as principais contribuições da Teoria da Securitização para o estudo de discursos e retóricas geopolíticas. A segunda seção explora a relação entre videogames, política e construção de ameaças, com ênfase no papel dos jogos de guerra como forma de produção cultural. A terceira e última seção introduz o objeto empírico deste trabalho, *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Com o objetivo de detalhar a metodologia adotada e o estudo de caso realizado, essa seção foi dividida em três subseções. Na primeira, apresenta-se o enredo do jogo, bem como o contexto

histórico e político de seu desenvolvimento. Na segunda subseção, é identificado como o jogo estrutura seus elementos narrativos à luz da teoria da securitização — apresentando os agentes, ameaças, audiência e ato de fala. Na última, é conduzida a análise propriamente dita, na qual são examinadas a caracterização dos russos e a construção da ameaça por eles representada. Essa análise é feita a partir dos trechos jogáveis e das *cutscenes*¹, com o objetivo de compreender o jogo como parte de um movimento de securitização em que o discurso narrativo contribui para representar a Rússia como uma ameaça existencial ao Ocidente.

¹A *cutscene* é uma sequência de cenas que interrompe o jogo para avançar o enredo do jogo, desenvolver personagens, introduzir inimigos, fornecer mais informações de fundo, atmosfera e diálogos.

2 APORTE TEÓRICO E METODOLÓGICO

Segundo Van Evera (1997, p. 22), uma boa explicação nos diz quais causas específicas produzem um fenômeno e a qual fenômeno geral essas causas pertencem. De modo a se ter uma robusta análise, esta seção tem por objetivo apresentar e esclarecer o aporte teórico-metodológico que fundamenta o estudo de caso. Assim, para uma melhor compreensão, será dividido em duas partes principais. A primeira será dedicada a observar a contribuição da Escola de Copenhague aos Estudos de Segurança Internacional (ESI) e o desenvolvimento da Teoria da Securitização. Em seguida, serão descritos brevemente a metodologia e os métodos utilizados no decorrer do trabalho.

2.1 A Escola de Copenhague

A Escola de Copenhague surge em 1985 sob um contexto de desconfiança no grau de comprometimento dos EUA para com a segurança da Europa (Tanno, 2012). Isso porque emergiu em meio a debates acerca da incapacidade da perspectiva realista² de se manter como o paradigma teórico RI. Isso em conjunto com a manutenção da ordem durante a Guerra Fria, bem como a tensão promovida pela política externa do Governo Ronald Reagan (1981-1989) tornou-se insustentável tanto política como academicamente. Vale salientar que, desde a Segunda Guerra Mundial, tanto a doutrina dos EUA quanto seus pesquisadores dominaram os ESI e legitimaram as políticas adotadas em cada período (Nye; Lynn-Jones, 1988). É nesse contexto de desvincular conceitos de segurança de premissas realistas que se iniciam as discussões sobre a necessidade de renovar o arcabouço teórico de segurança utilizado nas RI. Esse debate permitiu a consolidação de três vertentes teóricas, a saber: (1) a tradicionalista, cujas premissas se assemelham às realistas; (2) a crítica, associada aos trabalhos da Escola de Frankfurt; e, por fim, (3) a vertente abrangente, consoante com as premissas teóricas da Escola de Copenhague.

Considerando a especificidade de cada escola e o objetivo da análise do estudo de caso escolhido, o presente trabalho enfatiza a última vertente. Isso porque é a Escola de Copenhague que irá afirmar que os estudos de segurança devem abranger não apenas ameaças de natureza militar, mas também aquelas oriundas das esferas política, econômica, ambiental e societal (Buzan, 1991). Segundo Buzan (1991) — um dos precursores da Escola de

² A perspectiva realista assume uma visão negativa sobre a possibilidade de cooperação na esfera internacional. Ela considera que, em última instância, os Estados são atores interessados apenas na existência de si mesmos. Eles são guiados pelo interesse mínimo de se resguardarem e pelo interesse máximo de aumentarem seu poder no Sistema Internacional (SI) (Waltz, 1979; Nye; Lynn-Jones, 1988).

Copenhague —, os ESI surgiram a partir de debates centrados na proteção do Estado frente a ameaças tanto internas quanto externas no contexto da Guerra Fria. Somados a isso, outros autores apontam que a formulação dos ESI estaria dentro da noção realista das RI (Tanno, 2012; Motta, 2018) pois, tinha o Estado como o principal objeto de análise.

De fato, a hegemonia da perspectiva realista consolidou, na época, um entendimento de conceito de segurança relacionado e subordinado à lógica estatal. Isso ocorreu de modo que, nos anos 1980, embora a Escola de Copenhague pensasse em uma redefinição do conceito de segurança, os primeiros trabalhos de Barry Buzan continuaram imbuídos na lógica realista. Segundo Freedman (1998), foi o colapso da União Soviética (URSS) que provocou uma perda de credibilidade na capacidade de previsão dos estudos estratégicos, visto que o evento não pôde ser explicado dentro do paradigma realista. Em virtude desse movimento de mudança, iniciado na década de 1980 e intensificado nos anos 1990, os ESI passaram por uma ampliação significativa em seu escopo, com obras que desafiaram as premissas estadocêntricas e ampliaram os estudos para que aspectos subjetivos, como percepção, identidade e discurso, fossem anexados à concepção de segurança.

Diante disso, a noção de “segurança nacional” passou a englobar a ideia de nação dentro do quadro de segurança do Estado. Dessa forma, estando diretamente associado à percepção de ameaças oriundas de fontes internas e externas (Buzan; Hansen, 2012). Isto posto, a concepção de segurança nacional deixou de se restringir a questões como conter revoltas internas e a proteção das fronteiras territoriais e passou a englobar ameaças provenientes de potências externas, ideologicamente distintas. Em suma, a área de segurança assumiu um caráter predominantemente internacionalista, em contraste com abordagens de cunho nacionalista. Assim, tornou-se orientada à promoção de uma ordem internacional mais “pacífica”, tratando de assuntos como legitimidade e coesão societal, em contraponto ao foco apenas militar e no uso da força. Destaca-se ainda que é nesse contexto que a Escola de Copenhague postulava que os estudos de segurança deveriam incluir outros tipos de ameaças, como os de natureza econômica, política, societal e ambiental. Ainda assim, seus pensadores defendiam que o Estado deveria ser mantido como unidade principal de análise, pois este era visto como a melhor maneira de proteger os demais objetos de referência (Buzan; Hansen, 2012).

A fusão do nacionalismo com o Estado territorial soberano gerou várias implicações na conceituação da segurança e, portanto, na evolução dos debates dentro dos ESI. O nacionalismo estava ligado à soberania popular e, no fim das contas, à democracia, e também, portanto, à ideia de que a legitimidade do Estado soberano não se baseava em direitos divinos ou monárquicos inerentes, mas na habilidade do governo de

liderar de acordo com os valores, interesses e identidade do povo (Buzan; Hansen, 2012, p. 59).

Diante do exposto, nota-se como os acontecimentos históricos e as mudanças ocorridas na conceituação de segurança trouxeram consequências quanto ao modo de como a segurança deveria ser estudada. No cenário das RI, já existiam debates epistemológicos como os dos “tradicionalistas” e “behavioristas” (Buzan; Hansen, 2012), porém foi apenas no desfecho do século XX que os embates entre ideias distintas atingiram os estudos de segurança através das correntes tradicionalista e ampliadora³ — como denominada pelos fundadores da Teoria da Securitização. É nesse cenário que os debates mais amplos sobre epistemologia nos ESI se desenvolvem. Desse modo, surgiram as abordagens pós-positivistas no campo das RI com o objetivo de apresentar alternativas às teorias tradicionalistas.

Dito isto, dentre as críticas apontadas às teorias tradicionalistas, ressalta-se aquela que defende a utilização de uma metodologia positivista e estrutural nas ciências sociais, em que se defende que o estudo é baseado na identificação de regularidades conformadas pela existência de uma estrutura superior aos Estados. Para os pós-positivistas, esta análise é falha, na medida em que desconsideram a história bem como aspectos mais subjetivos. Segundo essa corrente, a identidade e percepção são fatores analíticos relevantes e devem ser observados em conjunto com a marginalização das particularidades de cada sociedade e de cada momento histórico (Buzan; Hansen, 2012). Desse modo, a concepção de segurança, que antes era voltada fundamentalmente para a avaliação das capacidades objetivas dos Estados, começa a considerar que aspectos subjetivos como percepção, identidade e discurso sejam anexados à concepção de segurança. Esse debate se enquadra dentro da distinção epistemológica central dos ESI e que separa o campo em três concepções de segurança diferentes (ver Tabela 1): as objetivas, as subjetivas e a discursiva (Buzan; Hansen, 2012).

³ A corrente ampliadora fez parte de uma mudança de paradigma, intensificada nos anos 1990, a qual englobou nos ESI uma gama de literaturas distintas e interrelacionadas, dentre elas os Estudos Críticos de Segurança, Perspectiva Feminista e Construtivismo (Buzan; Hansen, 2012).

Tabela 1 - As três principais concepções epistemológicas de segurança

TABELA 2.1. DISTINÇÕES EPISTEMOLÓGICAS

CONCEPÇÕES OBJETIVAS	CONCEPÇÕES SUBJETIVAS	CONCEPÇÕES DISCURSIVAS
A ausência/presença de ameaças concretas	A sensação de estar ameaçado ou não	Segurança não pode ser definida em termos objetivos
Geralmente definem a segurança em termos materiais relativos	Enfatizam o contexto social, a história e as psicologias do medo e as percepções (errôneas)	Segurança é um ato da fala
	Mantêm uma referência objetiva	Concentram-se no processo intersubjetivo, através do qual as "ameaças" se manifestam como problemas de segurança na agenda política

Fonte: Buzan; Hansen, 2012, p. 69

Por um lado, a concepção objetiva de segurança é conduzida por critérios como a racionalidade instrumental dos atores e a mensuração das capacidades materiais, sobretudo de natureza militar (Buzan; Hansen, 2012). Por outro lado, as abordagens subjetivas argumentam que as noções objetivas deveriam minimamente ser complementadas por fatores não materiais — tais como a cultura institucional das forças armadas, o grau de coesão nacional e as normas relativas ao uso legítimo da força e armamentos químicos (Buzan; Hansen, 2012). Nesse sentido, tanto elementos materiais quanto ideológicos influenciam a forma como os Estados mobilizam seus recursos militares. Por sua vez, ao argumentarem que a segurança não é uma condição ontológica, as abordagens discursivas defendem que a segurança não pode ser definida em termos objetivos ou mesmo subjetivos, mas, sim, por uma construção intersubjetiva (Buzan; Hansen, 2012). De acordo com Buzan *et al.* (1998), uma vez que a segurança pode ser acionada por uma estrutura discursiva, ela não deve ser avaliada apenas de maneira objetiva:

A comprovação ou não da existência real de uma ameaça por critérios objetivos é aspecto secundário para a EC, na medida em que o que conta de fato são as percepções dos atores em relação a uma questão. A verificação de uma dinâmica de (in)segurança seria derivada de um processo de construção social iniciado por meio da elocução de um ato de fala, o que nos aponta uma clara prevalência na consideração de critérios subjetivos em relação aos objetivos (Motta, 2018, p. 12-13).

No livro *Security: a new framework for analysis* (Buzan; Wæver; De Wilde, 1998), os trabalhos da Escola de Copenhague passaram por um ponto de inflexão e propuseram uma

nova abordagem para a questão da segurança, de modo a se apresentarem como uma terceira via entre tradicionalistas e reflexivistas. Conforme ilustrado por Motta (2018), a Escola de Copenhague, ao dar espaço para subjetividades, sem deixar de lado perspectivas mais tradicionalistas, “conseguiu inserir novas ontologias e epistemologias em sua análise [...]. Dessa forma, permitiu-se uma melhor compreensão sobre como nascem e morrem ameaças no campo da segurança internacional” (Motta, 2018, p. 9-10). Desse modo, a maior contribuição da Escola de Copenhague para o campo dos ESI consiste na possibilidade de utilizar subjetividades, como o discurso, como variável que se faz surgir e desenvolver uma prática de securitização (Motta, 2018). De acordo com Waever (2011), ameaças reais existem, apesar de não virem com um rótulo explícito de segurança anexado, de maneira que a securitização significa uma forma particular de lidar com uma questão específica, processando uma ameaça através do formato da segurança. Assim, a qualificação de uma questão como sendo de segurança pertence ao seu gerenciamento enquanto ameaça, e não à ameaça necessariamente em si. Com isso, a Teoria da Securitização não se baseia em uma natureza intrínseca da ameaça, pois seu foco está em compreender e explicar como elas são construídas por meio do discurso.

É nesse contexto que a Escola de Copenhague emerge como bastião da segurança como um *speech act*, em tradução literal, ato de fala. Isso porque acredita que representantes estatais reivindicam para si o direito e autonomia para utilizarem quaisquer meios necessários para impedir que um *objeto referente* se desenvolva em uma ameaça, podendo declarar uma condição de emergência (Buzan *et al.*, 1998). Seguindo os preceitos da concepção discursiva, da qual a Teoria da Securitização pertence, a compreensão de como se dá o processo pelo qual uma questão pode vir a ser considerada como “ameaça” ou “de segurança” se manifesta dentro de um contexto político de um Estado e identidade de uma nação. Assim, competindo a estes Estados a análise quanto à consideração de se a “ameaça” em questão deve ser vista como um problema de segurança ou não. Desse modo, pode-se considerar que a construção de “ameaça”, por mais que se desenvolva em um cenário subjetivo, como o de discurso, torna-se “objetiva” quando aceita pela *audiência*. Segundo Barry Buzan (1998),

A segurança é, portanto, uma prática autorreferencial, porque é nessa prática que uma questão se torna um problema de segurança — não necessariamente porque exista uma ameaça existencial real, mas porque a questão é apresentada como tal ameaça (Buzan *et al.*, 1998, p. 24, tradução nossa).

