



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

LUCAS DANTAS COSTA

**“VOCÊ JÁ SE SENTE UM HERÓI?”: *SHOOTERS* COMO CULTURA HISTÓRICA E
DISCURSOS DE ÓDIO NA COMUNIDADE GAMER**

JOÃO PESSOA – PB
AGOSTO/2025

LUCAS DANTAS COSTA

**“VOCÊ JÁ SE SENTE UM HERÓI?”: *SHOOTERS* COMO CULTURA HISTÓRICA E
DISCURSOS DE ÓDIO NA COMUNIDADE GAMER**

Dissertação apresentada no âmbito do curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em História, do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para obtenção do título de Mestre em História.

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

JOÃO PESSOA – PB
AGOSTO/2025

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

C838v Costa, Lucas Dantas.

"Você já se sente um herói?": Shooters como Cultura
Histórica e discursos de ódio na comunidade gamer /
Lucas Dantas Costa. - João Pessoa, 2025.
82 f. : il.

Orientação: Ana Maria Veiga.

Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. História cultural. 2. Jogos eletrônicos. 3.
Discurso de ódio. 4. Comunidade gamer. I. Veiga, Ana
Maria. II. Título.

UFPB/BC

CDU 930.85:795(043)



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

Avaliação para Mestrado

Discente: LUCAS DANTAS COSTA

“Você já se sente um herói?”: *Shooters* como Cultura Histórica e discursos de ódio na comunidade gamer

Dissertação apresentada no âmbito do curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em História, do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para obtenção do título de Mestre em História.

RESULTADO:

BANCA EXAMINADORA:

Prof^ª. Dra. Ana Maria Veiga (Presidente da Banca)

Prof. Dr. Fernando Cauduro Pureza (Examinador interno)

Prof^ª. Dra. Vanessa Lehmkuhl Pedro (Examinadora externa)

*Aos meus pais e minha companheira. Seu
amor me edifica.*

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer aos meus pais, Adrivagner e Carminha, pelo carinho e todo apoio ao longo da vida, que me permitiram desfrutar de uma educação tranquila, de qualidade e sem percalços. A ajuda de vocês foi incondicional diante todo e qualquer dificuldade sentida.

À minha companheira e amiga, Leonara Alves, deixo os mais imensos agradecimentos. Não foram poucos os momentos em que desejei – e de fato tentei – desistir deste trabalho e do caminho trilhado ao longo do mestrado. Sua sensatez sempre me ajudou a enxergar que, conquanto difícil, eu seria capaz de fazê-lo e desfrutar posteriormente da felicidade de ter perseverado e superado o desafio. Você estava certa. Seu otimismo, seu incentivo e sua certeza em mim foram garantia de que não apenas eu faria questão de encerrar essa jornada, mas ficaria satisfeito por ter sido essa a decisão a se tomar. Te amo e te sou grato.

Aos amigos, novos e velhos, aos que falo cotidianamente e aos que falo quando possível, agradeço o companheirismo continuado e inabalado. Mesmo quando estou isolado e desconectado, vocês me motivaram, e isso me foi fundamental.

Aos meus alunos na escola Carl Rogers – sim, vocês receberam um agradecimento! Sei que talvez nunca venham a ler isso, mas queria exclamar a todo o Universo que foi cansativo, realizar esse trabalho de pesquisa ao passo que também tinha de trabalhar como professor. Mas se não fosse pela alegria de conversar com vocês, ensinar e aprender com vocês, me frustrar e me orgulhar com vocês, essa dissertação jamais teria ido a lugar algum. Todo trabalho é exaustivo, mas saber que eu faço e fiz parte da formação educacional, intelectual e humana de vocês, não poderia me deixar mais feliz com o rumo que decidi trilhar em minha vida. Todo ensino parte de um ato de amor, e meu amor por vocês é maior do que eu mesmo poderia prever.

À professora Ana Veiga, minha orientadora, mais uma vez agradeço a infindável paciência e as palavras de conforto, diante do meu pessimismo e da minha dificuldade em manter contato, seguir com metas e prazos, e tantos mais outros momentos em que deixei a desejar. Esses últimos três anos lhe poderiam ter sido mais fáceis, e que você tenha permanecido em meu apoio e incentivo significa muito para mim. Obrigado.

Ao professor Fernando Pureza, professora Glória Rabay e professora Vanessa Lehmkuhl, agradeço por disponibilizarem o tempo, a paciência e a experiência intelectual de vocês para lerem, apreciarem e criticarem este trabalho. Espero que não lhes tenha frustrado, e

mais ainda, que no futuro, possa incorporar com muita maestria todas as sugestões e direcionamentos que me deram. Obrigado por contribuir com tamanha boa vontade à minha trajetória acadêmica.

RESUMO

O presente trabalho deriva de um interesse em analisar e apurar a existência de sinergias entre discursos de ódio frequentemente circulados no Ocidente por meios virtuais, e a produção e hiper popularização de conteúdo centrado no universo dos jogos digitais. Deste modo, objetiva investigar a interação entre esses discursos, o comportamento da extrema-direita na contemporaneidade, assim como o modo que esta possivelmente se articula e reordena mediante perspectivas ideológicas que também são evocadas nos discursos de jogos eletrônicos de guerra. É de interesse aqui não apenas os jogos eletrônicos e suas narrativas em si, mas as formas que esses artefatos culturais são apreendidos, assimilados e potencialmente mobilizados pelos membros da comunidade gamer. A partir dessa interseção, é possível questionar e averiguar a circulação de discursos xenofóbicos, racistas, misóginos, que se expandem ainda para posicionamentos chauvinistas, cujo pró-intervencionismo militar no contexto contemporâneo da Guerra ao Terror também lhes confere feições anti-árabe e islamofóbica.

PALAVRAS-CHAVE: Orientalismo. Jogos eletrônicos. Extrema-direita. História do Tempo Presente

ABSTRACT

This work stems from an interest in analyzing and investigating synergies between hate speech frequently circulated in the West through virtual media and the production and hyper-popularization of content centered on digital games world. Thus, it aims to investigate the interaction between these discourses, the far-right behavior in contemporary society, and how it potentially articulates and reorganizes itself through ideological perspectives also evoked in the discourses of electronic war games. What interests here is not only the electronic games and their narratives themselves, but also the ways in which these cultural artifacts are apprehended, assimilated, and potentially mobilized by members of the gaming community. From this intersection, it is possible to question and investigate the circulation of xenophobic, racist, and misogynistic discourses, which also expand into chauvinistic positions, whose pro-military interventionism in the contemporary context of the War on Terror also gives them anti-Arab and Islamophobic overtones.

KEY-WORDS: Orientalism. Video games. Far-right. History of the present time.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Gabinete de fliperama de PONG.....	21
FIGURA 2: Versão de PONG para computador.....	22
FIGURA 3: Versão de Wolfenstein 3D para computador.....	25
FIGURA 4: Versão de The Ultimate DOOM para computador.....	27
FIGURA 5: Programa “Air Warriors: AC-130”, Smithsonian Channel.....	35
FIGURA 6: Câmera de armamento de AC-130 em ARMA-3.....	35
FIGURA 7: Trecho de “Death from Above”, Call of Duty 4: Modern Warfare.....	36
FIGURA 8: Versão para Android de Candy Crush Saga.....	48
FIGURA 9: Porcentagem de jogadoras mulheres por gênero de jogo.....	49
FIGURA 10: Campanha publicitária do Game Boy Advance SP.....	50
FIGURA 11: Campanha publicitária do Game Boy Advance SP para o Walmart.....	52
FIGURA 12: Recriação de campanha publicitária pelo usuário Elliotceats.....	53
FIGURA 13: Recriação de campanha publicitária pelo usuário Hoddernity.....	53
FIGURA 14: Relato da usuária Mothstradamus.....	54
FIGURA 15: Pôster publicitário “Good Girl & Bad Girl” para o Nintendo DS.....	55

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
CAPÍTULO 1: JOGOS COMO OBJETO DE ESTUDO E SUA SIGNIFICÂNCIA SOCIOCULTURAL.....	13
1.1 JOGOS E O JOGAR: DEFINIÇÕES, DEMONSTRAÇÕES E DEBATES CONCEITUAIS.....	13
1.2 VIDEOGAME COMO JOGO E OS FIRST PERSON SHOOTERS.....	19
1.3 FIRST PERSON SHOOTERS DE GUERRA E A “LUDICIZAÇÃO” DE CONFLITOS BÉLICOS.....	28
CAPÍTULO 2: JOGAR, CONHECER, REPUDIAR – A DISSEMINAÇÃO DE DISCURSOS DE ÓDIO EM MEIO A CULTURA GAMER.....	41
2.1 DISCURSOS RACISTAS E SENTIMENTOS XENOFÓBICOS EM MEIO A VIDEOGAMES.....	41
2.2 A PARTICIPAÇÃO DE MULHERES NA CULTURA GAMER.....	46
CAPÍTULO 3: ENTRE O VIRTUAL E O REAL – ANSIEDADE SOCIAL E MOBILIZAÇÃO POLÍTICA.....	61
3.1 VIDEOGAMES DE GUERRA E OUTRIFICAÇÃO.....	61
3.2 VIDEOGAMES DE GUERRA E A MOBILIZAÇÃO DA ANSIEDADE SOCIAL..	67
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	76
REFERÊNCIAS.....	80

INTRODUÇÃO

O seguinte trabalho busca indagar qual o papel desempenhado por jogos eletrônicos na rejeição ou endossamento de determinadas influências ideológicas contemporâneas, dando ênfase aos videogames de guerra e suas possíveis relações com perspectivas políticas advindas da extrema-direita e da alt-right (direita alternativa).

Essa análise é contextualizada pela conexão entre esses jogos e determinados reordenamentos ideológicos, onde membros da comunidade *gamer* podem mobilizar e disseminar posicionamentos xenofóbicos, racistas, misóginos e islamofóbicos. Jogos como “Call of Duty”, à título de exemplo, se tornam, assim, um campo de estudo sobre como narrativas bélicas são representadas e interpretadas pelos jogadores.

Desse modo, o texto fundamentalmente explora a relação entre o jogar e a cultura, tomando por base a obra seminal de Johan Huizinga, “Homo Ludens” (2010), que discute o jogo como uma atividade cultural primordial. Esse historiador defende que o jogo precede a cultura humana, sendo uma função significativa que transcende necessidades imediatas. Apesar de nunca ter escrito propriamente sobre os jogos eletrônicos, suas reflexões e postulações possibilitam uma interpretação desses jogos como uma separação momentânea da realidade, ao mesmo tempo que fundamentam seu sentido nas dinâmicas sociais e políticas da sociedade que constituem.

Com base nisso, um outro ponto de discussão do trabalho se concentra nas representações políticas dos jogos.. Embora os desenvolvedores do jogo afirmem que suas obras não sejam políticas, o presente trabalho critica essa postura, argumentando que tais jogos evocam representações que objetivam remeter a acontecimentos reais, mesmo que isso seja negado ou que se esconda em um discurso velado de neutralidade. Essa crítica é também sustentada por Edward Said em sua análise das atitudes epistêmicas ocidentais, que muitas vezes ocultam interesses políticos sob a capa de imparcialidade.

Alguns outros tópicos de discussão principais explorados no texto incluem os conceitos de “guerra ao terror,” de “terrorismo religioso,” e a ideia do “choque de civilizações,” refletindo quanto à teoria proposta por Samuel Huntington em “O Choque de Civilizações e a Recomposição da Ordem Mundial” (1997). A análise considera como esses conceitos são aplicados e perpetuados através dos jogos eletrônicos, contribuindo para

manutenção de determinadas ideologias e consciência histórica, sobretudo nos Estados Unidos, conforme discutido por autores como Dyer-Witheford e Peuter (2009) e Stahl (2010).

Este texto oferece uma análise abrangente e crítica sobre a forma como os jogos eletrônicos não apenas refletem, mas também influenciam as narrativas sociais e políticas atuais. Um dos seus objetivos, assim, é a compreensão das complexas interações entre cultura, política e entretenimento na era digital.

A divisão do presente trabalho foi elaborada buscando concretizar as reflexões e operações teórico-metodológicas brevemente apresentadas nesta introdução. O primeiro capítulo, intitulado **“Jogos como objeto de estudo e sua significância sociocultural”**, objetiva uma revisão de referências basilares sobre o jogo e o ato de jogar como objeto de estudo das Ciências Humanas, utilizando sobretudo a obra de Johan Huizinga como parâmetro para o debate. Tomando essa discussão como ponto de partida, compara-se de que forma as análises de Huizinga podem ser atribuídas aos videogames, refletindo de que forma o videogame pode, de fato, ser caracterizado como jogo.

Em sequência, dentre os gêneros possíveis de jogo digital, focaliza-se no gênero *first person shooters* (FPS), do qual jogos como “Call of Duty” fazem parte. Nesse trecho, busca-se atribuir uma definição conceitual a esse gênero, construindo uma breve trajetória histórica de relevância aos objetos de estudos concernentes a este trabalho.

A partir desse esforço de reflexão conceitual, encerra-se o capítulo problematizando de que forma jogos FPS podem contribuir para um consumo “ludicizado” da guerra, um fenômeno advindo de outros contextos históricos e comunicativos, como o cinema e o telejornalismo da transição para o novo milênio, feito argumentam Roger Stahl, Marcelo Carreiro e outras referências discutidas.

O segundo capítulo, intitulado **“Jogar, conhecer, repudiar – a disseminação de discursos de ódio em meio a cultura gamer”**, investiga o acontecimento de discursos racistas, xenofóbicos, islamofóbicos e sexistas em meio ao universo dos videogames. Demonstra-se, através de dados estatísticos e análise semiótica baseadas na produção de Reginaldo Nasser e Taha Ibaid, como certos arquétipos discriminatórios e desumanizantes a respeito de povos e culturas árabes estão fortemente presentes em videogames de guerra, sendo heranças advindas da produção cinematográfica.

Ademais, essa mesma discussão permite refletir como produções da indústria cultural ocidental, ao menos no que tange os videogames e o cinema, tem dificuldade em diferenciar

árabes e muçulmanos, assim como continuam a relacionar árabes, Islã e o terrorismo religioso de forma quase essencialista.

A segunda e última parte do capítulo expõe uma característica profundamente arraigada em meio às culturas e comunidades gamers, a saber, o modo como o público feminino é, simultaneamente, o que mais cresce nesse espaço social, e ao mesmo tempo enfrenta constantes esforços, inclusive violentos, para excluí-lo. As análises desenvolvidas almejam demonstrar como esses dois fenômenos estão interligados, sendo o segundo uma reação ao primeiro.

Essa reação parte de um público específico, que defende o espaço e consumo dos videogames como elementos definidores da identidade masculina, que na contemporaneidade, encontra-se sobre ataque e que, portanto, precisaria ser “protegida” dessas “invasoras”. É tese central deste trabalho que tanto as manifestações xenofóbicas como as sexistas são facetas de um mesmo processo: o crescimento de um discurso de extrema-direita com contornos racistas, supremacistas e nacionalistas, que utilizam dos videogames enquanto veículo para disseminar ansiedade, reatividade e um senso de identidade a este público que teme estar perdendo o seu espaço devido a maior diversidade no universo gamer.

A identificação dessa rede de fenômenos e da conectividade entre eles opera como ponto de partida para o terceiro capítulo, intitulado “**Entre o virtual e o real – ansiedade social e mobilização política**”, promove uma análise entre a construção narrativa do inimigo árabe nos jogos eletrônicos, a atuação virtual política dos jogadores na cultura *gamer* e sua reverberação nos acontecimentos cotidianos da realidade material.

Com isso, não se busca desmerecer os videogames enquanto meio de entretenimento e linguagem artística, e tampouco pretende invalidar a utilização da violência e da guerra enquanto recursos temáticos ou de jogabilidade, o que apenas tenderia a uma visão moralista tão bem utilizada por grandes mídias jornalísticas, por exemplo. Dito de outro modo, não é objetivo aqui explorar os impactos mais psicologicamente inclinados do consumo desse tipo de mídia, ainda que esse seja um campo de investigação fértil e interessante¹.

Não é cabível, no entanto, reproduzir acriticamente a crença de que produções midiáticas não produzem quaisquer consequências nos fenômenos sociais, políticos e

¹ Produções desse campo não são completamente destoantes dos objetivos e tópicos de pesquisa apresentados neste trabalho. Cito por exemplo a pesquisa de Brad J. Bushman, em seu artigo intitulado: “*Boom, Headshot!*”: *Violent first-person shooter (FPS) video games that reward headshots train individuals to aim for the head when shooting a realistic firearm*. O debate que realiza, sobre a relação entre *first person shooters* e a utilização de armas de fogo na vida real, é particularmente relevante aqui, ao destacar uma correlação direta entre jogos eletrônicos de guerra e a atuação cotidiana de jogadores na realidade material, cujas implicações podem ser muitas e merecem ser cuidadosamente levadas em consideração.

culturais da realidade material. Nesse sentido, o referido capítulo busca investigar melhor essas relações, em uma tentativa de formular um conceito de “ansiedade social”, com base na produção da socióloga Sinem Adar (2018), para pensar a reação de grupos hegemônicos ao sentirem que sua posição de privilégio social está sendo posta em questionamento ou sob ameaça. O conceito facilita conceber interseções entre os discursos de ódio nas narrativas de jogos eletrônicos e a atuação de movimentos supremacistas e de extrema direita no Ocidente.

CAPÍTULO 1: JOGOS COMO OBJETO DE ESTUDO E SUA SIGNIFICÂNCIA SOCIOCULTURAL

1.1 JOGOS E O JOGAR: DEFINIÇÕES, DEMONSTRAÇÕES E DEBATES CONCEITUAIS

O estrangeirismo *videogame* tornou-se uma expressão de uso tão disseminado nas experiências de lazer e cultura contemporâneas, que a existência de termos equivalentes em português parece mais avizinhada a contextos técnicos do que utilizações corriqueiras do cotidiano. “Jogos eletrônicos” ou “jogos digitais”, conquanto sejam nomes perfeitamente cabíveis e correntes na língua portuguesa, não encontram o mesmo uso rotineiro que *videogame*, ou muitas vezes, simplesmente “jogo”.

Ao tratar de *videogames* enquanto objetivo de pesquisa, tal anedota linguística facilita manter em mente uma questão basilar, que poderia passar despercebida a qualquer investigação mais aprofundada: primeiro de tudo, esta é uma análise científica centrada na própria ideia do jogo e o significado do jogar.

Em função disso, é possível averiguar que são muitos os possíveis sustentáculos referenciais para se abordar esse tópico, que tratam por examinar o ato de jogar por lentes antropológicas, sociais, históricas. Um destes seria o caso de “Homo Ludens”, livro escrito e publicado pelo historiador holandês Johan Huizinga em 1938. Sua obra tornou-se um trabalho seminal no estudo do jogo como uma atividade cultural fundamental à própria existência humana, cujo um entre os argumentos centrais seria destacar a existência de impactos significativos dos jogos entre as práticas de diversos grupos, povos e sociedades ao longo da história.

No decorrer dessa produção, Huizinga (2010) argumenta a importância de perceber o jogo não apenas como atividade recreativa, cujo propósito diria respeito única e exclusivamente ao lazer momentâneo. Para o autor, a prática do jogar e a instituição do jogo remetem a um hábito primordial, que permeia todas as sociedades, participando em sua estrutura social, política e cultural.

É ainda no início da obra, inclusive, que ele problematiza a ideia de que o jogo seja apreendido como ato submisso à existência preliminar de cultura humana, deslocando-o de

uma perspectiva antropocêntrica. Este é um dos principais pontos teóricos presentes em “Homo Ludens”, a ideia de que o jogo precede a cultura. Defende o autor:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, **os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica**. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um **certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra** que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, **o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento** (Huizinga, 2010, p. 1. Grifos meus).

Pelo trecho, percebe-se quando e o quanto o historiador não menospreza o objetivo lúdico que embasa o jogar, mas faz questão de destacar não ser apenas a diversão que permite definir determinada prática como um jogo, conforme ênfases feitas acima. De acordo com Huizinga, por ser uma atividade que remete a um “certo ritual de atitudes e gestos”, ele estaria presente entre as primeiras manifestações de cultura enquanto sistema simbólico, que teriam surgido a partir de rituais, festivais religiosos ou competições esportivas pertinentes ao ato de jogar.

Nesse sentido, o autor adentra aqui em uma análise semiótica, segundo a qual jogar seria muito mais do que um fenômeno fisiológico ou uma demanda psicológica, isto mesmo entre outros animais (Huizinga, 2010). A atividade do jogar “é uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa” (Ibid, p. 1), um algo que pode transcender carências materiais imediatas – e de fato o faz.

Portanto, dentro da esfera humana, são os sentidos emitidos pelo jogo que retiram-lhe da posição de uma atividade “secundária”. Com isto, se quer dizer que os jogos não podem ser menosprezados em sua significância para o desenvolvimento sociocultural humano, seja em escala individual ou coletiva. Ao invés, tal análise os assentam como um componente essencial na criação e manutenção de ordem sociais, estando intrinsecamente ligado às práticas da criatividade e inovação.

É em virtude desse papel de destaque que Huizinga discute como até mesmo atividades consideradas “sérias” – talvez despidas de ludicidade em uma certa visão de senso comum –, a exemplo do direito, da política e da guerra, possuem elementos cuja reminiscência cultural estaria relacionada ao lúdico. Deste modo, não se pretende reduzi-los à ludicidade, comparando-os diretamente à jogos, mas reforçar o argumento de que, ao longo do desenvolvimento das práticas culturais e normais sociais, o jogar foi uma atividade que evoluiu espelhando-se em outras relações sociais, e vice-versa.

