



CALL OF DUTY BLACK OPS: COLD WAR (2020) – A DEFESA DO “MUNDO LIVRE” FRENTE AO SOCIALISMO SOVIÉTICO

Call of Duty Black Ops Cold War (2020) – The defense of the “free world” against Soviet socialism

Call of Duty Black Ops Cold War (2020) – La defensa del “mundo libre” contra el socialismo soviético

Alexandre Durante¹

Resumo: Este artigo busca discutir como jogos eletrônicos podem representar contextos históricos, considerando sua expansão a partir das décadas de 60 e 70 nos Estados Unidos da América. O objetivo se detém em analisar as produções midiáticas e audiovisuais em jogos eletrônicos da franquia *Call of Duty*, mais especificamente, em *Call of Duty Black Ops Cold War*, produzidos pela *Raven Software* e pela *Treyarch* e lançados no ano de 2020. Para tal, entende-se a importância da história política e da história cultural para realizar esta análise, buscando compreender como se dão tais representações e suas intencionalidades, já que o jogo é uma representação de um fato do passado. A Guerra Fria (1947 – 1991) foi um período marcado pela tensão mundial frente às duas grandes potências: os norte-americanos (capitalista) e os soviéticos (socialista) na busca pela consagração de seus respectivos sistemas políticos. Considerando o consumo de consoles e jogos eletrônicos, torna-se fundamental abordar e analisar as representações desse período histórico nas mídias e suas intencionalidades.

Palavras-chave: Jogos. Representações. Guerra Fria.

Abstract: This article seeks to discuss how electronic games can represent historical contexts, considering their expansion from the 1960s and 1970s in the United States of America. The aim is to analyze media and audiovisual productions in electronic games from the *Call of Duty* franchise, specifically *Call of Duty Black Ops Cold War*, produced by *Raven Software* and *Treyarch* and released in 2020. To this end, we understand the importance of political history and cultural history in order to carry out this analysis, seeking to understand how such representations are made and their intentions, since it is a representation of something from the past. The Cold War (1947 - 1991) was a period marked by global tension between the two great powers, on the one hand the Americans (capitalist) and the other the Soviets (socialist) and the search for the consecration of their respective political systems. Considering the consumption

¹ Graduado em História. Mestrando no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade de Passo Fundo. Passo Fundo, Rio Grande do Sul, Brasil. E-mail: aledurante11@hotmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4657698632532466>; Orcid iD: <https://orcid.org/0009-0005-7566-034X>;

of consoles and electronic games, it is essential to address and analyze the representations of this historical period in the media and their intentions.

Keywords: Games. Representations. Technology.

Resumen: Este artículo pretende discutir cómo los juegos electrónicos pueden representar contextos históricos, considerando su expansión a partir de las décadas de 1960 y 1970 en Estados Unidos. El objetivo es analizar las producciones mediáticas y audiovisuales en los juegos electrónicos de la franquicia *Call of Duty*, concretamente *Call of Duty Black Ops Cold War*, producido por Raven Software y Treyarch y lanzado en 2020. Para eso, entendemos la importancia de la historia política y la historia cultural para llevar a cabo este análisis, buscando comprender cómo se producen dichas representaciones y sus intenciones, ya que se trata de una representación de algo del pasado. La Guerra Fría (1947 - 1991) fue un período marcado por la tensión mundial entre las dos grandes potencias, por un lado los estadounidenses (capitalistas) y los soviéticos (socialistas), y la búsqueda de consagrar sus respectivos sistemas políticos. Teniendo en cuenta el consumo de consolas y juegos electrónicos, es esencial abordar y analizar las representaciones de este período histórico en los medios de comunicación y sus intenciones.

Palabras clave: Juegos. Representaciones. Tecnología.

Introdução

As últimas décadas do século XX foram marcadas pelas importantes mudanças no mundo da tecnologia, e os *videogames* tiveram um papel fundamental nesse período, considerando seu surgimento até os dias atuais. Dessa forma, as mídias passaram a ter uma participação constante no cotidiano das pessoas, seja na busca pelo entretenimento, seja pelo lazer, seja nas distrações para suas cargas horárias de trabalho.

