

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA  
CAMPUS SANTANA DO LIVRAMENTO  
BACHARELADO DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS**

**EDUARDO AUGUSTO MOREIRA MACHADO**

**RELAÇÕES INTERNACIONAIS E JOGOS DIGITAIS: O JOGO COMO UM  
PROJETOR DE IDENTIDADES E A REPRODUÇÃO DE TEMÁTICAS  
SECURITIZADAS EM JOGOS DE GUERRA**

**Sant'Ana do Livramento**

**2014**

**EDUARDO AUGUSTO MOREIRA MACHADO**

**RELAÇÕES INTERNACIONAIS E JOGOS DIGITAIS: O JOGO COMO UM  
PROJETOR DE IDENTIDADES E A REPRODUÇÃO DE TEMÁTICAS  
SECURITIZADAS EM JOGOS DE GUERRA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Relações Internacionais da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Relações Internacionais.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Gonçalves Severo

**Sant'Ana do Livramento**

**2014**

**EDUARDO AUGUSTO MOREIRA MACHADO**

**RELAÇÕES INTERNACIONAIS E JOGOS DIGITAIS: O JOGO COMO UM  
PROJETOR DE IDENTIDADES E A REPRODUÇÃO DE TEMÁTICAS  
SECURITIZADAS EM JOGOS DE GUERRA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Relações Internacionais da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Relações Internacionais.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Gonçalves Severo

Trabalho de conclusão de curso defendido e aprovado em: 22 de agosto de 2014.

Banca examinadora

---

Prof. Dr. Ricardo Gonçalves Severo  
Orientador  
UNIPAMPA

---

Prof. Dr. Renato José da Costa  
UNIPAMPA

---

Prof. Mse. Flávio Augusto Lira Nascimento  
UNIPAMPA

*Dedico este trabalho à minha família e amigos.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a todos aqueles que fizeram parte dos quatro anos de convivência que desfrutei em Livramento, aos memoráveis professores, técnicos, funcionários e alunos que se dedicaram a construção da qualidade do ensino na Unipampa, mesmo quando a maré, por vezes, insistia em puxar rumo ao mar. Aos amigos, muitos e bons, que dividiram alugueis, cobertores, risadas, problemas, horas de prosa, café, chimarrão e experiências gratificantes, mal sabem eles o quanto contribuíram para minha construção enquanto pessoa humana, um pouco menos alheia ao mundo que nos cerca.

Ao meu pai, José da Silva Machado e minha mãe, Adelaide Maria Fonseca Moreira, dos quais tenho a imensa sorte de ser filho, pelo apoio, pela sabedoria e pelas lições de humildade e solidariedade, que foram sempre fartas, ainda que o aluno em questão nunca tenha sido o melhor aprendiz.

## RESUMO

Este trabalho analisa o conteúdo dos jogos digitais para estabelecer sua relação, enquanto mídia, com a projeção de identidades culturais, advogando o entendimento dos jogos como ferramentas securitizadoras, ou seja, responsáveis no processo de construção de consensos e ameaças ligadas a segurança internacional de instituições estatais. Para tanto se analisou os seguintes pontos: a organização da produção e os elementos que constituem os jogos digitais e os diferenciam enquanto mídia interativa; a grande capacidade de projeção identitária nos jogos eletrônicos, suas capacidades pedagógicas, com abordagens diversificadas e inovadoras; aspectos ligados às identidades nacionais e como instituições estatais já consideram os jogos como poderosos veículos de propaganda; os jogos de entretenimento que tratam da guerra contemporânea e que possuem grande vendagem, atingindo imensos públicos consumidores, portanto, estruturados como fenômeno da cultura de massa. Concluiu-se então que tais jogos reproduzem e reforçam determinadas temáticas, destacando-se entre elas o terrorismo, a desestabilização política de países não-alinhados e o tráfico de armamentos. Os jogos de guerra analisados, de maneira geral, carregam grandes elementos de alinhamento com a política externa estadunidense, que afloram tanto nas ficções políticas construídas quanto nas mecânicas de jogo. Há por fim uma tendência à desumanização da guerra, por vezes retratada como caminho heroico e patriota em eventos maniqueístas e pouco profundos geopoliticamente.

Palavras-chave: Jogos digitais. Identidades. Política externa. Securitização.

## **ABSTRACT**

This work analyzes the content of digital games to establish their relationship, as media, with the projection of cultural identities, advocating understanding of games as tools of securitization, i.e. responsible for building consensus and threats related to international security institutions. For that, I addressed the the following points: the organization of production and the elements that constitute digital games as different and interactive media; the great ability of identity projection in electronic games and their educational capacity, and diversified and innovative approach; aspects linked to national identities and how state institutions already consider games as powerful advertising vehicles; the best-selling entertaining games that deal with contemporary warfare, reaching immense public consumers therefore structured as a phenomenon of mass culture. It was concluded that such games reproduce and reinforce certain themes, foremost among them terrorism, political destabilization of non-aligned countries and the weapons trafficking. The war games analyzed, in general, carry large elements of alignment with U.S. foreign policy, which arise both in political fictions as built in-game mechanics. There is finally a tendency towards dehumanization of war, portrayed as heroic and patriotic events, shallow in geopolitics and political interest, interpreted in a Manichean way.

Keywords: Digital games. Identities. Foreign policy. Securitization.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Estrutura da indústria mundial de jogos, distribuição regional de acordo com o destaque de produtividade das respectivas localidades.....	13
Figura 2 – Tela do jogo Lonelines.....	16
Figura 3 – Tela do jogo De volta a 1964.....	17
Figura 4 – Tela do jogo Call of Duty: Modern Warfare 2.....	19
Figura 5 – Tela do jogo FIFA 13.....	21
Figura 6 – Tela do jogo Antiwargame.....	22
Figura 7 – Evolução Gráfica da Personagem <i>Lara Croft</i> , na série <i>Tomb Raider</i> .....	24
Figura 8 – Tela do jogo Persona 4.....	25
Figura 9 – Tela do jogo Bioshock Infinite.....	26
Figura 10 – Tela do jogo XCOM: Enemy Within.....	27
Figura 11 – Tela do jogo Max Payne 3.....	28
Figura 12 – Tela do jogo Papers Please.....	30
Figura 13 – Tela do jogo Mercenaries.....	33
Figura 14 – Tela do jogo Battlefield 3.....	33
Figura 15 – Tela do jogo Call of Duty.....	43
Figura 16 – Tela do jogo Contra.....	43
Figura 17 – Tela do jogo Spec Ops: The Line.....	45
Figura 18 – Tela do jogo Spec Ops: The Line.....	45
Figura 19 – Tela do jogo Setembro 12th.....	46

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>2 METODOLOGIA .....</b>	<b>10</b>
<b>3 APONTAMENTOS SOBRE A INDÚSTRIA E ANATOMIA DOS JOGOS DIGITAIS.....</b>	<b>12</b>
<b>3.1 PODERIO MUDIÁTICO E PEDAGÓGICO .....</b>	<b>15</b>
<b>3.2 ELEMENTOS CONSTITUINTES.....</b>	<b>19</b>
<b>4 JOGOS DIGITAIS E CONSTRUTIVISMO: O JOGO COMO UM PROJETOR DE IDENTIDADES.....</b>	<b>26</b>
<b>4.1 IDENTIDADES NACIONAIS.....</b>	<b>26</b>
<b>5 ESTADO, SEGURANÇA E JOGOS.....</b>	<b>30</b>
<b>5.1 PROPAGANDA E CIRCULAÇÃO .....</b>	<b>32</b>
<b>5.2 JOGOS COMO FERRAMENTAS SECURITIZADORAS .....</b>	<b>34</b>
<b>5.3 DESCONSTRUÇÃO EM JOGOS DE GUERRA.....</b>	<b>44</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>47</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>49</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A temática da pesquisa é o aspecto cultural dos jogos digitais, enquanto projetores e potenciais construtores de identidades sociais, com destaque para as representações que compreendem o conjunto de elementos que compõe o imaginário coletivo das nacionalidades. Analisou-se diversas representações identitárias presentes nos aspectos constituintes dos jogos digitais e como a utilização destes pode ser interpretada como ferramenta da política externa de Estados nacionais ao redor do mundo. A experiência interativa dos jogos eletrônicos, enquanto um produto cultural reflete identidades, signos, projeções políticas, econômicas e sociais de diferentes regiões do globo. Considera-se estes produtos como potenciais recursos da ação externa de grupos privados ou públicos, enquanto projetores de opiniões, ideologias e propaganda.

Para tanto, foram levantadas as seguintes hipóteses:

- A) Os jogos digitais são recursos potenciais de política externa, por projetarem de diferentes maneiras questões relacionada à atuação externa dos Estados.
- B) Há uma reprodução de determinadas temáticas securitizadas por atores estatais em jogos que envolvem a temática da guerra.

Os jogos eletrônicos, em suas diversas plataformas, vêm se consolidando como meio de entretenimento de massa, mas longe de serem inocentes produtos culturais, tornaram-se poderosas ferramentas de propaganda. Estes carregam uma miríade de identidades e significâncias nos seus elementos constituintes, daí a relevância desse estudo, a fim de explicitar como ocorrem essas representações e a imensa potencialidade deste veículo midiático.

Sobretudo, é preciso considerar a subjetividade das experiências interativas, boa parte das análises realizadas é fruto da minha experiência enquanto consumidor destes produtos, do ponto de vista de terceiros e dos conceitos teóricos correspondentes, principalmente nos estudos de segurança, de identidades sociais e de política internacional.

No primeiro capítulo, abordo a indústria mundial de jogos digitais, sua organização institucional, o cenário brasileiro, sua origem e concentração em determinadas regiões do globo, fatores importantes para compreensão dos elementos culturais projetados nos jogos eletrônicos. Expansão setorial que intensifica poder cultural das mídias interativas, construindo videogames como importantes ferramentas pedagógicas, e como define Frasca (2001), potenciais mecanismos para a construção de um pensamento crítico.

No segundo capítulo, trato dos diferentes gêneros identitários que são expressos nos jogos digitais, demonstrando a diversificada carga simbólica que estes possuem em seus elementos constituintes, destacando a maneira como determinados jogos abordaram elementos referentes à identidades nacionais.

No terceiro capítulo, analiso como os jogos digitais podem ser percebidos e utilizados como um recurso de política externa, enquanto extensão do poderio midiático estatal. Primeiro apresento casos de jogos que tiveram sua circulação banida do território de determinados países. Considero também os jogos digitais como elementos securitizadores, reproduzindo e construindo determinadas ameaças e inimigos em jogos de guerra. Para tanto analiso quais temáticas são desenhadas como ameaça pelos jogos de entretenimento, com grandes vendas, que abordam guerras contemporâneas.

Esse trabalho se justifica no peso que as identidades culturais têm na realidade e entendimento das relações internacionais, ainda que os jogos digitais sejam meros “mensageiros” enquanto produtos culturais, as percepções convencionadas dos atores políticos, o poderio e legitimidade de suas ações estão diretamente relacionados com suas capacidades de (des)construção cultural. Pensando em termos de segurança, e como a advoga a escola de Copenhague, a segurança internacional é antes de tudo, uma ação do discurso, cabe analisar então qual o formato e conteúdo propagado numa mídia que se expande enormemente, e ganhando cada vez mais peso e poder de persuasão.

## **2 METODOLOGIA**

Para fins de denominação, quando me refiro a jogos digitais, jogos eletrônicos ou *videogames*, estou voltado sempre para o mesmo tipo de mídia, caracterizada principalmente pela experiência interativa realizada em determinada interface digital.

Esta pesquisa possui caráter qualitativo, visto que o foco do trabalho não é com a representatividade numérica, mas sim com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, de uma instituição, de uma trajetória (Goldenberg, 2004, p.14). No caso, analisar o aspecto cultural dos jogos eletrônicos e como a consolidação das mídias interativas relaciona-se com as relações internacionais. A coleta de dados foi feita por meio de revisão bibliográfica e análise documental, utilizando-se de documentos governamentais, entrevistas, notícias, artigos científicos e principalmente, jogos digitais, que se constituem como fonte primária e mais destacada desta pesquisa.

Há grande dificuldade em se obter dados confiáveis sobre o tema abordado, plataformas que os disponibilizam de forma acessível e gratuita são ainda mais raras. No capítulo 5, os dados sobre vendas foram retirados do site *VG Chartz*<sup>1</sup>, que agrega um considerável montante de informações sobre o comércio de *videogames*. Apesar de potencial imprecisão dos valores reunidos no site, o objetivo é utilizar seu ranking de vendas como norteamento na análise dos jogos que envolvem a temática bélica, para que a escolha destes não fique restringida a escolha pessoal do pesquisador. Para tanto, quanto aos jogos na construção das tabelas, tirei da seleção jogos que envolvem temáticas futurísticas ou que abordam guerras com um grande distanciamento histórico, como as grandes guerras mundiais, exaustivamente retratadas em jogos bélicos de entretenimento, selecionando, de maneira geral, aqueles que retratam cenários bélicos ocorridos após o fim da União Soviética, ou ainda que abordem um potencial “futuro próximo”. Os jogos não escolhidos não devem ser considerados descartáveis, pois eles também podem ser considerados elementos securitizadores, principalmente se pensarmos o peso da percepção histórica nas questões relacionadas à segurança internacional. A intenção, porém, foi de afunilar o escopo da análise garantindo certa impessoalidade a seleção dos produtos que foram analisados.