Em suma, para os teóricos discursivos e da securitização, a qualificação de uma questão como sendo “de segurança” pertence ao seu gerenciamento enquanto ameaça, e não à ameaça em si (Motta, 2018). Esse processo de securitização, em que um tema se torna um

problema de segurança por meio da retórica, é fundamental para compreender como as questões internacionais e políticas são tratadas por meio do discurso. Na próxima subseção, é aprofundado a Teoria da Securitização propriamente dita, que se baseia precisamente nessa dinâmica de construção discursiva de ameaças e sua repercussão nas políticas de segurança.

2.2 Teoria da Securitização

No âmbito da Teoria da Securitização, o livro “*Security: a new framework of analysis*”, escrito pelos membros da Escola de Copenhague, Barry Buzan, Ole Waever e Jaap de Wilde e publicado em 1998, é o trabalho seminal que estabelece esse novo ponto de vista nas RI. No capítulo introdutório do livro, os autores enfatizam que a Teoria da Securitização foi concebida como uma terceira via dentro do debate entre os tradicionalistas e os que propõem uma ampliação do conceito de segurança. Assim, os autores concordam com os tradicionalistas quanto à preocupação quanto a uma ampliação dos estudos de segurança. Isso porque, para eles, para além do domínio militar e da centralidade do Estado, essa expansão do campo de estudos poderia resultar em uma incoerência conceitual dentro do campo (Buzan *et al.*, 1998). Apesar disso, os teóricos discordam dos tradicionalistas sobre a abordagem adequada para lidar com essa questão, sendo contrários à restrição da segurança a um único nível de análise.

Vale salientar que especialistas em Teoria da Securitização, como Motta (2018), avaliam que a abordagem dos autores foi bem-sucedida por abrir espaço para novas agendas sem ignorar as perspectivas tradicionais. O êxito da teoria também se deve à incorporação de novas ontologias e epistemologias analíticas, como a centralidade do discurso e a inclusão de agentes não estatais no sistema internacional. Esse movimento possibilitou uma compreensão aprofundada do surgimento e desaparecimento de ameaças no campo da segurança, além de dar maior visibilidade a essas novas vertentes (Motta, 2018). Ainda de acordo com Motta (2018) e Buzan (1998), o conceito de securitização é compreendido como um processo eminentemente discursivo, pois envolve a construção de uma ameaça apresentada de forma dramatizada e emergencial. O objetivo é fazer com que essa ameaça seja reconhecida como uma questão de segurança, legitimando, assim, a adoção de medidas excepcionais para enfrentá-la, fora dos meios e procedimentos normais da política cotidiana. Essa invocação da segurança é fundamental para legitimar o uso da força, abrindo espaço para a mobilização do Estado ou de poderes especiais para lidar com tais ameaças existenciais.

Na perspectiva da Teoria da Securitização, há ainda um escalonamento na identificação de questões como ameaças que variam entre o não politizado ao politizado para o securitizado (ver Figura 1). Dessa forma, a não-politização de uma narrativa ocorre quando um discurso apresentado ainda não é percebido como ameaça, ou seja, encontra-se fora das discussões e decisões políticas (Motta, 2018). Em seguida, quanto à politização, ao passo que o convencimento do discurso ocorre, verifica-se a movimentação para a esfera política, de modo que o assunto será tratado por meio de políticas públicas. Por fim, a etapa da securitização se concretiza quando uma determinada questão é reconhecida como um problema de segurança que, devido ao seu caráter emergencial⁴, ultrapassa a esfera da política cotidiana, legitimando, assim, a adoção de medidas excepcionais.

Para a Escola de Copenhague, *ameaças existenciais* só podem ser compreendidas e analisadas dentro do contexto de um *objeto referente* específico. Em suma, uma construção de ameaça é situada dentro da agenda política de um determinado ator em uma escala que varia desde o não politizado, quando a questão está fora das discussões e decisões políticas; do politizado, quando uma questão é identificada pelo ator como um assunto a ser tratado por meio de políticas públicas; e securitizado, quando há a necessidade de adotar medidas excepcionais sobre uma situação específica, ultrapassando a esfera normativa das decisões políticas. Assim sendo, a securitização pode ser vista como uma versão mais extrema da politização (Motta, 2018, p. 13-14; Buzan *et al.*, 1998, p. 23-26).

Figura 1 - Fases da Securitização de uma ameaça



Fonte: Motta, 2018, p. 14

Além disso, a Escola de Copenhague também propõe uma abordagem multissetorial da segurança, dividindo a análise em cinco setores: militar, político, econômico, societal e ambiental. Essa expansão dos setores referentes aos ESI é percebida como um processo dinâmico constituído pelas relações agente-estrutura (Motta, 2018, p. 14), que representam

⁴ Caso providências não sejam tomadas imediatamente, a existência do objeto referente de segurança encontrar-se-á ameaçada (Tanno, 2012, p. 58; Buzan *et al.*, 1998, p. 24).

diferentes visões do sistema internacional que destacam aspectos específicos das interações entre as unidades que o compõem. Assim, a função analítica dos setores é diferenciar os tipos de interação. A Teoria da Securitização ressalta que a segurança significa a sobrevivência diante de uma ameaça existencial, mas o elemento que o fundamentará difere de acordo com o setor que está sendo observado (Buzan *et al.*, 1998). Segundo o *framework* proposto pela Escola de Copenhague, para que esse fenômeno ocorra, é preciso a presença de pelo menos quatro variáveis: objeto referente, agente securitizador, audiência e ato de fala. De acordo com Motta (2018):

Em resumo, o objeto referente é aquilo que é percebido por um ou mais atores como uma ameaça, representando, portanto, o objeto a ser securitizado; o agente securitizador, por sua vez, é o ator que, por meio do discurso, tentará apresentar o objeto referente como uma ameaça [existencial], buscando[,] assim, uma autorização da audiência para adotar medidas emergenciais; já a audiência é o locus capaz de legitimar ações excepcionais para assim promover uma conclusão – bem ou mal sucedida – desse processo (Motta, 2018, p. 11).

No que se diz respeito ao ato de fala, essa é a variável capaz de legitimar medidas extraordinárias para alcançar um desfecho, bem-sucedido ou não. Para a Escola de Copenhague, o ato de fala seria a elocução que, dotada de força discursiva, pode ou não produzir convencimento acerca da emergência da ameaça comunicada e apresentá-la como uma questão de prioridade emergencial (Motta, 2018). Tendo isso em vista, segundo Buzan *et al.* (1998), o melhor caminho para estudar a securitização é pelo estudo do discurso (o principal método de análise utilizado no presente trabalho) e o estudo das constelações políticas presentes ao longo deste processo. Nesse sentido, quando um ator securitizador faz uso da retórica da ameaça existencial, que eleva uma questão a algo que transcende a lógica da política cotidiana, temos um caso de movimento securitizador. Portanto, o que difere este de uma securitização bem-sucedida é a aceitação da audiência de que o problema apresentado de fato constitui uma ameaça existencial (Buzan *et al.*, 1998; Motta, 2018).

Para os teóricos da securitização, se não houver um sinal de aceitação por parte da audiência da retórica discursiva, o processo de securitização não estará completo. Esse processo se enquadra em uma teoria da linguagem chamada de Teoria do Ato de Fala, de John Langshaw Austin⁵ (Buzan *et al.*, 1998; Motta, 2018). Ainda que a teoria de securitização não incorpore explicitamente todas as condições do arcabouço teórico de Austin, a consideração

⁵ Austin estipula seis condições necessárias para que o *speech act* seja bem sucedido: (1) o ato de fala deve estar alinhado com procedimentos convencionais geralmente aceitos (como o uso de palavras certas), por indivíduos específicos, em situações específicas); (2) as pessoas e circunstâncias em um dado caso devem ser adequadas para a evocação de um procedimento particular; (3) e (4) requerem que o ato de fala seja executado por todos os participantes de forma correta e completa; (5) os pensamentos e sentimentos daquele que invoca o procedimento precisam estar de acordo com sua enunciação; e (6) o enunciador do ato de fala deve ter a intenção de manter sua conduta em conformidade com sua enunciação (Motta, 2018, p. 16-17).

de parte das premissas possibilita um entendimento mais claro sobre o processo de securitização (Motta, 2018). O *speech act* é uma variável que, quando isolada, se torna vazia no que se refere a capacidades performativas⁶. Para existir uma melhor compreensão de como o movimento securitizador será possivelmente delineado, cabe ao pesquisador aprofundar a teorização da variável do agente securitizador e investigar a aceitação pela audiência. Isto reforça, novamente, o caráter de intersubjetividade pela Escola de Copenhague com a Teoria da Securitização (Motta, 2018).

Diante do acima exposto, para o trabalho aqui apresentado, os atos de fala a serem analisados serão os roteiros do videogame *Call of Duty: 4 Modern Warfare* (2007). De modo a se ter um estudo mais robusto, serão utilizados artigos e ensaios publicados em distintas áreas do conhecimento como nas RI, Ciência Política, Jornalismo e Psicologia, acerca da temática da percepção e construção de imagem inimiga pós-Guerra Fria. Em suma, o aspecto da Teoria da Securitização que será utilizado na presente análise é o entendimento de como uma questão é designada como ameaça dentro de um produto midiático. Embora *Call of Duty* não seja criado de fato por um ator político, pode-se argumentar que o jogo faz parte de um esforço histórico de um movimento securitizador contra a Rússia. Dessa forma, ao aplicarmos a Teoria da Securitização no estudo de caso do primeiro jogo da trilogia de *Call of Duty: Modern Warfare*, torna-se possível investigar a construção da imagética russa como ameaça e identificar questões relacionadas à percepção negativa e beligerância dos russos que o jogo produz.

2.3 Metodologia de Pesquisa

O presente trabalho possui um enfoque qualitativo e busca realizar inferências de caráter descritivos e exploratórios através da compreensão de *wargames* como parte de um processo securitizador e de construção do inimigo dentro do cenário da segurança internacional. De modo a se ter uma delimitação mais robusta, usaremos para o estudo de caso o *wargame Call of Duty 4: Modern Warfare* (COD4:MW) lançado em 2007. O trabalho tem como intuito demonstrar como o discurso antirusso presente no jogo confere a ele um caráter político mesmo que não intencional. Isto pois, ao se inserir em um panorama mais amplo,

⁶ Esta é, inclusive, uma das principais críticas à teoria da securitização da Escola de Copenhague feita por Thierry Balzacq (2011). A crítica é direcionada à questão de que o discurso por si só teria força discursiva. Em oposição a essa perspectiva, Balzacq propõe uma visão sociológica do processo discursivo e encara a segurança como um processo pragmático que faz parte de uma conjuntura social. Logo, a linguagem geraria uma sucessão de consequências não somente devido ao ato de fala, mas também em razão de uma conformação de práticas, contextos e poder (Balzacq, 2011).

Call of Duty 4: Modern Warfare consegue atuar como uma amostra de como os esforços de securitização contra a Rússia podem impactar a percepção da nação como ameaça. Para que se possa ter uma melhor conexão entre teoria e metodologia, o estudo será feito através do uso da Teoria da Securitização. Isso porque é por meio do estudo de caso do jogo escolhido que se pretende obter uma melhor investigação quanto à relação entre o discurso antirrusso do videogame e a construção da Rússia como ameaça (securitização).

De modo a analisar criteriosamente a caracterização dos russos do jogo, foi utilizado como base para a investigação a pesquisa de Ibroscheva (2002): *Is There Still an Evil Empire? The Role of the Mass Media in Depicting Stereotypes of Russians and Eastern Europeans*. A autora realizou questionários para 102 estudantes de cursos de graduação em jornalismo da Southern Illinois University em Carbondale buscando compreender a influência das mídias de massa sobre a percepção que os norte-americanos têm dos russos e como esta foi alterada desde o fim da Guerra Fria. Para examinar as questões de pesquisa e hipóteses, Ibroscheva (2002) identifica uma variável dependente — os estereótipos sobre russos, sejam eles positivos ou negativos. O resultado final da análise da autora, destacando os adjetivos frequentes associados aos russos, contribuiu para o estudo de caso do presente trabalho.

Por fim, diante do caráter qualitativo e considerando a particularidade do estudo de caso escolhido, os procedimentos de pesquisa foram divididos em quatro partes principais: (1) revisão da literatura especializada acerca da contribuição da Escola de Copenhague para o *framework* da teoria da securitização; (2) revisão da literatura acerca do discurso de alteridade⁷ e etnocentrismo⁸ nas mídias de consumo em massa e a construção de um perfil como ameaça; (3) investigação quanto à apresentação e caracterização do inimigo nos jogos COD4:MW; e (4) análise de *Call of Duty 4: Modern Warfare* como parte da construção de ameaça e processo securitizador. A análise e compreensão quanto a esses elementos de estudo foram essenciais, pois possibilitaram um melhor entendimento sobre o debate envolvendo o estudo de caso e a Teoria da Securitização.