Partindo dessa premissa e da crescente indústria digital e cinematográfica, a proposta deste trabalho é compreender os jogos eletrônicos ambientados no período da Guerra Fria (1947 - 1991), já que a indústria dos jogos eletrônicos atrai um grande público ao abordar contextos históricos ou períodos de conflitos históricos. Assim, busca-se compreender tais produções midiáticas e audiovisuais em jogos eletrônicos da franquia *Call of Duty*, mais especificamente, *Call of Duty Black Ops: Cold War*, lançados e produzidos pela *Raven Software* e pela *Treyarch*, no dia 13 de novembro de 2020, e sua suposta “defesa do mundo livre” frente ao socialismo soviético.

*Call of Duty Black Ops: Cold War*² (2020) foi lançado com o intuito de dar continuidade ao primeiro jogo da série, *Call of Duty: Black Ops* (2010), até o final da Guerra Fria. Neste, há um ambiente situado nos anos 1980 e também momentos da Guerra do Vietnã (1959 - 1975),

²A análise descritiva desse jogo conterá informações sensíveis ao leitor, contendo *spoilers* e implicações para aqueles que nunca jogaram *Call of Duty Black Ops: Cold War* (2020).

desenvolvendo a narrativa a partir desses contextos. Dessa forma, busca-se compreender como ocorrem as representações de socialistas e de capitalistas, desde personagens históricos reais até fictícios, que são criados para complementar seu desenvolvimento.

Esta análise é desenvolvida a partir das *cutscenes*³ e da *gameplay*⁴ da campanha na qual o jogo se desenvolve, tendo este jogo também dois finais alternativos para o desfecho de sua história. Por conseguinte, a análise de autores como Jeannie Novak (2017), Esteban Walter Gonzalez Clua e João Ricardo Robson Bello Bittencourt (2005) e Lúcia Santaella (2000/2005) tem o objetivo de conceituar e fornecer as bases para analisar a narrativa de *Call of Duty Black Ops: Cold War* (2020).

O surgimento, a construção de mídias e representações históricas em jogos

A pesquisa e a abordagem histórica em jogos eletrônicos se tornam cada vez mais frequentes, já que os jogos são ambientados em diversos períodos históricos, sendo um dos mais recorrentes a Segunda Guerra Mundial. O objetivo se detém em compreender quais são os ideários a partir de jogos que se ambientam em tais contextos, seja de herói, seja de valorização de determinada nação ou cultura. Os jogos são produtos de imagens tecnológicas que se utilizam de formas de pensar, da mídia e da sociedade em geral, o que auxilia na produção e no desenvolvimento, tendo em vista um público-alvo. Nesse intuito, é importante compreender o surgimento das mídias e sua diversidade, a importância dos *videogames*, a construção e a narrativa dos jogos de tiro em primeira pessoa.

Os jogos eletrônicos são imagens tecnológicas, fator que permite um panorama mais abrangente para abordar essa temática. A partir do que Santaella (2000) menciona, Caim (2006) apresenta uma visão de como os equipamentos tecnológicos são máquinas de linguagem que surgem juntamente com os dispositivos que captam, armazenam e reproduzem essas imagens.

³Cutscene: Significa: Uma sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens inimigos e providenciar informações de fundo, atmosfera, diálogo ou pistas. As cinemáticas podem ser animadas ou por ato real. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Cutscene_\(jogos_eletr%C3%B4nicos\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cutscene_(jogos_eletr%C3%B4nicos)). Acesso em: 08/09/2024

⁴Gameplay: Significa “jogando o jogo” ou “jogar o jogo”. E é isso o que ela quer dizer: uma pessoa que está jogando alguma coisa. *Gameplay* também pode ser interpretado como “jogabilidade”. E daí vem outro uso da palavra: muitas pessoas costumam pesquisar pelo termo, seja para assistir alguém jogando ou em busca de ajuda sobre alguma parte de um determinado jogo. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/o-que-e-gameplay/>. Acesso em: 08/09/2024.