Em suas formas ancestrais, essas dimensões da vida em sociedade teriam raízes no jogar e em práticas ritualísticas, que tanto objetivavam o entretenimento como também afetavam no fortalecimento de laços sociais diversos, edificando e transmitindo conjuntos de valores culturais entre gerações e temporalidades nos diversos grupos humanos.

Dentro desse complexo sistema de símbolos, significados e interpretações que é o jogo, outras características são apontadas por Huizinga (2010) como sendo elementares para se definir com maior precisão o que qualifica tal atividade. Como mencionado posteriormente, o divertimento – enquanto prática e objetivo – é um atributo fundante e crucial na definição de jogo.

Para o historiador, a centralidade desse atributo chega a tensionar outras perspectivas teóricas que tenderiam a enxergar no jogo uma atividade cujo objetivo estaria submisso a determinada função biológica, ou o contrário, submissa a um sentido simbólico imanente ao psicológico humano. Segundo o autor, elas

Por via de regra, deixam praticamente de lado a característica fundamental do jogo. (...) Este último elemento, o divertimento do jogo, resiste a toda análise e interpretação lógicas (...) Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional (Huizinga, 2010, p. 2-3).

Desse modo, o divertimento e a vivência do prazer são aspectos tão fundamentais do jogo que chegariam a transcender as limitações lógicas, da interpretação racional dessa atividade. Como argumenta o próprio Huizinga (2010), cabe pensar o jogo como uma totalidade, não limitada a sua dimensão biológica e cultural, ainda que elas certamente existam e sejam significativas, mas que não devem ser enxergadas como limitantes.

Além do divertimento, o autor apresenta outros fatores que considera como caracterizantes do jogo. Afirma ele que “antes de mais nada, o jogo é uma atividade

voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada” (Huizinga, 2010, p. 9). A voluntariedade na participação é fator diretamente correlacionado com a liberdade exercida pelo jogador para desfrutar do jogo enquanto experiência de divertimento.

A liberdade por trás da participação voluntária também se relaciona com a ficcionalidade do jogar. Conquanto simples e intuitivo seja o jogo em si, Huizinga (2010) argumenta que todo ele envolve certa dimensão de “ficção”, no sentido de um breve afastamento ou suspensão da realidade tal qual ela se apresenta em imediato. Assim, a virtualidade é a pré-condição de existência do jogo, o potencial latente de refazer o real, um acordo entre os participantes para transformar suas regras e modos de operação momentaneamente.

A ficcionalidade ser momentânea também diz respeito a uma outra característica do jogo, a saber, a sua regulamentação. Cabe interpretar esse conceito aqui não como um conjunto restritivo de regras, sinônimo apenas de limitações que indicam as ações permitidas e proibidas. Essa qualidade manifesta-se antes como um conjunto de diretrizes que atribuem sentido ao jogar, daí que o jogo seja um exercício de significação.

Ademais, assim como se trata de uma atividade voluntária, o jogo também seria algo “improdutivo”, no sentido de que sua realização não visa a obtenção de um produto material ou resultado outro que não a sua própria autorrealização. Isto não significa afirmar que algo concreto é impossível de se realizar a partir do jogo. Podemos tomar como exemplo um par de crianças brincando na praia e construindo um castelo de areia.

Obviamente, o castelo é uma decorrência material, concreta da brincadeira, e é também algo visado por aqueles que brincam, ou seja, faz parte do objetivo. No entanto, o jogo em si não é tanto o castelo, o objeto realizado, quanto é o processo pelo qual este é pensado, construído, otimizado, destruído. Assim, o jogo não passa a existir apenas a partir do momento em que está finalizado o castelo. Antes, desde a concepção de um projeto a se construir, já há o jogo, já se inicia o divertimento, já se constrói uma ficcionalidade. Em um momento que o castelo de areia em si mal foi idealizado, muito menos tenha sido realizado em matéria, já se iniciou o jogar.

Isso também expõe uma outra característica dessa atividade, a saber, de ela que possui um desfecho. O jogo é uma ficção exatamente por ser uma suspensão momentânea do real, não objetivando sua substituição integral. Com base em Huizinga (2010), isso derrotaria o

propósito do jogo, encerrando as possibilidades de criação, voluntariedade e significados que ele demanda. Tornando-se real, o jogo seria uma atividade inescapável, portanto involuntária, que continuaria a se estender mesmo que isso rompesse com o objetivo prazeroso do divertimento. Suas regras não seriam mais um exercício de criatividade para atribuir um sentido distinto àquilo que é praticado durante o jogo.

O entendimento dessa argumentação pode ser facilitado com um exemplo mencionado pelo autor: uma criança, que organiza as cadeiras da casa de modo que formem uma linha, sentando na primeira destas e se atribuindo a posição de condutor de um trem. Para o jogador, a sequência linear das cadeiras é uma regra, uma delimitação que busca atribuir sentido, afinal, trata-se de um trem, carregando sua sequência conectada de vagões.

Dessa brincadeira simples, é possível derivar algumas conclusões. Sem a ficcionalidade e regulamentação, para a criança, esse cenário seria inteiramente impossível. Sua realização depende de possibilidades e sentidos que, conquanto fincadas na realidade – a existência do trem e sua lógica de funcionamento –, só podem existir se criadas pelo imaginário do jogador, por não serem passíveis de tornarem-se reais ali, naquele contexto doméstico. Ademais, sem a existência de desfecho, a própria realidade é fragilizada: sem o jogo, suas regras, sua ficção e a sua momentaneidade, o que distingue a existência da cadeira enquanto cadeira, e dela enquanto vagão de trem?

Portanto, segundo a definição de Huizinga (2010) em “Homo Ludens”, o jogo é uma atividade de participação voluntária e que visa, primeiramente, o prazer do divertimento, estabelecendo-o como objetivo principal. Trata-se de uma atividade ficcionalizada, pois institui um conjunto de regulamentações específicas que visam a atribuição de sentido aos ritos praticados durante o jogar.

Ela também se aparta momentaneamente da realidade imediata, permitindo que a criatividade do jogador conceba um cenário contextual e momentâneo, ideal para a significação das regras estabelecidas. A realização desses sentidos depende da existência de um desfecho, uma conclusão ou encerramento que delimita a fronteira entre a ficcionalidade do jogo e a “concretude” da realidade. É também uma atividade autossuficiente, realizada em si própria, que pode gerar consequências produtivas, materiais, mas que não se resume a estas.

Cabe destacar que essa definição de jogo não é universal, tampouco perene, mas produto das formulações teóricas e observações de Huizinga. Como toda produção científica, ainda mais aquelas cujo grau de impacto e disseminação as torna mais conhecidas, “Homo

Ludens” não se furtou à crítica. Roger Caillois (2017) aponta que as postulações do historiador adotam uma abordagem idealizada do jogo, negligenciando determinadas complexidades e contradições em prol de uma visão romantizada, que enfoca sobretudo a dimensão cultural e criativa dessa atividade.

Outra crítica de destaque deriva das observações do antropólogo Clifford Geertz (1981), para quem Huizinga não dá atenção suficiente ao contexto cultural específico em que os jogos ocorrem. Segundo Geertz, o historiador generaliza demasiadamente a experiência do jogo, sem considerar com precisão como as práticas lúdicas variam entre diferentes sociedades e culturas. Para o antropólogo, o jogo deve ser apreendido e interpretado dentro do sistema cultural em que está inserido, e não como um fenômeno universalizado e independente das especificidades socioculturais.

Apesar de que Huizinga tenha proporcionado uma interpretação semiótica do papel dos jogos, Geertz argumenta que esse ponto não foi explorado adequadamente, de modo a tangenciar a complexidade simbólica dos jogos. Assim, o historiador teria tratado o jogo de forma simplista, sem investigar a fundo como eles podem, além de representar, também desafiar as estruturas sociais e os significados culturais. Por tender a uma interpretação filosófica, com enfoques linguísticos, faltaria uma substância mais detalhadamente analítica ao trabalho de "Homo Ludens", que fosse pautada em estudos de campo e etnografias capazes de enriquecer a compreensão do jogo no rigor de seu sistema cultural específico (Geertz, 1981).

Sem desconsiderar a relevância de tais críticas, no que tange o presente trabalho e o estudo científico dos jogos, "Homo Ludens" continua a ocupar um papel teórico de destaque, reforçando sobretudo a "relevância" do jogar como atividade humana prolífica em simbolismo e impacto real nas organizações sociais e políticas. Deste modo, o jogo ocupa uma posição curiosa, um posto de tensão entre a realidade e a virtualidade. Isto porque, como aponta Huizinga (2010), é uma atividade que opera em certo afastamento do real, ao passo que também possui influência sobre diversas práticas, estruturas e instituições da vida humana material.

Ao longo de "Homo Ludens", Huizinga (2010) busca apresentar manifestações antropológicas e históricas que qualifiquem suas reflexões teóricas, percorrendo hábitos e práticas tanto entre culturas antigas quanto sociedades contemporâneas à sua época de escrita. Esse grande escopo sociotemporal objetiva demonstrar mais do que a relevância do jogo

enquanto atividade cultural, pois trata-se também de apresentá-lo enquanto fenômeno universal e duradouro na existência humana.

Fundamentalmente, o escopo deste trabalho não pretende avaliar a sustentação teórica e empírica de toda reflexão realizada por Johan Huizinga em “Homo Ludens”. Antes, tal marco bibliográfico no estudo dos jogos pode ser encarado como um interessante ponto de partida, inclusive na sua dimensão de provocação intelectual e científica. Afinal, os argumentos do autor fazem um esforço em defender o quão ancestral é a atividade do jogar, remontando – e quiçá transcendendo – à própria existência humana enquanto espécie animal e enquanto seres de cultura.

No âmbito desta discussão, é cabível então questionar em que medida tal obra pode ser considerada relevante provocação aos estudos e discussões dos videogames. Afinal, o próprio nome – “vídeojogos”, jogos em vídeo – é revelador de uma conexão explícita: videogames são também uma prática de jogar, remontando a essa atividade tão antiga que o autor investiga.

1.2 VIDEOGAME COMO JOGO E OS FIRST PERSON SHOOTERS

Ao longo de sua produção, o Johan Huizinga não chegou a explorar jogos eletrônicos enquanto categoria de análise, posto que a temporalidade de suas produções antecede consideravelmente a disponibilização acessível e o consumo em escala mercantil dos primeiros videogames.

A despeito disso, suas proposições teóricas e a sua abordagem dos jogos enquanto objetos de estudo possivelmente reveladores do desenvolvimento humano, encarados tanto como bases da cultura, ao mesmo tempo que também produtos de relações sociais específicas, alimentaram profundamente outras investigações historiográficas à respeito dos jogos digitais (Viana-Telles, 2017; Salgado, 2019).

Pensar elementos fundantes do jogo previamente discutidos aqui, como a ficcionalidade, o distanciamento momentâneo da realidade e a regulamentação enquanto atribuição de significados e sentidos, por exemplo, são características que também se refletem na análise de videogames. Isto torna possível argumentar que, apesar de que o meio e os mecanismos que estabelecem a dinâmica do jogar se alteram, outros elementos cruciais e definidores do que se entende por jogo parecem se assemelhar ou até se equiparar.

Comparado a definição conceitual do que se entende por “jogo”, no mais amplo sentido dessa atividade, qualificar o que se interpreta como videogame é um esforço mais circunscrito, sem que com isso se pretenda afirmar que não existem debates em torno de tal interpretação.

De modo geral, pode-se compreendê-lo como uma forma de jogar. Ela é praticada através da interação com uma unidade computacional, onde um ou mais jogadores realizam envio de comandos em um *software*. Esses comandos, por sua vez, resultam em alguma ação que é apresentada a eles por meio de uma mídia audiovisual, sendo tal ação constatada e compreendida como consequência das escolhas que previamente realizaram (Esposito, 2005).

Essa definição, se acaso parecer demasiado genérica, simples ou objetiva, apresenta também certa elegância e profundidade, que residem na sua capacidade de concentrar todas as características fundamentais para se explicar como os videogames funcionam em um nível mais técnico. Deste modo, é capaz de abranger a uma grande gama de jogos digitais, desenvolvidos nas mais diversas épocas e para uma variedade de aparelhos eletrônicos, sejam eles os primeiros computadores ou os modernos *smartphones*.

Ademais, um outro aspecto importante é o fato de que, no centro dessa definição, reafirma-se como videogames são, antes de qualquer coisa, jogos. Ou seja, representam uma forma de jogar, e não uma prática inteiramente distinta por si só. Como argumenta Nicolas Esposito, é “desnecessário dizer que um videogame é um jogo. Isso é óbvio, mas nós temos que lembrar disso claramente. Antes de serem uma forma de cultura, uma forma de arte, uma forma de narrativa, uma ferramenta educacional e mais, videogames são jogos” (2005, p. 3).

Parecer óbvio ou não, a relevância de destacar a natureza da relação entre videogames e jogos no sentido mais amplo do fenômeno, reside nas possibilidades de aproximação, separação e discussão conceitual entre ambos. Como o próprio autor menciona em seguida, mesmo com a variedade de definições para o que se entende por jogo, várias podem ser aplicadas aos videogames com adequada aptidão.

Deste modo, buscar uma explicação suficientemente complexa e ainda assim abrangente do que se entende por videogame permite confirmar aproximações entre jogos de diferentes gêneros, épocas e dispositivos. Por consequência, também pode facilitar em revelar o que os distingue, alimentando reflexões mais complexas sobre a cultura do jogo e as práticas de seus jogadores.

É possível tomar o jogo *Pong* à título de exemplo. Desenvolvido pela Atari e publicado em 1972, foi originalmente lançado para fliperama. É um jogo com temática “esportiva”², no sentido de que busca representar uma partida de ping-pong, como pode-se deduzir a partir do seu título. É considerado um dos primeiros videogames a ser desenvolvido, tornando-se um fenômeno de imenso sucesso financeiro, popularidade e reconhecimento na cultura pop.

FIGURA 1: Exibição de gabinete de fliperama de *Pong*, assinado pelo criador do jogo Allan Alcorn, no Neville Public Museum, em Wisconsin, Estados Unidos, 2013.



Fonte: Wikipedia Commons. Disponível em:

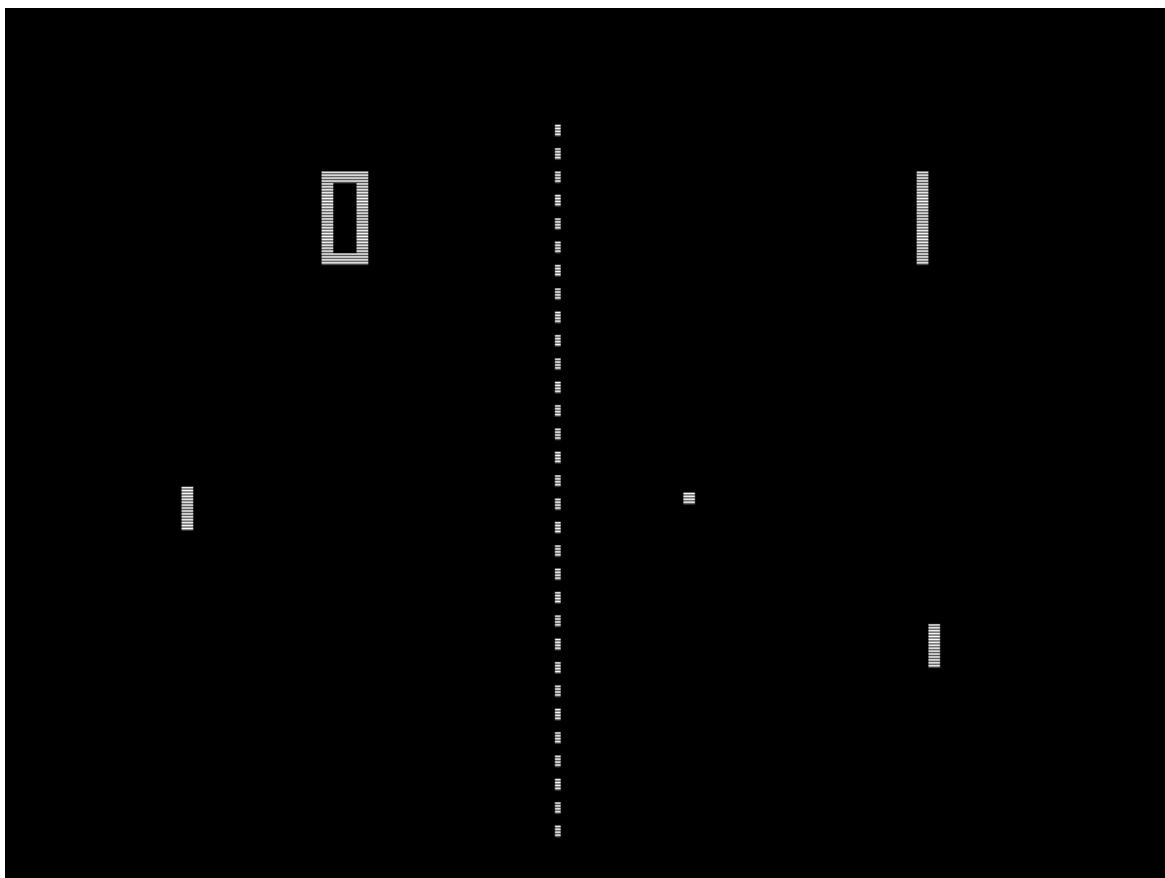
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Signed_Pong_Cabinet.jpg. Acesso em: 08/08/2025.

² O termo é utilizado entre aspas não no sentido de discordância de que pertença ao gênero esportivo, mas para evitar comparações a jogos atuais, em que o grau de realismo certamente supera em muito a iniciativa pretendida por *Pong*, que busca representar uma partida de tênis de mesa reduzindo-a aos seus elementos mais essenciais, inclusive por limitações técnicas da própria época de desenvolvimento do jogo. Talvez para os parâmetros atuais, *Pong* não se encaixasse de forma apropriada entre jogos do gênero esportivo, uma discussão que não convém aqui prover maior aprofundamento.

Em *Pong*, dois jogadores se enfrentam, onde cada um controla, respectivamente, barras nas laterais esquerda e direita de uma tela – representando as raquetes de cada jogador. Essas barras são fixadas em uma linha vertical invisível, podendo ser movidas apenas para cima e para baixo. Ao subir ou descer suas “raquetes”, os jogadores podem e devem utilizá-la para defender seu lado da tela de uma “bola” que fica em constante movimento.

O que se entenderia por bola em uma partida de ping-pong tradicional, é representado em *Pong* como um ponto, que se desloca de uma lateral para a outra, conforme rebate nas barras dos jogadores, no topo ou na base da tela. Desse modo, ele pode se movimentar horizontalmente ou diagonalmente, mas sempre de forma retilínea. Assim como no esporte, caso um jogador não consiga rebater a bola a tempo e permita que ela atravesse o seu lado, seu oponente ganha um ponto e a rodada reinicia. Vence o jogo quem for o primeiro a acumular um total de onze pontos.

FIGURA 2: Captura de tela da versão de PONG pra computador, lançado na coletânea de jogos Atari Arcade Hits #1 em 1999, uma conversão do original para fliperama de 1972. Na imagem, é possível ver perfeitamente como o jogo busca simular uma partida de ping-pong a partir de seus elementos mais fundamentais, e de acordo com os limites gráficos e computacionais da época.



Apesar da longa descrição dos mecanismos de jogabilidade, *Pong* é um jogo bastante simples e objetivo, sobretudo para os padrões de desenvolvimento da atual indústria de videogames. Dito isso, ele também demonstra perfeitamente dois elementos destacados acima na discussão deste trabalho.

O primeiro é a própria definição do que é um videogame. Conforme argumentado, é possível observar como o jogo é realizado quando os jogadores destinam comandos ao software que está em funcionamento na máquina de fliperama, resultando em alguma ação na tela.

No caso de *Pong*, os comandos dados pelos jogadores são os simples atos de apontar o controle da máquina para cima ou para baixo, que é interpretado pelo software e apresentado de volta ao jogador como o ato de subir ou descer sua raquete, uma consequência direta de sua escolha e instrução. Além dessa, a outra consequência diz respeito às regras do próprio jogo, em que as decisões de movimento do jogador são responsáveis por determinar se será capaz ou não de rebater a bola, evitando que seu oponente ganhe um ponto e se aproxime da vitória.

O segundo elemento diz respeito ao conceito de jogo em si, e como este está profundamente interligado ao de videogame. É cabível argumentar, principalmente após assistir ou jogar uma partida de *Pong*, que não se trata de uma ideia lúdica “completamente original”. Ou seja, o objetivo desse videogame não é criar uma prática inteiramente do zero, mas traduzir um jogo que já existe em meio físico para um meio digital.

Em essência, *Pong* é um exercício de simulação, da realidade de uma partida de ping-pong, para a virtualidade do fliperama. Ele altera os mecanismos do jogo – instrumentos, o ambiente, a materialidade –, mas conserva a sua essência – as regras, os objetivos, a estética. Segundo Huizinga (2010), é até possível falar em uma meta-virtualidade, pois o próprio jogo de ping-pong já implicaria na separação temporária da realidade, com seu conjunto de regras e objetivos em nome da diversão, como previamente discutido neste trabalho.

De modo similar, a definição de videogame aqui desenvolvida também é capaz de ser aplicada à jogos mais contemporâneos. Jogos de tiro em primeira pessoa (popularmente conhecidos pela sigla FPS, do inglês, *first person shooter*³), por exemplo, representam uma

³ Doravante referidos no trabalho apenas como jogos FPS.

espécie de videogames interessante e relevante à análise e comparação. Isto porquê, primeiramente, as discussões, investigações e objetivos a serem concretizados no decorrer desta dissertação tomam esse grupo de jogos como objeto de estudo central.

Para além dessa importância, no entanto, esses são jogos que, em grau significativo, se distanciam temática, temporal e mecanicamente de *Pong*. Ou seja, o conceito de videogame provido demonstra capacidade de definir com adequação jogos de uma variedade abrangente, como já foi previamente defendido.