A amostra não é probabilística, ou seja, não se pode inferir que as análises feitas possam ser generalizadas para população total (a totalidade de jogos digitais publicados), primeiro pelo recorte realizado que engloba tão somente os jogos de guerra com maior vendagem. Segundo, há uma escassez de dados comerciais disponíveis, além de uma inerente imprecisão visto que os produtos que são veiculados em diferentes plataformas e são fortemente influenciados pela pirataria. Novos jogos digitais são feitos e publicados quase que diariamente, com diversos propósitos. Não há um banco de dados unificados que traga de forma precisa e confiável esses números, o *VGChartz* aflora então como uma plataforma viável para a proposta desenhada: analisar as identidades projetadas em jogos digitais que envolvem a temática bélica, e que têm por finalidade majoritária o entretenimento do

---

<sup>1</sup> Segundo o *VGChartz* sua metodologia consiste em: As estimativas de vendas em são efetuadas, através de uma série de métodos em constante desenvolvimento. Todos os dados são verificados regularmente em embarques de fabricante e dados divulgados publicamente de outras empresas de rastreamento para garantir a precisão. *VGChartz* não se responsabiliza pelo uso de nossos dados - todas as decisões de negócios feitas são feitas por sua conta e risco. Os dados são estimados diretamente nos seguintes países em uma base semanal: Estados Unidos, Reino Unido, Alemanha, França, Japão. Coletivamente, estima-se que as vendas de jogos de varejo totais nestes cinco países respondem por cerca de 70% do mercado global. Fonte: *VGChartz* Methodology, tradução nossa. Disponível em: <http://www.vgchartz.com/methodology.php>.

consumidor – e não a capacitação/simulação de ambientes militares – que possuem uma grande vendagem, e conseqüentemente, alcançam um grande número de usuários.

### 3 APONTAMENTOS SOBRE A INDÚSTRIA E ANATOMIA DOS JOGOS DIGITAIS

Entre as diversas abordagens quanto ao estudo das produções econômicas culturais e criativas, onde se insere o mercado de jogos eletrônicos, adota-se aqui a conceituação da Unctad<sup>2</sup>, onde as atividades das denominadas indústrias criativas são aquelas que “possuem um sólido componente artístico para qualquer atividade econômica que produza produtos simbólicos intensamente dependentes da propriedade intelectual, visando o maior mercado possível” (Unctad, 2004, p.6). Diferenciam-se as “atividades *upstream*” (atividades culturais tradicionais, tais como artes cênicas ou visuais) das “atividades *downstream*” (que possuem uma proximidade muito maior com o mercado, como publicidade, editoras ou atividades relacionadas à mídia). O segundo grupo deriva seu valor comercial dos baixos custos de reprodução e fácil transferência para outros domínios econômicos. A partir dessa perspectiva, as indústrias culturais compõem um subconjunto das indústrias criativas. (Unctad, 2010, p.7)

A indústria dos jogos eletrônicos apresenta uma tendência crescente em números, apresentando em diversas situações, rendimentos superiores a mídias mais consolidadas, a exemplo da cinematográfica. Em 2013, estimou-se um rendimento mundial de 70 bilhões de dólares, e as projeções para os próximos anos apontam para um crescimento ascendente e sustentado. Com uma população total de jogadores estimada em mais 40 milhões, entre os variados gêneros e plataformas, o Brasil possui um grande potencial de expansão mercadológica e produtiva, posicionando-se, em termos de rendimento, em primeiro lugar entre os países da América Latina (Newzoo, 2013). Produtos com gigantesca capacidade comunicativa, interativa e imersiva, os jogos ainda estão por atingir sua plenitude enquanto mídia, inovando cada vez mais nas experiências proporcionadas.

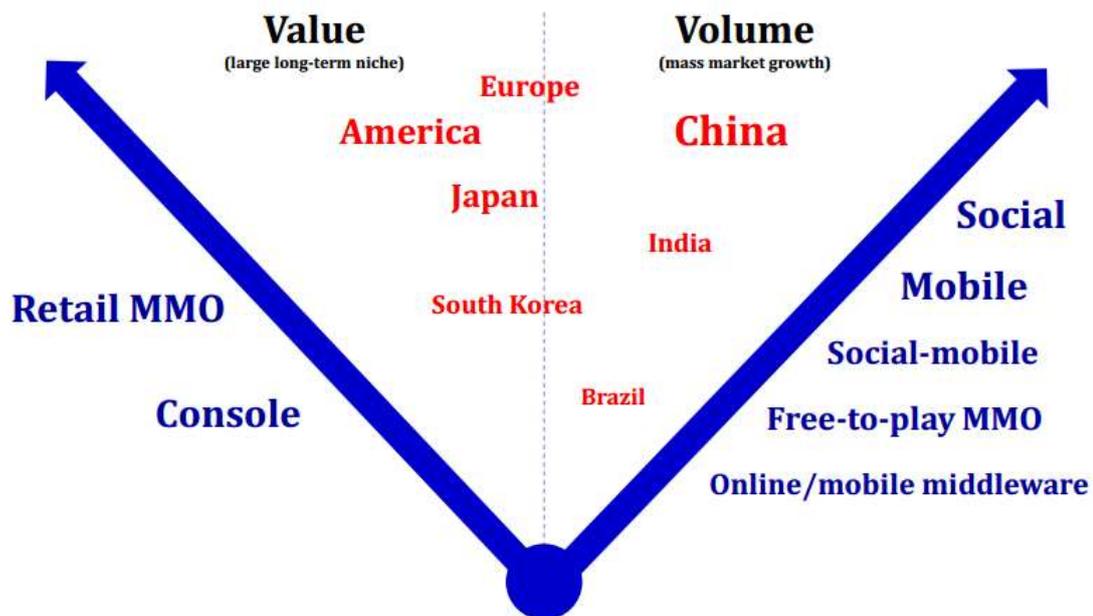
Em termos de plataformas, o mercado de computadores e consoles apresenta um quadro mais consolidado, jogos online ou os chamados *MMO (Massive multiplayer Online)* aparentam estar no fim na linha de crescimento, já o mercado de games social/mobile se encontra em plena expansão. Há uma grande capacidade de geração de postos de trabalho, os quais demandam uma alta qualificação tecnológica, artística e gerencial.

---

<sup>2</sup> Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento

Os jogos de entretenimento, nicho que esse trabalho vai se focar de maneira mais intensa, costumam caracterizar-se por “uma cena de risco e retorno muito mais agressiva” (Brasil, 2014). Com alta rentabilidade e potencialidade de crescimento, abrange grandes mercados consumidores e transformou o fenômeno dos vídeos games num importante componente da indústria cultura de massa. Títulos como *Grand Theft Auto V* (2013), alcançam tanto cifras astronômicas quanto uma enorme massa de jogadores, visto que só no primeiro dia de vendas, mais de 13 milhões de cópias foram vendidas e 800 milhões de dólares foram arrecadados (Reuters, 2013). Estas produções, que possuem grandes equipes de desenvolvedores, generosos investimentos e buscam grande vendagem podem ser denominados como jogos AAA (“Triple A”).

Figura 1 - Estrutura da indústria mundial de jogos, distribuição regional de acordo com o destaque de produtividade das respectivas localidades.



Fonte: Global Games Investment Review Executive Summary. DIGICAPITAL, 2012.

Com o desenvolvimento da indústria as grandes produções passaram a contrastar com as produções independentes (*indie games*) que geralmente contam com equipes e investimentos reduzidos, podendo em casos particulares serem produzidos por uma única pessoa, e cada vez mais se destacam pela qualidade e reconhecimento alcançado. Essas diferenciações, no entanto, se relacionam mais diretamente com o volume de recurso e os meios de comercialização do que a qualidade dos jogos, dadas as inovações e dinamicidade na

indústria. Um dos exemplos de *indie game* mais bem sucedidos é *Minecraft*(2009). Aparentemente simples, com gráficos “ultrapassados”, mas que inovou na liberdade de criação e jogabilidade, vendendo mais de 16 milhões de cópias só para computadores, além de ser portado para diversas plataformas.

As produções realizadas não se restringem ao setor de entretenimento, e as definições dos diferentes gêneros e modalidades podem causar certa confusão. É possível que determinados *games* partilhem de características de diversas categorias, e que o conjunto de inovações ao longo do tempo venha a criar novas denominações no futuro, as terminologias aqui utilizadas tem por objetivo tão somente nortear a análise, pautando-se em termos consensuais que se desenvolveram ao longo dos anos.

Há jogos criados especificamente para fins de capacitação, como ferramentas pedagógicas específicas. Um exemplo, no Brasil, são os simuladores veiculares que foram incorporados ao processo de obtenção da carteira de motorista a partir de 2013, visando o uso da tecnologia para a construção de um ambiente virtual de prática, para que o futuro condutor possa ter maior segurança antes de chegar às ruas (Ministério das Cidades, 2012). Outro caso famoso, que caminha entre a simulação e o entretenimento, é o *Microsoft Flight Simulator*, útil ferramenta no aprendizado da aviação. Este conta com uma extensa comunidade de jogadores, que inclusive realiza simulações controladas e em tempo real das diversas operações que englobam a pilotagem, chegando a emular complexos sistemas de controle do tráfego aéreo.

Determinadas categorizações se destacam por escaparem a tradicional utilização como veículo de entretenimento. Os *advergames* são “jogos que possuem distribuição gratuita, geralmente no formato de distribuição on-line, que tem finalidades publicitárias, em relação a produto, ideia, marca ou conceito. O *advergame* não vende diretamente, mas divulga com o jogo a sua proposta” (Petry, p.4, 2014). Para Bogost os *advergames* são “any game created specifically to host a procedural rhetoric about the claims of a product or service. More succinctly put, *advergames* are simulations of products and services” (Bogost, p.200, 2007)<sup>3</sup>. *Serious games*, por sua vez, são jogos que buscam transmitir uma mensagem de conscientização e reflexão, podem incluir ou não experiências sociais no ambiente lúdico criado, mas se destacam pelo conteúdo proposto. Em resumo, um jogo é definido muito mais

---

<sup>3</sup> “qualquer jogo criado especificamente para sediar uma retórica de procedimentos sobre as reivindicações de um produto ou serviço. Mais sucintamente, *advergames* são simulações de produtos e serviços” (Bogost, 2007, p.200, tradução nossa).

pela maneira como os jogadores e desenvolvedores visualizam sua utilização, do que por características pré-concebidas.

Há ainda um grande desconhecimento com relação ao setor, mesmo por aqueles que consomem diversas categorias de experiências interativas, visto que por vezes preferem não serem associados a imagem de “jogadores”, pelo estereótipo que relaciona crianças ou adolescentes, com pouca convivência social, ao consumo destes produtos. Além de um lugar de destaque na indústria criativa, o aumento do número de usuários se expande enormemente, e com eles o seu poder de alcance, de reflexão e construção, das ficções e realidades apresentadas, que geração após geração, solidificam o afloramento de uma verdadeira “cultura *gamer*” de alcance global. Percepção que leva a questionamentos quanto às formas e conteúdos apresentados nesta mídia, seguindo a linha de pensamento de Cuche, em que a construção da identidade ocorre em contextos situacionais e relacionais específicos, orientando representações e escolhas, onde apesar de construída socialmente e passiva de alterações não é mera ilusão “pois é dotada de eficácia social, produzindo efeitos sociais reais” (Cuche, 1999, p.182).

### **3.1 Poderio Midiático e Pedagógico**

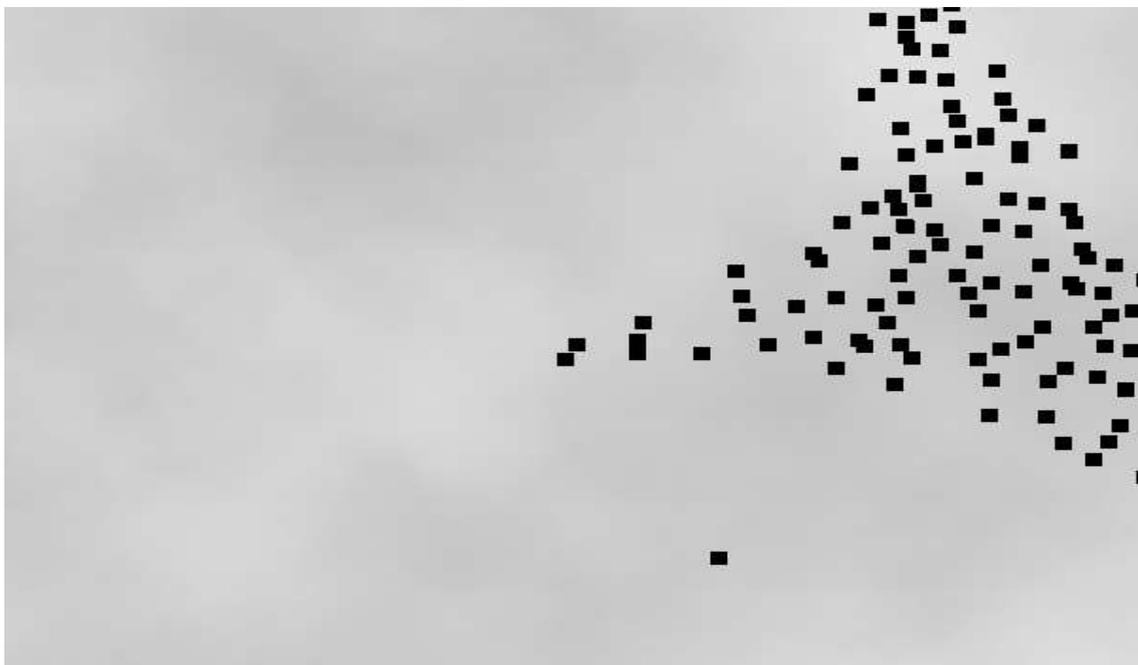
Os jogos eletrônicos cada vez mais se constituem como poderosas ferramentas midiáticas, que podem abordar de maneira inovadora uma infinidade de temáticas, podendo ser aplicados com objetivos educacionais, militares e até mesmo na promoção de uma cidadania mais interativa. Sua importância aumenta com o vigoroso desenvolvimento de sua indústria, dos melhoramentos tecnológicos nas plataformas utilizadas e o crescimento do seu público consumidor.