Desse modo, essas mídias possuem transformações quando são transmitidas, sendo também de quem as recebe. A partir disso, tem-se que:

há uma nítida relação entre os tipos de mídias existentes, suas produções e as culturas dominantes: de massa, midiática e digital. É certo que elas formatam maneiras de pensar, formas de se associar, organizar e produzir. As mídias oferecem regimes sociais. Dessa maneira, as imagens tecnológicas não podem ser pensadas isoladamente, mas apenas em relação ao seu contexto, ou seja, como signos só podem ser compreendidos por meio de outros signos (CAIM, 2006, p. 30).

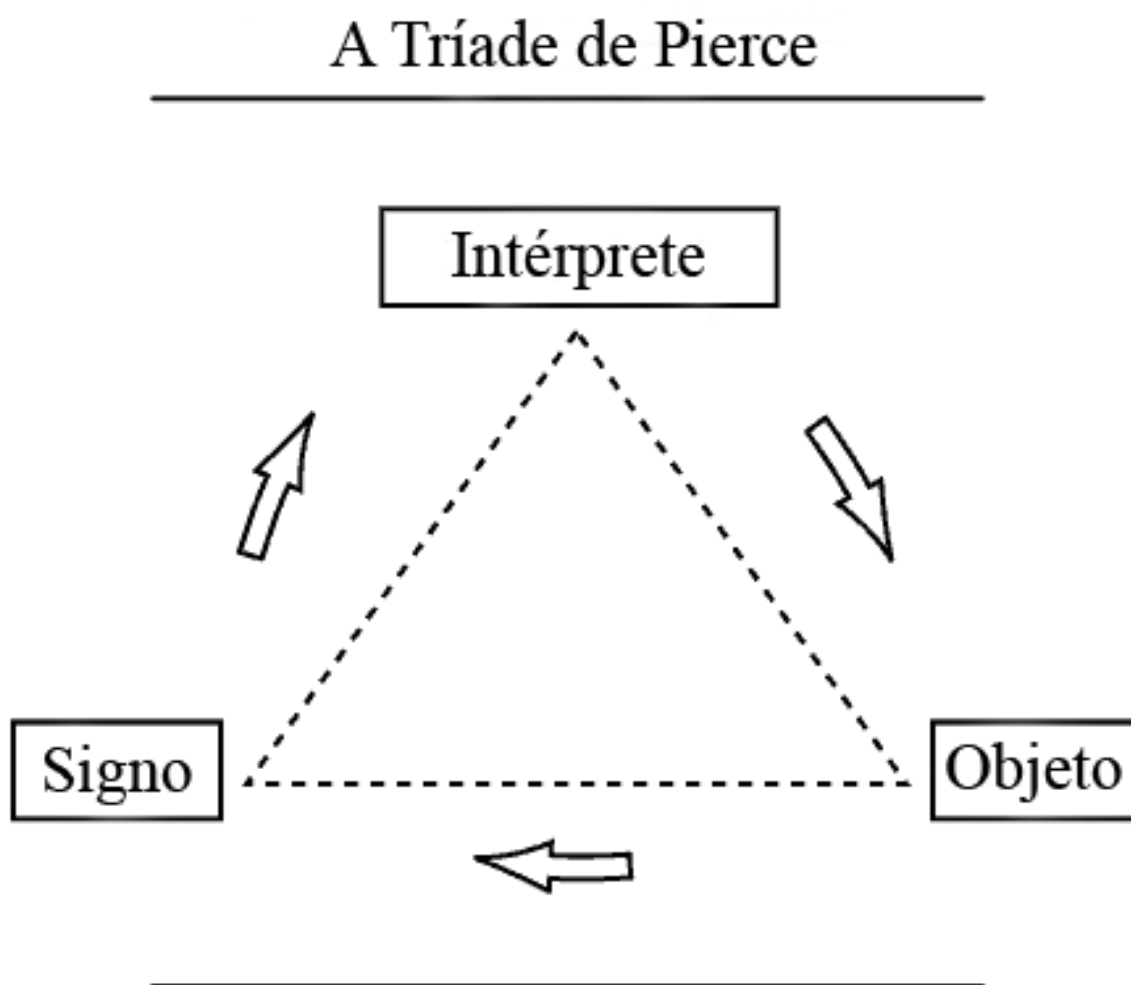
A partir desse fragmento, pode-se analisar como essas mídias, sejam elas de massa, midiáticas ou digitais, necessitam de uma análise abrangente e não somente como um fator isolado. Nesse contexto, é possível constatar como são produzidas a partir das formas de pensar da sociedade, do ideário que deseja ser construído a partir delas e como essas mídias serão vistas, uma vez que estão inseridas em uma determinada cultura, o que permite compreender o objetivo dessas produções.