Similar à *Pong*, os primeiros jogos FPS datam do início dos anos 1970. No entanto, este é um gênero que se desenvolveu em maior profusão a partir dos anos 1990. Parte do motivo é porque datam desse período o desenvolvimento e lançamento de jogos como *Wolfenstein 3D* (1992) e *Doom* (1993), exemplares de imenso sucesso comercial e influência na formatação do gênero.

Somado a isso, os jogos FPS representaram um marco no avanço tecnológico da época, sobretudo relacionado a unidades de computação gráfica mais potentes para a programação de softwares em três dimensões. Deste modo, esse gênero de videogame ascendeu em popularidade, tendo se tornado um dos preferidos entre consumidores e jogadores desde então.

Mesmo tendo mencionado-os acima como um “gênero” de videogames, jogos FPS apresentam grandes distinções entre si. Isso se deve ao fato de que a titulação “tiro em primeira pessoa” descreve o funcionamento das mecânicas de jogo, o que se entende popularmente como jogabilidade ou *gameplay*. Ou seja, não descreve uma temática em comum, uma ambientação ou uma narrativa que todos esses jogos compartilham, mas a própria forma como ele é jogado, como os jogadores vivenciam e interagem com os elementos do jogo.

No caso de jogos FPS, esses pertencem:

[...] ao gênero de videogame dos *shooters* (“atiradores”, em tradução livre). Nestes, na maior parte do tempo, o jogador encarna um personagem que participa ativamente no combate. Tal personagem interage com os elementos de jogabilidade através de armas de fogo, reais ou fictícias (Costa, 2022, p. 32)

Desta forma, um jogo é considerado um FPS a partir da “perspectiva gráfica – o que seria a ‘visão da câmera’, ao pensarmos em um filme – adotada. O jogo é em primeira pessoa

quando segue a linha de visão do próprio personagem controlado pelo/a jogador/a” (Ibid, p. 33).

Wolfenstein 3D e *Doom*, por exemplo, possuem enredos bastante distintos, sendo ambos jogos desenvolvidos pela empresa id Software. O primeiro desses se passa na Segunda Guerra Mundial, onde o personagem atribuído ao jogador é um espião estadunidense que busca fugir de um castelo operado pelas forças militares nazistas. Já no segundo, observa-se a troca do cenário histórico por um de ficção científica e horror, em que o jogador assume o papel de um militar nas luas de Marte, combatendo demônios invasores até chegar ao inferno.

A despeito dessa imensa diferença narrativa, os jogos operam de forma bastante similar, em termos de sua jogabilidade. Até porque, desenvolvidos pela mesma empresa e de forma quase sequencial, ambos tiveram funcionários em comum envolvidos nas suas produções, gerando uma certa continuidade no que se refere a suas equipes criativas.

Tanto em *Wolfenstein 3D* como em *Doom*, a perspectiva adotada é uma visão linear de um ambiente tridimensional. Por ser fixa verticalmente, ela não pode ser movimentada para cima ou para baixo, apenas para os lados. Desse modo, a única parte do personagem que é visível ao jogador é o armamento que ele segura.

FIGURA 3: Captura de tela da versão de *Wolfenstein 3D* para computador (Microsoft DOS). Na imagem, é possível ver a tridimensionalidade do jogo, que apresenta os inimigos em imagens bidimensionais e cria uma sensação de profundidade através do cenário. Além disso, quanto ao personagem jogável, apenas sua mão e armamento são visíveis.



Fonte: Wikipedia Commons. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Wolfenstein_3D. Acesso em: 08/08/2025.

Além disso, também tem acesso ao chamado *heads-up display* (monitor ou tela de alerta, em uma tradução livre; mais popularmente referido pela sigla HUD em inglês), uma ferramenta informativa presente em variados tipos e gêneros de videogames. De modo geral, o HUD é uma interface distribuída pela tela do jogo, reunindo um conjunto de elementos visuais cuja função é apresentar ao jogador informações que lhe são ou serão úteis ao jogar.

Esses elementos costumam ser não-diegéticos, ou seja, não pertencem a realidade do jogo em si, de modo que não são consciência de seus personagens nem pertencem propriamente à narrativa, a sua dimensão ficcional. São informações ordenadas pensando especificamente na experiência do jogador, sobretudo para facilitar na sua tomada de decisões. No caso de *Wolfenstein 3D* e *Doom*, trata-se de uma faixa na parte de baixo da tela, contendo dados como a quantidade dos recursos que o jogador tem disponível (munição, os pontos de vida do personagem, o estado da sua armadura) ou qual armamento seu personagem está utilizando.

Quanto aos jogos em si, eles são organizados em níveis, cada um representando uma espécie de andar ou estrutura arquitetônica ampla, fisicamente divididos em quartos, corredores, labirintos, bunkers e outras disposições afins. Nesses espaços, o jogador é desafiado a enfrentar hordas de inimigos, utilizando para isso os armamentos que encontrar,

junto de munições, kits de vida e armadura que encontram-se espalhados. Ao fazê-lo, busca também uma saída deste espaço, representando a passagem de um nível para outro, culminando em um estágio final, onde enfrenta um “inimigo chefe”, ou seja, um oponente particularmente mais difícil, seja por ser mais resistente, mais danoso ou mais poderoso de modo geral.

FIGURA 4: Captura de tela de *The Ultimate DOOM* para computador (Microsoft DOS), versão expandida do original de 1993 e lançada em 1995. Tanto na imagem abaixo como na figura anterior, é possível ver o *heads-up display* na parte inferior da tela, informando ao jogador sobre sua munição, vida, armadura, além de apresentar o resto que representa o estado do personagem jogável. Ademais, ao olhar para o fundo do nível, é possível ver tanto como a qualidade gráfica melhorou o senso de tridimensionalidade, assim como ver a estrutura labiríntica do jogo em questão.



Fonte: Wikipedia Commons. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Doom_\(1993_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Doom_(1993_video_game)). Acesso em: 08/08/2025.

Mesmo apenas com essa breve descrição, é possível perceber como *Pong* e jogos FPS se distinguem de modo significativo, e talvez possuam mais diferenças entre si do que semelhanças. Por outro lado, as mesmas características são compartilhadas entre eles, seja em um jogo individual ou para múltiplos jogadores, seja em um jogo com enredo narrativo ou não, seja um jogo que se pretenda mais realista ou não. O funcionamento elementar de todo FPS gira em torno da relação jogador-software, a partir do envio de comandos do primeiro

para o segundo, e da interpretação desses comandos em ações e consequências, comunicadas audiovisualmente do segundo para o primeiro.

Com uma definição bem delimitada do que são videogames, e de como apresentam muitas – senão todas – as características possuídas pela prática do jogo, é possível então circunscrever com maiores definições a matéria de análise deste trabalho, a saber, os “jogos eletrônicos de guerra”.

1.3 FIRST PERSON SHOOTERS DE GUERRA E A “LUDICIZAÇÃO” DE CONFLITOS BÉLICOS

Para que não pareça errônea ou limitada, a terminologia “jogos eletrônicos de guerra” é uma tentativa de resumir, em expressão breve, uma ideia mais ampla a respeito de um conjunto de videogames. Afim de precisar o que se entende por esse objeto de estudo, é necessário antes discriminar como, aqui, estes são primeiramente compreendidos mediante a apresentação de duas características centrais.

Uma delas é o fato de que adotam o fenômeno da guerra, o conflito bélico, como elemento central em torno do qual o jogo orbita, aspecto indicado diretamente na terminologia utilizada. Isso pode significar que as mecânicas da jogabilidade ou a narrativa do jogo – ou ainda, ambos – dependem do conflito armado para que sejam desenvolvidas. Isto se aplica inclusive a jogos que não possuem propriamente uma “história”, ou seja, não é necessário que um jogo tenha de fato um enredo, uma estrutura narrativa, para que sua temática seja sobre guerra.

O outro aspecto, este omitido na nomenclatura, é a circunscrição desses jogos aos FPS, enfoque já mencionado previamente neste trabalho. Deste modo, talvez uma descrição mais precisa para o objeto de estudo analisado aqui fosse “first person shooters de guerra”. Esta limitação denota uma necessidade operacional, de limitar os jogos avaliados a um leque factível e com características verossímeis entre si.

Além dessa dimensão quantitativa, há ainda elementos qualitativos, cujos aspectos centrais giram em torno dos debates a respeito de realismo e imersão através de videogames. Deste modo, argumenta-se que a utilização da perspectiva em primeira pessoa seria uma escolha pensada mediante a busca por maior imersão dentro das dinâmicas do jogo.

Segundo Roger Stahl (2010), é possível observar como produções cinematográficas do início dos anos 2000 se apropriaram dessa relação – imersão e perspectiva em primeira pessoa – para ludicizar experiências belicosas na contemporaneidade. Segundo Stahl, filmes como *xXx* (2002), *Extreme Ops* (2002) e *Cloverfield* (2008) representaram uma certa tendência nessa direção.

Para o autor, isso se deve ao uso estratégico de duas características marcantes da arquitetura de consumo midiático deste período: a inclusão de esportes radicais e/ou de uma câmera de mão para aproximar o público das cenas, literalmente as inserindo nelas. Simultaneamente, essas estratégias oferecem tal vivência mediante uma experiência “inofensiva”, em que se sobressaem a ousadia da espionagem, a adrenalina da troca de tiros, a segurança da fuga com suas vidas intactas.

Stahl argumenta que essa era uma necessidade – e um desafio – que se apresentou à política externa estadunidense pós-Guerra do Vietnã (1955-1975), contexto onde

Por mais domesticada que a “guerra de sala de estar” possa parecer, muitos em posições de poder decidiram que ela precisava de mais disciplina. [...] Repórteres sem supervisão [...], a novidade e a ubiquidade do meio televisivo, especialmente seu poder de imagem emocional, tornaram-se o principal bode expiatório. Por sua própria natureza, dizia a sabedoria popular, o meio havia ajudado a perder a “guerra em casa”, desempenhando um papel fundamental na alimentação da insatisfação pública (2010, p. 22)

Como consequência, continua o autor:

Entre o Vietnã e a Guerra do Golfo Pérsico, o poder executivo experimentou a melhor forma de administrar os meios de comunicação. A reação imediata foi ordenar um apagão total da imprensa, como na abordagem do governo Reagan às intervenções no Líbano e em Granada no início da década de 1980. Previsivelmente, a estratégia de apagão não se coadunava com as demandas comerciais dos veículos de notícias nem com o direito percebido dos cidadãos de saber. Em resposta, o governo dos EUA experimentou maneiras de ajustar o potencial da televisão como um guardião centralizado (Ibid, p. 22)

Em suma, entre o “mostrar demais” e o “mostrar nada”, era necessário às operações externas estadunidenses um meio de mostrar “o suficiente”, ou melhor ainda, formas de controlar não apenas o modo de apresentação, mas a reação ao consumo. Segundo Stahl, esse controle achou um grau de sucesso na espetacularização da guerra após 1991, com a Guerra do Golfo Pérsico.

Entre as estratégias que facilitaram esse sucesso, a emergência dos “esportes extremos” nos anos 1990 representaram uma oportunidade a ser operacionalizada. A proximidade com o risco e a excitação daí derivada oferecia um diálogo com a emoção trazida

pelo jornalismo advindo diretamente dos campos de batalha, que se tornou uma expressão cotidiana do entretenimento estadunidense.

Segundo Stahl, no entanto, é determinante o quanto essa imersão seja controlada, pois almeja transferir o prazer de emoções eufóricas, inclusive o próprio medo, que opera como um catalisador e potencializa a felicidade que deriva da sobrevivência, do sucesso da missão ou algo similar.

Ao mesmo tempo, esse controle busca tornar impossível transferi-las em sua totalidade. Isto favorece uma experiência prazerosa e excitante, ao passo que limita a melancolia e pavor do confronto com a mortalidade, a perda, o terror e o colapso da civilização.

É possível argumentar em favor dessa linha de raciocínio mesmo em obras como *Cloverfield* (2008)⁴, em que os protagonistas acabam tendo suas mortes filmadas ao fim do filme (enquanto uma construção colapsa e encerra a filmagem, ao que se presume a destruição da câmera de mão). Isto porquê o filme verdadeiramente se encerra após a apresentação de uma filmagem prévia, mostrando o casal desfrutando um momento de lazer em um parque de diversões.

Essa transição é crucial, pois causa ao consumidor-telespectador um corte que, apesar de parecer abrupto, opera como uma interrupção suavizada na sua introspecção enquanto “agente que vive” a história, retornando-o à posição segura de quem assiste ao desenrolar dos eventos a posteriori.

Com isso, não se pretende dizer que a apreensão de uma narrativa, de suas ideias e simbologias, é tanto mais eficaz quanto mais o consumidor da obra “viva” o personagem principal. Tampouco negar a importância que jogos de guerra de outros tipos tiveram na construção de uma determinada mentalidade a respeito da guerra e de suas complexidades.

Parece irrealista afirmar, no entanto, que a produção predominante de jogos de guerra a partir de *first person shooters* seja um mero acaso. Ao invés, é cabível percebê-la como ação deliberada para produzir um maior sentimento de imersão, que por outro lado, é

⁴ *Cloverfield* é um exemplo interessante, pois o filme é gravado inteiramente em primeira pessoa a partir de uma câmera de mão, em que os protagonistas visualizam uma cena de destruição em massa pelos olhos das pessoas comuns, e não de um soldado. O filme foi influenciado pelo clima pós 2001 e busca transmitir essa sensação de desespero ao invés de diversão. Isso também é efeito de uma imersão limitada, pois a euforia do medo é aí substituída pela raiva causada por esse medo, pela ideia de reagir à ameaça, causando uma euforia atrasada, que se concretiza após a sua destruição.

profundamente controlada e limitada sem que isso seja uma estratégia narrativa profundamente explícita aos que a vivenciam.

É válido reforçar que essa imersão controlada visa conferir aos jogos de guerra uma alcunha de serem “realistas”. O que essa terminologia significa pode variar consideravelmente. Mas para uma grande maioria dos FPS de guerra recentes, pode-se argumentar que almejam oferecer uma experiência que, conquanto lúdica, também se esforça em selecionar, traduzir e ofertar ao jogador certos aspectos da vivência da guerra, seja graficamente, sonoramente, emocionalmente e assim por diante.

Roger Stahl argumenta que o processo de espetacularização da guerra nos anos 1990 dependeu de três tropos fundamentais. Uma parte fundamental na limitação do realismo em jogos FPS deriva do primeiro desses, a “guerra limpa”, “[...] uma maneira de apresentar a guerra que maximiza a alienação do espectador em relação ao fato da morte, a fim de maximizar a capacidade da guerra de ser consumida” (2010, p. 25).

Como ocorreu para a mídia jornalística, esse modo de apresentar a guerra foi fundamental para que os FPS que a retratam pudessem ser um objeto agradável e lúdico a ser consumido, principalmente pela noção de que o jogador está “inserido” no conflito como um agente dele. Para isso, foi necessário “limpar” não só o fato da morte, mas principalmente a morte dos soldados americanos, pois entre eles, se “encontra” aí também o jogador:

[...] A guerra limpa dependeu primeiro do desaparecimento do soldado americano morto, que liderava a lista de preocupações públicas. [...] Os poucos soldados que morreram no exterior foram invisibilizados por uma nova política implementada pelo presidente George H. W. Bush, que no início de 1991 proibiu a imprensa nas bases aéreas de Dover e Andrews, os pontos de entrada para o retorno dos caixões. [...] Contudo, mesmo em meio à contagem astronômica de corpos iraquianos desta guerra de cem horas, a guerra limpa obteve sucesso em praticamente eliminar o rosto da morte da televisão (Ibid, p. 25-26).

Não à toa, a morte de personagens ocidentais nesses jogos tendem a obedecer um de dois padrões para conservar essa “limpeza” descrita por Stahl:

- 1.) Elas acontecem instantaneamente e em quantidade massiva, sendo apresentadas em um ângulo tal que não se foque bem nos rostos e corpos, reduzindo-os a uma pequena forma em meio a multidão, para despersonalizar o ocorrido.
- 2.) Elas acontecem com bastante foco em um ou poucos personagens, sobretudo aqueles principais ou que tenham sido bem desenvolvidos ao longo da trama, que têm suas mortes prolongadas para que possam trocar últimas palavras diretamente com o

jogador, alimentando sobretudo sensações de injustiça e a necessidade de, portanto, agir para corrigi-la – noção de heroísmo ocidental e individual tão fundamental a essas tramas (Costa, 2022).

Ao longo dessas estratégias, como mesmo pontua Stahl, os corpos e a morte não ocidental é mais fácil de esconder ou de não tornar-se alvo de preocupação. Não por acaso, nos jogos que se sucedem como produtos dessa “guerra limpa”, a morte dos não ocidentais é também a mais fácil de se tornar “esquecível”, pois com frequência é a constante vitimação desses, o mecanismo a partir do qual tais FPS produz seu fator de diversão.

Essa instrumentalização da morte, a facilidade com que é possível tornar o ataque ao outro não ocidental algo “limpo”, não é de se estranhar. No intuito de averiguar alguma correlação entre jogos violentos e sua capacidade para “ensinar” ou treinar jogadores nessas práticas, Brad Bushman (2018) notou um padrão interessante. Para a pesquisa, os participantes realizariam um teste de tiro em um manequim, utilizando para isso uma arma realista. Antes do teste, no entanto, foram divididos entre grupos que:

- 1.) jogaram um videogame de tiro violento, com alvos humanóides e que recompensava com mais pontuação tiros que atingissem na cabeça;
- 2.) jogaram um videogame de tiro não violento, com alvos de precisão;
- 3.) jogaram um videogame não violento, que não envolvia a realização de tiros.

Para os grupos 1 e 2, era factível o uso de um *joystick* (controle de jogos) padrão, ou de um controle em formato de pistola, de acordo com a preferência do jogador. Quando da realização do teste físico de tiro em manequim, após a etapa de jogo, Bushman descreve que os jogadores do grupo 1 que haviam jogado com controles em formato de pistola tendiam tanto a atirar em maior número, como também a atirar com muita mais frequência na cabeça.

No âmbito do presente trabalho, o teste realizado pelo psicólogo reafirma como a violência em videogames não é um algo neutro, e pode sim ser instrumentalizada e direcionada para certos propósitos e corroboração de certos discursos, sobretudo se o esforço para sua naturalização é bem sucedido, como é o próprio caso defendido por Stahl quanto à guerra limpa.

Os atentados às Torres Gêmeas nos Estados Unidos, em setembro de 2001, contribuíram para intensificar esse esforço, simbolizando uma ruptura e transição da guerra espetacularizada para a guerra interativa, visando para torná-la ainda mais participativa do ponto de vista civil. Segundo Stahl, era como se a guerra “havia chegado em casa”,

demandando dos cidadãos uma participação ainda mais ativa do que quando da Guerra do Golfo em alguns anos antes.

O autor argumenta que tanto a guerra espetacular como a interativa visam a produção de prazer, mas de diferentes tipos. Nesta segunda,

Os prazeres da guerra interativa baseiam-se no jogo participativo, não apenas em observar a máquina em movimento, mas em conectar-se a uma fantasia em primeira pessoa, de autoria cinética na guerra. Essas duas experiências interpelam dois personagens diferentes: um cidadão-espectador que se sente em uma imobilidade fascinada e o que poderia ser chamado de um "cidadão-soldado virtual" que se mobiliza para surfar nas complexidades detalhadas da máquina militar (2010, p. 42)

A ideia da guerra interativa, portanto, é de uma importância fundamental para os FPS de guerra que vão se desenvolver após este período, novas formas de mídia produtoras desse “cidadão-soldado virtual”. Desde o lançamento de *Wolfenstein 3D* em 1992, a Segunda Guerra Mundial e o combate aos nazistas eram o maior pilar temático para a construção de narrativa em meio aos videogames de guerra. Franquias de grande popularidade e sucesso comercial, como é o caso de *Call of Duty*, *Medal of Honor* e *Battlefield*, ainda estavam produzindo jogos centrados nesse conflito até o início dos anos 2000.

Após os atentados de setembro de 2001, seguidos pelo início da Guerra do Afeganistão no mesmo ano e pela Guerra do Iraque em 2003, os FPS de guerra deslocaram seu foco de atenção para conflitos contemporâneos originados pelas dinâmicas da guerra ao terror, sobretudo em relação a este último conflito.

O lançamento de *Call of Duty 4: Modern Warfare* em 2007 vai representar, entre os FPS de guerra, o nascimento de uma tendência que tem, com mais ou menos força, continuado até os dias atuais: a situação do jogo em representações de conflitos que acontecem no tempo presente, posicionando os jogadores nessa posição privilegiada de serem os soldados virtuais do agora.

Soldados virtuais que, em muitos casos, não permaneceram virtuais por tanto tempo. Nesse ponto, Stahl faz eco a uma miríade de outros autores e obras (Payne, 2016; Dyer-Witheford e Peuter, 2009; Carreiro, 2016) à respeito do papel que jogos de guerra tiveram, sobretudo na década de 2000, nas campanhas de alistamento do exército dos Estados Unidos. Muito além dos jogos, os próprios videogames em si participaram desse esforço de guerra contemporâneo.