Há uma capacidade construtivista inerente aos jogos, as mensagens projetadas se manifestam nos seus diversos aspectos constituintes e devem ser compreendida analisando seu poder pedagógico enquanto mídia interativa. Na proposta do teatro do oprimido, Augusto Boal sugere o uso do teatro como mecanismo de libertação e empoderamento, a partir da percepção de que cada pessoa é ator e espectador de si mesma (Boal, 1982). Frasca (2001) discorre sobre uma transposição deste arcabouço metodológico para os jogos eletrônicos, agregando a estes uma capacidade de ser mecanismo de transformação do indivíduo e do meio. Para Frasca, assim como outras mídias representativas, “os *videogames* podem se tornar um espelho onde os jogadores buscam respostas de seus próprios dilemas” e dos problemas e contradições presentes no meio (Frasca, 2001, p.2). Os jogos, assim como o teatro, podem

então ser utilizados de maneira a promover o debate e o pensamento crítico entre os seus usuários, tornando-se mais do que uma mídia de entretenimento e simulação, um mecanismo de empoderamento do indivíduo<sup>4</sup>.

Jogos como *Loneliness* (2010), foram desenvolvidos com essa proposta, abordando com mecânicas e gráficos simples, porém recheados de significados, a temática da solidão e da anomia social. Deixando uma mensagem de alerta na conclusão do *game*, a fim de conscientizar o jogador, direcionando a experiência de jogo para a reflexão.

Figura 2 – Tela do jogo Loneliness



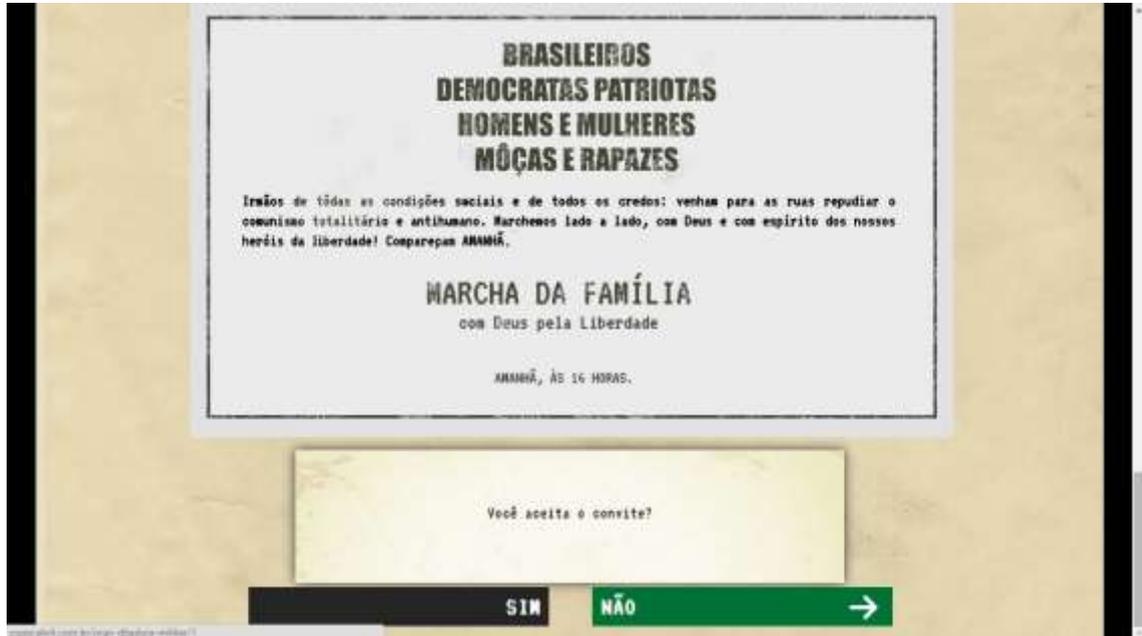
Fonte: *Loneliness*. Solidão e anomia traduzidas na mecânica do jogo, o personagem – o ponto solitário – não consegue estabelecer nenhuma interação com os outros elementos apresentados.

*Newsgames* são jogos que se destacam pelo seu conteúdo jornalístico. O jogo “De volta a 1964 – Sua vida em tempos de ditadura (2014)” promove o exercício de tomar o lugar um observador ocular da história, a partir de eventos relacionados à implementação e condução do regime militar no Brasil, com uma mecânica simples, com escolhas binárias em

<sup>4</sup> O empoderamento é um conceito utilizado por diversas áreas do conhecimento, podendo ter seu significado profundamente alterado pelo contexto situacional empregado, adota-se aqui o conceito de que o empoderamento é o processo no qual os indivíduos passam a desenvolver capacidades de auto condução, adquirindo o poder necessário para incrementar a qualidade de suas próprias vidas e dos ambientes onde habitam. Tal empoderamento, por excelência, não parte só de ações individuais, mas da atuação de grupamentos ou instituições, como o Estado, que passam a trabalhar para garantir que o acesso a direitos e a construção de uma cultura mais inclusiva (FRIDE, 2006).

quase sua totalidade, o jogo tenta transmitir as consequências vividas por indivíduos com diferentes posicionamentos em um ambiente de privação de direitos e perseguição política.

Figura 3 – Tela do jogo “De volta a 1964: Sua vida em tempos de ditadura”



Fonte: *De volta a 1964: Sua vida em tempos de ditadura*. O conteúdo é destrinchado conforme as escolhas de cada jogador.

Ian Bogost advoga que os videogames têm um poderoso e particular poder persuasivo. Essa capacidade não habita tão somente no conteúdo das mensagens repassadas e posicionamentos defendidos, ela vai além, residindo na maneira como os jogos montam seus argumentos a partir de retóricas processuais. Sendo assim todos os tipos de jogos, dos grandes títulos voltados para o mercado de massa, a trabalhos independentes sem fins comerciais, possuem a capacidade de construção de expressões significativas, com potencialidade de se transformarem em instrumentos de mudanças institucionais (Bogost, 2007, p.9).

Para Jane McGonigal (2001), a estrutura dos jogos carrega um grande poder pedagógico, pois geralmente permite que o jogador aprenda com a experiência interativa tanto em seus acertos como com os seus erros, podendo repetir os desafios até completá-los com maestria. Característica que difere de alguns aspectos da educação formal que possuem certa estrutura punitiva, onde geralmente se tem apenas uma, ou poucas, chances de avaliação do aprendizado. McGonigal então defende um aprendizado mais qualitativo, por meio de testes sucessivos, a exemplo dos ambientes de simulação digital. A ludificação é a transposição e utilização de estruturas lúdicas para outros ramos de atuação, que tradicionalmente, não se

utilizam destes conjuntos de mecânicas. É um fenômeno presente, e intimamente ligado a ascensão dos jogos digitais, a educação e a publicidade são os ramos que mais coletam exemplos.

Um poderoso exemplo da constituição de formas diferenciadas e particulares de socialização em ambientes virtuais interativos é a transposição de rituais. No vídeo “*Serenity Now bombs a World of Warcraft funeral*”<sup>5</sup> com mais de 6 milhões de visualizações, é descrito um funeral realizado, para uma jogadora falecida na vida real. Após meses sem comunicação, seus companheiros, pertencentes à uma das várias guildas - comunidade de jogadores intrajogo que se unem em busca de vantagens competitivas e experiências compartilhadas - do jogo *World of Warcraft (2006)*, resolveram prestar uma última homenagem dentro do próprio ambiente de jogo. A elaborada ritualística talvez passasse despercebida não fosse a interrupção feita por outra guilda, que atacaram de surpresa os jogadores no momento em prestavam suas últimas homenagens virtuais, fato que gerou grande repercussão na comunidade de jogadores, tanto pela reprodução ritualística quanto pela sua quebra proposital.

Para Cheri Li (2006) os MMORPG (Massively Multiplayer Role Playing Games) constituem um ambiente único de comunicação e socialização virtual. Nestes ocorrem o desenvolvimento de verdadeiras e significativas relações, representadas por fortes comunidades. Enquanto jogos multiplayer possuem todos os mesmos aspectos de comunicação online, os MMORPG são drasticamente diferentes porque permitem aos seus usuários sua personificação gráfica por meio do *avatar*, representação digital controlada do jogador, e um mundo físico para que ele coexista, onde há interação com outros e com si mesmo e permitindo aos jogadores trabalharem juntos e dividirem experiências (LI, 2006, p.13).

Outro fator importante, ainda que de difícil mensuração, é a quantidade de tempo que cada jogador dedica a cada jogo em particular. A interatividade e imersividade permite que várias horas sejam dedicadas a cada jogo sem que os jogadores se sintam entediados com a aquela atividade. As chamadas “campanhas *single player*” tendem a ter estimativas mais precisas, geralmente variando em campanhas de algumas horas de estendendo por dezenas, não considerando estes números como regra, apenas um indicativo do tempo possível de ser empregado no desfrutar da narrativa interativa. Importante ressaltar que cada jogador vivencia

---

<sup>5</sup> Serenity Now bombs a World of Warcraft funeral. Mar 19, 2006. You Tube: <http://www.youtube.com/watch?v=IHJVolaC8pw>

uma experiência diferente e o tempo necessário ou investido para terminar um jogo vai variar da habilidade demandada à maneira como cada jogador exerce sua jogabilidade. Uma grande parcela dos jogos, porém, foge a qualquer tentativa de contabilização modesta, principalmente aqueles focados no modo *multiplayer*. Como exemplo, MacGonigal apresenta uma estimativa em que foi contabilizado que o tempo de jogo somado dos jogadores de *World of Warcraft* ultrapassaria os 6 milhões de anos<sup>6</sup>.

Na missão “*No Russian*” do jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) o jogador controla um agente infiltrado num grupo terrorista que promove um atentado em um aeroporto, com o objetivo de desencadear um conflito bélico de grandes proporções. As ações que um FPS (*First Person Shooter*) geralmente oferece são limitadas ao combate, caso o jogador tente impedir o atentado será automaticamente morto, logo, o único caminho permitido para a vivência digital da experiência do atentado, é a omissão ou o assassinato.

Figura 4 – Tela do jogo Call of Duty: Modern Warfare 2



Fonte: Call of Duty: Modern Warfare 2. O jogador, no papel de um agente infiltrado, vive a experiência um atentado terrorista, necessário para progredir na história. O jogo não fornece meios de impedir o massacre, mas é possível contribuir com ele.

### 3.2 Elementos constituintes

<sup>6</sup> Jane McGonigal: Gaming can make a better world. Ted Talks. Youtube. 2010.

Os jogos, enquanto mídia, estão sujeitos a múltiplas interpretações. As mensagens carregadas mudam não só pela diferentes percepções inerentes a cada jogador, quanto pela maneira como cada interação em particular se desenvolve. A interação, no entanto, está condicionada pelo conjunto de elementos que cada jogo possui. No estudo dos jogos, há duas correntes interpretativas que mais se destacam, como explica Gasi:

No caso dos videogames, há uma dualidade de hipóteses sobre como um estudo deve ser dirigido: narrativa ou ludologia. Em uma explicação simples: a escola da ludologia foca-se no estudo da mecânica de um videogame, tentando responder à questão: “O que faz um jogo digital ser um jogo digital?”. Quer dizer, quais são suas estruturas e diferenças em termos de sistema. Os ludologistas estudam esse sistema de regras, suas possibilidades formais de interação com o jogador, a realidade e imersibilidade da experiência de jogar (Gasi, 2012, p.32).

Mesmo este debate não esgota as possibilidades analíticas sobre os jogos eletrônicos. Na bibliografia levantada há diferentes possibilidades de entendimento, as diferenças de abordagem são em grande parte não excludentes, mas sim complementares, por vezes significando tão somente os direcionamentos escolhidos. O objetivo aqui é analisar projeções identitárias presentes nos jogos analisados e como estes produtos são instrumentos culturais relevantes nas relações internacionais, com foco nos seus discursos securitizadores.

É importante considerar estes elementos na análise, pois a mensagem simbólica inserida nos jogos é resultado da experiência interativa presente no conjunto de seus elementos constituintes. O roteiro presente na narrativa, por exemplo, pode ser tanto corroborado quanto contestado pelas mecânicas que o jogo apresenta e pela experiência interativa que cada jogador consome.

Por exemplo, em simuladores esportivos, como jogos de futebol, gênero com grande difusão no público consumidor brasileiro, há uma mensuração nominal das habilidades e do “poder de jogo” de cada jogador e equipe, estes jogos acabam por definir que determinados times e atletas têm maior capacidade dentro da mecânica do jogo do que outros, onde o jogador, caso busque a maior vantagem competitiva possível, vai escolher de acordo com as melhores estatísticas disponibilizadas, percebe-se então que os times com as características definidas como as mais altas são priorizados na hora da escolha. Esse curioso cenário dos jogos de futebol, leva ao questionamento do quanto a percepção dos consumidores transmidiáticos do esporte é forjada pelas diferentes fontes de projeção, sejam elas as partidas transmitidas pela televisão, vistas ao vivo ou jogadas em plataformas digitais.

Figura 5 – Tela do jogo FIFA 13



Fonte: *Fifa 13* (Electronic Arts, 2012). Tela de escolha dos times, onde a habilidade de cada equipe é quantificada, influenciando o desempenho da equipe dentro das mecânicas do jogo e conseqüentemente as escolhas dos jogadores, o quanto a percepção do desempenho de equipes e atletas será afetada pelo seu desempenho dentro de dos grandes simuladores esportivos de entretenimento?

Enquanto forma de mídia, a mecânica de jogo é o que verdadeiramente diferencia os jogos eletrônicos de outros meios de expressão midiáticos. As regras definidas para a interatividade do usuário são essenciais para uma compreensão mais completa da experiência interativa como um todo. Ela, porém, não se dissocia dos outros elementos apresentados, tais como a ambientação, o design ou trilha sonora, todas carregam mensagens e se somam as mecânicas estabelecidas no resultado do produto, que só será finalizado com a interatividade do jogador. Para Frasca, a mecânica pode ser considerada:

[...] the procedures through which something is done or manipulated—, the other dimension of play and game rhetorics. In many cases it may be hard to clearly differentiate between the role played by mechanics and playworld in the player's creating of meaning. This is because rules and game elements go generally very close together, especially in videogames (Frasca, 2007, p.115)<sup>7</sup>.