Outro ponto que precisa ser analisado é o conjunto de culturas que permeia a sociedade.

Para compreender essas passagens de uma cultura à outra, que considero sutis, tenho utilizado uma divisão das eras culturais em seis tipos de formações: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital. Antes de tudo, deve ser declarado que essas divisões estão pautadas na convicção de que os meios de comunicação, desde o aparelho fonador até as redes digitais atuais, não passam de meros canais para a transmissão de informação. Por isso mesmo, não devemos cair no equívoco de julgar que as transformações culturais são devidas apenas ao advento de novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura. São, isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais (SANTAELLA, 2000, p. 24).

A partir dessa afirmação, há pontos a serem considerados. Em primeiro lugar, destaca-se o fato de que as transformações culturais não se devem somente a tecnologias, mas a vários signos, sendo denominado pela autora como uma forma de abrir novos campos de ambientes socioculturais. Portanto, pode-se perceber que os *videogames* são produtos culturais e que, graças a essas abrangências, há um campo imenso a ser explorado e analisado. Para Santaella (2005), as definições e as classificações necessárias para realizar uma análise da linguagem, dos signos, dos sinais e dos códigos estão presentes na tríade formada por Pierce, ou seja, representação, objetivação e interpretação, conforme a imagem a seguir:

Figura 1 – Tríade Semiótica de Pierce



Fonte: Research Gate, 2007⁵.

A semiótica tem a capacidade de auxiliar uma análise de diversos aspectos, não só captando os vetores de referências em contextos mais recentes, mas também naqueles deixados pela história, pelas forças produtivas econômicas, pela técnica e pelos sujeitos que as produzem. Dessa forma, os signos possuem classificações e definições complexas, servindo como princípios-guias para uma análise que eles tentam transmitir (SANTAELLA, 2005).

Para compreender a tríade, supõe-se que o representante é a parte perceptível em um signo como, por exemplo, a imagem da capa de um jogo na qual há soldados e uma bandeira, ou seja, a bandeira é a representação de algo. O objeto é a bandeira, uma vez que foi utilizada

⁵Disponível em: https://www.researchgate.net/figure/Figura-2-Triade-Semiotica-de-Pierce-Adaptado-de-http-ru3com-luc_fig2_28152637. Acesso em: 08/09/2024.

para incorporar a imagem daquilo que a representa e o interpretante é aquilo que é criado na mente de quem vê o signo, sendo a lembrança criada na mente a partir daquilo que é visto na imagem.