Marcelo Carreiro (2016) aponta um exemplo que tornou-se imensamente conhecido e

discutido: o fato de que os controles (*joysticks*) de consoles foram amplamente usados como controladores para o ensino de direção de veículos militares, em parte devido a pressuposição acertada de que soldados das novas gerações seriam bastante familiarizados ao seu funcionamento, devido ao papel que os videogames teriam como fonte de entretenimento em seu desenvolvimento infanto-juvenil. Não apenas os *joysticks* mas:

sensores do Kinect são usados para patrulhar a fronteira entre as Coréias; e drones são comandados a partir de controles de consoles modificados. O caso específico do controle de drones é especialmente marcante – a semelhança de sua operação com videogames é tamanha que o exército britânico, em recente anúncio para recrutamento, associou diretamente sua pilotagem a um jogo, com a mensagem clara de que se você pode jogar um videogame, você pode pilotar um drone – e supostamente com o mesmo nível de entretenimento (2016, p. 257-258)

O tecnofetichismo é outro tropo fundamental da guerra limpa, como apontado por Stahl (2010), e conecta-se a esse ponto. Segundo ele, o fazer técnico-instrumental da guerra é um elemento de fascínio ao público consumidor, capaz de ser utilizada para deslocar o interesse da ideologia para a tecnologia, principalmente por contribuir para uma ideia de que são armamentos inerentemente mais éticos. Ora, comparar os armamentos militares a instrumentos de brincar certamente promovem um determinado tipo de “limpeza” do seu propósito, sublimando seu papel central como meio de destruição e assimilando elementos de ludicidade.

Em videogames de guerra atuais, esse tecnofetichismo é também presente e, até com certa frequência, alvo de críticas. Os casos de maior destaque dizem respeito justamente a momentos no jogo onde o jogador se utiliza de tecnologias como ataques via drones, helicópteros de combate ou veículos similares. Nessas instâncias, são utilizadas de táticas audiovisuais como apresentar a cena em uma perspectiva aérea distante, em preto e branco ou dessaturada, com uma constante listagem de pontuações conforme desaparecem de vista pequenos pontinhos na tela, a saber, as leituras de calor dos corpos inimigos.

Oportunidades como essa tornam a guerra extremamente palatável, como um algo que acontece distante, sem cores nem odores, e cuja destruição é virtualmente imperceptível. Stahl comenta sobre a sequência “Death from above”, trecho do modo campanha de Call of Duty 4: Modern Warfare em que o jogador assume controle de uma estação de tiro em uma aeronave de combate AC-130. Em seguida, compara o trecho a uma filmagem real em que o mesmo veículo é utilizado na Guerra do Afeganistão, e que foi transmitida pela rede de notícias Fox

News (2010, p. 103-104). A similaridade técnica entre ambos é surpreendente e pode ser vista abaixo:

FIGURA 5: Captura de tela do programa “*Air Warriors: AC-130*”, documentário do *Smithsonian Channel* que entrevistou navegadores de aeronaves AC-130 ativos durante a Guerra do Afeganistão (2001-2021), sobretudo durante a fase da Operação “Liberdade Duradoura”. Na imagem, é mostrada filmagem da câmera de armamento da aeronave, direcionando fogo pesado a um veículo não reconhecido que para frente a um prédio, suspeito de pertencer ao Talibã.



Fonte: Smithsonian Channel. Disponível em: <https://www.facebook.com/share/v/1ASYU5AjfZ/>. Acesso em: 13/08/2025.

FIGURA 6: Captura de tela do jogo ARMA 3 (2013), um videogame militar tático frequentemente utilizado para jogos de simulação de guerra. No trecho em questão, está sendo mostrada a filmagem da câmera de armamento de um AC-130, adicionado no jogo via *mods*⁵ que buscam transformá-lo em um simulador militar de operações da Força Aérea dos Estados Unidos (USAF).

⁵ *Mod* é um termo que deriva de *modification* (modificação), e é um conjunto de aditivos ao software do jogo para adicionar alguma ferramenta ou conteúdo que não faz parte da sua versão original. Mods são geralmente feitos por comunidades de jogadores, visando complementar ou corrigir algo no jogo de acordo com suas preferências particulares. Dependendo do jogo, isso é feito com anuência e até incentivo dos desenvolvedores, criando comunidades bastante ativas na produção de conteúdo para esses jogos.



Fonte: Tamga Studio. Disponível em: https://youtu.be/c0X2yO6t44A?si=6JS_wf_8O2JVv-LN. Acesso em: 13/08/2025.

FIGURA 7: Captura de tela mostrando trecho da missão “Death from Above”, do modo campanha de Call of Duty 4: Modern Warfare (2007).



Fonte: Call of Duty Wiki. Disponível em: https://callofduty.fandom.com/wiki/Call_of_Duty_Wiki. Acesso em: 13/08/2025.

Em referência ao tecnofetichismo das cenas e suas similaridades, Roger Stahl comenta como:

No YouTube, um jogador postou cenas capturadas do jogo e enganou várias pessoas. [...] Quando o vídeo foi descoberto como um vídeo capturado do jogo, outro usuário repreendeu: Parem de postar vídeos de gameplay do COD4 **como se fosse na vida real**. Droga. Quando eu quero procurar um AC-130 de verdade detonando **cabeças de toalha**, eu não quero ver um garoto jogar um jogo que 2 milhões de pessoas já terminaram. Ok!”. Em outro lugar no YouTube, um vídeo real do AC-130 trazia a descrição: "Observação: Isto não é Call of Duty 4!" (2010, p. 103. Grifos meus)

O comentário “cabeças de toalha”, muito provavelmente feito em referência a indumentárias tipicamente árabes como a keffiyeh, é revelador do tipo de consumidor, participante da guerra e repudiador dos “outros” não ocidentais que o complexo militar-midiático foi capaz de criar.

O jogo *America's Army* é um outro exemplo que melhor simboliza esse aspecto da realidade. Ele foi uma série de *first person shooters* autorais, licenciados, desenvolvidos e publicados pelo próprio exército dos Estados Unidos. Ao longo dos últimos vinte anos, entre 2002 e 2022, permaneceu recebendo atualizações e novas versões, sendo anunciado via redes sociais há três anos que a série seria descontinuada e os servidores públicos do jogo seriam encerrados em maio do mesmo ano.

O propósito da franquia nunca foi algo mascarado pelo Departamento de Defesa estadunidense. Pelo contrário, sempre foi um dos seus fatores de promoção, o intuito de informar e educar sobre a experiência cotidiana nas forças armadas, motivo pelo qual sempre foi um jogo gratuito para baixar e jogar. Dyer-Witthford e Peuter (2009) revelam como, durante os primeiros sete anos em atividade, 28% das entradas na página do jogo clicavam para serem redirecionados ao site do exército, fazendo dele a ferramenta de alistamento com maior taxa de sucesso dentre as estratégias empregadas pelas forças armadas à época.

A avaliação de Dyer-Witthford e Peuter continuam a encontrar exemplos no tempo presente. Em dezembro de 2022, através do Ato de Liberdade de Informação, o portal jornalístico Motherboard, da revista Vice Media, obteve acesso a documentos do Exército dos Estados Unidos, onde expõem a projeção de investimentos publicitários da corporação para 2022. Neles estão detalhados valores milionários, planejados pela instituição para serem alocados em atividades, plataformas e influenciadores associados ao mundo dos jogos eletrônicos.

Dentre seus objetivos, se destaca a aplicação desses meios para elucidar ao público as perspectivas de aprendizado e desenvolvimento técnico-pessoal no exército, bem como apresentá-los aos valores defendidos pelo órgão, e as oportunidades de carreira na mesma. Em

relação a possíveis metodologias para fazê-lo, a utilização da franquia *Call of Duty* – devido a sua popularidade e prévia proximidade com as forças armadas – desponta como veículo de propaganda de grande interesse.

Assim, o documento identifica as oportunidades de utilização dos eSports, acusando pretensão de preparar torneios que agregassem simultaneamente a participação de soldados e membros da sociedade civil, na forma de personalidades renomadas da comunidade gamer, com destaque para aquelas imersas em jogos voltados a temáticas bélicas. Ainda no campo do ciberesporte, dispõe sobre patrocínio ao torneio oficial de *Call of Duty* e ao time OpTic Chicago – com o qual já foram empreendidas atividades previamente.

Em suma, mesmo após tanto tempo e com tantos elementos da guerra ao terror terem tornado-se alvo de crítica pública, os videogames continuam a desempenhar um papel fundamental no funcionamento do complexo militar-industrial estadunidense, que como Stahl pontua, talvez valesse a pena ser igualmente enxergado pela ótica de um complexo militar-midiático.

Um aspecto importante do debate sobre realismo e imersão através de videogames, realizado acima, é o quanto eles são apreendidos pelo jogador como algo mais “real” que outras brincadeiras, e nisso, os jogos eletrônicos apresentam uma distinção importante para com os jogos físicos como debatidos por Huizinga (2010). Isto porquê o aspecto digital e audiovisual de videogames permitem que o jogo, enquanto uma entidade própria, torne-se uma ambientação para o jogador, e não a partir dele.

Em brincadeiras e jogos físicos, há uma dependência muito maior na atuação criativa de quem os joga, para providenciar um cenário que, conquanto fixado em aspectos materiais e baseado na realidade, é ainda assim produto da imaginação, e depende sobremaneira dela para ser “eficaz”. Por outro lado, videogames “burlam” essa demanda, muito mais apresentando aos sentidos físicos do jogador a vista, as cores, os sons do espaço em que seu jogo irá se desenrolar. Em função disso, também, as regras do jogo são mais difíceis de se alterar, e com isso, o jogador é inserido nessa realidade muito mais “bem apresentada”, mas seu poder de controlar essa realidade lúdica e de alterar suas regras é muito mais limitado.

A questão das regras, portanto, é uma outra característica que distingue videogames de outros jogos físicos. Diferentemente dos jogos eletrônicos, em brincadeiras, todo jogador é um pouco desenvolvedor também, possuindo a seu favor a maior facilidade para alterar suas regras, mesmo que isso signifique alterar tanto a ideia original do jogo que ele se torne algo

diferente e novo – o que em essência, não importa, porque continua sendo uma forma de jogar.

Com videogames, essa lógica não se sustenta com tanta facilidade para grande maioria dos jogos, que apresentam uma delimitação de possibilidades muito mais linear. Essa distinção é relevante, pois o fato de que a relação videogame-jogador envolve uma linearidade maior, confere certo poder ao desenvolvedor, sobretudo de transmitir uma mensagem mais específica e direta através do jogo. Similar a um escritor com um livro ou diretor com um filme, existe também nos videogames uma visão de quem o desenvolve, isto porque o videogame é em parte produção artística também, vive nesse espaço interessante de ser jogo, de ser criação artística e de ser produto de consumo.

Com isso, não é tão simples afirmar que jogos – e para esse efeito, toda produção artística – é esvaziada de conteúdo ideológico. Fundamentalmente, todo jogo – videogame ou não – reflete algo sobre a realidade, seja ela concebida social, cultural, política ou até ontologicamente. Esse “informar” sobre a realidade não é o ensinamento de uma verdade, mas de uma determinada visão e/ou reflexão de mundo, compondo-se também de valores, princípios, desejos e outras formas de se sentir e conceber o real.

Quanto aos jogos de guerra, o que essa discussão permite compreender é como eles ensinam, sim, sobre a guerra, mas uma determinada forma de guerra. No caso, uma guerra que é produzida para o videogame, que é limpa, que é técnica, que é excitante, prazerosa, e acima de tudo, capaz de gerar diversão. Mesmo o desejo de retratar os conflitos de forma tão realista quanto possível irá excluir de sua representação artificial aspectos cruciais do que é a guerra, enquanto um fenômeno histórico experimentado por seres humanos reais. Um exemplo disso é o quanto é absolutamente incomum que esses videogames situem momentos do jogo em contextos e relações sociais do pós-guerra.

Esse padrão pode se dar pelo fato de que esses não são momentos tão fáceis de se ludicizar quanto os conflitos em si, em função de uma violência que já se concretizou e agora se observa em forma de consequência dos atos que já se sucederam. E conquanto possam ser reparáveis, não podem ser desfeitos. Onde está a diversão, para o jogador-consumidor comum, de observar a fome, a pobreza, as crises migratórias e políticas, a economia dependente e tantos outros fatos que surgem como consequência das intervenções militares que ele se divertiu em realizar?

Em um sentido mais amplo, considerar que papel videogames, produtores de conteúdo e a cultura *gamer* podem ter na alimentação de certas visões de mundo, significa então ponderar de que forma constituem uma cultura histórica, que formula e transmite certa leitura do passado imersa em disputas sociopolíticas do presente (Wanderley, 2012).

Ou seja, não dizem respeito apenas ao melhor entendimento da história em si, mas ao esforço para se estabelecer sentido, legitimidade ou até mesmo poder a determinado conjunto de identidades, práticas, estruturas e sistemas sociais, políticos e culturais.

Nesse sentido, podem também impactar no desenvolvimento de uma determinada consciência histórica orientada à perpetuação da “[...] banalização da guerra, a identificação habitual de civis com ‘nossas tropas’ e a aceitação de uma visão armamentista que percebe o mundo pelas categorias pré-ordenadas da guerra ao terror” (Dyer-Witheford; Peuter, 2009, p. xxxii. Tradução minha⁶).

Esse tópico, buscou-se discutir com maior propriedade no capítulo final deste trabalho, após uma reflexão sobre como videogames, discursos de ódio e a atuação para repúdio ou perseguição a determinados grupos sociais têm se desenvolvido em conjunto.

⁶ Do original: “[...] the banalization of war, the habitual identification of civilians with ‘our troops’, and the acceptance of an armed vision that perceives the world through the preordained categories of the war on terror.”

CAPÍTULO 2: JOGAR, CONHECER, REPUDIAR – A DISSEMINAÇÃO DE DISCURSOS DE ÓDIO EM MEIO A CULTURA GAMER

2.1 DISCURSOS RACISTAS E SENTIMENTOS XENOFÓBICOS EM MEIO A VIDEOGAMES

Como já discutido acima, a produção midiática desempenhou um papel fundamental na construção de um cidadão-consumidor engajado e apoiador das atividades militaristas dos Estados Unidos. Desde os atentados de 11 de setembro de 2001, esse apoio tomou o perfil de uma “guerra interativa”, com uma participação mais imersiva dos consumidores, e isso inclui também o papel que FPS de guerra, como *Call of Duty 4: Modern Warfare*, tiveram.

Ademais, esse contexto histórico, o início da “guerra global contra o terrorismo”, marca também um momento em que o terrorismo tem sido intrinsecamente ligado a interpretações fundamentalistas do Islã, o que se tornou uma narrativa predominante no discurso político e acadêmico ocidental. Segundo argumenta Reginaldo Nasser (2014), é a ascensão da ideia do “novo terrorismo” do século XXI, cunhado “terrorismo religioso”, que estabelece o fundamentalismo islâmico como sua causa motriz.

Em nome da segurança dos Estados ocidentais e seus cidadãos, a guerra ao terror contribuiu ainda mais para a ideia de uma guerra interativa consumível, necessitando de seu público um claro entendimento de quem era o inimigo da cultura ocidental. Por consequência, o islam passa a ser exibido e enxergado no Ocidente, tanto como principal responsável pelo terrorismo no século XXI, quanto considerado incompatível com os preceitos contemporâneos de “civilização”:

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

Assim, para além de um sentimento xenofóbico, antiárabe, o presente século irrompe sobre a inflamação de mobilizações, discursos e narrativas islamofóbicas, entendidas “como ‘medo do Islam’ [...] que acarreta um sentimento de ódio e/ou repúdio em relação aos muçulmanos e à religião islâmica” (BARBOSA, 2022, p. 5). No contexto de invasão e guerras

do Afeganistão e Iraque, alimentar esse sentimento de estranhamento dentre a população dos Estados Unidos foi fundamental à obtenção de seu apoio (NASSER, 2014).

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

No contexto dos videogames, essa associação entre islam e o terrorismo, assim como a demanda pela atuação do cidadão-consumidor contra esse “inimigo”, se manifesta de várias formas. Em pesquisa feita por Taha Ibaid com quinze videogames de guerra desenvolvidos ou que tornaram-se populares pós-11 de setembro, determinados padrões nas reproduções de estereótipos foram identificados. Esses estereótipos, ademais, representam uma continuidade, posto que o autor também os identifica como arquétipos fundamentais dentro de mídias que antecedem os videogames, como é o caso da produção cinematográfica (2019, p. 31-32).

Segundo Ibaid, os dez estereótipos mais comuns da representação muçulmana em produções cinematográficas ocidentais seriam dos muçulmanos como violentos, incivilizados, árabes, terroristas, estrangeiros, anti-americanos, não confiáveis, desumanos, perversos e de serem mulheres fracas (este último específico a forma como mulheres muçulmanas são retratadas) (2019, p. 81).

Nos quinze jogos analisados pelo autor, sete desses estereótipos se manifestaram com recorrência – no caso, os sete primeiros listados no parágrafo anterior. Entre esses, os estereótipos mais frequentemente retratados são:

- 1.) Muçulmanos como violentos: Presente em 93% dos jogos analisados;
- 2.) Muçulmanos como incivilizados: Presente em 87% dos jogos;
- 3.) Muçulmanos como árabes: Presente em 80% dos jogos, colaborando para concepção errônea de que todos os muçulmanos são árabes e vice-versa;
- 4.) Muçulmanos como terroristas: Presente em 73% dos jogos;
- 5.) Muçulmanos como estrangeiros: Presente em 60% dos jogos, sem representação de muçulmanos estadunidenses;
- 6.) Muçulmanos como anti-americanos: Presente em 27% dos jogos;
- 7.) Muçulmanos como não confiáveis: Presente em 13% dos jogos.

São de destaque, aqui, as representações 1, 2, 4 e 6. Para além de estarem entre as mais comuns – excetuando-se a de número 6 –, todas contribuem para a criação da imagem de um inimigo aos valores ocidentais. Com isso, podem alimentar entre os jogadores uma narrativa de que “nós” precisamos fazer algo contra esses “outros” que buscam nos eliminar, utilizando como principal prova disso a noção de que “a guerra chegou até os EUA”, em função dos atentados às Torres Gêmeas em 2001 (Stahl, 2010).

Nutrir esse estranhamento e hostilidade dentre a população foi fundamental para a obtenção de apoio na sociedade civil, pois “sem um sentimento bem organizado de que aquela gente que mora lá não é como ‘nós’ e não aprecia ‘nossos’ valores – justamente o cerne do dogma orientalista tradicional, tal como descrevo seu surgimento e circulação neste livro –, não teria havido guerra” (2007, p. 16)”, como argumenta Edward Said. Aliás, é fundamentalmente a constante repetição dessa artimanha discursiva apontada por Said que confere aos videogames tamanho potencial de incitação “cidadã” para combate ao inimigo muçulmano, árabe, estranho, enfim, outrificado (Costa, 2022).

Com base nesses dados, Ibaid faz eco aos argumentos de Said, concluindo que

Os estereótipos negativos de muçulmanos propagados por filmes e programas de televisão não devem ser tratados levianamente, pois se cruzam com um contexto real em que os EUA travam a Guerra Global contra o Terror em países de maioria muçulmana e com um momento na história dos EUA em que o crescente sentimento antimuçulmano e os crimes de ódio contra muçulmanos são significativos e crescentes (Hussain, 2010; Borell, 2015). As representações negativas de muçulmanos em videogames de guerra perpetuam e solidificam esses estereótipos e podem contribuir para a islamofobia contemporânea (2019, p. 83-84).

Um aspecto ainda mais profundamente problemático do impacto desses videogames deriva do fato de que, como previamente demonstrado, eles estão diretamente ligados ao complexo industrial-militar, compondo ferramentas de ensino e recrutamento para o exército.

A apropriação técnica desses jogos – sua capacidade realista de apresentar armamentos e veículos de combate – sem uma discussão crítica e aprofundada sobre as estratégias de representação e do “porquê nossos inimigos são mostrados como são” fazem dessas mídias possíveis ferramentas de controle, como proposto por Stahl. Não existe, nesse sentido, um espaço de questionamento sobre quem são os árabes, os muçulmanos, os povos não-ocidentais, reduzindo-os a repetidores do terrorismo islâmico e do ódio ao Ocidente.

Ao analisar em minúcia essas reações das comunidades gamer, profundamente marcadas pela reatividade masculinista (a ser discutida no próximo tópico) e por discursos racistas, é possível inserir esse fenômeno em um contexto mais amplo, dos discursos de ódio

mobilizados em meio e a partir da cultura gamer, sobretudo pela chamada “alt-right” (“direita alternativa”).

Para Miguel Boubeta, Serafin Quinzán e Gemma Iglesias (2024), a alt-right pode ser definida como um movimento político da extrema-direita estadunidense, compondo um eixo chave do pensamento nacionalista e supremacista branco. Rompendo com movimentos de direita tradicionais, ela adota um tom acadêmico e rigor intelectual em seu discurso, capaz de simultaneamente mascarar suas perspectivas racistas e torná-la atraente a gerações mais novas, desiludidas com outras correntes dominantes do pensamento conservador.

Segundo pesquisa realizada pela Escola de Comunicação, Mídia e Informação da Fundação Getúlio Vargas, essa vinculação entre videogames e discursos de ódio tem oferecido uma oportunidade de ascensão política a esses movimentos. Com a popularização dos videogames e um processo de maior inclusão digital à grupos antes minoritários nesse meio, como não-brancos, a comunidade LGBTQ+ e as mulheres, a

A alt-right soube mobilizar de forma profícua o sentimento de perda dos jogadores mais conservadores e reacionários ao verem seus jogos se tornarem populares e acessíveis. Usando a identidade do jogador padrão e a cruzada contra o politicamente correto (e a política institucionalizada) como armas centrais nas estratégias retóricas e campanhas de ódio voltadas para os públicos que buscam diversidade dentro dos videogames, propagaram um discurso de neutralidade política com a ideia de devolver os jogos aos “verdadeiros” membros que compartilham essa experiência, identidade e conjunto de valores (Macedo et al, 2023, p. 5)

O desenvolvimento de jogos mais belicistas a partir dos anos 1980, e sobretudo com os videogames de guerra entre os anos 1990 e 2010, buscavam visar um público masculino jovem, posicionando a cultura gamer como um “refúgio” de um mundo que se diversificava, oferecendo um “lugar seguro” onde “homens poderiam continuar a ser homens” (Camargo et al, 2024, p. 8). Assim, a identidade gamer foi se construindo como uma experiência masculina hegemônica, um terreno produtivo para a disseminação de ideologias como as defendidas pela alt-right.