*AntiwarGame* (2001) se apresenta com um exemplo claro de utilização da mecânica na construção da narrativa, visto que mais do que construir sua crítica por meio tão somente do roteiro e de elementos audiovisuais ele se utiliza da sua jogabilidade na construção de

<sup>7</sup> "(...) Os procedimentos através dos quais algo é feito ou manipulado, a outra dimensão de jogo e retóricas de jogo. Em muitos casos, pode ser difícil de diferenciar claramente o papel desempenhado pela mecânica ou pela ambientação na maneira como os jogadores criam significados. Isso ocorre porque as regras e elementos do jogo são geralmente caminham muito próximas umas das outras, especialmente nos *videogames*" (Frasca, 2007, p.115, tradução nossa).

contéudo, no caso, demonstrar a falibilidade da utilização de meios militares no combate ao “terrorismo”. Nele, o jogador assume o papel de presidente logo após a ocorrência de um grande atentado no país, devendo escolher quais são as prioridades de investimentos e rumo militar. Caso o jogador busque uma saída vitoriosa e pacífica logo perceberá que a mesma não é possível, visto que optar pelos “investimentos sociais” ou “ajuda internacional” inevitavelmente acabará com o assassinato do “presidente” e o fim do jogo, ao mesmo tempo representa a opção pela via militar como violenta e pouco efetiva. Para Ian Bogost:

Antiwargame’s procedural rhetoric works because it forces the player to make and enact decisions that might not otherwise seem logical or obvious. By connecting the causal ties between business, war, and civil unrest, the game deploys procedural enthymeme. Once the player completes these rule-based syllogisms, Antiwargame offers a procedural representation of how its authors perceive U.S. foreign policy to be broken. If procedural rhetorics function by operationalizing claims about how things work, then videogames can also make claims about how things don’t work (Bogost, 2007, p.85).<sup>8</sup>

Figura 6 – Tela do jogo Antiwargame



Fonte: *Antiwargame*

<sup>8</sup> “A retórica processual de *Antiwargame* funciona porque força o jogador a fazer e promulgar as decisões que não poderiam parecer lógicas ou óbvias. Ao conectar os vínculos causais entre negócios, guerra e distúrbios civis, o jogo implanta entêmas processuais. Uma vez que o jogador completa esses silogismos baseados em regras, *Antiwargame* oferece uma representação processual de como os seus desenvolvedores percebem a política externa dos EUA como falha. Se as funções das retóricas processuais podem operacionalizar reivindicações de como as coisas funcionam, então *videogames* também podem fazer afirmações sobre como as coisas não funcionam” (Bogost, 2007, p.85, tradução nossa).

#### **4 JOGOS DIGITAIS E CONSTRUTIVISMO: O JOGO COMO UM PROJETO DE IDENTIDADES**

A abordagem construtivista considera as ideias e identidades construídas como fatores estruturantes, negando a naturalidade de padrões estabelecidos e buscando suas origens a fim de melhor analisar os cenários e atores. Segundo Barnett (2004), no construtivismo, o conceito de poder pode ser entendido não apenas como a habilidade de um ator controlar ou influenciar as ações de outro, mas também a produção de identidades e interesse que limitem suas capacidades de auto condução (Barnett, 2004, p.264).

Entender a construção social da política internacional é analisar como o processo de interação produz e reproduz as estruturas sociais – cooperativas e conflituosas – que moldam as identidades dos atores, interesses e a significância de seus contextos materiais (Wendt, 1995, p.81). Sendo assim, procura-se demonstrar como os jogos podem influenciar neste processo, tanto auxiliando na reificação de identidades já constituídas, como desconstruindo outras que, para determinados espectadores, estão subjetivamente “dadas” e consolidadas. Dessa maneira a expansão midiática representada na ascensão dos jogos eletrônicos pode ser considerada objeto de estudo das relações internacionais, pela sua capacidade de projeção identitária.

O conceito de identidade cultural é sujeito a múltiplas interpretações e de difícil definição, importante ressaltar que há uma distinção entre identidade e cultura. As identidades remetem à cultura, mas a cultura não é identidade, ela é em essência um processo inconsciente, ao passo que a identidade “remete a uma norma de vinculação, necessariamente consciente, baseada em oposição simbólica” (Cuche, 1999, p. 176). Por isso a tentativa de analisar as representações de identidades dentro da composição dos jogos, visto que são produtos culturais e que na vivência de suas experiências interativas os usuários inevitavelmente estabelecem inúmeras conexões entre suas concepções e as que são apresentadas.

Gasi analisa a reprodução mitológica nos jogos, denominando seu objeto como a poética imaginária dos vídeos games. Considerando que determinados elementos, como simbologias da mitologia grega estão potencialmente presentes no imaginário do público consumidor, antes do contato como o produto, estes são, essenciais para a compreensão da experiência interativa como um todo, assim a autora aborda:

...a presença de arquétipos e mitemas na estrutura narrativa e interativa dos jogos digitais, e sobre o seu uso no processo de criação destes videogames. Quando o videogame utiliza de traduções intersemióticas no processo de construção de narrativas ludológicas, pode traduzir o imaginário em novas obras, e utilizam de simbologias que revisitam figuras presentes em nossa cultura desde a Grécia antiga. Dessa maneira, os arquétipos, e as matrizes de pensamento que representam, estão contidos na trajetória do videogame (Gasi, 2012, p.121).

A maneira como as mulheres são representadas, por vezes, também refletem a percepção machista presente em muitos jogos. Por vezes, encontram-se exemplos de modelos gráficos desenhados para reproduzir padrões de beleza, estejam eles ou não em consonância com a totalidade dos elementos apresentados. No caso dos MMORPGS, não raro, a progressão das personagens femininas são representadas visualmente por um corpo mais desnudo. Segundo Zen (2004) ao examinar as várias expressões e evolução estética da personagem Lara Croft, nos jogos da série *Tomb Raider*, há uma representação paradoxal na personagem que tanto objetifica e estereotipa a mulher, nos sucessivos designs de corpos sexualizados voltados para o público masculino, quanto pode promover certo empoderamento, fornecendo jogabilidade de um personagem feminino.

Figura 7 – Evolução Gráfica da Personagem *Lara Croft*, na série *Tomb Raider*.



Fonte: The Progression of Lara Croft. Disponível em: <http://pikdit.com/i/the-progression-of-lara-croft/>

O RPG japonês *Persona 4* (2008) aborda temáticas sobre orientação sexual e a formação e aceitação das identidades de gênero em sua narrativa. Utilizando de forma inovadora a mecânica de combate desse gênero de jogo para representar os conflitos internos dos personagens apresentados, ilustrado no personagem *Kanji Tatsumi*.

Figura 8 – Telas do jogo Persona 4



Fonte: *Persona 4*. O jogo se utiliza da mecânica de combate do RPG eletrônico para construir uma metáfora onde os “inimigos” podem ser conflitos internos dos próprios personagens.

Identidades religiosas também encontram o seu espaço nas fantasias desenhadas pelos jogos. Pode-se destacar a transposição de elementos ritualísticos e institucionais de organizações religiosas para os games, tanto em suas narrativas quanto nas mecânicas montadas. Em *Age of Empires 2: The Age of Kings* (1999), a unidade denominada *monk* podia não só curar os aliados como também era permitido que convertesse construções e unidades inimigas em aliadas. No jogo *Rome: Total War* (2004) ao conquistar uma nova cidade a ação mais indicada era de destruir o templo pertencente à religião do povo conquistado para construir um templo em homenagem a um Deus romano, o que garantia benefícios a curto e longo prazo e facilitava a gestão do império digital. O Jogo *Bioshock: Infinite* (2013) além de relacionar religião, nacionalismo e política ao longo de sua narrativa, impõe que ao jogador “escolha” ser batizado para que possa prosseguir a história.

Figura 9 – Tela do jogo Bioshock Infinite



Fonte: *Bioshock Infinite* (2013): “Aperte X para ser batizado” O jogo cria ilusões de escolha que reforçam os acontecimentos da narrativa.

Um fator que não pode ser marginalizado é a maneira como a cultura se projeta e é projetada pela mídia. Com a evolução dos jogos estes se configuram como uma mídia com características particulares e ainda em consolidação. Há uma relação dialética inerente à organização da cultura veiculada pela mídia. Conforme argumenta Kellner (2001), a organização industrial em torno de produtos culturais criou bens culturais de massa, forjando uma relação profunda entre mídia, cultura e tecnologia, e isso se torna ainda mais factual no caso dos videogames, pois sua existência esta condicionada a uma interface digital. O autor parte de um entendimento de cultura como uma atividade altamente participativa, onde as pessoas criam cultura e a cultura cria pessoas, um processo dialético inserido no cotidiano dos grupos humanos. A cultura da mídia torna-se terreno de disputa política, onde os espetáculos da mídia, por excelência, denotam cenário pró-elites, sendo esta detentora dos meios de vinculação. Há uma sedução midiática no processo de identificação, onde de maneira simplificada e binária: conforma-se com as instituições, símbolos apresentados ou rejeita-se os modelos dominantes apresentados. A mídia, portanto, fornece modelos de identidade.

#### 4.1 Identidades Nacionais

As identidades nacionais são grandes sistemas de representação fortemente ligados à noção de Estado. São comunidade políticas imaginadas como inerentemente limitadas e

soberanas (Anderson, 1983, p. 23), as quais objetivam a construção cultural de bases de identificação compartilhada entre os seus membros denominados. As formações dos nacionalismos ocorrem de maneiras diversas, mas seguem lógicas parecidas, suas construções buscam uma narrativa de nação que se confunda com a cultura popular, as tradições e ritos nacionais são inventados e repetidos buscando consolidarem-se como tradições atemporais.

Os jogos podem tanto colaborar com os estereótipos, tradições e ritos das nações quanto questionar suas lógicas propagadas. Isso se deve ao caráter multidimensional e estratégico das identidades, sua plasticidade permite a sua instrumentalização estratégica, que pode ser operacionalizada por diferentes atores sociais. O jogo *Bioshock Infinite* (2013) aborda as concepções fundacionais do nacionalismo. Vários elementos do jogo constroem a ideia que a cidade imaginária, onde o jogo é ambientado, representa o auge dos aspectos positivos da nação e da moralidade. Ao longo da trama, diversas são as referências aos pais fundadores (*founding fathers*), importantes figuras do nacionalismo estadunidense.

A representação de países por vezes nos jogos eletrônicos por vezes se constituem por estereótipos rasos, que por mais que não sejam representativos são importantes pelo seu papel de nortear o entendimento das percepções e como eles se manifestam nos jogos, corroborando ou criticando as narrativas e modelos de nação apresentadas.

Figura 9 – Tela do jogo Bioshock Infinite



Fonte: Bioshock: Infinite. Nacionalismo e religião retratados como ferramentas alienadoras

*XCOM:enemy within* (2013), retrata a luta conjunta do “planeta terra” contra uma ameaça alienígena, ao iniciar a campanha é preciso selecionar um continente onde a base inicial será localizada, obtém-se então uma vantagem específica daquela localidade. Enquanto outras localidades concedem bônus econômicos, científicos e militares como vantagens ao jogador, a América do Sul concede o bônus “*We have ways*”, o que garante ao jogador a execução instantânea de autópsias em inimigos capturados. Tal ação, caso fosse executada dentro dos padrões tradicionais do jogo levaria um tempo prolongado, reproduzindo uma possível referência a um estereótipo de desregulamentação estatal e utilização da tortura para obtenção de informações.

Figura 10 – Tela do jogo XCOM: Enemy Within



Fonte: XCOM: Enemy Within - Enquanto os outros continentes concedem bônus relacionados a aspectos econômicos, científicos e militares, a vantagem da “América do Sul” é bem mais particular e assume outra conotação.

A narrativa e a mecânica de jogo nem sempre cooperam na construção do conteúdo, como pode ser observado na representação de Brasil presente no jogo *Max Payne 3* (2012). A quase a totalidade do roteiro e experiência de jogo são localizados na cidade de São Paulo. O personagem jogador é um ex-policial americano, atormentado pelo passado, que desbrava, sempre armado, diferentes cenários, da periferia sem infraestrutura a ricas mansões da elite paulista. Nas linhas de diálogo e na ambientação percebe-se uma tentativa de desenhar um cenário mais crítico e tangível do país, demonstrando contrastes e desigualdades, temáticas como corrupção, compra de votos e violência urbana afloram ao longo do roteiro. Ao mesmo

tempo, sendo um jogo de ação, o conjunto de atividades possíveis de serem executadas pelo jogador, num roteiro linear, acabam sendo resumidos ao tiroteio.

Uma violenta e mal remunerada polícia militar, traficantes de drogas pobres e marginalizados, ricos políticos buscando a reeleição a qualquer custo, forças revolucionárias caribenhas lutando contra o controle externo, alta concentração de renda numa elite que contrasta com a pobreza das grandes cidades, apesar do roteiro não se resumir a uma abordagem maniqueísta e buscar entender partes da trama social que envolve os atores representados, todos tem o mesmo destino no jogo, a eliminação pelas mãos do personagem jogador que deixa transparecer o tempo todo que não sabe o que está fazendo, nem onde está se metendo.

Figura 11 – Tela do jogo Max Payne 3



Fonte: Max Payne 3. Apesar de fugir da estereotipização gratuita, apresenta uma roteirização desalinhada a mecânica.

*Papers please* (2013), retrata a identidade institucional de um “imaginário” país de orientação comunista, numa clara referência a URSS, onde o jogador controla um agente de imigração que tem a missão de conceder ou não a entrada ao grande fluxo de pessoas que tentam entrar em “Arstotzka”. O país é retratado como portador de uma vigilante máquina burocrática, em um Estado aparentemente repressor e discriminatório. Há uma situação de vulnerabilidade social do personagem-jogador, que no decorrer de sua atividade, vê sua

remuneração ser descontada por erros cometidos e caso não seja um eficiente funcionário, ficando inviabilizado de custear gastos com alimentação, moradia e saúde, colocando em risco toda a família, visto que ele é retratado como a única pessoa com renda, após ter sido sorteado para o emprego público.

Figura 12 – Tela do jogo Papers Please



Fonte: Papers Please (2013).