⁷ O conceito de alteridade se refere à construção da identidade do “outro” como diferente e, usualmente, como ameaçador. Essa construção é influenciada diretamente pelos processos de socialização e pelos valores dominantes de uma sociedade, os quais moldam as normas de convivência, os padrões educacionais e os comportamentos esperados (Oppenheimer, 1996). A maneira como percebemos o outro está, portanto, atrelada ao ambiente em que somos socializados. Quando o “outro” é visto como hostil, qualquer ação ambígua pode ser interpretada como uma ameaça, e mesmo comportamentos amigáveis podem ser percebidos como dissimulados ou manipuladores (Staub, 1992).

⁸ Segundo Sumner (1906) etnocentrismo é a visão de que o “próprio grupo é o centro de tudo, e todos os outros são avaliados e classificados em relação a ele”. Said (1978) também complementa a noção de etnocentrismo ao criticar o etnocentrismo ocidental na representação do Oriente, de modo que mostra como a cultura ocidental construiu o “outro” como antagonico.

3 O VIDEOGAME COMO RECURSO DE CONSTRUÇÃO DE NARRATIVA E IDENTIDADE

O desenvolvimento, construção e evolução dos videogames continuamente estiveram atrelados às premissas e aos contextos políticos de cada período histórico. Dos anos 1950 até os anos 2000, os videogames acompanharam e evoluíram em paralelo às transformações tecnológicas, políticas e culturais do século XX, se destacando como um novo formato de mídia em constante ascensão. É sob esse contexto que os jogos deixam de ser apenas um tipo de conteúdo de entretenimento para se tornar um veículo útil de construção e propagação de discursos e narrativas. Dentre seus diversos gêneros, é nos *wargames* que a função comunicativa será expressa por meio de narrativas centradas em conflitos contemporâneos ou reconfigurações de tensões geopolíticas reais. Assim, legitimando determinadas visões de mundo e reforçando identidades antagônicas em seus jogadores. Diante disso, as subseções seguintes pretendem entender o surgimento dos jogos e como estes se tornaram uma nova forma de entretenimento, qual a influência do cinema na construção da sofisticação da narrativa dos jogos e, por fim, compreender como os *wargames* são utilizados como comunicação estratégica e por sua vez reforçam as ideologias e constroem ameaças.

3.1 Videogames como nova mídia de entretenimento

Após a revolução técnico-científica-informacional, as relações humanas para com a economia, a política e a sociedade foram reordenadas de modo que as áreas produtivas e de consumo se integralizaram (Bauman, 1999). Este fenômeno, que conhecemos como globalização, contribuiu para o “encurtamento” nas relações nacionais e internacionais entre indivíduos e nações, deixando as relações e, principalmente, a aquisição de produtos mais rápidos e dinâmicos. Nesse sentido, as demandas de consumo também evoluíram de modo que, desde os anos 1940, campos como o de tecnologia e informática progrediram drasticamente devido às necessidades de indivíduos e nações em prosseguir um ritmo acelerado de desenvolvimento (Ianni, 1994). É nesse contexto, principalmente a partir dos anos 1950, que os videogames começam a ser criados. Apesar disso, é apenas na década de 1960 que os jogos eletrônicos obtêm uma maior popularidade e transformam-se em um dos produtos de consumo mais populares para o entretenimento de massas.

O avanço tecnológico, o qual possibilitou emergir o videogame, resulta do desmembramento de uma atividade ou de um instrumento ressignificado pelo tempo, pelo contexto e pelas necessidades humanas de prosseguir no ritmo acelerado do desenvolvimento do sistema capitalista. (Zanolla, 2010, p. 43).

Segundo Robinson (2012), é dentro do panorama da Guerra Fria (1951-1991) que os videogames emergem como um produto para além do consumo e entretenimento popular. Isso porque é nessa ambientação que os *games* adquirem relevância ao ponto de se tornarem um fenômeno político, internacional, social e cultural. Em seus anos iniciais de criação e expansão, os videogames não possuíam narrativas discursivas ou mesmo enquadramentos visuais⁹ com gráficos elaborados. Pelo contrário, eram concebidos como protótipos voltados a experimentações acadêmicas e tecnológicas (Souza, 2005). Apesar disso, vale destacar que essa programação e formulação foi alterada nos anos 1990 com o surgimento dos jogos de console.

O primeiro jogo eletrônico da história trata-se de *Tennis for Two*, desenvolvido em 1958 por William A. Higinbotham — físico que liderou o grupo de eletrônica no Laboratório Nacional de Los Alamos durante a Segunda Guerra Mundial e que também integrou o Projeto Manhattan¹⁰. Ao identificar que um modelo de computador era capaz de simular trajetórias com resistência do vento, Higinbotham criou uma simulação de partida de tênis com o intuito de torná-la interativa. O jogo *multiplayer*¹¹ foi exposto no *Brookhaven National Laboratories* como forma de atrair o público que visitava o local para conhecer o poderio nuclear dos Estados Unidos (The New York Times, 2008). Segundo o físico, sua motivação foi a de “animar o local com um jogo com que as pessoas pudessem jogar e que pudesse transmitir a mensagem de que nossos esforços científicos têm relevância para a sociedade” (The New York Times, 2008, tradução nossa).

O desenvolvimento dos videogames está diretamente ligado ao contexto que está inserido. Logo, nota-se que o jogo criado por William A. Higinbotham foi grandemente influenciado pelo cenário marcado pela Guerra Fria e a Doutrina Truman de 1947. Assim, o desenvolvimento de *Tennis for Two* foi possível, uma vez que estava inserido em um contexto de tensão geopolítica entre os EUA e URSS por uma hegemonia ideológica, militar, espacial e cultural. Apesar de *Tennis for Two* não ter sido criado com objetivos revolucionários ou comerciais, visto que nunca foi patenteado, acabou chamando bastante atenção dos estudantes. Nesse sentido, a década de 1960, marcou a trajetória histórica do desenvolvimento dos *games* como uma era de experimentos universitários (Souza, 2005). Como exemplo disso

⁹ Segundo Coleman (2010) “enquadramento visual” envolve a seleção de uma determinada visão ou cena como “quando um jornalista escolhe qual fotografia ou trecho de vídeo utilizar, isso constitui um ato de enquadramento.”

¹⁰ O Projeto Manhattan foi um programa secreto do governo dos Estados Unidos para desenvolver a primeira bomba atômica. O projeto ocorreu durante a Segunda Guerra Mundial e envolveu cientistas, engenheiros e militares (Groves, 2009).

¹¹ Termo que se refere a jogos em que vários jogadores podem jogar. No caso de *Tennis for Two*, permitia que jogassem apenas dois jogadores.

temos, o jogo *Spacewar!* — que faz parte dos gêneros dos *shooter games*¹² mais populares do subgênero — que foi desenvolvido por estudantes do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) como um desafio acadêmico entre amigos e lançado em 1962. O jogo, que usava gráficos vetoriais e tinha apenas 2 kilobytes, ficou bastante popular na universidade (ESPN, 2018).

Embora os primeiros jogos, como *Tennis for Two* e *Spacewar!*, tenham sido desenvolvidos por e para um público restrito, majoritariamente técnico e acadêmico durante os anos 1960, foi a popularização dos *arcades*¹³ na década de 1970 que consolidou os videogames como um fenômeno cultural, sobretudo entre os jovens das nações ocidentais. Com gráficos mais avançados em 2D¹⁴ e mecânicas de jogabilidade aprimoradas, os *arcades* democratizaram o acesso à jogatina. Títulos como *Pong*¹⁵ e *Space Invaders*¹⁶ podiam ser encontrados em locais públicos, como ruas, bares, shoppings e fliperamas, promovendo maior proximidade entre a comunidade de jogadores e reforçando o espírito competitivo entre eles. Diferentemente dos jogos da década de 1960, que dependiam de computadores de grande porte e, portanto, de difícil transporte, os *arcades* marcaram o início dos videogames como produtos de consumo, consolidando o modelo *pay to play*¹⁷ que se mantém até hoje.

Vale reforçar que, entre as décadas de 1950 e 1970, apesar de os *games* não terem narrativas elaboradas, eles já se mostravam como um reflexo da realidade social e política da época em seu mundo virtual (Zamaróczy, 2017). É possível identificar uma recorrência temática e mecânicas de jogabilidade específicas em jogos como *Spacewar!* e *Space Invaders*. Isso porque, como dito, refletiam diretamente o clima geopolítico da época, em que era marcado pela Corrida Espacial entre EUA e URSS. Essa conjuntura tanto influenciou a estética e enredos dos jogos como também evidenciou, de forma mais clara, como os videogames já estavam inseridos em uma lógica discursiva moldada por disputas ideológicas e pela exaltação do avanço tecnológico como símbolo de poder nacional. Como posto por Nikitas (2021), os *games*:

[...] São essencialmente cultura popular. Como tal, eles revelam a dinâmica da política moderna (Young, 2015, 147). Na verdade, eles interagem com a política em

¹² Os jogos eletrônicos de tiro são um subgênero de jogos de ação, cuja mecânica de jogabilidade principal é atirar para eliminar os inimigos.

¹³ *Arcade* (conhecido no Brasil como fliperama) é um aparelho similar a uma cabine, formado por um gabinete com uma tela e botões para jogar. Para jogar, era necessário que uma ficha ou moeda fosse inserida.

¹⁴ Gráfico bidimensional, ou seja, com duas dimensões. Por exemplo, produções do Studio Ghibli, animes e filmes antigos da Disney são desenhos em 2D.

¹⁵ Bastante similar a *Tennis for Two*, *Pong* - lançado em 1972 - é um jogo de *arcade* que simula tênis de mesa.

¹⁶ *Space Invaders* foi um dos jogos mais populares de tiro de *arcade*. O objetivo é destruir ondas de naves com uma espaçonave humana para ganhar o maior número de pontos possível.

¹⁷ Traduzido como “pagar para jogar”, o jogador deve pagar obrigatoriamente um valor para poder acessar o jogo.

dois aspectos básicos. Primeiro, o Estado promove seus valores por meio dessa cultura. A cultura popular é, portanto, politizada. Em segundo lugar, grupos na sociedade usam a cultura popular para obter promoção em massa (Demirbag-Kaplan & Kaplan-Oz, 2018, 630) (Nikitas, 2021, tradução nossa)

Ademais, entre as décadas de 1970 e 1980, apesar dos *arcades* já estarem consolidados, o mercado de videogames se encontrava saturado. Os jogos produzidos eram considerados como “mais do mesmo” e os altos custos de produção dos consoles dificultaram a democratização do poder de compra dos produtos. Nem mesmo o lançamento do *Atari 2600*, em 1977 — que introduziu novas possibilidades de jogabilidade, gráficos aprimorados e a comercialização de jogos em cartucho — foi suficiente para reverter esse quadro. A verdadeira reconfiguração do mercado só ocorreu em 1985, com o lançamento do *Nintendo Entertainment System* (NES). O console, acompanhado do surgimento de franquias icônicas como *Super Mario Bros.* e *The Legend of Zelda*, conseguiu reestabilizar a indústria, bem como possibilitou uma nova fase de desenvolvimento acelerado para os *games*, e, assim, abrindo caminho para os avanços tecnológicos que marcaram os anos 1990.

Esse novo cenário abriu caminho para as transformações ocorridas na década de 1990. De todos os marcos dessa geração em ascensão, destacam-se: a popularização dos consoles domésticos, que permitiu que mais pessoas jogassem do conforto de suas casas ou nas *lan houses*; a evolução gráfica do 2D para o 3D¹⁸ (ampliando a dimensão visual e interativa dos jogos); o surgimento de novas mecânicas de jogabilidade mais imersivas (especialmente com o avanço do modelo de *first person shooter*¹⁹ (FPS)); e, por fim, a introdução de narrativas mais elaboradas nos jogos (ampliaram a imersão e senso de “matar ou morrer” nas *gameplays*²⁰ pelos consumidores). Dentre os gêneros que mais se beneficiaram desse cenário, os *shooter games* em FPS foram os que mais se destacaram devido ao aprimoramento da jogabilidade. Isto pois, os avanços tecnológicos permitiram a melhoria da renderização dos gráficos, evoluindo de pixels à polígonos²¹, deixando os personagens e a física mais realistas (ver Figura 2) e evoluíram as sonorizações dos jogos tornando-os mais imersivos. Tendo isto em vista, a década de 1990 foi um período marcado por inovações que redefiniram a indústria e o modo como os títulos são produzidos. Assim sendo, esse ponto de

¹⁸ O plano 3D constitui-se em um ambiente virtual tridimensional, ou seja, com altura, largura e profundidade.

¹⁹ Em português “atirador em primeira pessoa” é uma modalidade de videogame em que os jogadores usam armas da perspectiva do personagem principal, sempre apontando para frente.

²⁰ Em português significa “jogabilidade”. *Gameplay*, é o termo utilizado entre a comunidade gamer para caracterizar a forma como um jogador interage com um jogo.

²¹ Toda imagem digital é composta por pixels. Quanto mais pixels uma imagem tiver, maior será a sua resolução e nitidez. Os polígonos são a conversão de pixels em pontos para que se formem em figuras planas útil para a criação de gráficos detalhados para o 3D.

inflexão transborda para a geração de jogos do novo milênio que foi marcada pela sofisticação narrativa e que será melhor abordada a seguir.

Figura 2 - À esquerda *The Legend of Zelda* (1986) e à direita *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998)



Fonte: Nintendo Co., Ltd.