Jamie Woodcock (2019) argumenta o quanto o jogo *Counter Strike* é chamativo nesse processo, por unir um espaço que foi fundamental para a criação dessa identidade masculina, ao passo que também foi uma das mais importantes mídias no processo de guerra interativa e vilanização de povos não-ocidentais. Por não possuir enredo, o jogo apenas divide os jogadores em duas posições.

Os terroristas são associados ao Oriente Médio pelo uso de turbantes e equipados com fuzis AK-47, armamento tipicamente utilizado em mídias para apresentar determinado grupo como uma oposição à hegemonia estadunidense. Os contra-terroristas, enquanto isso, são identificados aos Estados Unidos, pelo uso de fuzis M4 (de fabricação estadunidense) e pela sua principal função no jogo: impedir os terroristas de armarem e explodirem uma bomba.

A função dos terroristas e sua associação ao Oriente Médio é uma reprodução notória da retórica discutida acima, que posiciona um misto de identidade árabe-muçulmana como sinônimo de terrorista na contemporaneidade, sempre em busca da destruição em massa.

No caso de *Counter Strike*, essa destruição sequer é justificada por um enredo, em parte porque já se espera que o jogador tenha o repertório cultural, a consciência histórica e a visão de mundo ordenada pelas categorias da guerra ao terror (Dyer-Witheford; Peuter, 2009), para “compreender” quem são os terroristas e o que eles buscam fazer. Em direto contraponto está a identidade de quem são os contra-terroristas e o que eles buscam fazer, reafirmando que a principal função do militarismo ocidental é sempre o de defender o mundo do terror que advém do inimigo oriental, jamais utilizando da violência como uma iniciativa, mas como uma reação (Costa, 2022; Salgado, 2019).

Em última instância, o que se repete nessas narrativas é como é necessário ao consumidor ocidental engajar com os videogames por uma perspectiva de reatividade, pois o inimigo dos valores ocidentais está sempre à espreita, esperando a oportunidade para atacar, como ocorreu em 2001. Reforça, assim, o que para Said é um dos pilares da representação orientalista, a saber, a aproximação entre o oriental e a barbárie. Na relação entre Ocidente e Oriente, entre ocidentais e orientais,

Ambos se utilizam da violência, mas só os últimos são verdadeiramente violentos: a violência ocidental é necessária, justificada, utilizada só quando preciso; a violência do oriental é irracional, é desejo de matar e exterminar, é ausência de piedade ou arrependimento. O oriental é um selvagem (Costa, 2022, p. 80)

O reforço a essa perspectiva é um alimento para a alt-right e para extrema-direita em um sentido mais amplo, que usa a islamofobia como um ódio mobilizador, similar ao que faz com o sentimento de perda previamente mencionado (Macedo et al, 2023). Para isso, novas estratégias podem até adotar outros recursos discursivos, como a ideia de uma “islamofobia liberal”, que apresenta enquanto respeito aos direitos humanos o que na verdade se configura como violência.

Ibaid (2019) cita como exemplo predominante a constante narrativa ocidental da proteção à mulher da misoginia islâmica, que seriam reforçadas por atitudes como o uso do

hijab. Daí então que proibir o seu uso seria um ato de progressismo e libertação feminina, ao passo que na verdade contribui para uma violação. Isto porquê propositalmente ignora as nuances que envolvem a questão e cria uma dicotomia, em que o uso do indumentário é reforçado pelos muçulmanos e representa uma violência típica dessa identidade etnoreligiosa, ao passo que sua proibição é libertadora, defende os interesses das mulheres e ocorre devido a atuação do ocidente.

A indústria de videogames, portanto, embora não cause diretamente a violência, atua como uma tecnologia de transmissão ideológica que, em conjunto com outras plataformas, pode contribuir para a criação de um ecossistema militarizado, radicalizado e racista. As empresas de jogos têm feito esforços para combater a toxicidade, como banir contas por comportamento racista ou tóxico e implementar filtros de texto ofensivo em vários idiomas. O quanto essas medidas têm sido efetivas, contudo, está apto a maiores avaliações e discussões.

2.2 A PARTICIPAÇÃO DE MULHERES NA CULTURA GAMER

Cada vez mais, mulheres têm se tornado um público predominante no consumo de videogames. Isso é o que indicam dados como da Pesquisa Game Brasil (PGB), publicada anualmente pela consultoria Go Gamers desde 2013: “desde a primeira edição da PGB, em 2013, a participação de mulheres no consumo de videogames tem apresentado uma tendência de crescimento estável. Elas tornaram-se a maioria do público consumidor em 2016 (52,6%), posição que continuam a ocupar desde então” (Costa, 2022, p. 23).

Essa realidade, contudo, é relativamente recente, evidenciando uma tendência histórica em que o universo dos jogos eletrônicos tem sido predominantemente masculino. O próprio surgimento dos videogames enquanto tecnologia, indústria e forma de lazer ocorre em meio a ambientes com maior presença masculina, como bases militares e centros de pesquisa tecnológica.

As regras do *subreddit* “r/GamerGirls”⁷ (“meninas gamers”)⁸ são bastante ilustrativas dessa luta de jogadoras por respeito a sua participação como parte integrante da cultura gamer. Criado em janeiro de 2010 e atualmente composto por mais de 290 mil membros – o que o classifica entre os top 1% *subreddits* por tamanho –, esse fórum conta, assim como vários

⁷ Disponível em: <https://www.reddit.com/r/GirlGamers/?tl=pt-br>. Acesso em: 13/08/2025.

⁸ O Reddit é uma rede social que funciona pela criação de fóruns, organizados pelos temas dos mais variados, onde membros podem participar fazendo postagens e interagindo nas postagens de outras pessoas, através de comentários, votos positivos e negativos, etc.

outros na mesma rede social, com um conjunto de regras para atuação e convivência nesse ciberespaço. Chama atenção um trecho já na segunda regra, que diz: “Também pedimos que os homens não liderem discussões ou façam perguntas. Eles são bem-vindos para participar das discussões”.

Apesar da mensagem curta, a requisição carrega imenso simbolismo subjacente e significância, representando uma experiência provavelmente recorrente para as jogadoras que lideram e participam no fórum: o fato de que suas opiniões, gostos, discordâncias, expertises e enfim, suas vivências enquanto mulheres e membras da comunidade gamer não encontram igual respeito e reconhecimento.

Em termos gerais, mesmo que implicitamente, o que se solicita do público masculino que participa do fórum é uma autopercepção de como suas vozes costumam ter espaço e valorização predominantes. Dessa forma, sentem-se mais aptos – por serem homens, e portanto, “pertencerem” a esse universo – a liderarem discussões ou satisfazerem dúvidas a respeito da cultura gamer, uma intuição quiçá inconsciente, produto de relações sociais que naturalizam o papel de gênero masculino enquanto uma figura ou lugar de maior saber.

Essa correlação entre videogames e identidade masculina reflete e impacta na própria relação entre mulheres e videogames, de modo que “mesmo sendo a maioria do público consumidor há sete anos, a maior parte das mulheres não se reconhece ou se considera como *gamer*, ao passo que a maioria dos homens, sim” (Ibid, p. 24).

Tentando conciliar essa aparente contradição entre o crescimento da participação feminina no consumo de videogames e a noção da cultura gamer como espaço da identidade masculina, a indústria adaptou dinâmicas de outras práticas lúdicas, como a distinção entre brinquedos/brincadeiras “de menino” ou “de menina”.

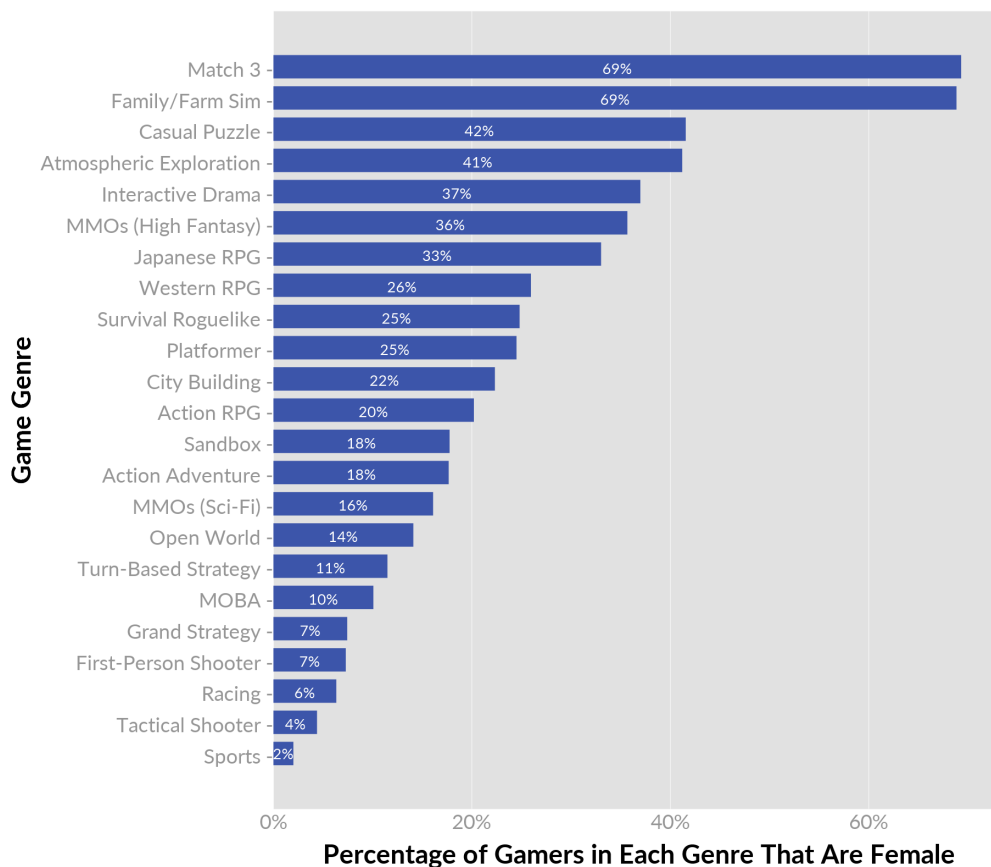
É o caso dos “pink games” ou de jogos afins, que tentam reforçar identidades e papéis de gênero, buscando se posicionar como “adequados” frente a um público feminino idealizado, ao centrarem-se em temáticas como moda e vida doméstica. Em pesquisa internacional realizada pela *Quantic Foundry* com mais de 270 mil jogadores, gêneros de jogos como *Match 3* e simuladores de família/fazenda se destacam por apresentarem 69% do seu público como sendo de mulheres.

FIGURA 8: Captura de tela da versão para aparelhos móveis Android do jogo *Candy Crush Saga* (2012), mais conhecido representante do gênero de jogos *Match 3*, em que o jogador deve alinhar uma série de três ou mais elementos para que desapareçam da tela, dando lugar a novos e ganhando pontos, e dando sequência a isso até atingir uma pontuação ou tempo limite alvos, geralmente.



Fonte: Wikipedia Commons. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Candy_Crush_Saga. Acesso em: 10/08/2025.

FIGURA 9: Gráfico demonstrando a porcentagem de jogadores de determinados gêneros de videogames que se identificaram como mulheres, segundo pesquisa da Quantic Foundry.



Fonte: GameDeveloper. Disponível em:

<https://www.gamedeveloper.com/business/beyond-50-50-breaking-down-the-percentage-of-female-gamers-by-genre>. Acesso em: 13/08/2025.

Em tempos recentes, simuladores como os mencionados acima fazem parte da ascensão dos chamados “*comfort games*” (“jogos de conforto”) entre o público feminino, cujas características temáticas e de jogabilidade têm sido instrumentalizadas em discursos que buscam reforçar determinados estereótipos de gênero. É o caso de jogos como *Stardew Valley* (2016) e as franquias *Animal Crossing* e *The Sims*, que apesar de não se posicionarem como “jogos para meninas” e nem serem necessariamente pensados mediante essa lógica separacionista previamente mencionada, eles podem – e frequentemente são – utilizados para alimentar discursos similares.

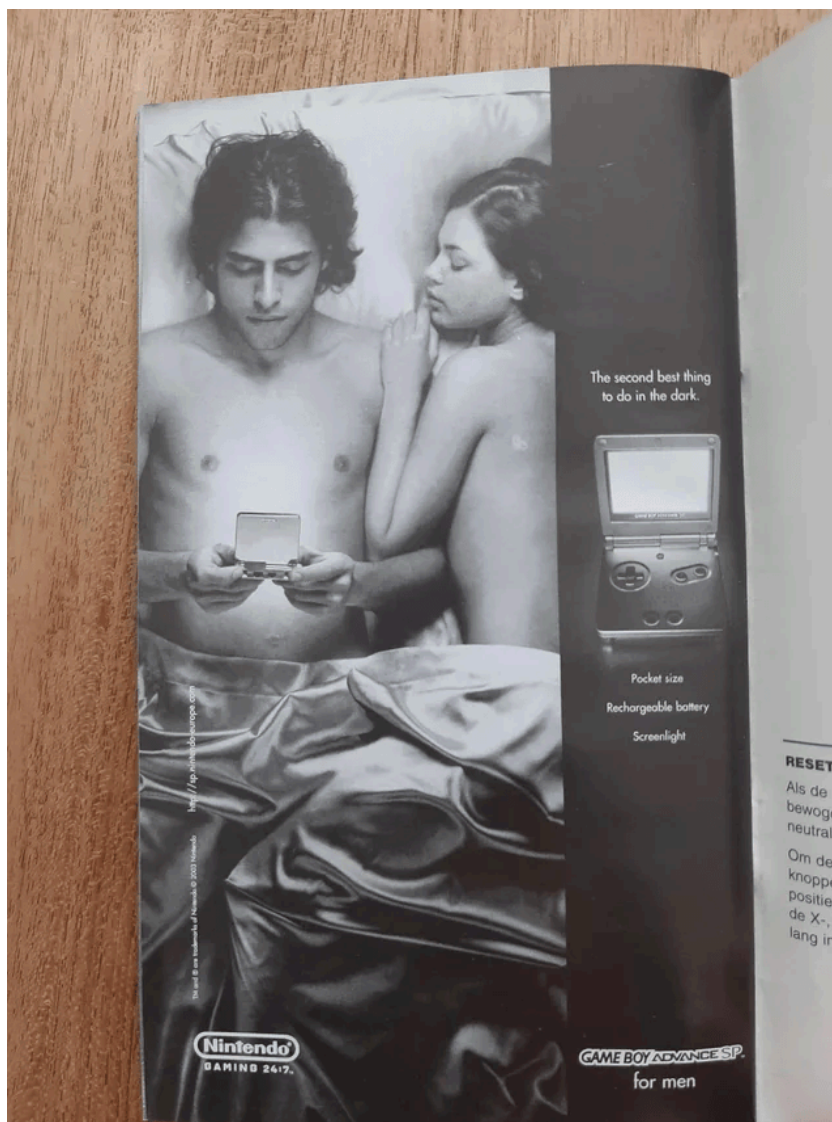
Entre esses discursos, se destaca sobretudo a noção de que o público masculino se direciona com mais frequência a jogos de ação, tiro, luta ou esporte, que apelam mais a “características masculinas”. Jogos não violentos, coloridos, musicais e com um maior intuito artístico, no entanto, apelariam mais às “sensibilidades femininas”, ao passo que são também visto como jogos mais “*soft*”, e não alimentariam a ideia de que alguém é verdadeiramente

“gamer” consumindo apenas esse tipo de jogos (Ramão, 2017). Como se pode ler no gráfico, os três gêneros com menor porcentagem de participação feminina seriam justamente os *shooters* (*tactical* e *first-person*) e os jogos esportivos, contribuindo para alimentar essa noção.

A produção de propaganda também demonstra perfeitamente a ideia dos videogames como uma atividade tipicamente masculina. O sugestivamente nomeado console “Game Boy”⁹, produzido pela Nintendo, teve sua primeira iteração lançada em 1989. Com o advento do Game Boy Advance SP em 2003, a empresa japonesa investiu em campanhas de marketing engenhosamente pensadas para o público masculino, utilizando de estereótipos sobre os relacionamentos amorosos enquanto “prisões” e a sexualização de mulheres para criar um vínculo com referido público. O slogan “Game Boy Advance SP: para homens” resume perfeitamente essa noção.

FIGURA 10: Propaganda em revista do Game Boy Advance SP, data desconhecida. Na imagem, lê-se os dizeres “a segunda melhor coisa para se fazer no escuro” acima do dispositivo, em alusão à primeira, que seria a atividade sexual, sugerida pela disposição do homem e mulher *seminus* e cobertos na cama. Enquanto a mulher dorme, o homem joga no console, reforçando a ideia do videogame como atividade masculina ao mesmo tempo que reforça um ideal masculino de “conquistador” ou ícone sexual.

⁹ É difícil fornecer uma tradução livre para o nome do console, que remeteria a algo como “menino de jogo”, portanto remetendo a ideia de um menino jogador ou ainda, de jogo para menino.



Fonte: Reddit. Disponível em:

https://www.reddit.com/r/gaming/comments/ikj8vn/i_came_across_this_wonderful_game_boy_advance_sp/?utm_source=share&utm_medium=web3x&utm_name=web3xcss&utm_term=1&utm_content=share_button. Acesso em: 13/08/2025.

No fórum onde a imagem acima foi postada, o autor da publicação a intitula mediante um posicionamento saudosista, afirmando “eles já não as fazem como antes”, em referência a propagandas do gênero. Esse sentimento é ecoado por vários comentadores da postagem, de diferentes formas, também reforçando uma certa nostalgia por quando esses espaços ou formas de entretenimento seriam mais exclusivamente dedicadas e identificadas ao público masculino, inclusive através desses mecanismos de celebração de estereótipos ou sexualização de mulheres, aspecto de um discurso conservador a ser discutido posteriormente.

Em outra postagem, é possível ver uma propaganda de outro cunho, mas com intuito familiar:

FIGURA 11: Propaganda em revista, também para o Game Boy Advance SP, patrocinada pela Walmart, empresa estadunidense de lojas de departamento. Na imagem, é possível ver dois jovens, uma mulher de olhos fechados e abraçada a um homem, que foca sua atenção e olhar no console portátil em suas mãos. Ao passo que a mulher sorri e demonstra satisfação, o homem não corresponde inteiramente ao abraço, pois está focado em continuar o jogo. Acima do dispositivo, é possível ler os dizeres “escape.”, em tom imperativo.



Fonte: Reddit. Disponível em:

https://www.reddit.com/r/gaming/comments/rxg83c/magazine_ad_for_gameboy_advance_sp/?utm_source=share&utm_medium=web3x&utm_name=web3xcss&utm_term=1&utm_content=share_button. Acesso em: 13/08/2025.

Essa segunda imagem, com tom muito menos sexualizado, continua a reproduzir um determinado arquétipo de gênero, a saber, a representação dos relacionamentos amorosos como um certo “aprisionamento” ao homem, daí então o incentivo a que se escape. O fato de

que a propaganda apresenta dois jovens também é significativo, contribuindo para alimentar desde muito cedo entre o público masculino uma consciência de mundo repleta por essas expectativas de gênero.

Ademais, esse caso em particular contribui ainda para uma visão que hostiliza mulheres. Apesar da propaganda posicionar um relacionamento heteronormativo, ela constitui um cenário em que a mulher é apenas o objeto de desejo sexual masculino, de forma que a existência do relacionamento, em sua perspectiva, existe sobremaneira para corresponder a tanto.

Assim, quando foge a essa correspondência, a parceira é percebida mais como um obstáculo à satisfação masculina do que como um vínculo de afeto. O tom humorístico da campanha publicitária ecoa uma tradição de piadas que apresentam mulheres em relacionamentos heteronormativos como as “chatas”, “paranóicas”, “cismadas” ou outra miríade de adjetivos similares.

Ao fazê-lo, desumanizam-as e as reduzem aos estereótipos, reafirmando um discurso de ódio misógino, que deseja as mulheres enquanto objetos de prazer, mas não as respeitam enquanto seres humanos dotados de subjetividade e individualidade. Além, esse mesmo tom humorístico pode almejar transmitir certa leveza à propaganda, envolvendo-se na comum ideia de que é “apenas uma brincadeira”, mascarando assim a significância sociocultural do discurso que ecoa.

Similar a como ocorreu na primeira imagem postada no *Reddit*, essa segunda também encontra entre seus comentadores aqueles que se sentem representados, com destaque para casos em que a propaganda é recriada. Essas recriações, feitas duas décadas após a original, são paráfrases integrais da propaganda apresentada, o que abre espaço para um outro tipo de ponderação feita entre os comentários: não prefeririam estes homens que suas companheiras fossem também jogadoras?

FIGURAS 12 E 13: Recriações realizadas pelos usuários *Elliotceats* e *Hoddernity*, respectivamente.



Fonte: Reddit. Disponível em:

https://www.reddit.com/r/Gameboy/comments/p5m1fa/so_i_recreated_the_iconic_2004_walmart_gameboy/?utm_source=share&utm_medium=web3x&utm_name=web3xcss&utm_term=1&utm_content=share_button.

Disponível em: <https://imgur.com/a/XLS3atg>. Acesso em: 13/08/2025.