## 5 ESTADO, SEGURANÇA E JOGOS

Não se deve confundir o conceito de política externa com relações internacionais. Conforme Altemani (2005) relações internacionais é área, por excelência, que estuda a ação dos Estados no plano internacional, partindo da consideração que o seu objeto é o meio internacional, onde este é compreendido como o conjunto das relações interestatais somada às relações transnacionais, no entanto, sem deixar de considerar a atual internacionalização de diferentes variáveis e o papel da sociedade civil representadas por diversos atores. Entende-se por política externa, a área que representa os interesses e objetivos do Estado no plano internacional e que, por conseguinte, sua definição e implementação é prerrogativa do Estado (Altemani, 2005, p.2-3).

Portanto, para desenvolver a hipótese de que os jogos eletrônicos são recursos potenciais de política externa, quero dizer que estes podem ser utilizados como projetores de percepções e interesses de instituições estatais, o que não exclui a utilização destes por atores

privados que não tenham quaisquer ligações com atores públicos, ou mesmo, tenham objetivos conflitantes. Como exemplo, há instituições estatais que consideram os jogos como poderosos veiculadores de propaganda, dado que proíbem a sua circulação em seu território, ou incentivam o seu desenvolvimento buscando atender um determinado interesse.

A complexidade das relações interestatais não se limita a interesses diretos e explícitos. Para Joseph Nye (2002), pensando principalmente na atuação de grandes potências, já que este advoga e embasa a sua teoria em uma liderança mundial estadunidense, há dois aspectos centrais do poder: um denominado *Hard Power*, em suma o conjunto do poderio econômico e bélico de um país, que desenharia o seu poder político no cenário internacional, e um segundo aspecto chamado de *Soft Power*. Este seria a capacidade de atores cooptar e influenciar outros grupos por meios alternativos ao primeiro aspecto, como influências culturais, ideológicas e institucionais – a exemplo da utilização de jogos eletrônicos, que é o objeto desta pesquisa, para a construção desta influência.

*Soft Power* é também a capacidade de estabelecer preferências, este tende a se associar a recursos de poder intangíveis como uma cultura, uma ideologia e instituições atraentes. A liderança torna-se então menos custosa pela influência realizada nas escolhas de terceiros atores e pela capacidade de atração construída. A universalidade da cultura de um país e sua capacidade de estabelecer um conjunto de normas e instituições favoráveis que governem setores de atividade internacional são fontes decisivas de poder (Nye, 2002, p.37-39). Jogos digitais, tornam-se então, seguindo a linha de Nye, ferramentas de *Soft Power*, pela sua capacidade carga cultural e capacidade de construção de percepções.

Nesse complexo jogo de poder cultural no plano internacional, há uma grande diferença na capacidade de projeção e assimetrias no poder de identificação. A identidade é então o que está em jogo nas lutas sociais. Nem todos os grupos têm o mesmo “poder de identificação” (Cuche, 2005, p.185). A concentração da produção de grandes veículos midiáticos em países com grande capacidade econômica ilustra esse aspecto, no caso do jogos, a concentração produtiva em *clusters* em determinados países delinea o conteúdo cultural projetado e construído. No âmago destas diferenças culturais, surge a interpretação, por vezes unilateral de uma cultura com relação a outra, desenhando as identidades de uma maneira exógena, corroborado pela alteridade inerente às questões indentityárias: “A identidade existe sempre em relação a outra, sendo identidade e alteridade ligadas em uma relação dialética [...] a identidade é resultante de um processo de identificação no interior de uma situação relacional (Cuche, 2005, p.183).

## 5.1 Propaganda e circulação

Estados consideram os jogos como veiculadores de propaganda, portanto, proíbem a sua circulação em seu território, ou incentivam o seu desenvolvimento buscando atender um determinado interesse. A China como exemplo, havia proibido a venda de jogos de *consoles* desde os anos 2000. Somente após 13 anos as amarras da comercialização de jogos no país começaram a ser desatadas. No entanto, ainda estão sujeitos a avaliação prévia antes de poderem circular<sup>9</sup>. Interessante notar o papel protagonista do ministério da cultura chinês na proibição alegando o perigo da ideologia presente no conteúdo dos jogos e na potencial exposição infantil a violência. No Brasil, o segmento dos jogos eletrônicos, é desde 2011 reconhecido como parte integrante do audiovisual, criando possibilidades de captação de recursos por ações de fomento à cultura com a Lei Rouanet (Ministério da Cultura, 2011). Para além do financiamento produtivo, a medida corrobora com a percepção de que os jogos eletrônicos devem ser considerados como bens culturais, abrindo um leque de medidas potenciais e definindo o entendimento estatal sobre a temática

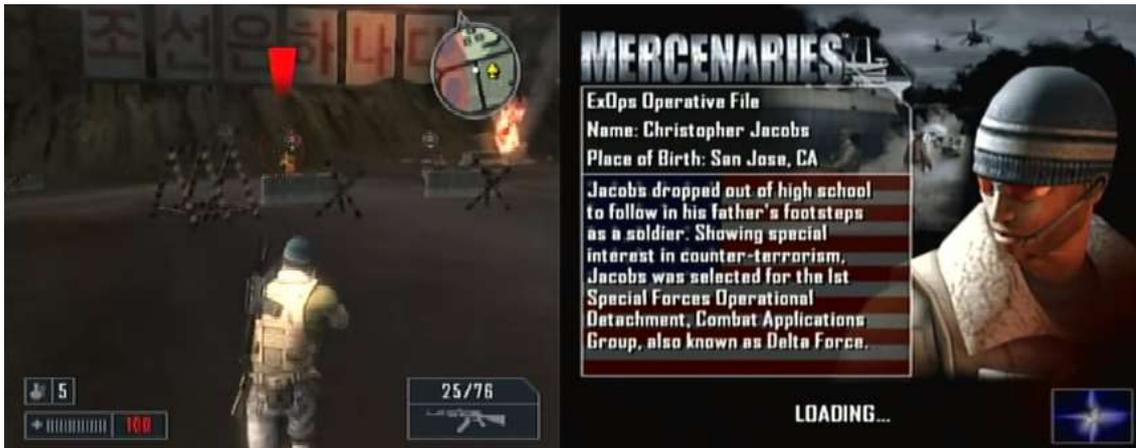
A Coreia do Sul tem um histórico de banimento de jogos com um caráter particular<sup>10</sup>. Jogos como *Mercenaries: Playgrounds of destruction* (2005) representam a Coreia do Norte como inimiga e um Estado passivo de intervenção pelo perigo que representa no cenário internacional. Dada a proibição, pode-se depreender que esta securitização midiática da Coreia do Norte aparentemente se apresenta contrária aos interesses sul-coreanos de construção de uma identidade de diálogo na região, evitando a perpetuação de revanchismos propagados por meios culturais.

---

<sup>9</sup> September 27, 2013 China's 13-year ban on video games and console sales set to end. Digital Trends. Disponível em: <http://www.digitaltrends.com/gaming/chinas-13-year-ban-on-video-games-and-console-sales-set-to-end/#ixzz37uCVYL62>

<sup>10</sup> BROOKE, James. South Koreans React to Video Games' Depictions of North Koreans. New York Times. Dezembro, 2005

Figura 13 – Tela do jogo Mercenaries



Fonte: *Mercenaries: Playgrounds of destruction*. Invasão da Coreia do Norte representada como uma ação “anti-terrorismo”, como em outros títulos do gênero, um único “héroi” derrota sozinho exércitos inteiros.

No Irã o jogo *Battlefield 3* (2011) foi banido<sup>11</sup>. O jogo tem parte de sua trama desenvolvida no país, onde a história retrata uma grande incursão militar estadunidense visando “estabilizar politicamente” a região, a qual estaria sofrendo com a ação de grupos terroristas, que com o desenrolar da trama passam a representar uma ameaça nuclear a países desenvolvidos.

Figura 14 – Tela do jogo Battlefield 3



Fonte: *Battlefield 3*. O jogo retrata incursões militares em diversas localidades iranianas, sua comercialização foi proibida no país.

<sup>11</sup> Iran bans US video game showing Tehran invasion. Mohammad Davari. The Daily Star Lebanon. Disponível em: <http://www.dailystar.com.lb/News/Middle-East/2011/Nov-28/155404-iran-bans-us-video-game-showing-tehran-invasion.ashx#ixzz38M3mjmb>.

Mesmo quando não há a proibição da circulação de determinado jogo, é possível que a censura ocorra por meio de alteração de elementos chave. Como no caso do jogo *Guevara* (1987), o qual retrata a revolução cubana, onde Che Guevara e Fidel Castro são personagens jogáveis na luta contra um “ditador”. A versão americana do jogo rebatizada para *Guerrilla War* e o nome dos personagens jogáveis foram alterados para “*Players*”, Cuba tornou-se um país desconhecido e o ditador virou um “rei” que deveria ser derrotado<sup>12</sup>.

Figura 14 – Tela do jogo Guerrilla War



Fonte: *Guerrilla Wars*. Representação da Revolução Cubana no jogo japonês, na versão americana, sofreu modificações de nomenclaturas, devido seu “caráter ideológico”.

## 5.2 Jogos como ferramentas securitizadoras

A securitização é um processo de construção de ameaças por parte de grupos ou atores políticos (Buzan e Hansen, 2009, p.36). Os jogos de guerra, nos seus elementos constituintes, acabam por associar atores, localidades, temas à identidades específicas. Definem que tais

<sup>12</sup> Guerrilla War (1987). Disponível em: <http://www.mobygames.com/game/guerrilla-war>.

atores lutam por causas coerentes e justas, outros por interesses pessoais, terceiros por causas políticas amplas enquanto alguns desavisados são manipulados por atores com agendas secretas. Em suma, atuam como ferramentas securitizadoras ao definir o que é ameaça ou deixa de ser, o que é passivo do uso de força bélica para resolução de conflitos e o que não é, de acordo com a lógica construída dentro do jogo e pelas experiências que os usuários consomem.

David Leonard, no seu artigo *Unsettling the Military Entertainment Complex: VideoGames and a Pedagogy of Peace* (2004), defende a importância da análise do conteúdo dos jogos de guerra, pelo fomento ao conflito e os danosos estereótipos que estes estariam promovendo, fomentando a aceitação de uma cultura bélica aos moldes da “guerra ao terror”. Matthew Thonsom, na sua tese *What military computer games teach us about war* (2008), deliberadamente critica o posicionamento adotado por Leonard segundo ele

the fixation with the idea of games as politicized, racist and imperialist supports for U.S. policy has completely marginalized considerations of the main focus and experience of gameplay. Military computer games, after all, are about learning how to win wars according to the logic of the game, and they are fundamentally –and almost exclusively –concerned with combat, and not with political, cultural, and social concerns (Thonsom, p. 2008).<sup>13</sup>

Eu advogo uma conjunção destas duas visões, compreendo que o impacto dos jogos de guerra é tanto uma questão de analisar suas mecânicas e as concepções de guerra construídas, quanto analisar o conteúdo da sua narrativa, buscando compreender o cálculo dos fatores no produto final da experiência interativa, e que os jogos que envolvem temática bélica tem também um importante peso sobre a ponto de vista político e social dos que consomem tais produtos.

Importante estabelecer uma associação entre os processos de securitização e os discursos projetado pelas mídias de grande alcance, na linha desenhada pela escola de Copenhague, a segurança internacional, pelo seu aspecto de construção social, é por excelência um ato de discurso ou linguagem (*speech act*). A análise dos discursos aflora com grande importância, visto que as ameaças precisam ser conhecidas, trabalhadas, reconhecidas como tal, para que a securitização ocorra e tal temática seja então, passiva de ser tratada como uma questão de segurança. Os jogos digitais, enquanto ferramenta midiática de securitização

---

<sup>13</sup> "A fixação com a ideia de jogos como suportes politizados, racistas e imperialistas da política dos EUA marginalizada completamente as considerações do foco principal e da experiência de jogo. Jogos de computador militares, afinal de contas, abordam como aprender a vencer as guerras de acordo com a lógica do jogo, e eles são fundamentalmente e quase exclusivamente, preocupados tão somente com o combate, e não com assuntos políticos, culturais e sociais" (Thonsom, p. 2008, tradução nossa).

são então objetos legítimos – e poderosos – das ações securitizadoras, pelo seu grande alcance de público e capacidade persuasiva. Para Williams, o estudo dos discursos presentes nas mídias ganha cada vez mais importância pela maneira como a difusão da informação se transforma enormemente com o avanço tecnológico.

At the heart of this challenge is the way in which a focus on speech and linguistic rhetoric are limited as tools for understanding processes of contemporary political communication in an age when that communication is increasingly conveyed through electronic media, and in which televisual images play an increasingly significant role. Indeed, while the theory of the securitizing speech-act opens up the research agenda of security studies, treating social communication in a strictly linguistic-discursive form risks limiting the kinds of acts and contexts that can be analyzed as contributing to securitizations (Williams, p.525, 2003)<sup>14</sup>.

No intento de escolher uma amostra de jogos para análise que seja mais representativa dos conteúdos midiáticos projetados e consumidos, com o objetivo de melhor constatar quais são ameaças e inimigos retratados nos jogos digitais que envolvem a temática bélica, tablei os jogos que abordam a guerra contemporânea e que estão entre os cem mais vendidos entre os anos de 2005 e 2012, de acordo com o site *VGChartz*. Na categorização de “jogos de guerra contemporânea”, procurei incluir jogos que evitem temas futuristas, fantásticos ou conflitos com grande distanciamento histórico, não que a percepção sobre a história e a fantasia seja desimportante, apenas não foi o foco deste levantamento.

Sobre o conteúdo denominado e as terminologias utilizadas, busquei ser fiel a nomenclatura que cada jogo utilizou. Logo, se os inimigos foram tratados como “ultranacionalistas”, “terroristas” ou “separatistas” deixei dessa maneira. Outro ponto é que boa parte dos atores jogáveis pertencem a grupos de forças especiais ligados ao exército, ainda que haja apenas um personagem disponível, deixei denominado “forças armadas”, dando preferência a instituição na qual os personagens jogáveis representam os interesses.