3.2 A influência cinematográfica na construção de narrativa nos videogames

A dissolução do Pacto de Varsóvia e por conseguinte o fim da Guerra Fria em 1991 marcaram a virada do milênio e alteraram significativamente as percepções de segurança nacional dos EUA. Embora acordos internacionais como o Tratado de Não Proliferação de Armas Nucleares (TNP)²² e o Tratado sobre Forças Armadas Convencionais na Europa²³ tenham sido firmados entre EUA e a então URSS, os estadunidenses mantiveram-se preocupados quanto à difusão do socialismo e ao poderio militar da Rússia. Desse modo, as preocupações com ameaças diretas foram substituídas por projeção de discursos de antagonismo em relação à Rússia. Nesse novo cenário, as tensões geopolíticas entre EUA e Rússia passaram a se refletir de forma intensa na chamada “indústria cultural”²⁴, que frequentemente veiculou representações dos russos como inimigos do Ocidente. Mídias

²² O Tratado de Não Proliferação de Armas Nucleares (TNP) é um tratado internacional histórico cujo objetivo é impedir a disseminação de armas nucleares e tecnologia de armas, promover a cooperação no uso pacífico da energia nuclear e promover o objetivo de alcançar o desarmamento nuclear e o desarmamento geral e completo (ONU, tradução nossa)

²³ Tratado sobre Forças Armadas Convencionais na Europa: assinado em 1990, previu a redução dos arsenais militares no continente europeu - abrangendo também os países-membros da Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN) e a então União Soviética (URSS) (*U.S Department of State*, online)

²⁴ Termo cunhado pelos frankfurtianos Theodor Adorno e Max Horkheimer (1985) como contraponto à "cultura de massa". Segundo os autores, este último termo tem conotação ambígua, que pode dar a entender que se trata de uma cultura produzida e controlada pelas massas, quando na verdade o mercado e o interesse político de um pequeno grupo atuam como importantes reguladores dessa indústria. A indústria cultural, por estar inserida no capitalismo industrial e financeiro, parte de um princípio de padronizar e homogeneizar os produtos.

produzidas e difundidas pelos EUA passaram a retratar a Rússia como uma ameaça constante, sobretudo aos países-membros da Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN).

A perpetuação de estereótipos e a vilanização de personagens russos em produções culturais estadunidenses, como no cinema, na televisão e nos videogames, pode ser compreendida pelo conceito de paz negativa de Johan Galtung. Segundo o autor, violência não termina com a assinatura de tratados de paz entre nações, mas continua a existir sob a forma de violência cultural (Galtung, 1990). Esta, usualmente veiculada pelas mídias, refere-se aos aspectos da cultura que promovem ou legitimam as formas de violência direta e estrutural²⁵ (Galtung, 1990). De modo geral, as mídias podem ser utilizadas para criar um ambiente cuja violência é justificada e naturalizada pelo agressor. Assim sendo, embora os estereótipos difundidos pela mídia de entretenimento aparentem neutralidade e caráter lúdico, eles contribuem para a manutenção de um discurso histórico que posiciona a Rússia como ameaça, reforçando, assim, sua imagem como inimiga perpétua do Ocidente.

Tendo isso em vista, antes da ascensão dos videogames, o cinema destacou-se como a principal mídia de entretenimento responsável por difundir a imagem do russo como inimigo. Como discutido na subseção anterior, os produtos midiáticos refletem o contexto histórico em que são produzidos. Nesse sentido, Leif Furhammar e Folk Isaksson, na obra “Cinema e Política” (1976), argumentam que, enquanto ferramenta ideologia, o cinema frequentemente se alinha aos interesses e narrativas políticas e culturais predominantes, legitimando as visões de mundo de sua época. Segundo os autores:

O cinema não somente descreve relações e realidades, mas as conforma e condiciona, pois emite discursos. A linguagem cinematográfica não pode ser considerada inocente, ela possui forte caráter pedagógico, formador de opiniões e divulgador de ideologias, servindo desde seus primórdios como arma de propaganda para diferentes governos e causas (Furhammar; Isaksson, 1976, p. 6).

Os videogames mantiveram fortes relações com o cinema e outras linguagens audiovisuais (Bello, 2013). Dessa forma, os *games* e consoles da geração dos anos 2000 são marcados por assimilarem os elementos narrativos típicos da sétima arte, como a construção de enredos e o aprimoramento dos enquadramentos e linguagem visual. Com o avanço da tecnologia, essa era dos jogos foi marcada por gráficos ainda mais realistas em comparação à geração anterior (ver Figura 3) e com narrativas mais complexas e cinematográficas. O uso intenso de *cutscenes* proporcionou aos *games* dos anos 2000 enredos envolventes e imersivos.

²⁵ A violência direta ou pessoal é caracterizada pela capacidade de metamorfose. É a transmutação física ou moral (Galtung, 1971). Já a violência indireta ou estrutural é essencialmente estática. Como o próprio nome indica, está impressa na estrutura (Galtung, 1996).

Em suma, incorporam elementos cinematográficos de modo a desenvolver as suas dinâmicas narrativas, baseadas na interatividade e na participação ativa do jogador.

Figura 3 - À esquerda *Tomb Raider: Atlantean Scion* (1996) e à direita *Tomb Raider: Underworld* (2008)



Fonte: Core Design e Crystal Dynamics, Inc.

Dito isso, a principal diferença entre a narrativa do cinema e dos videogames é o grau de participação do público. Enquanto as narrativas nos filmes são construídas de modo a conduzir o espectador por meio de personagens e tramas de forma passiva em um tempo relativamente curto, nos jogos, o público consome a narrativa de forma ativa (Bello, 2013). Nos *games*, o jogador é o personagem principal. Ele assume o papel de agente dentro da história, tomando decisões, interagindo com o ambiente e, em alguns tipos de jogos, podem até influenciar o desenrolar da narrativa²⁶. Esse envolvimento demanda dos jogadores um comprometimento maior de tempo, com a jogatina podendo se estender horas ou dias. No cinema, o recurso mais próximo dessa sensação de participação ativa é a quebra da 4ª parede²⁷, quando o personagem interage diretamente com o público. Além disso, nos *games*, a experiência do jogador pode variar conforme a perspectiva adotada na jogabilidade, como nos modelos de câmera em FPS e *third person shooter* (TPS), cada um oferecendo níveis distintos de imersão e engajamento. Desse modo, a forma como o jogador vivencia a narrativa está diretamente atrelada à perspectiva de *gameplay*. Jogos em TPS, por exemplo, criam uma

²⁶ Esse modelo de jogo perpassa todos os gêneros, desde jogos de aventura como *Life Is Strange* à RPGs (*Role-Playing Game*) como *The Witcher 3*. O *game* fornece ao jogador durante a narrativa escolhas que influenciam o desfecho da história.

²⁷ A 4ª parede é uma barreira imaginária que desvincula o público dos personagens em filmes e séries. Existem séries populares como *Fleabag*, que recorrentemente quebra a barreira de modo a integrar e permitir que o público se sinta mais íntimo da narrativa.

distância visual que se assemelha à posição do espectador no cinema (ver Figura 4). No modelo TPS, a perspectiva favorece o controle tático e estratégico da jogabilidade. Nesse modelo de perspectiva a câmera acompanha o personagem por trás, permitindo ao jogador visualizar o corpo do protagonista e o ambiente ao seu redor.

Figura 4 - Em cima o filme “Falcão Negro em Perigo” (2001) e em baixo o jogo *The Last of Us Part II* (2020)



Fonte: Columbia Pictures e Naughty Dog, respectivamente.

Já os jogos em FPS, como *Call of Duty 4: Modern Warfare*, a câmera simula o campo de visão do próprio personagem (ver Figura 5), fazendo com que o jogador assuma o papel do mesmo dentro da narrativa. É desse modo que jogos em FPS proporcionam uma experiência mais imersiva, de forma que o jogador os vivencie como se estivesse fisicamente inserido no campo de batalha. Essa influência de construção de narrativa do cinema e a imersão proporcionada pelos modelos de perspectiva em FPS e TPS é fundamental para compreender o impacto dos videogames, especialmente o gênero *wargames*. Assim sendo, é essa imersão e evolução dos jogos e a difusão dos *wargame*, que serão os principais responsáveis por transmitir e reforçar imaginários de ameaça e construção do inimigo, sobretudo na figura do russo como antagonista.

Figura 5 - Cena inicial da missão *No Russian* em *Call of Duty: Modern Warfare II Remastered*



Fonte: Infinity Ward, 2019

3.3 Para além do entretenimento: *wargames* como elemento de cultura e formação de ameaça

Nos jogos de guerra, conhecidos como *wargames*, os jogadores assumem o papel de soldados de elite envolvidos em operações militares de alto risco, o que intensifica a sensação de urgência e ameaça diante dos inimigos retratados. O gênero, bastante popular na comunidade *gamer*, tem como característica principal a jogabilidade em FPS em que a arma sempre está apontada para frente. Portanto, cabe ao jogador decidir se deve ou não atirar, em prol da própria sobrevivência e da progressão narrativa. Esse tipo de jogabilidade posiciona o jogador como agente ativo da violência que é justificável, visto que está inserido em um contexto de guerra em que sua progressão no jogo depende diretamente da eliminação do inimigo a cada missão.

O vínculo entre jogador, personagem e narrativa foi intensificado a partir da revolução provocada pelo jogo *Doom* (1993), que estabeleceu um padrão para o modelo FPS, consolidando uma nova lógica de *gameplay* centrada na imersão individual em conflitos (Therrien, 2015). Desde então, o gênero se expandiu rapidamente, com destaque para a franquia *Call of Duty*, especialmente seus títulos da série *Modern Warfare* que simulam conflitos militares em larga escala com alto nível de realismo visual e qualidade narrativa. Com a consolidação desse gênero, os *wargames* passaram a ocupar um papel estratégico na cultura contemporânea. Esses jogos são mais do que produtos de entretenimento, pois se tornaram ferramentas de comunicação estratégica, utilizadas por Estados e organizações para moldar percepções e reforçar ideologias, como forma de *soft power* (Nye, 2004). Como observa Schulzke (2012), os videogames são ferramentas de comunicação estratégica atraentes, uma vez que oferecem um meio de custo relativamente baixo para atingir o público e rastrear as respostas do público.

Entre os jogos do gênero de *wargames* mais populares, o *America's Army* é provavelmente o esforço mais bem-sucedido para usar videogames como instrumento de comunicação estratégica (Schulzke, 2014). O jogo, lançado de forma gratuita em 2002, foi desenvolvido pelo próprio Exército dos Estados Unidos e desde então recebeu mais de 40 atualizações e foi acessado por mais de 13 milhões de pessoas (Anderson, 2013). A proposta do jogo é fazer com que os jogadores se sintam como parte do Exército estadunidense. Assim, internalizando seus valores, suas regras de engajamento e sua cultura institucional. Dessa forma, o *game* evidencia um claro esforço de reforço identitário e alistamento simbólico (Schulzke, 2014).

Somado a isso, vale salientar que atores não estatais também desenvolveram videogame para comunicação estratégica. De fato, esse modelo demonstrou ser tão eficaz que foi adotado pelo Hezbollah, que desenvolveu os jogos *Special Force* e *Special Force 2* (Schulzke, 2014). Assim como *America's Army*, esses jogos foram desenvolvidos para fazer com que os jogadores se sintam como membros da organização e participantes ativos de suas operações. No entanto, diferentemente do *wargame* norte-americano, que se passa em conflitos fictícios, a franquia *Special Force* reconstrói as batalhas reais do Hezbollah contra as Forças de Defesa de Israel (IDF) em 2000 e 2006. Isto posto, tal constatação evidencia que os videogames têm sido considerados por atores políticos das RI como robustos meios de persuasão ideológica, e, assim, evidenciando o potencial deste formato de mídia como ferramenta de narrativa histórica e legitimação política.

Paralelo ao avanço do videogame na mídia *mainstream* e a consolidação dos *wargames* em FPS, surgiram debates em torno dos possíveis impactos sociocognitivos dos *games*. Ainda que este trabalho não se concentre nos efeitos psicológicos ou comportamentais dos jogadores, vale ressaltar que, desde a ascensão de títulos como *Grand Theft Auto* (GTA) - que não possui uma narrativa que “justifique” a violência -, surgiram discussões quanto à conexão entre a violência de determinados gêneros de jogos e a potencialidade de jovens se tornarem agressivos (Meneses, 2015). Todavia, tais associações permanecem inconclusivas e carecem de consenso na literatura acadêmica (Quandt *et al.*, 2015), o que reforça a necessidade de deslocar o foco do debate para a análise dos jogos enquanto produtos culturais que comunicam discursos, constroem identidades e reforçam visões de mundo.

Em suma, compreende-se que os *wargames*, para além do entretenimento, participam ativamente da produção e circulação de discursos políticos e ideológicos. Funcionando como instrumentos de comunicação estratégica, os *games* projetam representações específicas sobre conflitos internacionais, contribuindo para a construção simbólica de inimigos e aliados no

imaginário coletivo. Ao reproduzirem uma narrativa na qual os Estados Unidos são apresentados como defensores da liberdade, da ordem e da segurança internacional, ao passo que atores como a Rússia aparecem como ameaças globais, esses jogos também participam de um processo de securitização, pois questões políticas são moldadas como questões de segurança, legitimando ações preventivas e reforçando a dicotomia e o discurso de alteridade e etnocentrismo entre “nós” (EUA) e o “outro” (Rússia). A partir do exposto, o próximo capítulo buscará analisar como os jogos do gênero *wargame*, a exemplo de *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), constroem e consolidam a figura do russo como inimigo, perpetuando um discurso de antagonismo alinhado a interesses geopolíticos ocidentais, ainda como vestígios da Guerra Fria.