Santaella (2000) menciona também como, a partir dos anos 80, houve uma grande multiplicação nas mídias, já que utilizavam tanto as linguagens quanto os meios. Com o passar do tempo, é possível perceber o poder de transformação das mídias, pois o que, em um ano, era considerado uma novidade, no ano seguinte, aquilo já havia sido ultrapassado. Entretanto, as mídias, assim como os jogos eletrônicos, passaram por grandes mudanças no decorrer de sua história, uma vez que, desde as décadas de 70 e 80, os jogos eram considerados por algumas pessoas influenciadores de violência, até mesmo potencialmente prejudiciais às crianças. Em consonância com Protasio (2012),

talvez muitos não percebam, mas esse período que vivemos é extremamente importante para os jogos eletrônicos. Trata-se do processo de consolidação dessas obras como mídia e a passagem por uma gradual adaptação, pois ao passo em que uma porção da sociedade os encara como entretenimento vazio para crianças ou um estimulador da violência, outra parcela identifica os benefícios dessas obras, desde a expressão artística até destaques nas áreas de saúde e segurança. No passado o cenário era pior. Mesmo que a indústria fosse menor e as polêmicas não tão frequentes, casos como o de *Death Race* (1976) e *Custer's Revenge* (1982) deram início a um debate e uma visão generalizadora que perduram até hoje. Isso, contudo, não é particular dos jogos eletrônicos. Outras mídias, como o cinema e a literatura, já passaram por inúmeras dificuldades e tempos de censura (PROTASIO, 2012, p. 1).

Por conseguinte, os jogos eletrônicos possuem grandes semelhanças com o cinema em geral, pois podem se apropriar de vários aspectos históricos ou eventos, partindo deles para desenvolver uma nova narrativa, seja ela histórica ou não. Mas, apesar disso, conforme a citação acima, os jogos eletrônicos nem sempre foram recebidos como mídias de grande importância, o que, na atualidade, já é totalmente diferente.

O surgimento dos consoles e a construção dos jogos eletrônicos

Os primeiros jogos eletrônicos não foram inicialmente utilizados em casas de fliperama ou até mesmo em computadores como muitos os conhecem. Sua origem se deu, principalmente, de outra função, porém os objetivos, de fato, viriam a ser os mesmos segundo a autora Jeannie Novak (2017), que realizou um grande trabalho sobre o desenvolvimento de *games*. A autora esclarece que,

em vez disso, os primeiros passos do setor foram dados em departamentos de pesquisa de universidades, laboratórios, instalações militares e por fornecedores de produtos de defesa. Nas bases militares, games eletromecânicos eram fornecidos aos recrutas para distraí-los dos rigores do treinamento básico. Enquanto isso, alguns estudantes, programadores, professores e pesquisadores de instituições acadêmicas e governamentais, insones e com excesso de trabalho, transformavam seus computadores mainframe em máquinas de jogos como uma maneira de relaxar de suas tarefas tradicionais de pesquisa, como a execução de cálculos matemáticos complexos para pesquisas. Trabalhando de madrugada, esses pioneiros deram início ao que se tornaria uma das formas de entretenimento mais irresistíveis da História (NOVAK, 2017, p. 4).

O propósito dos *videogames*, como mencionado pela autora, era auxiliar em setores de defesa nacional, com o intuito de “distração” para as exaustivas cargas de trabalho, buscando, assim, propiciar um momento de relaxamento em meio ao tempo livre. A partir disso, é possível verificar a existência de fatores semelhantes aos jogos atuais, devido ao fato de que inúmeras pessoas compravam e seguem com o costume de adquirir consoles por diversão ou para terem um momento de jogatina após o longo e exaustivo dia de trabalho.

O jogo *Spacewar!* foi um dos primeiros a estar disponível em máquinas de fliperama, as quais já possuíam vídeo. Desenvolvido por alunos do MIT⁶, mais especificamente por Steve Russel, impulsionou a indústria de *games* para computadores, crescendo ainda mais com o passar do tempo. Nolan Bushnell realizou a adaptação, denominada *Computer Space*, vendida para a *Nutting Associates* no ano de 1971. Este não obteve o sucesso desejado, devido ao jogo *pinball* ter um sucesso maior. Bushnell abandonou a empresa *Nutting Associates* para fundar, com Ted Dabney, a “Atari”, uma das empresas mais bem-sucedidas no mundo dos jogos (NOVAK, 2017).