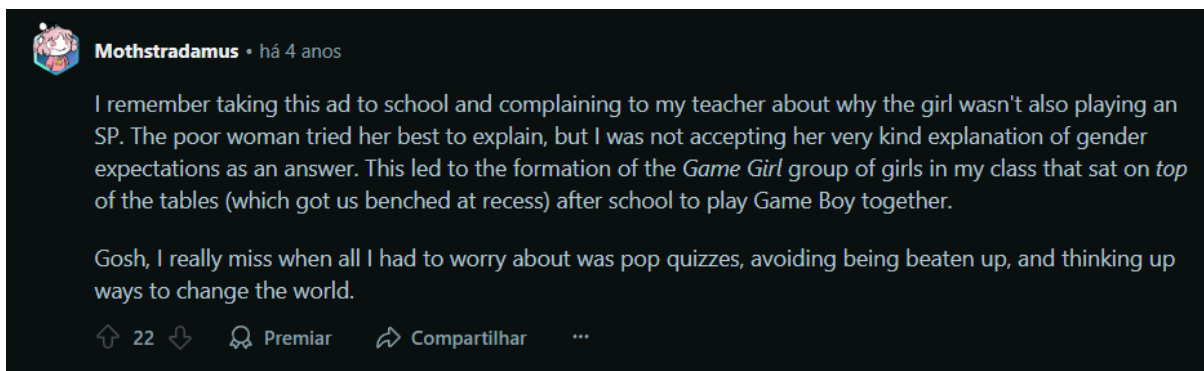
Um comentário em particular chama atenção, por outra reflexão que realiza. Nele, a usuária *Mothstradamus* expõe o seguinte relato:

Lembro-me de levar este anúncio para a escola e reclamar com a minha professora sobre o **porquê de a menina não estar jogando um [Game Boy Advance] SP**. A pobre mulher se esforçou ao máximo para explicar, mas eu não estava aceitando como resposta **sua explicação tão gentil sobre as expectativas de gênero**. Isso levou à formação do grupo de meninas Game Girl na minha turma, que se sentavam em cima das mesas (o que nos fazia perder o recreio) depois da aula para jogar Game Boy juntas (2021, tradução livre, grifos meus).

FIGURA 14¹⁰: Relato da usuária *Mothstradamus* na postagem “Magazine Ad for Gameboy Advance SP” no subreddit r/gaming.

¹⁰ O comentário na íntegra, em inglês, está disponível em:

https://www.reddit.com/r/gaming/comments/rxg83c/comment/hrjry95/?utm_source=share&utm_medium=web3x&utm_name=web3xcss&utm_term=1&utm_content=share_button. Acesso em 13/08/2025. Optou-se por também postar essa captura de tela caso, posteriormente, a postagem original ou o comentário venham a ser deletados ou o domínio de internet não esteja mais acessível. Assim, configura um intuito de preservação documental digital, um interessante e importante debate que, no entanto, parcialmente transcende os limites do presente trabalho.



Fonte: Reddit. Disponível em:

https://www.reddit.com/r/gaming/comments/rxg83c/comment/hrjry95/?utm_source=share&utm_medium=web3x&utm_name=web3xcss&utm_term=1&utm_content=share_button. Acesso em: 13/08/2025.

O comentário feito pela usuária destaca como as experiências de jogadoras, sobretudo as que participam desde jovens na cultura gamer, são permeadas por momentos como esse, em que se deparam com a constante afirmação de que elas são as “outras” em meio a esse universo que deve permanecer masculino. Confrontar a naturalidade dessas expectativas de gênero é sempre o potencial risco de enfrentar a ostracização, ou em casos mais graves, a hostilidade de quem não as vê como iguais.

Campanhas de publicidade como essas não se restringiram apenas ao Game Boy, tendo contado com outras versões para outros consoles da Nintendo. O lançamento do Nintendo DS em 2004 tornou-se particularmente chamativo online, com a criação do slogan “tocar é bom”, e a popularização de propagandas como a seguinte:

FIGURA 15: Poster publicitário “The Good Girl & The Bad Girl” (algo como “a boa menina e a má menina”), produzidos para lançamento do Nintendo DS, 2004/2005. No conjunto de imagens, duas mulheres são representadas em oposição, como anjo e demônio, respectivamente. A entonação sexualmente sugestiva da propaganda é perceptível na nomenclatura e linguagem utilizadas por todo o anúncio, sobretudo em seu título e na descrição dos “jeitos preferidos” de ambas mulheres jogarem com o console, nas caixas azuis na lateral das imagens.



Fonte: Reddit. Disponível em: https://www.reddit.com/r/FellowKids/comments/gocpqo/good_girl_nintendo/. Acesso em: 13/08/2025.

Como argumentado por Kelly Couto,

O modo como a mulher é representada pelas marcas em seus conteúdos publicitários revela características importantes sobre a representação e visibilidade feminina em cada sociedade e época, uma vez que a publicidade reforça questões praticadas na realidade naquele determinado contexto. Os fatores culturais estão presentes também na comunicação publicitária e em suas vertentes (2022, p, 32)

Mediante essa consideração e pensando o caso da peça publicitária acima, é possível observar o eco às formas como o corpo feminino é hiperssexualizado em propagandas de cerveja no Brasil. Com base nos argumentos de Couto, ao ser objetificado em um “algo”, o corpo feminino é transformado ele próprio em algo “propagandeável”, e portanto, alvo de desejo e consumo tanto quanto os produtos que são anunciados juntos e a partir dele.

Ademais, tanto cerveja quanto videogames, enquanto itens de consumo, partilham entre si tão somente a vinculação ao ideário de identidade masculina, sendo vistos e tratados como produtos destinados sobretudo a esse público. Em suas palavras, “a publicidade de cervejas apresenta a objetificação do corpo feminino a partir da propagação da imagem da mulher de forma sexualizada, **objetivando o fomento ao consumo**. Esses fatores contribuem

para a naturalização dos padrões machistas e reforçam o modelo da dominação masculina” (2022, p. 35. Grifos meus).

Apesar desse histórico, contudo, o cenário dos jogos eletrônicos passou por uma significativa transformação nas últimas duas décadas. A difusão da internet nos lares brasileiros e o barateamento de tecnologias – especialmente dos smartphones – permitiram que os jogos saíssem do status de nicho cultural e se tornassem uma cultura mais amplamente acessível.

Os jogos *mobile* (para aparelhos móveis, comumente celulares ou dispositivos portáteis análogos), em particular, com seu extenso catálogo de jogos gratuitos, tornaram-se o principal meio de acesso para públicos anteriormente menos presentes, como mulheres e pessoas de classes socioeconômicas mais baixas.

Ademais, os videogames não cresceram apenas como produto de mercado, mas enquanto um artefato artístico e lúdico em torno do qual comunidades e relações sociais se formaram, compondo em esfera ampla o que se pode entender por meio da ideia de cultura gamer. Dentre essas, surgem inclusive novas relações de trabalho, como é o caso da produção de conteúdo via *streaming* (transmissão ao vivo) e a profissionalização em eSports, mais específica ao mundo dos videogames

Parreiras ao aprofundamento da relação entre mulheres e a cultura gamer, portanto, parecem se manifestar e perdurar sobretudo em termos socioculturais. A própria questão da negação da identidade enquanto participante desse meio, ou negação de um interesse em jogos, seguindo a lógica de serem “atividades de meninos”, reforça a manutenção e persistência em parâmetros masculinos de ver esse universo.

As práticas de manufaturar uma imagem de jogadora que seja aceitável ao público masculino, ou ainda de jogadoras que mascaram inteiramente a identidade de gênero no intuito de evitar tratamento diferenciado – sobretudo manifestações de perseguição e assédio –, são exemplos demonstrativos da reatividade e repulsa à presença feminina que residem latentes no universo gamer.

A ideia de reatividade, aqui, encarna com satisfação o debate pretendido no desenrolar do trabalho. O que se verifica em meio a cultura e comunidades gamers – e em vários outros espaços da cultura pop de modo mais amplo – é uma reação negativa frente aos processos de expansão da diversidade social, cultural e econômica dentro e ao redor desses meios. Essas reações variam de manifestações de resistência à adoção de posturas hostis, alimentando não apenas o preconceito, mas a violência de gênero de diversas formas.

Nos jogos online, violências simbólicas como menosprezo de habilidades, insultos recorrentes e a exclusão dos ambientes de jogo são mecanismos recorrentes de assédio contra o público feminino, coexistindo com ameaças mais graves, sobretudo aquelas relacionadas a violência sexual. As vias para repressão aos transgressores são frequentemente outro desincentivador, pois mesmo que as denúncias costumem ser simples de se realizar, não é incomum que possam ter resultado nulo ou insuficiente, cujos motivos do porquê variam.

Segundo pesquisa da socióloga Gabriela Ramão,

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

A desistência da participação nessa forma de entretenimento, por si só configura um problema grave, sendo um potencial abandono de elemento constituinte da personalidade, relações sociais e da expressão de individualidade dessa jogadora. Para além disso, é plenamente possível que o assédio não se restrinja ao espaço do jogo, evoluindo para campanhas de difamação ou vazamento de dados privados, estratégias vingativas relativamente comuns no ciberespaço.

Em jogos com grande público, denúncias contra um jogador só alcançam chance de resultado efetivo quando realizadas em massa. Isto o leva a ser sinalizado como possível ameaça ao bem estar de outros jogadores e ao próprio clima aprazível desejado pelos desenvolvedores para os ambientes de seus jogos. Nesse cenário, o comportamento recente do jogador passa por avaliação, que pode ser realizada por máquinas computacionais ou – mais comumente – por funcionários, visando averiguar a existência de fundamento para as denúncias, bem como avaliar a instância em que se sucederam.

Em meio a essa averiguação, o problema pode se direcionar em alguns sentidos. Primeiramente, quando realizada de forma automática (por *softwares* voltados a isso no setor de relações comunitárias das desenvolvedoras), é possível que retorne sem resultados confirmatórios, engavetando as denúncias sob suposição de *spam*/perseguição de outros jogadores, ou ainda tornando mais difícil de deflagrar novas sinalizações pelo mesmo motivo.

Em outros casos, quando as denúncias se confirmam, os métodos e mecanismos de punição podem tornar-se as raízes de novas dificuldades. Esses sistemas de punição costumam adotar respostas que gradativamente se intensificam mediante o grau de infração cometida, variando desde suspensão temporária da conta à sua potencial exclusão. O

problema se apresenta quando os jogos em questão não possuem recursos que impeçam o jogador de retornar, ao criar uma nova conta – algo que é possível de se impedir, apesar de não ser necessariamente simples de se fazer.

Além disso, a preservação do anonimato é uma outra grande questão em meio a esse problema. Isto porquê, diante das inseguranças e possíveis ameaças que circundam o ambiente digital, a segurança de dados pessoais é um elemento crucial para proteção dos indivíduos.

No entanto, a violência contra mulheres em ambientes online, inclusive jogos, pode configurar um cibercrime, de acordo com a Secretaria de Segurança da Informação e Cibernética, e Secretaria Nacional de Enfrentamento à Violência contra Mulheres. A burocratização para se acessar os dados de violentadores, conferindo-lhes segurança, também desincentiva que as vítimas de violência busquem os meios formais para denúncia, suporte e possível investigação dos ocorridos.

Em muitos casos, a certeza do anonimato ou das dificuldades para levar à justiça os atos de violência fazem do espaço virtual um ambiente ideal para desenvolvimento de ações de ódio planejadas. Em última instância, as dificuldades para se opor, denunciar e desbaratar os casos sistemáticos de violência podem levar a episódios como do *Gamergate*, em 2014.

O *Gamergate* foi uma campanha de assédio que eclodiu online em agosto de 2014, direcionado a desenvolvedoras, jornalistas e outras mulheres trabalhando dentro da indústria de videogames, sobretudo. O episódio foi inicialmente motivado quando Zoë Quinn, desenvolvedora do jogo independente *Depression Quest* (2014), estava sendo acusada pelo ex-namorado de o ter traído em troca de boas avaliações pelo site de notícias *Kotaku*.

Apesar de que essas acusações foram provadas infundadas, o motivo tomou tração sob o pretexto de uma discussão a respeito de ética na atividade jornalística, segundo os proponentes do movimento, autointitulados “gamergaters”. A partir daí, adotaram táticas que buscavam constranger, expor, difamar e ameaçar a integridade física de mulheres que trabalham na área, com destaque para a crítica de mídia feminista Anita Sarkeesian e a desenvolvedora Brianna Wu, além da já mencionada Zoë Quinn.

As vítimas tiveram seus dados pessoais, como endereços residenciais, divulgados online, ao passo que relatavam um crescente de número de ameaças de morte e violência sexual. Se destaca nesse sentido a criação de um jogo para navegador de internet intitulado “*Beat Up Anita Sarkeesian*” (“espanque Anita Sarkeesian”), em que os “jogadores” deveriam clicar na tela para agredir a jornalista, deixando sua cara cada vez mais ensanguentada e desfigurada (Eickelmann, 2019).

Além disso, as desenvolvedoras foram envolvidas em campanhas de difamação, que as acusavam falsamente de conluio antiético com membros da imprensa, sugerindo inclusive troca de favores sexuais por boas avaliações críticas, descredibilizando acusações de assédio como sendo forjados por elas em busca de se “vitimizarem”. Em uma tentativa de boicotar a divulgação sobre a campanha de violência e difamação que estava ocorrendo, correntes de emails foram enviados em massa para empresas que anunciavam em sites participantes das denúncias, a fim de deixá-los desamparados economicamente.

Ao analisar em minúcia as reações das comunidades gamer, profundamente marcadas pela reatividade masculinista, é possível inserir esse fenômeno em um contexto mais amplo, dos discursos de ódio mobilizados em meio e a partir da cultura gamer. O *Gamergate* foi amplamente descrito como parte de uma "guerra cultural" contra a ampliação da diversidade cultural no universo dos videogames, contra o reconhecimento artístico, a relação entre feminismo e a crítica social em videogames, e ressignificação da identidade social de quem são os gamers.

Seus apoiadores se opunham ao que percebiam como crescente influência do feminismo na cultura dos videogames, alegando que buscavam proteger a identidade do "jogador" de videogame dessa expansão de um discurso "politicamente correto", que estaria descredibilizando o público masculino como forma de enaltecer grupos politicamente minoritários.

Acreditavam, portanto, que o movimento feminista queria mudar o foco dos videogames para as relações de gênero e utilizar dos jogos para manipular a próxima geração de homens a se sentirem culpados devido a “sua própria identidade”, além de lucrar com suas causas. Essa percepção os colocava em uma posição de "vítimas de uma perseguição" por uma conspiração global do politicamente correto. Assim, o movimento foi acolhido por movimentos de extrema-direita, sendo visto como um contribuinte para a sua ascensão através da presença na cultura pop e no meio digital (Mussa, 2019).

CAPÍTULO 3: ENTRE O VIRTUAL E O REAL – ANSIEDADE SOCIAL E MOBILIZAÇÃO POLÍTICA

3.1 VIDEOGAMES DE GUERRA E OUTFRIFICAÇÃO

Segundo Matthew Payne (2016), parte do sucesso dos videogames de guerra se deve ao modo como são experiências lúdicas de guerra que possuem um “realismo militar” limitado, um elemento que opera agregando diversão e entretenimento a quem joga. O autor argumenta que é possível conceber o senso de imersão realista nos conflitos bélicos ofertado por essas produções, como parte crucial do seu fator de prazer, e não em oposição a ele.

Essa imersão opera no campo de uma sensação, no sentido de que o “realismo militar” precisa ser necessariamente limitado, evitando que o entretenimento – provido no jogo pela violência contra um outro – seja permeado ou percebido a partir da faceta funesta, angustiante e desumanizante que, enfim, caracteriza a atuação militar real nesses conflitos (Payne, 2016). Esse conceito apresenta um possível diálogo com a percepção de Huizinga (2010), do jogo como uma ficcionalidade fundamentada no real, mas que momentaneamente se distancia dessa, adquirindo novos sentidos e atraindo prazer aos jogadores.

Em suma, para Payne (2016), são esses fatores que tornam a guerra um algo palatável, um jogo que se possa praticar e consumir com prazer, banalizando-a e fragilizando as oportunidades de condená-la, quiçá de apreendê-la criticamente. Considerando o encargo crucial ocupado pela máquina de guerra na manutenção e expansão do capitalismo estadunidense contemporâneo (Chomsky, 2003), retratos que promovessem repúdio a seu belicismo ocorreriam em detrimento de seus projetos.

Todos esses aspectos, além de se aplicarem acertadamente aos jogos já mencionados no decorrer deste trabalho, também ilustram a posição conjugada que os videogames ocupam, de produto e perpetuador do sistema que os concebe (Woodcock, 2019; Dyer-Witherford; Peuter, 2009). Isso significa que o modo particular como dispõem a violência e representam guerras não surge espontaneamente como se fruto de um processo involuntário e mecânico, mas de certas lentes ideológicas que o conduzem.

A título de elucidar essa relação, é interessante destacar o papel que a franquia *Call of Duty* tem exercido na formação de uma consciência histórica pautada na celebração de uma

supremacia ocidental, chauvinista e intervencionista na contemporaneidade das relações internacionais e outras dimensões culturais correlatas (Payne, 2016).

Comercializada pela empresa estadunidense Activision Blizzard, a série de jogos eletrônicos *Call of Duty* foi concebida em 2003 e é publicada anualmente desde 2005, tendo se tornado uma das mais lucrativas e bem sucedidas de todos os tempos no mercado de videogames. Foram lançadas 19 iterações ao longo dos últimos vinte anos, fazendo com que a franquia superasse o número de 450 milhões de cópias vendidas em todo o mundo e a cifra de 30 bilhões de dólares arrecadados em receitas¹¹.

Durante essas duas décadas de existência, a franquia tem adotado e representado várias temáticas, acontecimentos e cenários históricos, desde a Segunda Guerra Mundial, atravessando a Guerra Fria, e até mesmo construindo ensaios em futuros distópicos, sejam eles próximos ou longínquos. Contudo, a maior parte de suas iterações recentes têm privilegiado narrativas situadas na atualidade, sobretudo no que tange o contexto da transição para o século XXI e da “guerra global contra o terrorismo”.

Esse seria um momento histórico que podemos considerar enquanto profundamente marcado pelos atentados de 11 de setembro de 2001, pela conceituação e popularização da noção de “terrorismo religioso”, e por uma inflexão nas relações político-militares entre as potências ocidentais e as sociedades muçulmanas do Oriente Médio (Nasser, 2014).

Isso não se deve tanto por ter ocasionado o princípio da intervenção estadunidense na região, mas porque estabeleceu um discurso favorável a sua necessidade mediante a noção de um – assim proclamado – “inevitável choque cultural”¹²: a filiação firmada entre a religião islâmica e as redes políticas no Oriente Médio simbolizaria uma ruptura radical e irreconciliável com o projeto universalizador das democracias liberais ocidentais, demandando uma reordenação de tal conjuntura “desfavorável” ao crescimento e assentamento da civilização e do Estado democrático de direito.

Uma série de fatores faz com que o enfoque em uma temporalidade contemporânea seja particularmente relevante no contexto do que objetiva o presente trabalho, por derivar de um interesse em apurar a existência de sinergias entre discursos de ódio frequentemente

¹¹ THE WASHINGTON POST. **The future of Call of Duty and ‘Warzone’**. 2022. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/06/08/call-duty-future-modern-warfare-2-warzone-2/>. Acesso em: 01 jun. 2023.

¹² HUNTINGTON, Samuel. **O Choque de Civilizações e a Recomposição da Ordem Mundial**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1997.

circulados no Ocidente por grupos supremacistas, e a produção e hiperpopularização de conteúdo virtual centrado no universo dos jogos digitais.

Nesse sentido, torna-se possível apontar a interação entre o reordenamento da extrema-direita jovem na contemporaneidade e perspectivas ideológicas evocadas nos discursos de jogos eletrônicos de guerra como *Call of Duty*. Isso é realizado a partir da escolha de determinadas interseções entre esses fenômenos, entendidas como os membros da comunidade *gamer* que, mediante a vinculação com esse artefato cultural, mobilizam e disseminam posicionamentos xenofóbicos, anti-árabes, racistas e/ou islamofóbicos.

Deste modo, quando conflitos bélicos contemporâneos são os contextos históricos preferidos para embasar as narrativas fictícias desses videogames, os acontecimentos retratados ecoam com maior vivacidade na memória coletiva daqueles que interagem com essa produção midiática.

Mesmo não tendo plenamente vivido os acontecimentos referenciados em tais narrativas, seu público consumidor – composto sobretudo por adolescentes e jovens adultos – manifesta, orbita e transita em meio a uma determinada consciência de mundo que foi profundamente ordenada pela ideia de um “excepcionalismo” estadunidense e seu papel enquanto “o mais brilhante farol pela liberdade e oportunidade no mundo, que ninguém impedirá tal luz de brilhar”, como discursara o então presidente George W. Bush após os atentados às Torres Gêmas em 11 de setembro de 2001¹³.

Pela sua crescente popularização ao longo das últimas décadas, esses jogos digitais têm se tornado uma forma de entretenimento comum e acessível que oferece uma forma de acesso dinâmico e interessante às perspectivas históricas (Chapman, 2016).

Gerações de crianças, adolescentes, jovens e afins, que desenvolveram suas visões de mundo atravessados pela cultura histórica expressa e alicerçada nessas mídias. Dito de outro modo, são detentores de uma consciência histórica informada pelos discursos – explícitos ou não – veiculados no subsolo desses jogos, a respeito de questões como progresso, civilização, e o intercâmbio entre passado, presente e futuro (Rüsen, 2001; Wanderley, 2012).

¹³ O discurso do ex-presidente George W. Bush pode ser lido na íntegra no site: <https://georgewbush-whitehouse.archives.gov/news/releases/2001/09/20010911-16.html>. Ademais, o comunicado realizado através de transmissão televisiva também pode ser assistido online, disponível no site: https://youtu.be/Gz7S1v1k664?si=tCqV_EfjbJKTwSAi. Acesso em: 25 de nov. 2023.