4 ESTUDO DE CASO: *CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE* COMO PROCESSO DE SECURITIZAÇÃO

4.1 Contexto histórico e Sinopse de *Call of Duty 4: Modern Warfare*

Call of Duty 4: Modern Warfare marcou uma nova era para a franquia da desenvolvedora *Infinity Ward*, uma vez que alterou os enredos e jogabilidades dignos da guerra convencional para a guerra contemporânea. O jogo, lançado em 2007, ressignificou o mercado de *games* do gênero FPS que, até à época, tinham como pano de fundo a Segunda Guerra Mundial. De fato, os consumidores estavam saturados com os enredos que retratavam “muito mais do mesmo”. Anos antes do primeiro *Call of Duty* ser lançado em 2003, por exemplo, diversos outros jogos se passaram no contexto da Segunda Guerra e foram tão populares quanto o primogênito da franquia da *Infinity Ward: Wolfenstein 3D* (1992), *Medal of Honor* (1999), *Battlefield 1942* (2002), entre outros.

Desse modo, quando *Call of Duty 4: Modern Warfare* foi lançado, seu maior concorrente no mercado era *Halo 3*. Contudo, ambos têm uma abordagem estética e narrativa diferente. *Halo*, por exemplo, se passa em um universo altamente futurista e fictício ao qual o protagonista — um super soldado ciberneticamente aprimorado — está mais próximo de um super-herói da *Marvel* do que um soldado de qualquer divisão de infantaria dos Estados Unidos. Por outro lado, *Call of Duty 4* traz uma representação mais realista dos conflitos armados e se aproxima das experiências humanas vivenciadas por soldados que já travaram guerras. De fato, dentre os diferenciais do jogo, se destacam: a ambientação contemporânea (pós-Guerra Fria), o uso de armamentos modernos — como MP5A3 e Colt AR15A3 —, e ataques com aeronaves de combates — como na missão *Death from Above*, em que o jogador controla um AC-130H *Spectre*. Isto posto, *Call of Duty 4* se destaca dentre os jogos da franquia ao conseguir apresentar um mundo alternativo, mas familiar, fornecendo aos jogadores uma experiência imersiva e visceral constituindo, assim, um “espelho das estratégias espaciais contemporâneas (de guerra, império ou colonialismo)” (Ciută, 2015).

Nesse sentido, o enredo de *Call of Duty 4: Modern Warfare* foi o primeiro da franquia a transpassar uma narrativa e realismo militar mais próximos do contexto geopolítico da época ao qual foi lançado. Assim, a história do jogo se passa no ano de 2011, em meio a (1) uma crise internacional em um país não citado do Oriente Médio e (2) uma guerra civil na Rússia entre os “loyalistas” e os “ultranacionalistas”. A campanha principal do jogo é apresentada sob a perspectiva de dois personagens: o Sargento John “Soap” MacTavish, integrante do Serviço Aéreo Especial (SAS) da Grã-Bretanha e o Sargento Paul Jackson, do

Corpo de Fuzileiros Navais dos Estados Unidos (USMC). Através desses personagens, os jogadores são lançados em missões nas regiões do Oriente Médio e da Rússia, travando longas batalhas em que atirar para sobreviver significa continuar avançando na narrativa da história.

De modo antagônico à USMC e SAS, o jogo apresenta dois “vilões”. No primeiro ato do jogo, o inimigo apresentado é Khaled Al-Asad, um líder separatista e considerado um *warlord* no Oriente Médio. A apresentação de Al-Asad ocorre sob o cenário de *coup d'état*, no qual ele executa publicamente Yasir Al-Fulani, presidente da Arábia Saudita, sob o argumento de que Al-Fulani:

[...] tem estado em conluio com o Ocidente apenas com interesse próprio no coração. O conluio gera a escravidão e não seremos escravizados. Chegou a hora de mostrar nossa verdadeira força. Eles subestimam nossa determinação. Vamos mostrar que não os tememos. Como um só povo, libertaremos nossos irmãos do jugo da opressão estrangeira. [...] Nossa nobre cruzada começou. Assim como eles devastam nosso país, nós devastaremos o deles (*Call of Duty 4: Modern Warfare*, 2007).

Nesta mesma cena, também é apresentado ao fundo o inimigo central da história do jogo. O personagem em questão é um russo chamado Imran Zakhaev, líder de um grupo ultranacionalista, cujo objetivo é restaurar a glória da antiga União Soviética. Para realizar essa meta, Zakhaev está disposto a liderar os ultranacionalistas e utilizar todo o potencial estratégico e militar para alcançar esse objetivo. Descobre-se mais na frente da campanha do jogo que Zakhaev é o marionetista por trás do golpe de Estado liderado por Al-Asad e também é o responsável por fornecer armamento - convencional e nuclear - ao *warlord* do Oriente Médio.

A princípio, as forças estadunidenses e britânicas se esforçam em cumprir os objetivos em prol da própria segurança nacional. Ao passo que a USMC invade o país não citado do Oriente Médio em caça ao Al-Asad — após a execução de Al-Jabani —, o SAS opera na Rússia em busca de mais informações sobre a existência de ogivas nucleares em mãos inimigas. Contudo, durante a missão 07 — *War Pig* —, a caça da USMC ao Al-Asad finaliza com a morte do personagem jogável Sgt. Paul Jackson após a explosão de uma bomba nuclear no meio da cidade-capital. A missão, bem como a *cutscene* após, não tem grandes objetivos além de apresentar que armas de destruição em massa (ADM) passam a ser, de fato, uma ameaça militar explícita. Com isto, o SAS se envolve na busca a Al-Asad e se une a USMC em uma operação conjunta para localizar e executar o ultranacionalista russo, uma vez que descobre o envolvimento direto de Zakhaev por trás de todos os acontecimentos no Oriente Médio até então.

Após acontecimentos na missão 10 — *The Sins of The Father* —, na qual o filho de Zakhayev se mata após uma emboscada das tropas da OTAN, o ultranacionalista russo decide por lançar duas ogivas nucleares em direção ao leste dos EUA como retaliação imediata. Similar ao discurso de Al-Asad, sobre o Oriente buscar alianças com o Ocidente, Zakhayev em uma *cutscene* discursa o que aparenta ser em rádio:

Nossos supostos líderes nos prostituíram para o Ocidente... destruíram nossa cultura... nossas economias... nossa honra. Nosso sangue foi derramado em nosso solo. Meu sangue... nas mãos deles. Eles são os invasores. Todas as forças americanas e britânicas deixarão a Rússia imediatamente... ou sofrerão as consequências (*Call of Duty 4: Modern Warfare*, 2007).

Nas missões finais, as batalhas são transferidas para o interior da Rússia, no qual SAS e USMC perseguem, continuamente, Zakhayev e buscam impedir que as ogivas caiam no litoral leste dos EUA. A narrativa do jogo se encerra, em suma, com as ogivas interceptadas e a morte de Zakhayev por Soap, após uma longa troca de tiros e explosões no meio de uma rodovia no interior da Rússia. Vale reforçar que, após a morte de Zakhayev, a ameaça russa ao Ocidente foi encerrada apenas temporariamente. Em 2009 e em 2011, a *Infinity Ward* lançou os dois outros jogos da trilogia com narrativas que perpetuam o russo como ameaça e concretizam o cenário da Terceira Guerra Mundial. Nesses jogos, em específico, a ficção beira ao surrealismo e, por conterem tamanho sensacionalismo, a análise do enredo para a elaboração do estudo de caso da pesquisa foi voltada fundamentalmente ao primeiro jogo da trilogia, cuja trama é de fato estabelecida mais próxima do contexto geopolítico da época.

Por fim, vale ressaltar que no período de desenvolvimento e lançamento do jogo — 2005 e 2007 —, a política externa dos EUA estava voltada, em grande parte, voltada à Guerra ao Terror. Em 2007, quando COD4:MW foi lançado, os EUA lideravam fortes campanhas militares no Afeganistão e no Iraque, sob o pretexto da Doutrina Bush. Concomitantemente a isso, a Rússia estava sob o segundo mandato de Vladimir Putin que restaurava finalmente o mínimo de estabilidade, após a dissolução da União Soviética, e tentava se impor no cenário internacional frente à OTAN (Sputnik International, 2008). No seu discurso na Conferência de Segurança de Munique em 2007, Putin é assertivo no seu posicionamento contra a política externa expansionista da OTAN, especialmente dos Estados Unidos:

O processo de expansão da OTAN não tem nada a ver com a modernização da própria aliança ou com a garantia de segurança na Europa. Pelo contrário, é um fator sério e provocador que reduz o nível de confiança mútua. [...] A OTAN é [...] antes de tudo, um bloco militar-político [...] E, claro, garantir a própria segurança é prerrogativa de qualquer estado soberano. [...] Mas por que é necessário mover a infraestrutura militar para as nossas fronteiras durante a expansão? (Putin, 2007, tradução nossa).

Além disso, Putin já acumulava insatisfações por parte do governo e da imprensa norte-americanos. Por isso, se posicionou fortemente contrário aos discursos da Casa Branca na época, além de ser abertamente contra a Guerra do Iraque. No mesmo discurso em Munique, ele reafirmou a postura independente da Rússia diante das questões que preocupam a OTAN, destacando que, acima de tudo, a Rússia é um país soberano e independente. Sobre a colaboração da Rússia com os EUA contra a Guerra ao Terror, Putin discursou:

A expansão da infraestrutura militar está relacionada ao enfrentamento das ameaças globais atuais? Vamos dizer que estamos falando sobre a principal [ameaça] hoje – é o terrorismo e a luta contra ele. A Rússia é necessária na luta contra o terrorismo? Claro! [...] Mas nós não estamos na OTAN, e nem outros países. Mas podemos trabalhar de forma eficaz sobre essa questão apenas unindo forças. Então, a expansão da infraestrutura militar e sua aproximação das nossas fronteiras e a escolha democrática dos Estados individuais não estão de maneira alguma conectadas (Putin, 2007, tradução nossa).

Nesse sentido, a Rússia já apresentava sinais factíveis de reestruturação tanto econômica quanto militarmente. O reposicionamento da Rússia no cenário internacional com o segundo mandato de Putin reacendeu as tensões entre Ocidente e Oriente. É nesse contexto geopolítico que *Call of Duty 4: Modern Warfare* é desenvolvido e lançado.

Para além da influência geopolítica no lançamento de COD4:MW, vale ressaltar que o enredo do jogo é similar aos acontecimentos da Guerra da Síria. Tendo isso em vista, COD4:MW se passa no ano de 2011, em um cenário de crise internacional que envolve um golpe de Estado em alguma região não citada do Oriente Médio, orquestrado por um ultranacionalista russo. Mesmo que o jogo apresente uma história que, segundo os desenvolvedores, é fictícia (Payne, 2012), a narrativa, mesmo assim, se assemelha à Guerra da Síria. Isto pois, na trama, uma crise internacional chama a atenção de potências globais — Estados Unidos, Grã-Bretanha e Rússia — para um teatro de operações no Oriente Médio. Assim, indicando uma semelhança com a realidade da época, com as crescentes intervenções e invasões militares por parte de Estados, além das *proxy wars*. Na narrativa do jogo, países-membros da OTAN, especialmente os EUA, invadem o Oriente Médio concomitantemente ao enfrentamento da ameaça global apresentada por um russo que sonha em retomar a glória da União Soviética e que dispõe de um grande poderio militar e nuclear. A narrativa apresentada pode ser justificada pelos desenvolvedores como fictícia, visto que a guerra ainda não havia acontecido, mas a trama traz de forma robusta a dinâmica multipolar do conflito.

Dentro da geopolítica da época, quando a Guerra da Síria acontece, o país se encontrava no meio de dois grandes blocos. De um lado, os EUA — cujo grupo de aliados continha a União Europeia e a Arábia Saudita (mesmo país do presidente Al-Jabani executado

por Khaled Al-Asad, no jogo) — que tinha como objetivo depor o governo de Bashar Al-Assad. E do outro lado, a Rússia, com apoio do Irã e do Hezbollah, intervieram a favor do governo sírio. O conflito foi marcado por uma disputa de interesses geopolíticos, em que cada “bloco” apoiou um lado, de modo a evitar um confronto direto entre si, caracterizando uma *proxy war*. Assim como o governo de Bashar Al-Assad recebeu apoio russo, em *Modern Warfare*, Khaled Al-Asad também recebeu suporte dos russos. Além disso, no mesmo sentido de os EUA invadirem o país não citado no Oriente Médio em busca de Al-Asad — sendo esta caça de fato uma guerra contra o terror — em 2013, assim como no jogo, iniciaram uma intervenção armada contra o grupo terrorista Estado Islâmico, com temor da expansão do mesmo na região.

Assim, diante do exposto, examina-se a influência de contextos geopolíticos reais para a criação e desenvolvimento da narrativa de *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Conforme exposto por Schulzke (2014) sobre jogos de guerra contemporâneos baseados em conflitos reais:

[Eles] refletem e reforçam concepções de hostilidade e risco. Eles participam da análise persistente de cenários de risco e de potenciais ameaças futuras, que ocorrem em toda a cultura popular, na mídia de notícias e no governo. Além disso, como os videogames se esforçam consistentemente para criar conflitos mais dramáticos, eles participam da construção de riscos e ameaças ao intensificar ambos (Schulzke, 2014).