Nem sempre foi possível definir com precisão determinados tópicos, como se determinadas forças armadas, grupos e instituições estão presentes ou não nos jogos, isso deve grande parte a generalização intencional dos jogos de guerra, que por vezes retratam conflitos bélicos numa linha maniqueísta e sem a profundidade política e humana demandada pelo tema, segue abaixo os resultados encontrados.

---

<sup>14</sup> No coração deste desafio é a maneira em que um foco em discurso e retórica linguística são limitadas como ferramentas para a compreensão dos processos de comunicação política contemporânea numa época em que a comunicação é cada vez mais transmitida através de mídia eletrônica, e em que as imagens televisivas desempenhar um papel cada papel significativo. De fato, enquanto a teoria do ato de fala securitização abre a agenda de estudos de segurança de pesquisa, tratando a comunicação social, em um estritamente lingüístico-discursivo riscos formulário limitando os tipos de atos e contextos que podem ser analisados como contribuir para securitizações (WILLIAMS, p.525, 2003, tradução nossa).

Tabela 1 – Análise dos jogos de guerra com maior vendagem

Ano	Nome	Países Ambientados	Companhias militares privadas (CMP)	Atores Jogáveis ("Heróis")	Inimigos denominados pelo Jogo("Vilões")	Missão
2005	SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo	Chile, Marrocos, Polônia, "Ásia Austral"	Não	EUA, Forças Especiais	Terroristas, Extremistas Políticos	Desarticular ações de grupos terroristas
2005	Advance Wars: Dual Strike	Ficção	Não	"Heróis"	Antagonistas	Conquista territorial, "guerra absoluta"
2006	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	México, Canadá, Estados Unidos	Não	EUA, Forças Especiais	Guerrilheiro/Grupo paramilitar Mexicanos	Estabilizar México, Desfazer golpe de estado, Recuperar Aparato Militar Roubado, Impedir ataque nuclear
2006	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	México, Estados Unidos	Não	EUA, Forças Especiais	Terroristas	Desarticular ações de grupos terroristas
2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Islândia, Estados Unidos, China, Rússia	Não	EUA, Forças Especiais	Terroristas	Desarticular Organização Terrorista
2006	Battlefield 2: Modern Combat	Cazaquistão	Não	China, OTAN	China, Otan, Terroristas Ficcionalis	Conquista Militar, Impedir atentado Nuclear
2007	Call of Duty 4: Modern Warfare	Arábia Saudita, Rússia, Azerbaijão, Ucrânia	Não	EUA, Forças Especiais	Paramilitares Árabes, Russos ultranacionalistas	Desarticular golpe de Estado no "Oriente Médio". Desarticular Grupo Ultranacionalista Russo
2007	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	México	Não	EUA, Forças Especiais	Guerrilheiro/Grupo paramilitar Mexicanos can nuke any city	Estabilizar México, Desfazer golpe de estado, Recuperar Aparato Militar Roubado, Impedir ataque nuclear
2008	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Estados Gênericos nos continentes	Sim	EUA, Forças Especiais	Companhias militares privadas	Desarticular PMC
2008	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	França, EUA, Costa Rica	Não	EUA, Forças Especiais	Terroristas	Diversas ações anti-terrorismo
2008	Army of Two	Somalia, Afeganistão, Iraque, China, USA	Sim	CMP, Mercenários	Terroristas	Cumprir Contratos Privados Militares
2009	Call of Duty: Modern Warfare 2	Brasil, Afeganistão, EUA, Rússia, Cazaquistão, Geórgia	Não	EUA, Forças Armadas	Terroristas, Exército Russo	Conquista Militar
2010	Battlefield: Bad Company 2	Rússia, Bolívia, Argentina, Chile, Colômbia	Não	EUA, Forças Armadas	Federação Russa, Milícia Boliviana	Conquista Militar
2010	Medal of Honor	Afeganistão	Não	EUA, Forças Armadas	Terroristas Fundamentalistas (Talibã, Milícia Chechena, Al-Qaeda, Mujahedin)	Conquista Militar
2010	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Rússia, Azerbaijão, EUA, Malta, Iraque	Sim	EUA, Forças Especiais	CMP	Desarticular CMP, Impedir atentado terrorista
2011	Call of Duty: Modern Warfare 3	Índia, Estados Unidos, Rússia, Serra Leoa, Inglaterra, Alemanha, Somália, França, República Tcheca, Emirados Árabes Unidos	Não	EUA, Forças Armadas. Rússia, Forças Especiais	FA Russas, "terroristas", paramilitares africanos	Vencer a guerra, desarticular terroristas
2011	Battlefield 3	Irã, Iraque, França, EUA	Sim	EUA, Forças Armadas. Rússia, Forças Armadas	Paramilitares Iranianos, Exército russo, Polícia Francesa,	Vencer paramilitares iranianos, Impedir ataque nuclear
2011	Homefront	EUA	Não	EUA, "Guerrilha" Resistência	Coreia do norte	Contra ataque a invasão Norte Coreana
2012	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Bolívia, Angola, Zâmbia, Nigéria, Geórgia, Rússia, Paquistão, Cazaquistão	Não	EUA, Forças Especiais	Traficantes, Warlords África, Ultranacionalistas Russos	Desarticular tráfico de armas, desfazer golpe de Estado na Rússia
2012	Medal of Honor: Warfighter	Paquistão, Yemem, Somália, Filipinas, Bósnia e Herzegovina, Emirados Árabes Unidos	Não	EUA, Forças Especiais	Inteligência Paquistão, Al Qaeda, Terroristas Fundamentalistas Somalis, Terroristas Fundamentalistas Filipinas	Conquista Militar

Tabela 2 – Reprodução de temáticas retratadas como “ameaça” nos jogos analisados

<b>O Terrorismo é representado como ameaça?</b>	75%
<b>O "Tráfico de armamentos" é representado como uma ameaça?</b>	55%
<b>O "Tráfico de Drogas" é representado como uma ameaça?</b>	25%
<b>O "Fundamentalismo Religioso" é representado como uma ameaça?</b>	15%

“Terroristas”, no imaginário dos jogos de guerra, tornaram-se inimigos genéricos dos jogos de guerra, assim escolhidos por já terem sido securitizados em outras mídias, e estarem presentes no discurso oficial, representando um “distanciamento” do jogador, e no ponto de vista do desenvolvedor, garantindo a sensação de herói, de arauto da justiça, por meios militares, ainda que digitais, mas em ficções inspiradas em conflitos reais ou potenciais. Os terroristas retratados variam em nacionalidade, mas não na essência de que precisam ser combatidos.

Segundo Eugênio Diniz (2002), o terrorismo é o emprego do terror contra um determinado público, cuja meta é induzir num ator (que pode, mas não precisa coincidir com o primeiro) um determinado comportamento cujo resultado esperado é alterar a relação de forças em favor do ator que emprega o terrorismo permitindo-lhe no futuro alcançar seu objetivo político, qualquer que seja. Os inimigos representados não são feitos aleatoriamente, para fins de classificação e estudo do fenômeno do terrorismo, divide-se o mesmo de três formas: primeiro "o uso do terror", para fins privados, não se enquadra na conceituação de terrorismo, como por exemplo, um sequestro que tem por finalidade a extorsão de dinheiro; segundo o "uso político do terror" apesar da finalidade política este pode ou não ser considerado terrorismo a depender das variáveis e da ótica adotada, a exemplo de um bombardeio que tem por fim a conquista militar, para os atacantes e talvez para outros Estados o ato pode não ser considerado terrorismo, diferenciando da visão da população que foi alvo proposital ou marginal do mesmo; terceiro o emprego político terrorista do terror, apesar da redundância, seria o "terrorismo por excelência" e buscaria atingir determinados fins políticos como demonstrar fraqueza do oponente, publicizar determinado fim ou causa, sendo o terrorismo um recurso arriscado, tendo seu uso com objetivo declarado, vinculado a um propósito políticos último.

O terrorismo apresentado nos jogos pode ou não alinhar-se ao conceito apresenta por Diniz, visto que não raro os atores “terroristas” são representados como entidades maléficas e apolíticas, tendo suas motivações reduzidas a desejos pessoais megalomaniacos e desejo de destruição. Mas a própria guerra é pobremente representada, e sua finalidade política marginalizada em prol de combates mais interessantes. O conceito de terrorismo que podemos empregar então, para estes “grupos sem agenda” que tendem a ser retratados, é aqueles que busca deslegitimar determinado ator com o termo terrorista, desconsiderando sua representatividade política e assumindo uma postura tão somente combativa.

O tráfico de armas é uma das temáticas que se repete nos roteiros dos jogos analisados, geralmente, realizado por organizações terroristas que objetivam atentados desestabilizadores. Também na abordagem dessa temática, interesses geoestratégicos, econômicos ou de natureza política tendem a ser marginalizados. Percebe-se o desenho de um discurso de segurança alinhado aos interesses ocidentais, Estados Unidos e países da Europa Ocidental protagonizam os atores responsáveis por intervenções necessárias ambientadas em perigosos países subdesenvolvidos “subgovernados por lideranças ditatoriais”.

Determinadas localidades retratadas tendem a ser reproduzidas como origem dos atores, representando também a existência de uma securitização geográfica, onde, países não alinhados a política externa dos “heróis retratados”, tendem a ser origem dos terroristas, já os alinhados, geralmente localizados em países desenvolvidos, são as vítimas. No jogo *Ghost Recon: Future Soldier* (2012), o jogador faz parte de um grupo de operações especiais das forças armadas estadunidenses, com a missão de encontrar a fonte do fluxo de tráfico de armas, missões ambientadas, na América Latina, África, entre os inimigos figuram “traficantes sul-americanos” e “senhores da guerra” africanos, reproduzindo discursos securitizados, da potencialidade de ingerência externa por incapacidade das instituições estatais de cuidarem de seus próprios problemas. Em *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), uma das missões retratadas é ambientada numa favela carioca, no jogo, uma milícia da região estaria dando suporte a grupos terrorista transnacionais, por isso o envio de forças especiais.

O jogo *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008), descreve esse cenário potencial de esmagadora expansão das companhias militares privadas, a ponto de suprimir grandemente os exércitos nacionais, chegando a proibir suas atuações por via legais, e transformando todos os conflitos em “guerras de procuração” executadas pelas lucrativas empresas. Em *Army of Two* (2008), apesar de os personagens jogáveis serem “mercenários”, muitas vezes atuando em ações de contra terrorismo, a trama do jogo se desenvolve de maneira a construir o perigo da privatização da guerra para os interesses estatais.

Nos jogos de guerra com grande vendagem, há comumente vários modos de jogo, geralmente dois principais. Um deles seria denominado modo “campanha” ou *single player*, constituído, geralmente por uma roteirização linear onde o jogador, a partir do ponto de vista de um ou mais combatentes, presencia o desenrolar do conflito bélico retratado, interagindo com esse mundo, geralmente assumindo um papel protagônico e heroico, onde suas ações teriam grande peso no desenrolar dos fatos. O outro modo seria o *multiplayer*, desenhado para as experiências de jogador contra jogador, geralmente vivenciada online, com pessoas de várias partes do mundo, vem ganhando cada vez mais destaque com a expansão da qualidade e do acesso a internet. Mas, sendo partes de um mesmo jogo e diferenciando-se apenas pelos agentes de interatividade, com outras pessoas ou com inteligência artificial, estes modos de jogo podem também carregar identidades simbólicas significativas, representando ferramentas midiáticas securitizadoras.

No jogo *Battlefield 3* (2011), o modo campanha apresenta tanto Irã e Iraque como atores envolvidos em intervenções militares diretas. Os grupos retratados como inimigos, no entanto, tendem a não ser disponibilizados como personagens jogáveis no modo *multiplayer*. Em *Medal of Honor: Warfighter* (2012) apesar de trazer, dezenas de forças inimigas, representadas como terroristas, no seu modo campanha, tem no seu modo *multiplayer*, a disposição apenas forças especiais, de países desenvolvidos, que podem ser utilizados pelo jogador.

Este tipo de organização de opções dá margem a várias interpretações. Entre as mais explícitas considera-se que a percepção dos desenvolvedores sobre a inclusão de tais atores como personagens utilizáveis, e não apenas combatíveis, é de que seu poderio militar seria inferior, e por isso não representariam facções jogáveis interessantes ao jogo, ou por já terem sido denominados “terroristas”, tais atores não seriam interessantes de um ponto de vista moral ou ideológico, devendo ser tão somente desarticulados ou eliminados.

O jogo *America's Army* (2002) apresenta essa mecânica deslegitimadora de forma ainda mais intensa, desenvolvido como ferramenta de recrutamento do exército americano e distribuído gratuitamente na internet. Seu modo *multiplayer*, permite como personagem jogável apenas as forças armadas dos Estados Unidos, mas não acaba aí. Os inimigos não são inteligência artificial controlada pelo computador, mas sim, outros jogadores, que do ponto de vista deles, também são soldados americanos. O adversário, sempre será retratado na tela com o design de que deve ser combatido. No recente *America's Army: Proving Grounds* (2013) os inimigos representados fazem clara referência à República Popular da China. Para Bogost:

The spillage of honor from the game into the metagame—the websites and leader boards that frame the experience—offers the player a unique perspective on military values. Honor, service, and courage are represented through the completion of military objectives under the constraints of ROE and the chain of command. Army success entails the selfless execution of tasks that have been handed down from a higher authority, completed without question or reservation. These tasks, like real U.S. Army missions, are decontextualized from geopolitics. Reward comes not from service completed in the conscious interest of a conflict, but from service completed in the absence of political circumstance. The U.S. Army recruit, one learns from America’s Army, is an apolitical being (Bogost, 2007, p.77)<sup>15</sup>.