O alto crescimento da Atari se tornou fundamental para a indústria de consoles e computadores pessoais, os quais alcançaram um grande sucesso em razão da Guerra Fria. A explicação para esse sucesso é que o videogame possuía um *joystick*⁷, que era usado para controlar os jogos que estavam sendo representados em vídeo. Portanto, devido às tensões coletivas presentes na sociedade norte-americana, na década de 60 e 70, a referência se dá ao medo de um “botão vermelho”, o qual faz alusão aos armamentos nucleares presentes no

⁶Massachusetts Institute of Technology (Instituto de Tecnologia de Massachusetts).

⁷Joystick: Significa: Um controle usado frequentemente para controlar os jogos de vídeo e têm, geralmente, um ou mais botões de pressão cujo estado pode também ser lido pelo computador. O termo joystick transformou-se em um sinônimo para controladores de jogo que podem ser conectados ao computador desde que o computador defina a entrada como uma “porta de jogos”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Joystick>. Acesso em: 08/09/2024.

período, haja vista que o jogador passaria também da posição de “alvo” para a posição de ação, ou seja, quem dispara (SANTOS, 2014). Na imagem abaixo, é possível observar como o controle era feito para passar a sensação de estar disparando contra um “inimigo” em potencial, já que o *joystick* possuía o formato e o botão vermelho mencionado anteriormente.

Figura 2 – Atari 2600



Fonte: Wikipédia, 2015⁸.

Após esses jogos alcançarem grande sucesso, com a Atari e a Magnavox impulsionando o mercado, novos nomes foram surgindo com o passar do tempo. No entanto, é preciso compreender a elevação no comércio de consoles e como se deu a sua consolidação. Acerca disso, tem-se que:

Embora o Magnavox Odyssey — o primeiro console de games doméstico — tenha sido lançado em 1972, foi somente no final dessa década que o setor de consoles domésticos começou a ganhar corpo. O Odyssey, que antecedeu a explosão do setor de games para fliperama, estava à frente do seu tempo. O setor de fliperama operava em esquema de empresa para empresa: as máquinas eram vendidas para as operadoras de casas de fliperama, não para os consumidores. O alto preço das máquinas de videogame individuais tornava proibitiva sua posse pelos clientes finais, exceto os mais ricos. Entretanto, logo se tornou evidente que a venda direta ao consumidor poderia expandir tremendamente o setor, o que fez com que os videogames comerciais migrassem para as residências na forma de consoles de videogame acessíveis. Esses sistemas usavam o aparelho de TV como monitor e competiam pelo mercado de

⁸Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Atari_2600. Acesso em: 08/09/2024.

maneira bastante semelhante ao que ocorre hoje com a Sony (PlayStation), Microsoft (Xbox) e Nintendo (GameCube) (NOVAK, 2017, p. 14).

De acordo com a autora, nas gerações iniciais de *videogames*, o fliperama ou arcade, como Clua e Bittencourt (2005) denominam, poderia estar ligado às empresas, embora algumas pequenas parcelas da sociedade poderiam adquiri-lo como clientes finais, graças à sua condição de poder aquisitivo.

A partir da década de 80, os consoles passaram a perder parte de seu público nos Estados Unidos da América (EUA). Os arcades ou fliperamas se desenvolviam na mesma época e, com o passar do tempo, a qualidade gráfica com uso de tecnologia de vídeo digital dos arcades foi muito superior à dos consoles que ainda “engatinhavam” com a sua tecnologia. Associada à defasagem tecnológica, tem-se a crise de conteúdo, que não correspondia à qualidade esperada, tendo, por fim, o início da informática doméstica, quando o microcomputador colorido *Commodore VIC-20* superou a barreira dos 300,00U\$. No Japão, A SEGA e a Nintendo tiveram um aumento tecnológico, o que possibilitou a inserção de consoles no mercado com jogos como *Donkey Kong* (CLUA; BITTENCOURT, 2005).