Desse modo, apesar de o *game* se tratar de um produto de entretenimento, a sua construção de narrativa e modo de jogabilidade em FPS permite ao jogador uma imersão na história, de modo que ele se sente parte do conflito e é constantemente bombardeado pelo discurso e construção do russo como inimigo. A próxima subseção abordará sobre como o jogo constrói a imagem inimiga e a representação de ameaça no decorrer da narrativa de modo a compreender COD4:MW como um processo de securitização.

4.2 *Call of Duty 4: Modern Warfare* à luz da Teoria da Securitização

Para compreender como *Call of Duty 4: Modern Warfare*, enquanto mídia de consumo em massa, atua como um processo de securitização, é necessário entender, primeiramente, que o jogo pode ser interpretado como um *speech act*. Apesar de *Call of Duty* não ter sido criado por um ator político, argumenta-se que ele integra um esforço mais amplo de securitização contra a Rússia. Ainda que de forma não intencional, o desenrolar das missões e as *cutscenes* operam como um discurso antirrusso, conferindo ao jogo um caráter político. Dessa maneira, o jogo se insere em um panorama mais amplo, funcionando como

uma amostra de como os esforços de securitização contra a Rússia podem impactar a percepção como ameaça para a audiência. Em suma, o jogo constrói narrativas e representações de ameaças que articulam justificativas para que ações militares unilaterais e preventivas sejam realizadas pela OTAN, naturalizando e justificando assim a existência de ameaças advindas da Rússia.

Isto posto, e considerando o *framework* proposto pela Teoria da Securitização, para que o processo de securitização ocorra, é necessária a presença de ao menos quatro variáveis: objeto referente, agente securitizador, audiência e *speech act* (ou ato de fala). Tendo como objeto de análise o jogo *Call of Duty 4: Modern Warfare* já como ato de fala, é possível identificar as variáveis a seguir. No jogo, o papel de agente securitizador é desempenhado pelas forças armadas da OTAN retratadas na narrativa, em especial o SAS e o USMC. Ambas atuam de forma recorrente ao longo do enredo sob a premissa de uma constante ameaça, seja por ataques iminentes, pela presença e uso de armas de destruição em massa, por golpes de Estado que contrariam os interesses políticos do Ocidente no Oriente Médio, ou ainda por grupos ultranacionalistas russos que buscam restabelecer a União Soviética.

Quanto ao objeto securitizado, este se materializa na figura do russo ultranacionalista Imran Zakhaev (além de Al-Asad, que não será o foco da análise, dado que nos concentramos na representação dos russos, e não do Oriente Médio). A partir do momento em que Zakhaev é apresentado na história, o russo é posto como uma ameaça existencial à paz, à estabilidade global e à segurança das nações ocidentais, em especial os Estados Unidos. Esse fato é ainda mais evidente pelo clímax da trama, em que ogivas nucleares são lançadas por Zakhaev em direção à costa leste do país.

Além disso, é inegável que a presença de antagonistas é essencial à construção narrativa dos *games*, especialmente em jogos de guerra, pois impulsiona o desenvolvimento da trama. Contudo, a maneira como eles são representados contribui diretamente para a construção da ameaça existencial, logo, para a legitimação da manutenção da ordem ocidental e de seus valores ideológicos. Nesse sentido, esse sistema de valores ocidentais apresentado ao longo da narrativa ocupa o lugar do referencial existencial de segurança, ou seja, da ameaça existencial. Convém retomar aqui o pressuposto da securitização, conforme já apresentado no Capítulo 2: quando um ator securitizador faz uso da retórica da ameaça existencial, e eleva uma questão a algo que transcende a lógica da política cotidiana, dá-se início a um movimento de securitização.

Por fim, no que tange à audiência, esta pode ser compreendida como o público consumidor do jogo, que, ao longo da *gameplay*, internaliza e legitima tais representações e a

necessidade de respostas violentas imediatas. Esse processo da aceitação do discurso do jogo se dá sem maiores questionamentos acerca dos fundamentos ético-políticos das ações representadas, restringindo-se à lógica de apenas derrotar o inimigo e eliminar a ameaça. Vale destacar que, embora existam estudos sobre os efeitos psicológicos de jogos de tiro na camada mais jovem de consumidores de videogames, esses estudos ainda não são conclusivos (Quandt *et al*, 2015) e não fazem parte do escopo desta análise, que é de caráter político e não psicológico.

4.3 A construção do inimigo em *Call of Duty 4: Modern Warfare*

Com 12 missões jogáveis e 14 *cutscenes*, a narrativa de *Call of Duty 4: Modern Warfare* é desenvolvida inteiramente sob a perspectiva de forças armadas de países-membros da OTAN — especialmente EUA e Reino Unido. Isso é de se esperar, visto que o jogo foi desenvolvido por uma empresa norte-americana e contém grande peso de consultores das forças armadas dos EUA²⁸. Nos videogames, a importância de ter um oponente é fundamental para a trama. Em todo gênero, o antagonico se faz necessário, seja ele um personagem em campanhas *single-player*, seja amigos de jogatina em campanhas *multi-player*²⁹. No caso de *wargames* em FPS, usualmente, o objetivo desses personagens antagonicos é a destruição do mundo ou de uma nação.

Visto que o gênero FPS é uma categoria feita e consumida principalmente pelo Ocidente, a guerra é retratada também sob a perspectiva de cultura ideológica dominante dos mesmos (Dralega & Corneliussen, 2018). Desse modo, os inimigos são caracterizados frequentemente como o total oposto em relação ao jogador (Zamaróczy, 2017). Nesse sentido, a narrativa de *Call of Duty 4: Modern Warfare* aproxima o jogador do contexto de tensões históricas entre EUA e Rússia. Assim, o faz sentir simultaneamente pertencente à cultura ocidental e antagonica à oriental, de forma que vem a considerar os russos como inimigos. Tendo isso em vista, a discussão seguinte será tomada pelo estudo de caso de *Call of Duty 4: Modern Warfare*, de modo a responder dois pontos principais: (1) como o russo é caracterizado? e (2) que ameaça ele representa ao Ocidente? Desse modo, a ênfase da análise

²⁸ Nos créditos do jogo, há um time exclusivo de Conselheiros Técnicos Militares com militares da reserva como: Lt. Col. Hank Keirsej – U.S. Army (Aposentado), Maj. Kevin Collins – USMC (Aposentado), Emilio Cuesta – USMC, Sgt. Major James Dever – 1 Force, Inc., M. Sgt. Tom Minder – 1 Force, Inc. Além disso, também é posto agradecimentos especiais a pelotões específicos do USMC. (*Call of Duty 4: Modern Warfare*, 2007)

²⁹ São modos de jogo ao qual o *single-player* apenas um jogador joga. Já o *multi-player* é um modo de jogo cooperativo onde dois ou mais jogadores disputam uma partida.

aqui se dá na extração dos dados do jogo durante a *gameplay* como: ações de personagens, atos de fala e elementos gerais visuais e estéticos de pano de fundo e de personagens da trama — sejam eles os principais, sejam coadjuvantes ou figurantes.

Dentre as caracterizações presentes em COD4:MW, destacam-se traços positivos e negativos. De modo a elencar de forma clara qual a percepção do jogo quanto aos russos, foi utilizado para a análise o artigo *Is There Still an Evil Empire? The Role of the Mass Media in Depicting Stereotypes of Russians and Eastern Europeans*, de Ibroscheva (2002). A autora analisa a representação dos russos na mídia estadunidense. A pesquisa dela concentra-se na influência das mídias de massa sobre a percepção que os norte-americanos têm dos russos e como esta foi alterada desde o fim da Guerra Fria. Na pesquisa, a autora apresenta o contexto para a perpetuação da imagem do russo como inimigo como consequência da Guerra Fria, de modo que:

[...] essas circunstâncias históricas foram responsáveis pela situação incomum em que os Estados Unidos e a União Soviética se encontraram — nominalmente em paz com o que se tornou a única outra superpotência que, no entanto, foi tratada pela administração oficial como um inimigo em potencial e amplamente estereotipada como o oponente maligno (Ibroscheva, 2002).

Ibroscheva (2002) utilizou como base para a pesquisa a aplicação de questionários para 102 estudantes de jornalismo de uma universidade estadunidense, de modo que respondessem quais características eles associam aos russos. Dentre os resultados da pesquisa, as características frequentemente associadas foram: (1) disciplinado; (2) eficiente; (3) trabalhador; (4) resistente; (5) justo; (6) sigiloso; (7) criminoso; (8) alcoólatra; (9) astuto; (10) covarde; (11) cruel; (12) beligerante/hostil; (15) sangue frio. A partir disso, a próxima seção se dedica à identificação e análise das caracterizações positivas e negativas dos russos presentes no jogo, observando de que forma essas representações dialogam com a percepção e imaginário coletivo construído por *Call of Duty 4: Modern Warfare*.

4.3.1 Caracterização positiva dos russos

De fato, a caracterização positiva dos russos é limitada ao que eles têm a oferecer a favor dos outros personagens. Tendo isso em vista, dentre as cinco características positivas — disciplinado, eficiente, trabalhador, resistente e justo —, apenas duas são ressaltadas no jogo e uma única vez (ver Gráfico 1). O mesmo ocorre na segunda missão do jogo – *Blackout* —, qual Nikolai, um russo sem vertente ideológica, estava prestes a ser executado pelos ultranacionalistas após descobrirem o seu trabalho como informante para tropas inimigas. Foi

Nikolai que proveu a informação de que havia ogivas nucleares à transbordo no Estreito de Bering sob domínio de terroristas — no caso, o grupo de Al-Asad.

Gráfico 1 - A caracterização positiva dos russos em Call of Duty 4: Modern Warfare



Fonte: De autoria própria, 2025

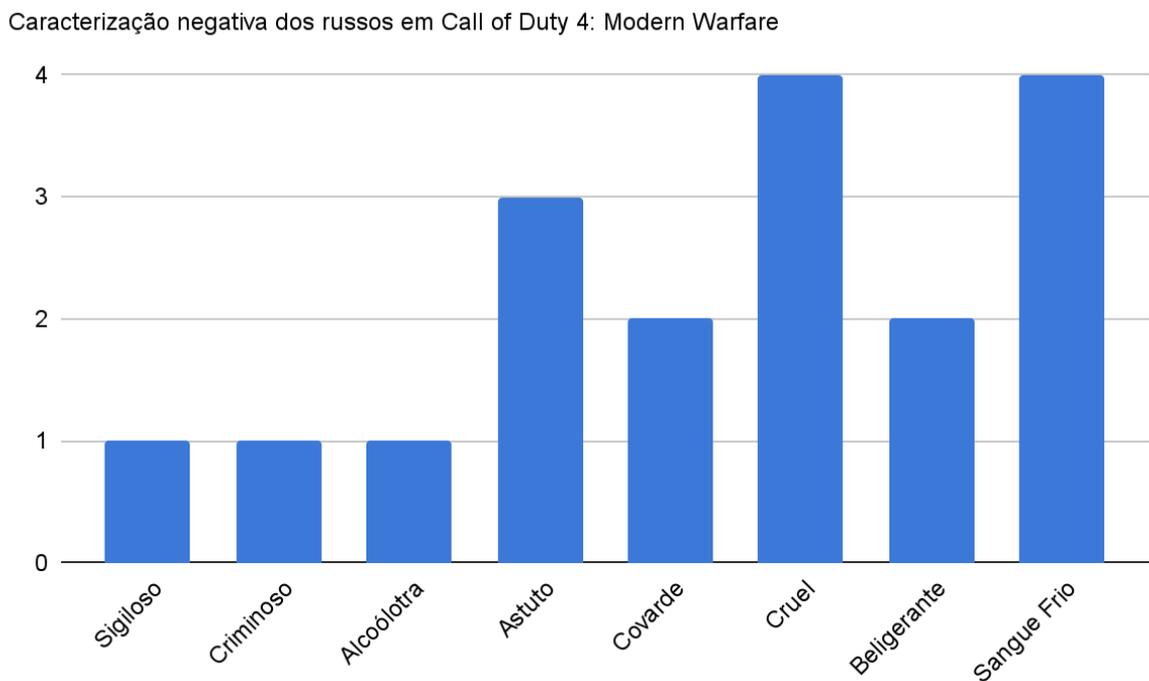
De fato, a informação foi verídica e útil. Price comenta que Nikolai é o informante, demonstrando assim a eficiência do russo. Assim, Soap, Price, Gaz e outros do SAS se encontram com os loyalistas russos no vilarejo, no qual Nikolai estava sendo preso, para resgatá-lo. Ao encontrá-lo ainda vivo, mas bastante abatido e desgastado, Gaz pergunta à Nikolai se ele está bem e se consegue andar; Nikolai responde que sim e que “ainda consigo lutar”, enquanto pega uma AK-47 do inimigo no chão. A característica da resistência do uso, enquanto algo positivo, foi posta uma única vez nesse momento.

Por fim, ao longo das missões e *cutsscenes*, não se observam outros momentos em que eles sejam descritos como disciplinados, trabalhadores áduos e justos, por exemplo. Até mesmo a menção do contrário, de que sejam indisciplinados, preguiçosos ou injustos respectivamente, não existe. Trazê-los como preguiçosos, significa trazer uma caracterização humanizada. A humanização de vilões em videogames leva para narrativas ambíguas. Além disso, apesar do drama ser mais intenso, não traz a mesma satisfação em ter derrotado o vilão. E esta não é a proposição do jogo. Pelo contrário, a atenção da narrativa do jogo é descrevê-los como desumanos. Tais detalhes e como a caracterização contribuiu para a construção de ameaça serão descritas na seção a seguir.