Falar em “discursos explícitos e implícitos” nas narrativas desses jogos se conecta diretamente, enfim, com outro fator crucial e que interessa aqui ao papel da franquia nesse desenvolvimento.

Em agosto de 2019, a revista eletrônica Game Informer publicou uma matéria intitulada “Porque a Infinity Ward não considera *Call of Duty: Modern Warfare* um jogo político”¹⁴, contendo uma entrevista em vídeo de cinco minutos com representantes da desenvolvedora Infinity Ward. A empresa é uma entre as responsáveis pelo desenvolvimento da série de jogos eletrônicos *Call of Duty*.

No vídeo, são entrevistados Jacob Minkoff, chefe de design responsável pela direção de jogabilidade e campanha, e Taylor Kurosaki, diretor da equipe de narrativa. A entrevista fez parte das ações de marketing relacionadas ao pré-lançamento de *Call of Duty: Modern Warfare*¹⁵ – 16ª iteração da franquia publicada em outubro de 2019 –, e foi propositalmente pensada para gerar discussão e polêmica em torno de uma das principais promessas anunciadas pela equipe de desenvolvimento do jogo: uma experiência crítica e inovadora, com uma abordagem mais complexa, incisiva e ambígua das questões morais que envolvem o fazer, viver e morrer da guerra.

Na conversa, Minkoff oferece uma resposta negativa à pergunta “*Call of Duty: Modern Warfare* é um jogo político?”, e, de forma um tanto quanto dúbia, argumenta que “a pergunta ‘esse é um jogo político’ na verdade não significa nada, porque é... O que a palavra ‘político’ significa para você”.

Para o desenvolvedor, abordar temáticas de natureza geopolítica em sua produção não implicaria que ela merecesse a alcunha de algo “político”, pois não há uma aliança ou mesmo referência sendo feita a nenhum grupo ou acontecimento que de fato aconteceu: é tudo ficção.

O que esse raciocínio acaba por mascarar é como, inevitavelmente, suas produções não apenas evocam, mas fortemente se remetem a grupos, conflitos, acontecimentos reais e contemporâneos, que não são desconhecidos ou marcadamente distantes da memória e do imaginário do público que consome tal mídia. Dito de outra forma, podem não ser

¹⁴ Tradução nossa do original em inglês. GAMEINFORMER. **Why Infinity Ward Doesn't Consider Call Of Duty: Modern Warfare A Political Game**. Disponível em: <https://www.gameinformer.com/video-interview/2019/08/08/why-infinity-ward-doesnt-consider-call-of-duty-modern-warfare-a>. Acesso em: 01 jun. 2023.

¹⁵ Doravante tratado nesse texto apenas como *Modern Warfare*.

representações diretas, mas continuam sim a representá-las pelas alegorias que produzem, pelos lastros históricos que possuem.

Procurar a todo custo manter-se na esfera de um discurso imparcial e apolítico enquanto apresenta uma determinada posição que remete a um fenômeno real, tudo isso resume grande parte da crítica elaborada por Edward Said (2007) às atitudes epistêmicas defendidas pelo Ocidente liberal: a imparcialidade é apenas uma vestimenta, uma capa utilizada pela erudição para ocultar interesses, circunstâncias e atuações eminentemente políticas, quer se tenha ou não consciência delas.

Essa atitude, por outro lado, concede mérito e valoração intelectual, afinal, conhecimento “verdadeiro” seria aquele produzido a partir de uma posição imparcial e desinteressada dos objetos que aborda. Na produção historiográfica contemporânea, por outro lado, é recorrente a crítica a essa abordagem, ciente de que a produção de conhecimento perpassa uma problematização do material investigado, e não por um simples mecanismo de condenação ou legitimação de verdades pré-estabelecidas (Barros, 2014).

Em suma, nas narrativas contemporâneas de *Call of Duty*, enquanto as ações de árabes e russos são inteiramente truculentas, sem razões para além do gosto irracional por violência, as ações dos personagens ocidentais são em benefício da libertação alheia, sem razões para além da importância agregada à noção de liberdade. Que ambas existam, sem um fundo factível de motivação, não significa dizer que o jogador deverá assumi-las como semelhantes. Pelo contrário, o objetivo é que pareçam notoriamente contrastantes.

O Ocidente defende a liberdade, e sua conduta é justa – ou melhor, justificável – precisamente porque é genuína, não oculta outros interesses, com o uso da força amparada no discurso de que “não restavam escolhas”. Enquanto isso, o Oriente é brutal e bárbaro, porque não há qualquer racionalização para sua conduta violenta, o que a torna condenável e demanda reparações. Nos dois casos, a ausência de razões se mantém como um fato, contraditoriamente utilizada para valoração do ocidental em detrimento do oriental.

O discurso do jogo, quando exposto nesses termos, chama atenção pelo eco que faz às narrativas do governo George W. Bush, ao justificar os exorbitantes gastos e as imensas perdas humanas na empreitada pela “guerra ao terror”. Ambos, por sua vez, se sustentam na continuação do Orientalismo enquanto filtro epistêmico e estrutura de poder relevante à realidade histórica atual.

Se “no que dizia respeito ao Ocidente durante os séculos XIX e XX, supunha-se que o Oriente, e tudo que nele havia, era, se não patentemente inferior ao Ocidente, algo que necessitava de um estudo corretivo pelo Ocidente” (Said, 2007, p. 74), no século XXI, recorrer a um determinado aporte do Orientalismo é a estratégia através da qual as potências ocidentais buscam a todo custo conservar sua posição de superioridade – moral, política, cultural, econômica, militar. O fazem através da força tanto quanto da linguagem, em um mundo que constantemente oferece resistência a tais tentativas.

É com esse esforço que melhor se visualiza o papel dos jogadores e produtores de conteúdo em um sentido mais amplo. A recepção a essas narrativas não é um mero ato de reprodução mecânica, mas um processo de maior complexidade, mesmo nos casos em que suas perspectivas ideológicas encontram-se alinhadas.

Pode-se argumentar que é a atuação da cultura *gamer* que confere inteligibilidade e urgência social, cultural e política ao universalismo orientalista dessas produções, formulando pontes entre o enredo dos jogos, as experiências vivenciadas por seus personagens e o cotidiano dos jogadores: em que ambos os casos, suas liberdades individuais, seus modos de vida e cultura modernos encontram-se ameaçados por esse grande inimigo que cresce não apenas no outro lado do planeta, mas em sua vizinhança. Afinal, as bases que erguem e sustentam a validade epistemológica do Orientalismo são, segundo Said, nada distantes de outras correntes intelectuais e políticas racistas dentro do Ocidente.

É extremamente elucidativo deste fenômeno o caso da explosão, nos Estados Unidos, de movimentos supremacistas brancos em reação à articulação do movimento *Black Lives Matter*. Este último surgiu nos anos recentes como protesto à sistemática brutalidade policial contra a população negra, e se estende em suas demandas ao amplo questionamento das estruturas sociais racistas institucionalizadas na burocracia do país.

Exemplo semelhante foi a invasão do Capitólio dos Estados Unidos, em 6 de janeiro de 2021, onde uma onda de protestantes mobilizados pelo ex-presidente Donald Trump tentaram interromper a sessão do Congresso que formalizaria a vitória do atual presidente dos Estados Unidos, Joe Biden.

Essa reação hostil ao “outro” se manifesta tanto frente a uma “ameaça interna”, como o racismo estadunidense reage à população negra, mas também a “ameaças externas”, através da hostilidade, suspeição, desumanização, enfim, a “outrificação” imputada às populações árabes nesse mesmo contexto.

Um elemento constitutivo da colonização e do imperialismo, (Fanon, 2008; Said, 2007), essa “outrificação” é um processo decorrente da hierarquização civilizatória com que o Ocidente moderno – inicialmente a Europa ocidental, posteriormente com participação dos Estados Unidos – apreende os diferentes mundos que sujeita a seu domínio.

Com isso, o Ocidente se postula como referência universal de civilização, progresso e conhecimento a ser aspirada e seguida – mas nunca verdadeiramente alcançada – por esses “outros” que reconhece como selvagens, bárbaros, como orientais. Essa “outrificação” resulta não somente nessa lógica binária hierarquizante, mas na apresentação do “outro” como desprovido de subjetividade, frequentemente um arquétipo estático no tempo, cujas distinções para com o “eu” universal podem ser até curiosas e interessantes, peculiares, mas jamais um sinal de que possa escapar de sua posição de inferioridade.

Ademais, é essa mesma “outrificação” que designa os valores não-ocidentais como ameaça ao próprio Ocidente, um medo inflamado e operacionalizado por discursos supremacistas, de extrema-direita, criptofascistas e afins dentro da cultura gamer.

3.2 VIDEOGAMES DE GUERRA E A MOBILIZAÇÃO DA ANSIEDADE SOCIAL

Na discussão aqui ambicionada, não se perde de vista a intrínseca relação que se firma entre os fundamentos de uma determinada representação e a realidade material na qual esta se ancora. Em termos mais específicos, as dinâmicas internas da sociedade contemporânea se inscrevem em um momento histórico no qual a extrema-direita se reconfigura e ascende em variados centros e periferias do capitalismo.

No Ocidente, este crescimento se efetua em função de um revigorado engajamento e adesão a suas frentes de uma juventude branca, pertencente a núcleos da classe média, que passou a se sentir ameaçada com a ampliação do estado de direito a grupos que eram, até então, minorias políticas extremamente privadas das mínimas esferas de bem estar social. Esta massa jovem não está, em nenhum sentido factual, ameaçada.

O que se verifica, portanto, é uma ansiedade social em “perder” sua posição de privilégio (Adar, 2018), conforme estes se ampliam para grupos subalternizados na forma de direitos universalmente garantidos – ainda que só teoricamente.

Como previamente mencionado, o conceito de “ansiedade social” no sentido aqui empregado, remete às produções e pesquisas elaboradas pela socióloga turca Sinem Adar,

acerca da identidade nacional e dos nacionalismos na Turquia (2013). Mais especificamente, em um artigo intitulado *Emotions and Nationalism: Armenian Genocide as a Case Study* (Adar, 2018).

Nele, a autora indaga a respeito da possibilidade de relacionar as emoções ao florescimento de discursos, manifestações e performances dos nacionalismos. Para tanto, estabelece como ponto de partida a disputa pela memória do genocídio armênio entre turcos e armênios na Turquia, e o impacto que ela teve e continua a ter dentro do país, partindo desde os espaços da política institucional até a vida cotidiana.

No decorrer do artigo, a socióloga exprime que: “a nação como um local de lutas multifacetadas se desenrola através de uma paisagem heterogênea e altamente contestada de emoções. **O orgulho de um na nação pode ser o medo de outrem em ser excluído dela**” (Adar, 2018, p. 5. Tradução minha¹⁶. Grifos meus).

Para a autora, ao se considerar a formação nacional e o nacionalismo, a ansiedade se destaca entre essa miríade de emoções, precisamente por ser reflexo do sentimento de pertencimento à nação e à sua identidade. No caso de que trata, Sinem Adar conclui que demonstrou como

[...] o genocídio, e as estruturas epistêmicas conflitantes que ele incita, é uma fonte de ansiedade **para os armênios devido ao seu deslocamento real dentro da nação**. É também uma fonte de ansiedade **para turcos devido à percepção da ameaça de deslocamento dentro da nação**. Eu argumento que essas ansiedades relacionais foram cruciais na **reprodução de relações hierárquicas e excludentes**, configurações, experiências e representações da nacionalidade [...] (2018, p. 2. Tradução minha¹⁷. Grifos meus).

Segundo a socióloga, a ansiedade sentida pelos armênios na Turquia é reflexo do fato de que são uma “minoría” excluída da composição da identidade nacional, ou seja, precisam suprimir sua manifestação identitária enquanto armênios frente ao nacionalismo turco dominante, e dessa forma, estariam sujeitos a ameaças factuais, a violências e opressões que os desloquem social, política, econômica e culturalmente de dentro da nação.

A própria autora menciona como a disputa em torno da memória do Genocídio Armênio faz com que os armênios passem por um processo de “outrificação”, sendo

¹⁶ Do original: “Nation as a site of multilayered struggles unfolds through a heterogeneous and highly contested landscape of emotions. One’s pride in the nation can be another’s fear of exclusion from it.”

¹⁷ Do original: “[...] the genocide, and the conflicting epistemic structures that it incites, is a source of anxiety for Armenians due to their actual displacement within the nation. It is also a source of anxiety for Turks due to the perceived threat of displacement within the nation. I argue that these relational anxieties were crucial in reproducing hierarchical and exclusionary configurations, experiences, and representations of nationhood [...]”.

enxergados como “malignos e traidores da nação” (Adar, 2018).

Já entre os turcos, que comporiam uma “maioria”, a ansiedade sentida é produto de uma ameaça apenas “percebida”, onde estariam se sentindo deslocados de sua própria nação e precisam reagir a isso como forma de resistência contra a fragilização de sua identidade nacional.

Ao longo do texto, Adar nunca se utiliza propriamente do termo “ansiedade **social**” como um conceito já estabelecido que sustente as argumentações que tece no respectivo artigo, motivo pelo qual ele foi frequentemente mencionado neste trabalho entre aspas. No entanto, descrevê-lo de tal forma e buscar concretizá-lo enquanto conceito não configura um exercício completamente inadequado, pelo menos em função de algumas razões.

Uma justificativa inicial se encontra no fato de que, apesar de localizar a questão da ansiedade sentida por turcos e armênios como um elemento que gira em torno da identidade nacional específica na Turquia e proximidades do Cáucaso, a autora formula outras possibilidades interessantes. Na conclusão apresentada, Adar também incita uma discussão comparativa com o movimento *Black Lives Matter* nos Estados Unidos, e sua contrapartida conservadora e supremacista, o *White Lives Matter*, ambos já mencionados no decorrer deste trabalho.

O movimento *Black Lives Matter* surgiu ao longo dos últimos anos nos Estados Unidos como reação e protesto à sistemática brutalidade policial vivenciada pela população negra no país, ampliando seu questionamento rumo à crítica das estruturas sociais racistas institucionalizadas na sociedade estadunidense. A campanha *White Lives Matter* surgiu como reação direta a esse movimento, arquitetada por diversos grupos, personalidades e indivíduos que constituem a extrema direita ultranacionalista e supremacista branca nos Estados Unidos.

Segundo Sinem Adar, o “[...] *White Lives Matter* foi uma reação ansiosa da maioria, desencadeada pela presumida ameaça de deslocamento de dentro da nação. [...] o enunciado de certas palavras, ‘*Black Lives Matter*’, representou um desafio aos pressupostos fundamentais da nacionalidade americana” (Adar, 2018, p. 18. Tradução minha¹⁸).

Sem que deixe de ser também uma disputa constituinte da identidade nacional e do nacionalismo nos Estados Unidos, o caráter racial presente na ansiedade sentida entre indivíduos brancos pelo movimento *Black Lives Matter* parece apontar para um quadro

¹⁸ Do original: “WHM [*sic*] was an anxious reaction of the majority triggered by the perceived threat of displacement from within the nation. [...] utterance of certain words, ‘Black Lives Matter’, posed a challenge to the foundational assumptions of the American nationhood.”

sistematicamente mais amplo do que apenas o âmbito nacional, o que interessa à compreensão da “ansiedade social” como um conceito de possível utilidade. Entre as provocações teóricas aqui consideradas, pode-se apontar que essa amplitude promove uma oportunidade interessante de diálogo para com as categorias de classes dominantes e classes subalternas a partir do pensamento gramsciano.

Tanto a relação entre turcos e armênios na Turquia, quanto entre negros e supremacistas brancos nos Estados Unidos, são apresentadas por Adar a partir de duas categorias: maioria e minoria. Apesar de não haver no artigo uma profunda reflexão acerca dessa escolha, a autora deixa explícito alguns elementos interessantes a respeito dessa relação.

Em primeiro lugar, ela se constitui em uma disparidade hierarquizada de força e poder. É por isso que a ansiedade sentida pelos armênios (minorias), por exemplo, é produto de uma ameaça factual de deslocamento dentro da nação, implicando em configurações sociais que os submetem à exclusão. Enquanto isso, a ansiedade sentida pelos turcos (maioria) é fruto de uma ameaça “percebida” de deslocamento, ou seja, sem que haja de fato uma ameaça concreta, tal qual ocorre com os armênios.

Em segundo lugar, para além de explicitar que a relação entre maioria e minoria é de natureza política, cabe indagar também de que forma ela o é: segundo Adar, significa afirmar que, apesar de não ser exclusivamente isso, ela atravessa a questão do governo e da presença na política institucionalizada. Dito de outro modo, é uma relação que se faz presente dentro do Estado de uma forma crucial.

Em seus cadernos, Antonio Gramsci elabora que

A unidade histórica das classes dirigentes acontece no Estado. [...] As classes subalternas, por definição, não são unificadas e não podem se unificar enquanto não puderem se tornar ‘Estado’: sua história, portanto, está entrelaçada à da sociedade civil, é uma função ‘desagregada’ e descontínua da história da sociedade civil (2002, p. 139-140).

A arguição do pensador italiano oferece algumas possibilidades interessantes de aprofundamento do que Adar apresenta como minoria e maioria. Ao repensar a utilização dessas categorias, conclui-se que é a capacidade da maioria – e nesse sentido, do grupo dirigente – de se concretizar em hegemônica que lhe garante os instrumentos para manter as classes subalternas sob dominação, exclusão e opressão – enfim, na subalternidade, na qual estaria, precisamente, a minoria.

Segundo Gramsci (2002), as forças que pretendem o poder devem ser capazes de eliminar ou submeter seus opositores, bem como garantir o consenso ativo ou passivo de quaisquer outros que as auxiliaram. É preciso destacar que seria improdutivo tratar essa argumentação como uma simples fórmula universal, que possa ser exportada e forçada, sob qualquer contexto, sem considerar seu desenvolvimento histórico particular. Portanto, é preciso se indagar se essa formulação é capaz de fornecer algum paralelo concreto, alguma utilidade analítica para com a realidade material investigada.

Em função disso, desconhecendo com maior profundidade a relação entre armênios e turcos na constituição nacional da Turquia, inevitavelmente se limita o quanto é possível ponderar sua aplicabilidade no caso em questão. Dito isso, Sinem Adar oferece ao menos alguns apontamentos históricos que podem ser importantes:

Durante o semicentenário [do Genocídio Armênio] de 1965, **os armênios reagiram às ansiedades do público predominante turco jurando lealdade ao Estado**. Impulsionados pela ansiedade frente a um deslocamento violento de dentro da nação, essa reação provavelmente seria um mecanismo de sobrevivência. (2018, p. 3. Tradução minha¹⁹. Grifos meus).

Pode-se argumentar que o caso acima configura-se em ao menos um exemplo, o de submissão: quando a ameaça da força – a “ansiedade frente a um deslocamento violento” – é suficiente para gerar sujeição à classe dirigente – a “lealdade ao Estado”.

Outro momento interessante seria analisar o próprio Genocídio Armênio e suas consequências para a criação da identidade nacional na Turquia. Segundo Adar, existe uma forte narrativa turca de negacionismo frente ao ocorrido,

[...] com base na alegação de que os assassinatos em massa foram um ato de autodefesa cometido pelos turcos, “uma ‘nação oprimida’ (*mazlum millet*)”, contra os “armênios assassinos” que cooperaram com os russos durante a Primeira Guerra Mundial e, assim, traíram os turcos (2018, p. 8. Tradução minha²⁰).

O trecho acima revela múltiplos aspectos dignos de análise, limitados aqui a apenas um: o extermínio armênio como mecanismo para garantir a integridade do Estado turco, a “nação oprimida”. Essa integridade, ademais, também se faz garantir pelo discurso

¹⁹ Do original: “During the 1965 semi-centennial, Armenians reacted to the mainstream Turkish public's anxieties by pledging their loyalty to the state. Driven by the anxiety of violent displacement from within the nation, this reaction was likely to be a survival mechanism.”

²⁰ Do original: “[...] based on the allegation that the mass killings were a self-defense act committed by the Turks, ‘an ‘oppressed nation’ (*mazlum millet*),” against the “murderous Armenians” who cooperated with the Russians during the World War I and, thus, betrayed the Turks.”

negacionista de “vitimismo turco” (Adar, 2018), um aspecto em que a “ansiedade social” torna a apresentar-se como conceito possivelmente interessante: o sentimento de ameaça percebido entre a maioria é necessário para intensificar a ameaça concreta contra a minoria, atualizando as condições de sua subalternidade e conservando a hegemonia da camada dirigente.

As discussões até aqui desenvolvidas foram apenas rascunhos teóricos que possibilitam estabelecer ao menos alguma conexão entre a discussão desenvolvida tanto por Antonio Gramsci como por Sinem Adar, sobretudo ao apontar que a “maioria” é assim concebida porque estabeleceu-se enquanto grupo dominante, constituindo-se como dirigente do Estado.

Dados os limites do presente trabalho, também não é possível um aprofundamento demasiado no caso dos Estados Unidos e a relação entre negros (minorias) e brancos (maioria) como semelhante a relação entre classes subalternas e dominantes, apesar de que esse aparente ser um exercício cabível.

Não à toa, a própria Sinem Adar dedicou parte de sua reflexão a tal argumentação, buscando demonstrar como as diferenças na ansiedade originada de uma ameaça factual de deslocamento, em comparação a uma originada de uma ameaça percebida, tem implicações e possibilidades de uso para além do contexto turco.

No entanto, resta ainda fundamentar o porquê de a noção de “ansiedade social” ser considerada um conceito útil em si, ainda que não se encontre expressa desse modo no artigo escrito pela socióloga Sinem Adar (2018). O que se pode demonstrar com a argumentação desenvolvida até este ponto é que o fator etnicorracial²¹ opera como elemento chave em ambas as relações minoria-maioria apresentadas pela autora.