Anos depois, o console *Playstation 2* (2000) da Sony surgiu adotando os DVD's e, logo após, o *Xbox* (2001) da Microsoft, possuindo *DirectX*, o que facilitava a adaptação de sucessos do PC para o console. O computador pessoal ou comumente conhecido como PC, nos anos 80, teve suas produções em jogos focados no gênero *Adventures* ou de CRPG⁹'s, que representavam um universo próprio e que possuíam maior forma de atributos a seu personagem, diferente dos RPG¹⁰'s convencionais que são preestabelecidos. Estes também tiveram imensos avanços tecnológicos nos anos seguintes (CLUA; BITTENCOURT, 2005).

Dessa forma, observa-se como os consoles passaram a dominar o cenário dos *videogames*, impulsionando sua comercialização devido aos avanços tecnológicos, à disponibilidade de jogar no conforto de casa e à diversidade dos jogos disponíveis. Os

⁹CRPG: Significa: *Computer Role-Playing Game* ou RPG de Computador, um subgênero dos jogos eletrônicos. CRPG tem como base todas as mecânicas de sistemas de RPG, porém toda a história é “narrada”, interpretada e desenvolvida no computador. Portanto, este modo de jogar RPG está limitado aos itens eletrônicos. Disponível em: <https://nuckturp.com.br/dicionario/crpg/#:~:text=CRPG%20C3%A9%20a%20sigla%20para,est%C3%A1%20limitado%20aos%20itens%20eletr%C3%B4nicos>. Acesso em: 08/09/2024.

¹⁰RPG é a sigla em inglês para *role-playing game*, um gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício. Os jogos de RPG podem ser jogados de diversas formas. As mais comuns são através de atuação literal, na qual os jogadores agem, falam e se vestem como seus personagens, e o RPG de mesa, a forma mais famosa (e a primeira inventada) de RPG. Disponível em: <https://www.significados.com.br/rpg/>. Acesso em: 08/09/2024.

computadores também tiveram um considerável aumento no seu consumo, entretanto os arcades perderam espaço no mercado consumidor, em razão da crescente disputa entre as variedades de consoles no mercado, além da ascensão desses produtos.

O gênero tiro em primeira pessoa e as formas de representações da história em videogames

Os jogos FPS, conhecidos como *first person*, na tradução literal, “tiro em primeira pessoa”, em jogos como *Medal of Honor*, permitem ao jogador assumir o ponto de vista do personagem virtual em seu ambiente. O jogador tem a visão da tela e assume os braços e as armas que o personagem usa para interagir no cenário que lhe é apresentado no decorrer do jogo. Esse recurso tem grande importância para o que se conhece como catarse, cujo principal objetivo é encaixar o jogador no ambiente, dando a sensação de estar dentro daquele jogo ou mesmo sendo o personagem (BEZERRA, MONTEIRO, 2019).

Segundo Moreira (2020), os *maze games*¹¹, nos PC's, eram ainda mais detalhados, porém o que interessa é que foram um dos primeiros a utilizarem a perspectiva do “eu” no jogo e que viriam a influenciar e inspirar os jogos das futuras gerações. Outro aspecto importante mencionado por Moreira é o fato de que o personagem controlado pelo jogador, em boa parte do tempo, não fale, ou, caso fale, o faça de forma breve, o que torna a experiência ainda mais significativa. A partir disso, há também a questão do rosto do personagem, que não era revelada na maioria dos jogos FPS, entretanto, no *Point of View*¹² (POV), pode ter grande influência na construção do personagem.

Esse POV, às vezes, pode reforçar a ligação do jogador com o personagem, porque ele entra fisicamente no personagem e não pode observar o avatar separadamente. Entretanto, como o personagem não pode ser visto na tela, esse POV também dificulta a formação de uma imagem mental do avatar pelo jogador. Alguns desenvolvedores usam cenas de corte e sequências programadas dentro do game para lidar com esse problema, alterando a sua perspectiva para que o avatar possa ser visto no POV de terceira pessoa (NOVAK, 2017, p. 166).