4.3.2 Caracterização negativa dos russos e construção de ameaça

A partir da pesquisa de Ibroscheva (2002), oito características negativas que foram analisadas durante a *gameplay* de *Call of Duty 4: Modern Warfare*, dentre estas: sigiloso; criminoso; alcoólatra; astuto; covarde; cruel; beligerante/hostil e sangue frio (ver Gráfico 2). Além disso, dentre as ameaças apresentadas no decorrer do jogo, pode-se elencar nos cinco principais setores de segurança, segundo a Teoria da Securitização, ou seja, ameaças ao campo: (1) militar; (2) político; (3) econômico; (4) societal e (5) ambiental (ver Tabela 2). Tal distinção permite explorar quais são as ameaças de cunho emergencial mais recorrentes presentes no jogo.

Gráfico 2 - A caracterização negativa dos russos em *Call of Duty 4: Modern Warfare*



Fonte: De autoria própria.

Ao todo, foram contabilizadas 19 referências negativas explícitas aos russos em *Call of Duty 4: Modern Warfare*. De modo geral, a percepção do jogo sobre os russos é, antes de tudo, fortemente estereotipada e predominantemente negativa. A característica de sigilo aparece na *cutscene* logo após a missão 10 – *Heat* –, quando membros do SAS, ao buscarem Zakhaev, comentam que ele é como um “fantasma”, e que o máximo que sabem sobre ele é que está escondido clandestinamente. A característica “criminoso”, embora mencionada

explicitamente apenas uma vez, está presente de forma implícita ao longo de toda a narrativa, com russos frequentemente representados cometendo crimes que vão de assassinato a extorsão. Considera-se, portanto, essa única referência direta como suficiente para sintetizar uma representação mais ampla de crimes, não apenas em termos nacionais, mas como uma violação ao sistema de segurança internacional. Essa menção ocorre em uma *cutscene* de *flashback* na missão em Pripyat, em que o Capitão Price afirma que a usina era uma “festa de Natal para criminosos” (*Call of Duty 4: Modern Warfare*, 2007) e que muitos iam até lá para roubar material nuclear — incluindo o próprio Zakhaev.

Ademais, o estereótipo do alcoolismo aparece logo na primeira missão do jogo — *Crew Expendable* —, quando, durante a infiltração pelo SAS no cargueiro no Estreito de Bering, um dos soldados russos é apresentado saindo de uma sala visivelmente embriagado. Já a característica “astuto” é atribuída em três momentos ao personagem Kamarov, líder dos lealistas, grupo fiel à Federação Russa. A desconfiança em relação a Kamarov é explícita em falas como a do Capitão Price, que afirma que a única diferença entre os loyalistas e os ultranacionalistas é que os primeiros não os recebem a tiros. Em outro momento, durante a missão de resgate de Nikolai, Kamarov evita fornecer informações cruciais ao SAS até que Gaz o ameace fisicamente. Sua postura é marcada por constantes tentativas de manipular os britânicos para obter vantagens em sua própria luta interna. Assim, a construção de Kamarov gira em torno de uma astúcia estratégica que reforça a imagem do aliado desconfiável, calculista e oportunista. A terceira e última referência à astúcia ocorre ao final da missão 10 — *Heat* —, quando, após a execução de Al-Asad por Price, os alto-falantes de um vilarejo ocupado pelos ultranacionalistas anunciam que, se Price e as tropas do SAS se renderem, “a vida deles será mais fácil” (*Call of Duty 4: Modern Warfare*, 2007). Price, no entanto, reconhece a manipulação e orienta sua tropa a ignorar o aviso, prevendo um ataque iminente. Pouco tempo depois, os ultranacionalistas lançam, de fato, uma emboscada contra o esquadrão do SAS.

Em acréscimo, a característica “covarde” é mencionada duas vezes no jogo, ambas relacionadas aos líderes ultranacionalistas — Imran Zakhaev e seu filho, Victor Zakhaev — fugindo de confrontos. A primeira ocorrência se dá na missão 11 — *The Sins of the Father* —, quando Victor foge de uma emboscada armada pelo SAS e USMC para capturá-lo. A fuga acontece logo após uma *cutscene* que o retrata como uma figura impositiva e cruel, o que reforça a contradição entre a imagem projetada e sua ação covarde. A segunda menção ocorre na missão 13 — *No Fighting in the War Room* —, quando Imran Zakhaev foge enquanto o SAS e os fuzileiros navais norte-americanos invadem o silo de controle de mísseis tomado

pelos ultranacionalistas russos para tentar cancelar o lançamento dos mísseis balísticos intercontinentais (ICBM).

Ademais, as características mais recorrentes na representação dos russos no jogo são: a crueldade, a beligerância e o sangue frio. Apesar de essas características serem mostradas de forma explícita cerca de 10 vezes ao longo da narrativa, a representação dos russos como desumanos é constante. A primeira demonstração de ações desumanas ocorre logo na primeira aparição de Imran Zakhaev, durante a execução pública de Al-Jabani por Al-Asad. Nessa cena, Zakhaev entrega a arma ao *warlord* e observa friamente a execução, sem qualquer reação. Em missões como *Safehouse*, *All Ghillied Up* e *Game Over*, os ultranacionalistas russos são mostrados executando civis de vilarejos como parte da estratégia de ocupação e domínio do interior da Rússia. Tais ações são reforçadas tanto por falas dos personagens quanto por elementos cinematográficos durante a *gameplay* — como os gritos de desespero ao fundo ou corpos sendo descartados em valas. Com isso, reforçando a imagem dos russos como agentes de violência fria e sistemática.

Para além das caracterizações negativas, a narrativa de *Call of Duty 4: Modern Warfare* é inteiramente construída sobre a premissa de que os russos representam uma ameaça não apenas à segurança nacional dos EUA e do Reino Unido, mas também à segurança internacional (ver Tabela 2). Nesse sentido, as ameaças ao setor militar — como é de se esperar em um jogo do gênero *wargame* e tiro em primeira pessoa — são as mais explicitamente representadas. Dentre elas, destacam-se invasões, guerras, armamento de países rivais, terrorismo e ameaça nuclear. Tais ameaças aparecem em diversas missões, como já mencionado, por meio de cenas em que os ultranacionalistas russos invadem vilarejos e executam civis, reforçando a sua brutalidade.

Tabela 2 - Ameaças representadas em *Call of Duty 4: Modern Warfare*

Setores	Ameaças Representadas em <i>Call of Duty 4: Modern Warfare</i>	Nível de representação (de fraco/implícito à muito forte)
Militar	Invasões armadas	Muito forte
	Guerras convencionais	
	Armamento de países rivais (inclusive nuclear)	
	Terrorismo	
	Detonação de ogiva nuclear no Oriente Médio	
	Lançamento de ICBMs contra os EUA	
	Execuções sumárias de civis em vilarejos	
Político	Golpe de Estado	Forte
	Ascensão de regimes totalitários	
	Instabilidade da Federação Russa	
	Uso de propaganda e lavagem cerebral ideológica por Zakhaev	
Econômico	Ruptura de relações diplomáticas e comerciais (EUA-Oriente Médio)	Médio
	Discurso de subordinação ao ocidente e a destruição	
	Impacto econômico da guerra	
Societal	Conflitos identitários e ideológicos	Forte
	Construção do "outro" como ameaça	
	Risco de imposição de valores antidemocráticos	
	Ameaça à paz, democracia e liberdade de imprensa	
	Nacionalismo extremista como ameaça à diversidade e à ordem internacional	
Demonização sistemática da cultura russa		
Ambiental	Uso de armas nucleares	Fraco/Implícito
	Poluição de zonas urbanas pós-bombardeio	
	Risco ambiental contínuo pela manutenção de arsenais nucleares ativos	
	Destruição de ecossistemas e impactos à saúde humana	
	Estimativa de 41 milhões de mortos por ataque nuclear	

Fonte: De autoria própria, 2025.

No que concerne ao *setor militar*, como o gênero dos *wargames* exige um cenário de conflito, a guerra é representada como inevitável. Desse modo, os ultranacionalistas russos, sob a liderança de Zakhaev, são posicionados como ameaça militar direta. Zakhaev lidera os ultranacionalistas e fornece armamento — inclusive nuclear — e estratégias de dominação para seu aliado no Oriente Médio, Khaled Al-Asad, com o objetivo de derrotar as forças da OTAN na região. Além disso, a ameaça nuclear é constante ao longo do jogo e representa o ponto de clímax da narrativa. Inicialmente, ela se manifesta por meio da detonação de uma ogiva nuclear no Oriente Médio, que mata um pelotão inteiro da USMC durante a invasão à capital (não nomeada) em busca de Khaled Al-Asad. Mais adiante, descobre-se que a ogiva foi fornecida por Imran Zakhaev. No desfecho do jogo, Zakhaev utiliza seu arsenal nuclear para lançar dois mísseis balísticos intercontinentais (ICBMs) contra a costa leste dos Estados Unidos, e com a intenção de lançar o restante do arsenal, consolidando o papel da Rússia como uma ameaça global à segurança internacional.

Ademais, no *setor político*, a principal ameaça apresentada no jogo refere-se ao golpe de Estado, à ascensão de regimes totalitários e à instabilidade das instituições políticas - especialmente da Federação Russa. Esta é mencionada apenas uma vez na narrativa e, ainda assim, retratada como incompetente, por não conseguir conter o avanço dos ultranacionalistas dentro do país nem fornecer rapidamente os códigos necessários para impedir o lançamento dos ICBMs por Zakhaev. O golpe de Estado é a primeira ameaça desenvolvida no jogo, evidenciada pela execução de Al-Jabani por Al-Asad — um evento orquestrado por Zakhaev. Além disso, Zakhaev é retratado como um líder totalitário, cuja principal estratégia de controle se dá por meio de propaganda intensiva e manipulação ideológica. O jogo sugere que ele exerce poder sobre toda a estrutura ultranacionalista, inclusive promovendo uma espécie de lavagem cerebral nos seguidores. Em determinado momento, o personagem Price reforça essa percepção ao afirmar que “todos os fanáticos ultranacionalistas estão sob o controle de Zakhaev” (*Call of Duty 4: Modern Warfare*, 2007), indicando a influência totalitária e autoritária do personagem sobre o movimento.

Quanto ao *setor econômico*, embora não seja central na narrativa, há indícios de suas implicações. Na *cutscene* após a missão *The Sins of the Father*, o discurso de Zakhaev, por exemplo, afirma que a “prostituição para o Ocidente” (*Call of Duty 4: Modern Warfare*, 2007) destruiu a cultura e a economia russas, sugerindo que as colaborações com o Ocidente trouxeram decadência econômica à Rússia. Outro exemplo é a execução de Al-Jabani, simbolizando a ruptura de negociações entre Oriente Médio e EUA, com Al-Asad acusando o presidente deposto de estar em “conluio com o Ocidente” e que isto “gera escravidão” (*Call of Duty 4: Modern Warfare*, 2007). Essa fala aponta para o fim da cooperação política e econômica entre as partes. Considerando a realidade geopolítica, o Oriente Médio é uma região estratégica devido à sua riqueza em petróleo, essencial para o funcionamento do sistema econômico global. Além disso, sabe-se que guerras prolongadas e processos de militarização em larga escala impactam significativamente tanto economias locais quanto globais, devido à necessidade de desvio de recursos para sustentar os conflitos.

Por fim, no que se refere aos *setores societal e ambiental*, destaca-se, em primeiro lugar, a presença de conflitos ideológicos e identitários. O jogo apresenta os russos como os “outros”, deixando clara na narrativa a construção de um discurso de alteridade e etnocentrismo baseado na oposição entre nós vs. eles, Ocidente vs. Oriente, civilização vs. barbárie, democracia vs. totalitarismo. Dessa forma, a narrativa promove constantemente a figura do “herói” ocidental em contraste com o “vilão” russo, refletindo uma ameaça à identidade e aos valores ocidentais, como a paz, a democracia e a liberdade de imprensa. O

medo de que esse “inimigo” imponha seus próprios valores ou provoque destruição interna — como no caso do ataque nuclear — é uma clara representação da securitização societal.

Por sua vez, o *setor ambiental* é o menos abordado explicitamente. No entanto, a principal ameaça associada a esse campo é o uso de armas nucleares e suas possíveis consequências como contaminação radioativa, destruição de ecossistemas terrestres e marinhos, e impactos prolongados sobre fauna, flora e saúde humana. O jogo retrata essa devastação principalmente como pano de fundo, especialmente na *cutscene* que mostra a trajetória dos ICBMs lançados por Zakhaev, com a estimativa de causar a morte de ao menos 41 milhões de pessoas na costa leste dos Estados Unidos. Assim, a ameaça ambiental é representada como uma consequência potencial do uso de armamentos nucleares, cuja existência ainda é uma realidade no cenário geopolítico contemporâneo, inclusive no caso da Rússia e dos EUA.