Há um fenômeno recorrente que pode ser percebida como linha norteadora dos jogos bélicos, da desumanização do inimigo e do agente que promove violentos atos de guerra, tal desumanização é aspecto central do gênero, ainda que pouco percebido por aqueles que consomem tais experiências interativas. Este aspecto pode ser amplamente observado na comum ausência de civis em zonas de conflito, mesmo quando estes são retratados em movimentadas zonas urbanas, os personagens apresentados costumam se resumir a aliados e inimigos. Os inimigos, ao morrerem, geralmente o fazem de maneira silenciosa, não há sofrimento. Os combates, quase sempre, são retratados de forma “limpa”. Há ainda diversas mecânicas de “regeneração”, como exemplo, em alguns títulos, caso o jogador seja atingido, para sobreviver, basta que ele se afaste das linhas de tiro para que instantes depois esteja pronto para o combate, sem nenhum prejuízo. Explicitando uma potencial visão dos desenvolvedores:

A game writer once explained to me how his development team did its best to “otherize” the enemy in the story it was trying to tell. Military shooters direct a terrific level of violence at more obviously human subjects than other genres of games. If people have any natural aversion to shooting one another—and many theorize that we indeed do— then a game has to convince you that killing these people isn’t just acceptable, but desirable, even enjoyable. So the animators did the best to conceal the faces of your enemies even as they charged at the player, he explained, and the story piled on their atrocities that you witnessed (LEJACQ, 2012)<sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup> A honra presente no jogo, ilustrada pelos rankings disponibilizados como se fossem hierarquia militar, trabalhando a metalinguagem do gênero, oferecem ao jogador uma perspectiva única sobre os valores militares. Honra, serviço e coragem são representados através da realização de objetivos militares sob as restrições da cadeia de comando. O sucesso do exército implica a execução altruísta de tarefas que foram transmitidas de uma autoridade superior, a ser cumprida sem ressalvas. Estas tarefas, como as missões do Exército dos EUA reais, são descontextualizadas de geopolítica. Recompensa não vem do serviço cumprido no interesse consciente de um conflito, mas de serviço cumprido na ausência de circunstância política. O recruta do exército estadunidense, partir da leitura do America’s Army, é um ser apolítico (Bogost, 2007, p.77, tradução nossa).

<sup>16</sup> Um roteirista uma vez me explicou como sua equipe de desenvolvimento fez o seu melhor para “transformar em outro” o inimigo na história que ele estava tentando dizer. Shooters militares dirigir um nível fantástico de violência em mais disciplinas obviamente humanos do que outros gêneros de jogos. Se as pessoas têm alguma aversão natural para fotografar o outro, e muitos acreditam que nós, na verdade não, então um jogo tem de convencê-lo de que matar essas pessoas não é apenas aceitável, mas desejável, até mesmo agradável. Assim, os animadores fizeram o melhor para esconder os rostos de seus inimigos, mesmo quando eles pagam o jogador, explicou, ea história empilhados em suas atrocidades que testemunhou (LEJACQ, 2012, tradução nossa).

A representação da guerra é também, em muito aspectos, coberta por manto apolítico, que retrata o conflitos bélicos com poucas ou nenhuma referências geopolíticas, em tramas aparentemente profundas, mas que fazem poucas associações das mecânicas de jogo com os enredos construídos e os jogadores, cientes ou não, consomem todo um arcabouço de elementos projetados. Estas representações midiáticas que tem por objetivo perpetuar o mito do herói a qualquer custo, por vezes levam a construção de entendimentos errôneos sobre a real natureza das guerras. Como expõe Thomson:

Military computer games therefore promote military transformation as the means of winning wars; obscure transformation's strategic vulnerabilities; encourage an understanding of warfare more similar to total industrial scale war than to contemporary post-Cold War conflict; and promote the lessons of past wars which have led to the shortcomings of current policy. In all these respects, military computer games have encouraged misunderstandings and misconceptions concerning warfare, and also an overblown faith in the utility of military force (Thomson, ANO, p. 233).<sup>17</sup>

O discurso securitizador dos jogos também pode se manifestar de forma transmidiática, estabelecendo ligações e ampliando o seu alcance, essa convergência pode ser observada na promoção do filme *Zero Dark Thirty* (2012)<sup>18</sup> no jogo *Medal of Honor: Warfighter* (2012), onde um pacote DLC (*downloadable content*) baseado em cenários do filme, o qual retrata a busca por Osama Bin Laden, foi disponibilizado aos jogadores<sup>19</sup>. Alinhando a atualização de conteúdo a uma publicidade direcionada e interativa.

A securitização também pode ser percebida a partir da leitura histórica que os jogos de guerra realizam, a primeira missão de *Call of Duty: Black Ops* (2010) é o assassinato de Fidel Castro, a narrativa do jogo é construída como se fosse uma potencial “realidade histórica” e o personagem jogador, uma importante figura histórica que “o mundo não conheceu”. no clímax da execução, o efeito de câmera lenta entra em cena, para garantir dramaticidade e importância ao evento.

---

<sup>17</sup> “Portanto, os jogos de computador militares promover a transformação militar como meio de ganhar guerras; vulnerabilidades estratégicas de transformação obscura; incentivar a compreensão da guerra mais parecido com uma guerra total em escala industrial do que o conflito pós-Guerra Fria contemporânea; e promover as lições das guerras passadas que levaram às falhas da política atual. Em todos estes aspectos, jogos de computador militares têm incentivado mal-entendidos e equívocos a respeito da guerra, e também uma fé exagerada na utilidade da força militar”( Thomson, ANO, p. 233, tradução nossa).

<sup>18</sup> Na versão brasileira, o filme foi adaptado com o título “A hora mais escura”.

<sup>19</sup> 'Zero Dark Thirty' to be promoted in 'Medal of Honor' video game. Los Angeles Times, 2012.

Figura 15 – Tela do jogo Call of Duty: Black Ops



Fonte: *Call of Duty: Black Ops*. A revolução representada como usurpadora dos bens da população, o líder cubano como ditador, a população como fanática, não é só um jogo.

O jogo *Contra* (1988), tem o seu início ambientado numa floresta tropical, e o inimigo retratado é a organização terrorista “*Red Eagle*”. Apesar do futurismo e do aparecimento de alienígenas ao longo do jogo, o que chama a atenção é a utilização do nome contra, pois o termo remete as guerrilhas desestabilizadoras que contavam com financiamento externo e atuaram na Nicarágua da década de 80.

Figura 16 – Tela do jogo Contra



Fonte: *Contra* (1988)

### 5.3 Desconstrução em jogos de guerra

Em *Spec Ops: The Line* (2012), o jogador controla o capitão Martin Walker, capitão do seu batalhão, que entra em uma Dubai destruída, com sinais de conflito por todos os lados, com a missão de resgatar possíveis sobreviventes – objetivo completamente marginalizado ao longo do jogo. Também nada se sabe sobre a atividade militar que se desenvolveu no local antes da destruição. *SO:TL* possui vários elementos de desconstrução dos jogos digitais “AAA” de guerra “tradicionais”. Não reproduz nenhuma das temáticas apresentadas costumeiramente como ameaça, terrorismo, desestabilização política ou tráfico de armas. Não há uma construção maniqueísta da narrativa. A narrativa é conduzida de maneira que jogador se questione a moralidade das ações realizadas, o que é certo ou errado no hostil ambiente de guerra.

No jogo também forças armadas americanas são representadas como inimigas e agentes da CIA representados como incitadores de conflitos, preocupados com a destruição de provas incriminadoras relacionadas às ações militares, ainda que a custo da vida dos sofridos sobreviventes. O transtorno do estresse pós-traumático é tema central do jogo. A mecânica, ambientação e enredo trabalham como desincentivos ao combate, tirando qualquer traço de heroísmo das ações violentas executadas. Como jogo que se encaixa no gênero de ação e tiro, as poucas possibilidades interativas que jogo oferece para avançar na narrativa geralmente se resumem ao assassinato, ao mesmo tempo em que os outros elementos constituintes sugerem que não é aquilo que deveria estar sendo feito. Inclusive vários elementos de metalinguagem, presentes desde os diálogos até as telas de carregamento do jogo.

*SO:TL* não é uma desconstrução completa do gênero. Poucos soldados eliminando hordas de inimigos continua a ser um elemento presente, mas o jogo se utiliza dessa estrutura para embasar sua crítica e fazer um contraponto à glorificação da guerra e desumanização dos inimigos combatidos tão presentes em títulos do gênero. Embora não faça uma crítica à lógica do discurso, e a efetividade do uso de meios militares para combater as ameaças estabelecidas, como se pode perceber nos jogos *Antiwargame* ou *September12th* sua crítica parece orbitar em torno do trauma da experiência da guerra, suas nefastas consequências as populações que vivem em zonas de conflito e uma fuga ao maniqueísmo e a lógica binária e apolítica que a habita o imaginário bélico construído não só nos jogos eletrônicos, mas também em outras expressões midiáticas de massa.

Figura 17 – Tela do jogo Spec Ops: The Line



Fonte: *Spec Ops: The Line*: Ao invés dos higienizados cenários bélicos geralmente retratados pelos títulos tradicionais, o jogo faz um retrato violento das consequências da guerra.

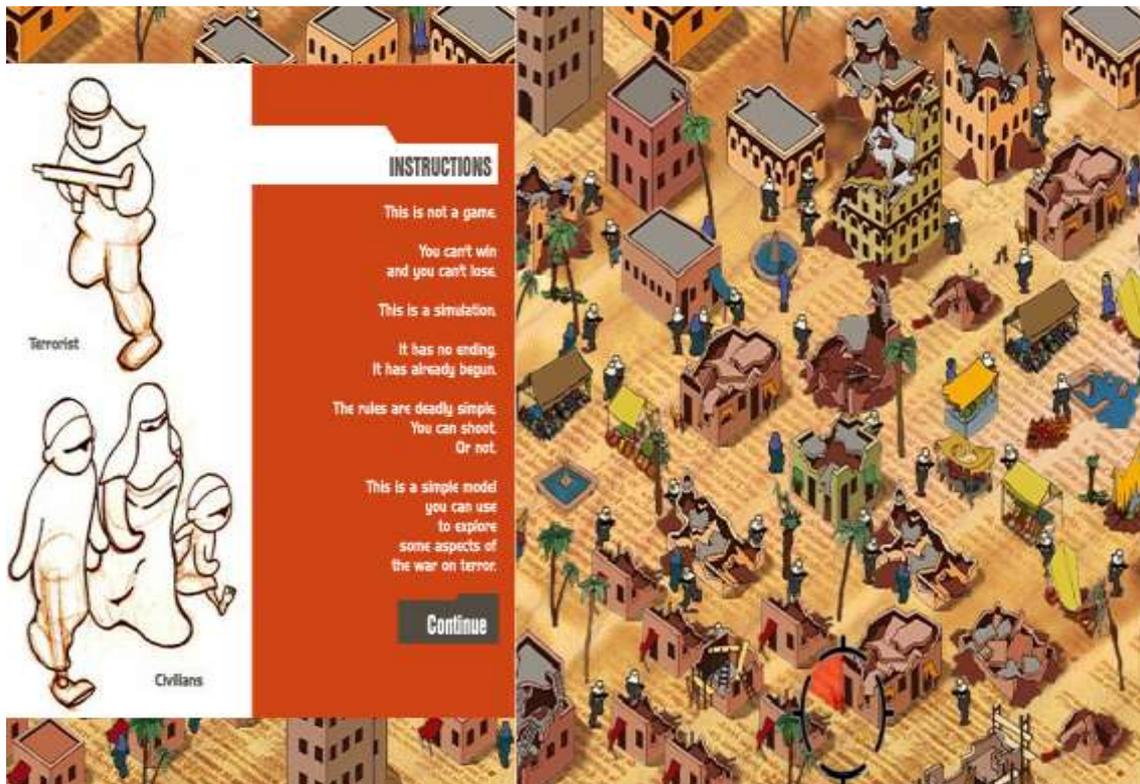
Figura 18 – Tela do jogo Spec Ops: The Line



Fonte: *Spec Ops: The Line* – Telas de espera do jogo também são utilizadas na (des)construção simbólica da trama. 1 - Você ainda é uma boa pessoa 2- Isso é tudo sua culpa 3- Danos colaterais podem ser justificados se os ganhos pesarem mais que as perdas. 4 - Você já se sente um Herói? 5 - Se você fosse uma pessoa melhor, não estaria aqui.

Outro exemplo de jogo que oferece uma perspectiva crítica é *September12th(2003)*. Ao jogador é dada a possibilidade de lançar, ou não, mísseis numa genérica cidade retratada como possuidora de uma população predominantemente muçulmana, onde existiriam supostos “terroristas”, a cada ataque realizado no entanto, para além das inevitáveis mortes de civis e pela destruição da infraestrutura, o número de habitante retratados como terrorista aumenta, ao invés de diminuir, levando a um questionamento quanto a efetividade de ações militares, no caso bombardeios, como forma de “guerra ao terror” .

Figura 19 – Tela do jogo Setember 12th



Fonte: September 12th: Questiona a lógica discursiva da “guerra ao terror”. Tela inicial apresenta: “Isto não é um jogo, você não pode vencer ou perder, é uma simulação, não tem fim e já começou”.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A indústria mundial de jogos digitais figura como umas das principais e mais lucrativas mídias de entretenimento contemporânea. Os jogos carregam grande capacidade de projeção identitária, abordam de maneira interativa uma infinidade de temáticas e sua utilização vai muito além do entretenimento, tangenciando importantes setores como a educação e defesa. A capacidade de projeção cultural se torna ainda mais importante no caso brasileiro, inserido na realidade de mercado latino-americana, onde apesar da baixa participação da indústria somos um expressivo mercado consumidor em plena expansão. Pouco se produz, mas muito se consome de fora, estando ainda mais sujeitos à influência cultural externa, o que só reitera o poder de alcance dos discursos securitizadores analisados.

O entendimento dos elementos constituintes dos jogos digitais é essencial na compreensão do conteúdo projetado. A equação entre os elementos de narrativa e mecânica, somado a interatividade resulta naquilo que Ian Bogost chama de retórica processual, ou seja, o conteúdo repassado pelos jogos é transmitido por meio do conjunto de seus elementos constituintes somando-se a experiência vivenciada por cada jogador, resultando em mecanismos únicos de linguagem digital.