Seja entre turcos e armênios na Turquia, ou entre negros e brancos nos Estados Unidos, a ansiedade de que trata Adar não opera tomando por base uma identidade nacional constituída de práticas culturais vagas, mas opressões específicas, destacando-se nesse caso o preconceito étnico ou o racismo. Dito isso,

O racismo não é, é claro, a única forma de opressão, mas coexiste com o sexismo, a homofobia, a opressão nacional e assim por diante. [...] O racismo também interage de formas específicas com as fronteiras nacionais e os

²¹ Tratando especificamente da relação entre armênios e turcos, Sinem Adar apresenta também uma dimensão religiosa, que não pode ser desconsiderada. Dada a extensão do presente trabalho, torna-se impraticável a reflexão acerca de mais este quesito. No entanto, essa é mais uma particularidade que torna intrigante o exercício teórico pretendido, sem necessariamente implicar em sua impossibilidade de concretização.

processos de acumulação que são intrínsecos ao capitalismo e ao imperialismo (Bakan, 2016, p. 48).

Apesar disso, é cabível questionar de que forma isso fortalece a ideia de uma “ansiedade social”, ao invés de um “ansiedade racial”, ou “ansiedade nacional”, ou “ansiedade de classe” e assim por diante. Uma justificativa que se pode apresentar, como aponta Bakan (2016), é a necessidade de se levar em consideração como a separação e atomização dos seres humanos é uma estratégia reproduzida pelo sistema capitalista, da qual ele também depende.

De modo similar, é na organização fragmentada das classes subalternas que Gramsci (2002) aponta elemento chave da sua dificuldade de compor um projeto contra hegemônico. Nesse sentido, é necessário conceber ambas como fatores cruciais a serem superados, compreendendo as opressões específicas a partir de suas particularidades, e considerando-as como integrantes de uma totalidade social submetida às lógicas de produção, dominação e exploração no capitalismo.

Bakan cita os escritos de Karl Marx sobre a questão irlandesa como exemplo de que a competição entre trabalhadores não apenas beneficia as classes dominantes, como também é instrumentalizada por essas, inflamando entre ingleses e irlandeses opressões específicas que se refletem em fragmentação de classe. O caso configura-se em uma possível exploração da “ansiedade social” tão bem quanto a questão racial nos Estados Unidos exposta por Sinem Adar.

O trabalhador branco pobre que adere ao discurso inflamatório do supremacismo branco nos Estados Unidos está agindo sob uma ansiedade social ardilosamente concebida. O intuito é de que se coloque em um cenário tanto material quanto psicológico em que está prestes a perder sua posição social de “privilégio”, sem que esteja ele verdadeiramente ameaçado em algum sentido factual: não se passa de uma ansiedade gerada pelo sentimento percebido de perda ou deslocamento, tal qual argumenta Adar (2018).

Do ponto de vista da camada dirigente, por outro lado, a realidade da ameaça a esses indivíduos importa menos do que garantir a expansão da ansiedade em si. Isto porque ela é capaz de inflamar reatividade entre aqueles que não são propriamente constituintes do grupo dirigente, mas também não se enxergam – ou talvez nem se encontrem – no mesmo grau de subalternidade que outros membros das classes subalternas.

A “ansiedade social” cumpriu seu papel na perpetuação da classe dominante, que

utilizou da opressão específica para garantir a reafirmação de sua hegemonia através da fragmentação das classes subalternas, causada por uma crise de sua identidade tanto quanto pelo uso da força. Em contrapartida, cria um vínculo de identificação do supremacista branco pobre com a camada dirigente, “[...] escondendo a realidade do status minoritário e explorador da classe dominante” (Bakan, 2016, p. 66).

Uma comparação pertinente pode ser tratada quanto à questão irlandesa:

Marx enfatiza a ação recíproca entre os interesses da classe capitalista e o **uso do racismo anti-irlandês para dividir a classe trabalhadora**. Focando no que nós denominamos “opressão específica”, Marx identifica como a ideologia de preconceito anti-irlandês projetou uma **identidade artificial interclasses entre trabalhadores britânicos e o estado imperialista britânico** (Bakan, 2016, p. 66. Grifos meus).

Um outro ponto chave para a discussão pretendida no presente trabalho são os mecanismos que a classe dominante tem a seu dispor para garantir a eficácia da fragmentação subalterna: “Esse antagonismo é mantido vivo e intensificado artificialmente pela **imprensa, pelos pregadores, pelos quadrinhos, resumidamente, por todos os meios à disposição das classes dominantes**” (Bakan, 2016, p. 66. Grifos meus).

No século XXI, videogames podem facilmente ser incluídos nessa lista. Isso possibilita cogitar a noção de “ansiedade social” como significante para pensar a inflamação de discursos da extrema-direita e alt-right, fomentando noções islamofóbicas, misóginas e racistas nos Estados Unidos a partir dos jogos digitais de guerra e da criação de conteúdo virtual (como nas redes sociais) que facilita a circulação desses sentimentos.

Uma prova material da importância de se considerar a efetividade dessa estratégia de dominação foi argumentada por Dyer-Witheford e Peuter (2009) há mais de uma década: durante os primeiros sete anos em atividade do jogo *America's Army*, 28% das entradas na página do jogo clicaram para serem redirecionados ao site do exército estadunidense, fazendo dele a ferramenta de alistamento com maior taxa de sucesso entre as estratégias empregadas pelas forças armadas à época.

Roger Stahl (2010) chega a uma conclusão semelhante, apontando que o cinema e outras ferramentas de alistamento vinculadas ao “militretenimento” tem decaído em eficácia nos anos 2000, com os videogames não só conservando mas ascendendo em espaço dentro desse meio.

Casos mais recentes também podem ser apontados no intuito de demonstrar como esse

papel pode ainda ser desenvolvido por videogames na atualidade. Um caso que chama atenção foi revelado pelo portal jornalístico *Motherboard*, pertencente à revista Vice Media, em dezembro de 2022²². Ao obterem acesso à documentação interna do Exército dos Estados Unidos através do Ato de Liberdade de Informação, foi revelado como:

Neles estão detalhados valores milionários, planejados pela instituição para serem alocados em atividades, plataformas e influenciadores/as associados/as ao mundo dos jogos eletrônicos. Dentre seus objetivos, se destaca a aplicação desses meios para elucidar ao público as perspectivas de aprendizado e desenvolvimento técnico-pessoal no exército, bem como apresentá-los aos valores defendidos pelo órgão (Costa, 2022, p. 55).

E além disso:

Um ponto que chama atenção na documentação é a declaração do público-alvo almejado: audiência da geração Z, entendida como adultos/as de 18 a 24 anos, com **foco especial em mulheres, pessoas pretas e hispânicas**. Com base em pesquisas previamente realizadas pela entidade, a concentração nesses grupos se deve ao intuito de acrescer a favorabilidade do exército entre os mesmos – dito de outra forma, eles e elas são os indicadores que demonstraram menor aproximação, interesse ou simpatia pela instituição (Costa, 2022, p. 56. Grifos meus).

Um dos aspectos mais interessantes revelados por esse material, no contexto do presente trabalho, é a demonstração de como as próprias Forças Armadas da superpotência norte-americana continuam a reconhecer o valor da utilização dos videogames como pontes de diálogo entre o projeto militar estadunidense e a população jovem do país. Indo além, também os reconhece como possível forma de superar um “estranhamento” histórico entre determinados grupos sociais – mulheres, pessoas pretas e hispânicas – com os valores e objetivos do Exército. Curiosamente, todos grupos identificados por marcadores de certa “outrificação” dentro do contexto ocidental, sobretudo nos Estados Unidos.

Enfim, tentar argumentar em favor do conceito de “ansiedade social” parte da ideia de promover uma expansão nas suas possibilidades. Nesse sentido, é possível perceber como opressões específicas podem ser utilizadas em contextos diversos pelas classes dominantes para reafirmar sua hegemonia e as lógicas de dominação e exploração do sistema capitalista. Reafirma-se que essa tentativa possui validade quando tão somente se esforça em considerar contextos históricos reais, nos quais possa se averiguar seu requinte crítico.

²² VICE. **U.S. Army Planned to Pay Streamers Millions to Reach Gen-Z Through Call of Duty**. 2022. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/ake884/us-army-pay-streamers-millions-call-of-duty>. Acesso em: 25 nov. 2023.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho visou sintetizar as complexas interações entre a cultura dos jogos digitais, a disseminação de discursos de ódio e o reordenamento de perspectivas ideológicas da extrema-direita contemporânea, buscando destacar com especial ênfase qual o papel de uma consciência histórica formulada a partir do consumo de videogames no desenvolvimento da ansiedade social da extrema-direita ocidental.

Para tanto, um de seus argumentos centrais foi de que os jogos eletrônicos, longe de serem meros passatempos, operam como artefatos culturais com profunda significância sociocultural, capazes de influenciar e serem influenciados por narrativas sociais e políticas atuais. A investigação delimitou-se aos First Person Shooters (FPS) de guerra, situados no Grande Oriente Médio pós-Guerra Fria, e ao *locus* social da comunidade gamer, compreendido como as plataformas virtuais onde jogadores interagem e a cultura gamer circula.

Partindo das proposições de Johan Huizinga em "Homo Ludens" (2010), que concebe o jogo como uma atividade cultural primordial, anterior à própria cultura humana, o trabalho aprofundou-se nos jogos FPS de guerra, destacando sua capacidade de gerar imersão através da perspectiva em primeira pessoa. Essa imersão, contudo, é caracterizada como um "realismo militar" limitado, um elemento que paradoxalmente agrega diversão ao mesmo tempo em que banaliza a guerra.

As reflexões de Roger Stahl (2010) foram fundamentais para perceber que a "ludicização" de conflitos bélicos e a "guerra limpa" buscam maximizar a alienação do espectador em relação à morte, especialmente a de soldados ocidentais, tornando a guerra um objeto de consumo agradável. A morte de não-ocidentais, por outro lado, é instrumentalizada para o divertimento do jogador, tornando-se "esquecível".

A transição pós-11 de setembro de 2001 para a "guerra interativa" acentuou a participação civil, com jogos como *Call of Duty* posicionando os jogadores como "cidadãos-soldados virtuais". Essa estratégia está intrinsecamente ligada às campanhas de alistamento do exército dos Estados Unidos, que reconhecem e utilizam a familiaridade dos jovens com os videogames para fins de recrutamento.

A disseminação de discursos de ódio na cultura gamer foi um ponto central da discussão pretendida. O contexto da "guerra global contra o terrorismo" pós-2001 ligou indissociavelmente o terrorismo a interpretações fundamentalistas do Islã, construindo uma

narrativa predominante que "outrificou" o muçulmano como inimigo da civilização ocidental. Edward Said (2007) argumenta que essa constante repetição discursiva confere aos videogames um potencial de incitação "cidadã" contra o inimigo muçulmano, reforçando o dogma orientalista de que o "oriental é um selvagem" e sua violência, ao contrário da ocidental, é irracional e condenável.

Esse terreno foi habilmente explorado pela alt-right, mobilizando um "sentimento de perda" de jogadores conservadores diante da crescente diversidade e inclusão no meio gamer. A identidade gamer, historicamente construída como um espaço masculino hegemônico, tornou-se um refúgio onde "homens poderiam continuar a ser homens", em relação a permanência de preconceitos como um direito a exercer sua própria identidade. A participação crescente de mulheres na cultura gamer, portanto, também se insere nesse debate, evidenciando uma persistente reatividade masculinista a essa diversificação. Apesar de serem a maioria do público consumidor desde 2016, muitas mulheres não se reconhecem como "gamers", reflexo de uma cultura que as "outrifica".

O caso do Gamergate (2014) ilustra essa "guerra cultural" contra a diversidade e o feminismo nos videogames, sendo cooptado por movimentos de extrema-direita que se apresentam como "vítimas de perseguição" pelo "politicamente correto".

A ansiedade social, portanto, emerge como um conceito de primordial importância para compreender a mobilização da extrema-direita e o impacto dos videogames nesse processo. Conforme a socióloga Sinem Adar (2018), a ansiedade pode ser categorizada como resultado de uma ameaça factual de deslocamento (sentida por minorias, como armênios na Turquia ou negros nos EUA, que sofrem exclusão e opressão) ou de uma ameaça percebida de deslocamento (sentida por majorias, como turcos ou brancos nos EUA, que temem perder privilégios com a ascensão de grupos minoritários). É essa última, a ansiedade gerada pelo sentimento percebido de perda ou deslocamento, que a extrema-direita e a alt-right habilmente instrumentalizam.

Conclui-se que os videogames não existem em um vácuo, mas sim como produto de um determinado meio social, cultural, econômico e histórico. Como toda forma de produção artística, eles não conseguem inteiramente se dissociar deste meio. Enquanto produto de seres históricos, ele encarna valores, ideias, anseios, desejos e movimentos de um determinado conjunto de pessoas, em uma determinada sociedade e em um determinado tempo.

Dito isto, videogames não são e tampouco precisam ser reprodutores de um pensamento, grupo ou período histórico. Não se trata de uma relação determinista, portanto. Assim como outras produções artísticas, os jogos são ferramentas da expressão humana, e

podem criticar e condenar as realidades que se passaram, as que ainda persistem, bem como refletir, sonhar e lutar pelos futuros possíveis e impossíveis.

No decorrer deste trabalho, foram focados videogames que, na percepção crítica e científica evocada, puderam ser direcionados e instrumentalizados para inflamação de uma ansiedade social mobilizada por movimentos de extrema-direita. Assim, voluntariamente ou não, seus conteúdos e ideias puderam ser alimento em uma crescente fogueira de ódio contra determinados grupos, como não-ocidentais, não-brancos, muçulmanos, mulheres, a comunidade LGBTQ+, dentre muitos outros cuja principal motivação para serem odiados, entre esses movimentos, é serem percebidos como ameaça a uma determinada hegemonia branca ocidental.

Jogos de guerra, ao situarem narrativas em acontecimentos contemporâneos, ecoam na memória coletiva e solidificam uma visão de mundo ordenada por noções como o "excepcionalismo" estadunidense e o papel do Ocidente como "farol de liberdade". A negação da "politicidade" por parte dos desenvolvedores serve como uma "capa de imparcialidade" que oculta interesses políticos. Essa abordagem reforça uma dicotomia em que a violência ocidental é justificada, enquanto a oriental é irracional e bárbara, alimentando o "outro" como inimigo.

A cultura gamer, ao ser um ambiente onde a "outrificação" do árabe/muçulmano é constantemente reforçada através das narrativas de jogos, cria um cenário em que a ansiedade social é canalizada para a hostilidade contra "ameaças internas" (como o movimento Black Lives Matter e o movimento feminista) e "ameaças externas" (os "orientais"). A percepção de que suas "liberdades individuais, modos de vida e cultura modernos" estão ameaçados por um inimigo iminente — que se manifesta tanto no jogo quanto na vizinhança — gera um vínculo de identificação entre o enredo e o cotidiano do jogador, transformando o entretenimento em um catalisador para a mobilização política reacionária.

Em suma, a presente análise demonstra que os videogames não são apenas um reflexo, mas um agente ativo na formação de uma consciência histórica e na mobilização política. Ao apresentarem uma versão "limpa" e prazerosa da guerra, contribuem para perpetuar estereótipos nocivos e "outrificarem" grupos sociais. Por se inserirem como peças-chave e estratégicas do complexo militar-midiático, os jogos eletrônicos contribuem para um ecossistema cultural que inflama a ansiedade social — a percepção de perda de privilégio — e a canaliza para discursos de ódio.

Essa sinergia entre o lúdico e o ideológico transforma os videogames em uma poderosa tecnologia de transmissão ideológica, capaz de moldar mentalidades, radicalizar

indivíduos e consolidar o poder de grupos dominantes, ao mesmo tempo em que a indústria tenta, com desafios, lidar com a toxicidade gerada.

Em parte, lamenta-se aqui que outros tipos de videogames não puderam ser analisados. Reafirma-se como muitos deles contribuem com formas variadas de se pensar a diversidade humana, o convívio harmonioso entre culturas e a necessidade de tomar uma posição ativa frente às opressões que ainda existem, e infelizmente, continuarão a existir por um tempo notável.

Neste momento final, uma ideia central a se explicitar é como não apenas esses videogames existem, mas são essenciais para criar entre novas gerações uma consciência histórica que valorize a diferença humana como um fator inexplicavelmente positivo de nossa vivência coletiva, só tendo a nos enriquecer enquanto sociedades.

No prefácio da versão de 2007 de *Orientalismo*, um Edward Said mais velho e um tanto pessimista lamenta que o encontro entre culturas diferentes, na modernidade, tenha sido direcionado para a construção de relações de exploração, dominação e colonização, que legou à grande parte do mundo uma realidade de miséria econômica, violência militar e um desencontro com suas origens e identidades culturais. Nessa edição da obra, o autor palestino se indaga sobre a possibilidade de fomentar e criar novas relações culturais, onde o interesse pelo outro não representasse um desejo de conhecê-lo para subjugá-lo.

A realidade desses dias, que se nega a reconhecer e agir para impedir o genocídio do povo palestino – o próprio povo de Said –, não parece um lugar onde o otimismo pelo futuro consiga resistir com facilidade. A resposta às inquietações do autor permanecem em construção, e é cada vez mais legado aos que ainda estão por vir a responsabilidade de “solucionar o mundo”. O desejo que encerra esse trabalho, portanto, é o de que videogames alimentem essas possibilidades, e de que pareça fundamentalmente paradoxal que suas fórmulas de diversão se sustentem em normalizar a exploração, extermínio e o ódio à diversidade cultural e identitária dos povos do mundo.

REFERÊNCIAS

ADAR, Sinem. Ambiguities of Democratization: Nationalism, Religion and Ethnicity Under AKP Government in Turkey. **Political Power and Social Theory**, p. 3-36, v. 25, 2013. Disponível em: [http://dx.doi.org/10.1108/S0198-8719\(2013\)0000025007](http://dx.doi.org/10.1108/S0198-8719(2013)0000025007). Acesso em: 27 jul. 2023.

ADAR, Sinem. Emotions and Nationalism: Armenian Genocide as a Case Study. **Sociological Forum**, p. 735-756, v. 33, n. 3, 2018. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/26625947>. Acesso em: 27 jul. 2023.

BAKAN, Abigail B. Marxismo e antirracismo: repensando a política de diferença. **Revista Outubro**, p. 45-76, n. 27, nov. 2016.

BOUBETA, Miguel Anxo Bastos; QUINZÁN, Serafin González; IGLESIAS, Gemma Vicente. As raízes ideológicas da Alt-Right Americana. **Revista Brasileira de Estudos Políticos**, n. 129, p. 17-62, jul./dez. 2024.

BUSHMAN, Brad J. “Boom, Headshot!”: Violent first-person shooter (FPS) video games that reward headshots train individuals to aim for the head when shooting a realistic firearm. **Agressive Behavior**, v. 45, n. 1, jan/fev. 2019.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

CARREIRO, Marcelo. Videogames e as estratégias militares: os First Person Shooters (FPS) na defesa norte-americana. **Revista de História Comparada**, v. 10, n. 2, p. 235-271, 2016.

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

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

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

COUTO, Kely Cristina Mendonça. As representações da mulher construídas a partir da publicidade #CervejeiraSouEu da Ambev. **Dissertação de Mestrado**. Cuiabá, Universidade Federal de Mato Grosso, 2022.

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

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

EICKELMANN, Jennifer. The Digital Image as Threat. How Mediatized Disrespect Matters. In: GRABBE, Lars C.; RUPERT-KRUSE, Patrick; SCHMITZ, Norbert M. (Org.). **Technobilder. Medialität, Multimodalität und Materialität in der Technosphäre**. Marburg: Büchner-Verlag, 2019. p. 177-197.

ESPOSITO, Nicolas. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. **DIGITAL GAMES RESEARCH CONFERENCE**, 2005.

FANON, Frantz. **Pele Negra, Máscaras Brancas**. Salvador: EDUFBA, 2008.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. Barueri: LTC, 1981.

GRAMSCI, Antonio. **Cadernos do cárcere**. Vol. 5. Caderno 25 (1934): Às margens da História (História dos Grupos Sociais Subalternos). Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002, p. 129-146.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010.

IBRID, Taha. The waging of a virtual war against Islam: an assessment of how post-9/11 war-themed video games stereotype Muslims. 105 p. **Dissertação de Mestrado**. Canadá, University of Ontario Institute of Technology, 2019.

MACEDO, Tarcízio; JUNGSTEDT, Leonor; MAIA, Alessandra; CORDEIRO, Maria Sirleidy; HUBERT, Dalby; GOMES, Luis; BARBOZA, Polyana; SILVA, Lucas Roberto da. Gamers no Dia da Independência: extrema direita e os discursos das comunidades de jogadores brasileiros no Twitter. **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 46, 2023.

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

NASSER, Reginaldo Mattar. As falácias do conceito de “terrorismo religioso”. In: SOUZA, A. M.; NASSER, R. M.; MORAES, R. F. (Orgs.). **Do 11 de Setembro de 2001 à Guerra ao Terror**: reflexões sobre o terrorismo no século XXI. Brasília: IPEA, 2014, p. 65-88. Disponível em: <http://repositorio.ipea.gov.br/handle/11058/3007>. Acesso em: 01 jun. 2023.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

WANDERLEY, Sonia. Cultura histórica, mídia e ensino de história: problemas políticos de ensinar e aprender. In: XV ENCONTRO REGIONAL DE HISTÓRIA DA ANPUH-RIO - Ofício do Historiador: ensino e pesquisa, 2012, São Gonçalo. **Anais do XV Encontro Regional de História da ANPUH-RIO - Ofício do Historiador: ensino e pesquisa [recurso eletrônico]**. [S.l.]: [S.N.], 2012. Disponível em: <http://www.encontro2012.rj.anpuh.org/site/anaiscomplementares>. Acesso em: 01 jun. 2023.

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