Ainda que *Call of Duty* não tenha sido criado por um ator político, argumenta-se que o popular *wargame* faz parte de um esforço histórico de um movimento de securitização contra a Rússia. Portanto, ao aplicarmos a Teoria da Securitização no estudo de caso de *Call of Duty 4: Modern Warfare*, torna-se possível investigar como o jogo constrói a imagem da Rússia como ameaça e identificar as representações negativas atribuídas aos russos ao longo da trama. Dessa forma, evidencia-se que os videogames têm sido cada vez mais reconhecidos por atores das RI como meios eficazes de persuasão ideológica, evidenciando o potencial desse formato de mídia consideravelmente novo como ferramenta de construção narrativa, reprodução histórica e legitimação política.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da pesquisa realizada, o trabalho aqui apresentado alcançou uma robusta análise acerca da narrativa antirrusa presente no *wargame Call of Duty 4: Modern Warfare*. Por meio de uma inferência qualitativa, observamos que os videogames, enquanto mídias de consumo, também são capazes de veicular discursos políticos, reforçar identidades e perpetuar uma lógica de alteridade e etnocentrismo direcionada aos russos. Isto porque notamos que os videogames, em especial os *wargames*, não operam somente como produtos de entretenimento. Ainda que o jogo não tenha sido produzido por um ator político tradicional, sua popularidade, capacidade de disseminação e retórica estratégica o posicionam como parte de um movimento sociocultural mais amplo de securitização.

Como visto na análise realizada e a partir da exploração da teoria da securitização, o enredo de *Call of Duty 4: Modern Warfare* contribui diretamente para a construção do inimigo russo ao apresentar personagens ultranacionalistas com comportamentos desumanos e incompatíveis com os valores ocidentais, estabelecendo uma dicotomia entre as nações civilizadas e aquelas representadas como bárbaras. O estudo de caso realizado evidenciou que o jogo reforça estereótipos historicamente construídos por outras mídias ocidentais, como o cinema, ao retratar a Rússia e seus agentes como responsáveis por ameaças globais, inclusive nucleares. Ainda que inserido em uma narrativa ficcional, esse retrato dialoga com discursos geopolíticos reais, marcados pela continuidade de uma lógica de confronto herdada do período da Guerra Fria.

Notamos que o antagonismo reproduzido no jogo ganha legitimidade pela perspectiva em FPS, que intensifica a imersão do jogador e naturaliza a violência contra o inimigo, apresentando-o como obstáculo à restauração da ordem e, assim, o avanço da narrativa. Ao posicionar o jogador como integrante das forças armadas dos EUA e do Reino Unido, *Call of Duty* promove uma identificação subjetiva com os agentes securitizadores, ao mesmo tempo em que desumaniza os inimigos retratados, atribuindo-lhes características negativas e ameaçadoras às ideologias e estilo de vida ocidentais. Assim, compreendemos como o jogo atua como mecanismo de reprodução de discursos hegemônicos e etnocêntricos, contribuindo para consolidar no imaginário coletivo a imagem da Rússia como ameaça perpétua à segurança internacional, especialmente das nações ocidentais.

Portanto, concluímos que *Call of Duty 4: Modern Warfare* não é apenas um reflexo do ambiente geopolítico em que foi desenvolvido, mas também um instrumento ativo na construção discursiva da ameaça russa. Sua narrativa e seus recursos visuais e sonoros

participam de um processo de securitização que, mesmo simbólico, contribui para sustentar uma percepção negativa da Rússia e de seus atores no sistema internacional. Por fim, reforçamos a relevância dos videogames como objetos de estudo legítimos para a análise em Relações Internacionais. A natureza narrativa, interativa e imersiva dos *games* torna-os veículos dinâmicos de comunicação estratégica e política, capazes de não apenas refletir o contexto geopolítico vigente, mas também de influenciá-lo, ao moldar percepções e representações de ameaças. Isto posto, como uma nova fonte empírica para área, contribui para uma compreensão mais abrangente das dinâmicas de poder, identidade e segurança. Assim sendo, diante do estudo aqui realizado enfatizamos e reconhecemos o papel dos *games* como uma mídia promissora na emissão de discursos securitizadores.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor. *Dialética do esclarecimento*. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 1985.
- BALZACQ, Thierry. *Securitization theory. How security problems emerge and dissolve*, 2011.
- BARRY, Buzan. **People, states and fear**: An agenda for international security studies in the post-Cold War era. Harvester Wheatsheaf, 1991.
- BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. *Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery*. <http://re.granbery.edu.br>-ISSN, p. 03-77, 2018.
- BAUMAN, Zygmunt. *Globalização: as consequências humanas*. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 1999.
- BELLO, Robson Scarassati. Sobre História e Videogames: Possibilidades de análise teórico-metodológica. *Anais Eletrônicos do XXVII Simpósio Nacional de História da Anpuh: Conhecimento histórico e diálogo social*, 2013.
- BUZAN, Barry; HANSEN, Lene. *A Evolução dos Estudos de Segurança Internacional*. São Paulo: Ed. Unesp, 2012.
- BUZAN, Barry; WÆVER, Ole; DE WILDE, Jaap. *Security: A new framework for analysis*. Lynne Rienner Publishers, 1998.
- CIUTĂ, Felix. Call of duty: Playing video games with IR. *Millennium*, v. 44, n. 2, p. 197-215, 2016.
- COLEMAN, Renita. Framing the pictures in our heads: Exploring the framing and agenda-setting effects of visual images. In: *Doing news framing analysis*. Routledge, 2010. p. 249-278.
- CRYSTAL DYNAMICS. *Tomb Raider: Underworld*. [S.l.]: Eidos Interactive, 2008. 1 jogo eletrônico (multiplataforma).
- DE ZAMARÓCZY, Nicolas. Are we what we play? Global politics in historical strategy computer games. *International Studies Perspectives*, v. 18, n. 2, p. 155-174, 2017.
- DRALEGA, Carol Azungi; CORNELIUSSEN, Hilde G. Manifestations and contestations of hegemony in video gaming by immigrant youth in Norway. In: *Media and power in international contexts: Perspectives on agency and identity*. Emerald Publishing Limited, 2018. p. 153-169.
- FALCÃO negro em perigo. Direção: Ridley Scott. Produção: Jerry Bruckheimer; Ridley Scott. [S.l.]: Columbia Pictures, 2001. 1 DVD (144 min), son., color.

- FREEDMAN, Lawrence. International security: Changing targets. *Foreign Policy*, p. 48-63, 1998.
- FURHAMMAR, Leif. ISAKSSON, Folke. *Cinema e Política*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.
- GALTUNG, Johan. A structural theory of imperialism. In: *Imperialism*. Routledge, 2023. p. 59-108.
- GALTUNG, Johan. Cultural violence. *Journal of peace research*, v. 27, n. 3, p. 291-305, 1990.
- GALTUNG, Johan. *Peace by peaceful means: Peace and conflict, development and civilization*. 1996.
- GUINNESS WORLD RECORDS. Call of Duty clings to best-selling videogame status as Modern Warfare 3 hits shelves. [S.l.]: Guinness World Records, 2023. Disponível em: <https://www.guinnessworldrecords.com/news/2023/11/call-of-duty-clings-to-best-selling-videogame-status-as-modern-warfare-3-hits-she-760510>. Acesso em: 06 abr. 2025.
- GROVES, Leslie M. *Now it can be told: The story of the Manhattan Project*. Hachette+ORM, 2009.
- IBROSCHEVA, Elza. Is There Still an Evil Empire? The Role of the Mass Media in Depicting Stereotypes of Russians and Eastern Europeans. **Global Media Journal**, Inglaterra, Vol. 01, n. 1, jan. 2002. Disponível em: <https://www.globalmediajournal.com/archive/gmj-volume-1-issue-1-year-2002.html>. Acessado em: 06 abr. 2025.
- IANNI, Octavio. Globalização: novo paradigma das ciências sociais. *Estudos avançados*, v. 8, p. 147-163, 1994.
- INFINITY WARD. *Call of Duty 4: Modern Warfare*. [S.l.]: Activision, 2007. 1 jogo eletrônico (multiplataforma).
- INFINITY WARD. *Call of Duty: Modern Warfare 2*. [S.l.]: Activision, 2009. 1 jogo eletrônico (multiplataforma).
- LAMBERT, Bruce. Brookhaven Honors a Pioneer Video Game. *The New York Times*, New York, 7 nov. 2008. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2008/11/09/nyregion/long-island/09videoli.html?smid=url-share>. Acesso em: 06 abr. 2025.
- MENESES, Guilherme Pinho et al. *Videogame é droga? Controvérsias em torno da dependência de jogos eletrônicos*. 2014. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.
- MOTTA, Bárbara Vasconcellos de Carvalho. *Securitização e política de exceção: O excepcionalismo internacionalista norte-americano na segunda guerra do Iraque*. 2014.
- NAUGHTY DOG. *The Last of Us Part II*. [S.l.]: Sony Interactive Entertainment, 2020. 1 jogo eletrônico (PlayStation 4).

NIKITAS, Koutsoukis et al. Engaging International Relations with Videogames. In: INTERNATIONAL ACADEMIC CONFERENCE ON, 6, 2021, Paris. Disponível em: <https://www.dpublication.com/wp-content/uploads/2021/11/43-2099.pdf>. Acessado em: 06 abr. 2025.

NINTENDO. The Legend of Zelda. [S.l.]: Nintendo, 1986. 1 jogo eletrônico (NES).

NINTENDO. The Legend of Zelda: Ocarina of Time. [S.l.]: Nintendo, 1998. 1 jogo eletrônico (Nintendo 64).

NYE, Joseph S.; LYNN-JONES, Sean M. International security studies: a report of a conference on the state of the field. *International security*, v. 12, n. 4, p. 5-27, 1988.

NYE, Joseph S. *Soft power: The means to success in world politics*. Public affairs, 2004.

OPPENHEIMER, Louis. The Development of Enemy Images: A Theoretical Contribution. *Peace and Conflict Journal: Journal of Peace Psychology*, Inglaterra, Vol. 12, n. 03, p. 269-292, nov. 2006. Disponível em: https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1207/s15327949pac1203_4. Acessado em: 06 abr. 2025.

PAYNE, Matthew Thomas. Marketing Military Realism in Call of Duty 4: Modern Warfare. *Sage Journals*, Nova Iorque, Vol. 07, n. 04, p. 305-327, set. 2012. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/home/gac>. Acessado em: 06 abr. 2025.

QUANDT, Thorsten et al. Digital games research: A survey study on an emerging field and its prevalent debates. *Journal of Communication*, v. 65, n. 6, p. 975-996, 2015.

ROBINSON, Nicholas. Video games and Violence: Legislating on the 'Politics of Confusion'. *The Political Quarterly*, v. 83, n. 2, p. 414-423, 2012.

RÚSSIA. Presidente (2007: V. Putin). Discurso e discussão na Conferência de Segurança de Munique. Munique, 10 fev. 2007. Disponível em: <http://kremlin.ru/events/president/transcripts/24034>. Acesso em: 06 abr. 2025.

SAID, Edward W. Orientalism. *The Georgia Review*, v. 31, n. 1, p. 162-206, 1977.

SCHULZKE, Marcus. Campaigning in the digital world: Obama's use of dynamic advertisements. *Journal of Information Technology & Politics*, v. 9, n. 4, p. 338-351, 2012.

SCHULZKE, Marcus. The critical power of virtual dystopias. *Games and Culture*, v. 9, n. 5, p. 315-334, 2014.

SOUZA, M. V. O.; ROCHA, V. M. Um estudo sobre o desenvolvimento de jogos eletrônicos. Unipê, João Pessoa, 2005.

SPUTNIK INTERNATIONAL. Russia's economy under Vladimir Putin: achievements and failures. [S.l.]: Sputnik International, 2008. Disponível em: <https://sputnikglobe.com/20080301/100381963.html>. Acesso em: 06 abr. 2025.

STAUB, Ervin. *The roots of evil: The origins of genocide and other group violence*. Cambridge University Press, 1989.

SUMNER, William Graham. **Folkways: A study of mores, manners, customs and morals**. Cosimo, Inc., 2007.

TANNO, Grace. A contribuição da escola de Copenhague aos estudos de segurança internacional. *Contexto Internacional*, v. 25, p. 47-80, 2003.

TERRIEN, Carl. Inspecting video game historiography through critical lens: Etymology of the first-person shooter genre. *Game Studies*, v. 15, n. 2, 2015.

TOBY GARD; CORE DESIGN. *Tomb Raider: Atlantean Scion*. [S.l.]: Eidos Interactive, 1996. 1 jogo eletrônico (PC).

UNITED NATIONS. Office for Disarmament Affairs. *Treaty on the Non-Proliferation of Nuclear Weapons (NPT)*. [S.l.]: United Nations, [s.d.]. Disponível em: <https://disarmament.unoda.org/wmd/nuclear/npt/>. Acesso em: 06 abr. 2025.

UNITED STATES. Department of State. *Treaty on Conventional Armed Forces in Europe (CFE)*. Washington, D.C.: U.S. Department of State, [s.d.]. Disponível em: <https://2009-2017.state.gov/t/avc/cca/cfe/index.htm>. Acesso em: 06 abr. 2025.

VAN EVERA, Stephen. *Guide to methods for students of political science*. Cornell University Press, 1997.

WAEVER, Ole. Politics, security, theory. *Security Dialogue*, United Kingdom, v. 42, p. 465-482, 2011.

WALTZ, Kenneth N. *Theory of international politics*. Waveland Press, 2010.

ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. *Videogame: educação e cultura*. Campinas: Alínea, 2010.

APÊNDICE

Autoria própria: Análise do conteúdo do jogo *Call of Duty 4: Modern Warfare*. GitHub, 2025.

Disponível em: <<https://github.com/abfreitas03/Analise-do-conteudo-de-Call-of-Duty-4>>.