Um fator “extrajogo”, mas que deve ser levado em consideração é a concentração organizacional da indústria de jogos em determinadas localidades, a produção de jogos “AAA” ainda se encontra muito concentrada na América do norte, Europa ocidental e Japão. Os Estados Unidos se destacam também pela tradição e pela tendência cultural e tradição empresarial na produção de jogos de ação e tiro em primeira pessoa, fatores de peso na constituição do denominado complexo militar de entretenimento.

O financiamento do setor ou banimento da circulação de jogos em seu território é exemplo claro de como o Estado, geralmente a partir de instituições de gestão cultural, encara como importante a veiculação de mensagens pela mídia dos jogos eletrônicos. Também em aspectos morais e seu poder “subversivo”

Há uma expansão do público consumidor, das plataformas, do número de desenvolvedores. O poder de projeção dos jogos já se equipara a veículos de informação e entretenimento mais tradicionais, e corrobora com eles, na construção de mensagens transmidiáticas.

A partir da análise feita, concluiu-se que os jogos que envolvem a temática bélica, e possuem vendagem expressiva, tendem a reproduzir determinados temas ao retratar os inimigos a serem combatidos e os objetivos a serem completados. Destacadamente o

“terrorismo” e o “tráfico de armamentos” afloram como grandes ameaças indutoras de ações militares. Os jogos analisados em quase sua totalidade concedem ao jogador a opção, por vezes, a única possível, de controlar as forças armadas estadunidenses. Nota-se um alinhamento deste jogos, com grande vendagem, com elementos da política externa americana, notadamente nos discursos de “guerra ao terror” e defesa a princípios que fazem parte do arranjo retórico do país, como a defesa de valores democráticos e liberais.

Deve-se considerar a descontextualização geopolítica e desumanização do conflito e dos inimigos desenhados como importantes características presentes nos jogos analisados. Como poderosas ferramentas de propaganda, e produtos que demandam grandes investimentos, seria inocente considerar como não-intencional que várias das ficções construídas não são deliberadamente direcionadas, resultando em entendimentos rasos e maniqueístas dos interesses envolvidos nas ações de segurança e defesa. Apesar dos resultados expostos, há também produções que questionam os imaginários construídos, levantando aspectos falhos nos discursos de segurança e ações militares e criticando a desumanização do conflito na própria mídia utilizada. Estas produções possuem um alcance muito mais reduzido que as grandes produções, mas são importantes tanto pelo conteúdo com por exemplificarem o poder de construção de mensagens significativas a partir dos jogos.

Por fim, a principal intenção deste trabalho era de abordar qual o discurso de segurança estava presente nos jogos que tratavam explicitamente a temática da guerra e possuíam expressivo alcance de público consumidor. Há vários pontos não abordados com a profundidade demandada, mas que são de extrema relevância para a compreensão do fenômeno dos jogos digitais, os quais podem ser melhor aprofundados em estudos futuros. Ressalta-se a importância do desenvolvimento de uma indústria de jogos digitais mais pujante no Brasil, não só pelo peso econômico do setor, mas também pela possibilidade de contribuição com produtos culturais forjados a partir de uma perspectiva regional.

## REFERÊNCIAS

ALTEMANI, Henrique de oliveira. **Política Externa Brasileira**. São Paulo: Saraiva, 2005.

ANDERSON, Benedict. **Comunidades imaginadas: Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo**. Colección popular, 498. 1991

BARNETT, Michael. **Social constructivism**. Capítulo 11, p. 251-269. Michael Barnett, "Social Constructivism," in Baylis and Smith, *The Globalization of World*. Oxford: Oxford Univestity Press, 2004.

BOAL, Augusto. **200 exercícios para o ator e o não ator com vontade de dizer algo através do teatro**. Rio de janeiro: Civilização Brasileira, 1982.

BOGOST, Ian. **The expressive power of videogames**. The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England. 2007.

BOYES, Emma. **Korea lifts game censorship**. Gamespot. Dezembro, 2006. Disponível em: <http://www.gamespot.com/articles/korea-lifts-game-censorship/1100-6163609/>.

BRASIL. Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES). Luís Carlos Petry. **VOCABULÁRIO DE JOGOS DIGITAIS**. Relatório A10 – Vocabulário de Jogos Digitais. Fevereiro/2014.

BRASIL. Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES). **Chamada Pública BNDES FEP Pesquisa Científica nº 02/2011 - FEP Games**. [http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes\\_pt/Institucional/Apoio\\_Financeiro/Apoio\\_a\\_estudos\\_e\\_pesquisas/BNDES\\_FEP/pesquisa\\_cientifica/games.html](http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Institucional/Apoio_Financeiro/Apoio_a_estudos_e_pesquisas/BNDES_FEP/pesquisa_cientifica/games.html).

\_\_\_\_\_. Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES). **BNDES apresenta resultados de pesquisa sobre indústria de games**. Abril de 2014. Disponível em: [http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes\\_pt/Institucional/Sala\\_de\\_Imprensa/Noticias/2014/Cultura/20140402\\_games.html](http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Institucional/Sala_de_Imprensa/Noticias/2014/Cultura/20140402_games.html).

BROOKE, James. **South Koreans React to Video Games' Depictions of North Koreans**. New York Times. Published: December 7, 2005. <http://www.nytimes.com/2005/12/07/arts/07game.html?pagewanted=all>.

BUZAN, Barry. HANSEN, Lene. **The Evolution of International Security Studies**. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

CAOILI, Eric. Report: **Iran overturns death sentence, orders retrial for American game designer**.

GAMASUTRA, 5 de Março, 2012. Disponível em: [http://www.gamasutra.com/view/news/164414/Report\\_Iran\\_overturns\\_death\\_sentence\\_orders\\_retrial\\_for\\_American\\_game\\_designer.php](http://www.gamasutra.com/view/news/164414/Report_Iran_overturns_death_sentence_orders_retrial_for_American_game_designer.php).

CIDADES, Ministério das. **Simulador de Direção Veicular será obrigatório nas autoescolas a partir de 2013.** publicado em 01 de novembro de 2012. Disponível em: [http://www.denatran.gov.br/ultimas/20121101\\_simulador\\_aprova.htm](http://www.denatran.gov.br/ultimas/20121101_simulador_aprova.htm)

CUCHE, Denys. **A noção de cultura nas ciências sociais.** Bauru: EDUSC, 1999.

CULTURA, Ministério Da. Jogos eletrônicos, segmento passa a ser beneficiado pela lei rouanet. 12 de dezembro de 2011.

DIGICAPITAL. Global Games Investment Review Executive Summary. 2012.

DINIZ, Eugênio. **Compreendendo o fenômeno do terrorismo.** 3º encontro nacional da ABCP. Nitéroí, 2002.

FRASCA, Gonzalo. **Videogames of the oppressed: videogames as a mean for critical thinking and debate.** Georgia institute of technology. 2001.

\_\_\_\_\_. **Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric.** University of Copenhagen, 2007.

FRIDE. **Empowerment.** Development Backgrounder, Maio, 2006.

GASI, Flávia Tavares. **A Poética Imaginária do Videogame: As passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais.** PUC-SP, 2012.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais.** Rio de Janeiro: Editora Record, 2004. Disponível em: <http://www.ufjf.br/labesc/files/2012/03/A-Arte-de-Pesquisar-Mirian-Goldenberg.pdf> Acesso em: 15 de fevereiro de 2014.

HALL, Stuart. **A identidade Cultural na pós-modernidade.** DP&A editora, 10º edição. 2005.

HÖGLUND, Johan. Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter. **volume 8 issue 1. September 2008.**

**Jane McGonigal: Gaming can make a better world.** Ted Talks. 2010. <http://www.youtube.com/watch?v=dE1DuBesGYM>

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o modernos e o pós-moderno.** Tradução: Ivone Benedetti SP: EDUSC, 2001.

KEOGH, Brendan. **The War Must Go On.** 23/4/2012. KILL SCREEN. Disponível em: <http://killscreendaily.com/articles/war-must-go/>.

LEE-MING ZEN. **Finding the Woman Who Never Was: Gender Role Exploration Through Lara Croft.** PWR 3-05. 24 Sept. 2004.

LEJACQ, Yannick. **ARE MILITARY SHOOTERS FINALLY GETTING THEIR APOCALYPSE NOW ?** Kill Screen. Junho, 2012. Disponível em: <http://killscreendaily.com/articles/are-military-shooters-finally-getting-their-apocalypse-now/>

LEMES, David de Oliveira. **Games independentes. Fundamentos metodológicos para o planejamento, criação e desenvolvimento de jogos digitais.** PUC-SP, São Paulo, 2009.

LI, Cheri. **More than Just a Game: Communication and Community in MMORPGs.** By. PWR2-08 eRhetoric. Dr. Christine Alfano. March 13, 2006.

LOS ANGELES TIMES. **'Zero Dark Thirty' to be promoted in 'Medal of Honor' video game.** Setembro, 2012.

**Los videojuegos enseñan mejor que la escuela: GONZALO FRASCA at TEDxMontevideo2012.** 2012. YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=TbTm1Lkm18o>

NAYAK, Malathi. **Take Two's GTA V starts strong with \$800 mln in first-day sales.** Reuters. Setembro, 2013.

NEWZOO. **Infographic: The Brazilian Games Market.** 2013. Disponível em: <http://www.newzoo.com/infographics/infographic-the-brazilian-games-market/> Acesso em: 15 de fevereiro de 2014.

NYE, Joseph. **O paradoxo do poder Americano: Por que a única superpotência do mundo não pode prosseguir isolada.** Tradução: Luiz Antônio Oliveira de Araújo. Editora Unesp, 2002.

\_\_\_\_\_. **Soft Power.** Foreign Policy, N. 80, Twentieth Anniversary, Autumn, 1990, pp. 153-171.

ROSENBERG, Adam.— September 27, 2013 **China's 13-year ban on video games and console sales set to end.** Digital Trends. Disponível em: <http://www.digitaltrends.com/gaming/chinas-13-year-ban-on-video-games-and-console-sales-set-to-end/#ixzz37uCvYL62>

SANTOS, Leandro Viana Villa dos. **Em jogos eletrônicos, personagens brasileiros: caracterizações de Brasil.**

**Serenity Now bombs a World of Warcraft funeral.** Mar 19, 2006. YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=IHJVolaC8pw>

THOMSON, Matthew. **Military Computer Games and the New American Militarism: What Computer Games Teach Us About War.** University of Nottingham, 2008.

**VGChartz Methodology. Data-Collection Methodology.** Regional Definitions. Disponível em: <http://www.vgchartz.com/methodology.php>

WENDT, Alexander. **Constructing international politics.** International security, vol.20, No. 1,. Pags. 71-81. Summer 1995.

WILLIAMS, MICHAEL C. **Words, Images, Enemies: Securitization and International Politics.** University of Wales, Aberystwyth. International Studies Quarterly (2003) 47, 511–531. 2003.

UNCTAD. **Relatório de economia criativa**. 2010

**Zero Dark Thirty. “A hora mais escura”** Direção de Kathryn Bigelow. Produção Mark Boal, Megan Ellison. Columbia Pictures, Annapurna Pictures, First Light Production. 2012.

## JOGOS DIGITAIS

**Advance Wars: Dual Strike**. Intelligent Systems. Nintendo, 2005

**Antiwargame**. On, Josh. (videogame). San Francisco: Futurefarmers, 2001. Disponível em:  
<http://www.antiwargame.org/>

**Army of Two**. EA Montreal. EA Games, 2008

**Battlefield 2: Modern Combat**. EA Digital Illusions CE, Eletronic Arts. 2006

**Battlefield 3**. EA Digital Illusions CE, Eletronic Arts. 2011

**Battlefield 4**. EA Digital Illusions CE, Eletronic Arts. 2013

**Battlefield: Bad Company 2**. EA Digital Illusions CE, Eletronic Arts. 2010

**Bioshock Infinite**. Irrational Games, 2K Games, Take-two interactive. 2013

**Call of Duty 4: Modern Warfare**. Infinity Ward. Activision. 2007

**Call of Duty: Black Ops**. Treyarch, Activision. 2010.

**Call of Duty: Modern Warfare 2**. Infinity Ward. Activision. 2009.

**Call of Duty: Modern Warfare 3**. Infinity Ward. Sledgehammer. Activision. 2011

**De volta a 1964: Sua vida em tempos de ditadura**. Revista Superinteressante, 2014.

Disponível em: <http://super.abril.com.br/jogo-ditadura-militar/>

**Grand Theft Auto V**. Rockstar Games, Take two Interactive, 2013.

**Homefront**. Kaos Studios, Digital Extremes. Crytek GmbH, 2011.

**Loneliness**. Jordan Magnuson. 2010. Disponível em:

<http://www.kongregate.com/games/jordanmagnuson/loneliness>

**Max Payne 3**. Rockstar Vancouver, Rockstar Games, Take Two Interactive. 2012.

**Medal of Honor**. Danger Close. EA Digital Illusions CE. Eletronic Arts. 2010

**Medal of Honor: Warfighter**. Danger Close Games. Electronic Arts, 2012.

**Mercenaries: Playgrounds of Destruction**. Pandemic Studios. Lucas Arts, 2005.

**Minecraft**. Persson, Markus. Mojang Specifications, 2009.

**Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots**. Konami, 2008

**Persona 4**. Atlus, Square Enix. 2008

**September 12th**. Gonzalo Frasca. 2003. Disponível em:

<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

**SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo.** Zipper Interactive, Sony Computer Entertainment. 2005.

**Spec Ops: The Line.** Yager Development, 2K Games. 2012.

**Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2.** Red Storm Entertainment. GRIN, Ubisoft, 2007

**Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter.** Ubisoft, 2006

**Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier.** Ubisoft Paris, Red Storm Entertainment. Ubisoft . 2012

**Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2.** Ubisoft Montreal. Ubisoft, 2008

**Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas.** Ubisoft, 2006

**Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction.** Ubisoft Montreal. Ubisoft, 2010

**Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent.** Ubisoft, 2006

**World of Warcraft.** Blizzard Entertainment, 2004.

**XCOM: Enemy Within.** Firaxis Games. 2K Games, 2012