A partir disso, constata-se que o ponto de vista, muitas vezes, acaba tendo grande influência na construção do personagem. Há jogos que podem não o representar ou há aqueles que possuem uma estratégia de marketing (com imagens do personagem antes mesmo do

¹¹*Maze games* são jogos de labirinto, que podem ser encontrados em aplicativos e jogos de mesa. Possuem diferentes tamanhos, incluindo labirintos quadrados, circulares e triangulares. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rikudogames.maze&hl=pt>. Acesso em: 12/09/2024.

¹²(Tradução: Ponto de Vista).

lançamento). Estes, cuja visualização é possível, permitem ao jogador visualizar o personagem por meio de interações no cenário, como no caso de espelhos que refletem o rosto ou em *cutscenes*¹³ no decorrer do jogo. Os jogos da franquia *Medal of Honor* passaram por mudanças no decorrer dos anos e serão utilizados como exemplo. No lançamento, em 1999, o primeiro da franquia, *Medal of Honor* coloca o jogador controlando um personagem norte-americano. A imagem a seguir mostra o jogo *Medal of Honor (1999)* na perspectiva em primeira pessoa.

Figura 3 – Imagem da *gameplay* de *Medal of Honor (1999)*



Fonte: Proibido Ler, 2022¹⁴.

Na imagem, pode-se observar como o ponto de vista do jogador é exatamente como o mencionado acima. Contudo, o jogador possui o famoso *Heads-Up Display*¹⁵ (HUD), apresentado na imagem a seguir: no canto superior direito, a munição disponível ao jogador, que varia conforme a arma selecionada; à esquerda, no canto superior esquerdo, a “vida” do

¹³Uma cinemática ou *cutscene* é uma sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens inimigos e providenciar informações de fundo, atmosfera, diálogo ou pistas. As cinemáticas podem ser animadas ou por ato real. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Cutscene_\(jogos_eletr%C3%B4nicos\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Cutscene_(jogos_eletr%C3%B4nicos)). Acesso em: 28/09/2024.

¹⁴Disponível em: <https://www.proibidoler.com/games/curiosidades-sobre-medal-of-honor-ps1/>. Acesso em: 20/09/2024.

¹⁵HUD: Significa: (do inglês: heads-up display - tela de alerta) é a sigla para representação dos objetos do jogo, tais como: vida (às vezes representado por *life* - do inglês vida, force - do inglês força), magia (às vezes representados por: mana - ou MP, Mana Points -). Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/HUD_\(jogo_eletr%C3%B4nico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/HUD_(jogo_eletr%C3%B4nico)). Acesso em: 08/09/2024.

personagem, ou seja, caso a barra vermelha circular chegue ao fim, o personagem morre. No canto superior esquerdo, o jogador possui uma bússola para guiar-se. Um ponto importante em *Medal of Honor* é que, segundo Bezerra e Monteiro (2019), na época de seu lançamento, os jogos traziam a perspectiva de herói em sua narrativa, o que viria a passar por alterações no futuro, devido ao avanço tecnológico.

Conforme Moreira (2020), jogos como *Doom*, *Doom II* e *Wolfenstein 3D* foram fundamentais para impulsionar e consolidar o gênero. Todavia, as principais franquias a terem grande fama foram *Battlefield*, *Call of Duty* e *Medal of Honor*, que consolidaram o gênero FPS no mercado. O primeiro a surgir no mercado foi *Medal of Honor*, o qual, segundo Neves (2011), foi inspirado no filme *O resgate do Soldado Ryan*¹⁶. Assim como o filme, a série de jogos foi produzida por Steven Spielberg, tendo sido convidado pela *DreamWorks Interactive* e pela *EA (Electronic Arts)* para trabalhar como produtor do jogo.

Outro aspecto que se torna importante em *Medal of Honor* vem do ideário de valorizar as ações feitas por grandes heróis. Para Chartier (1998, apud BEZERRA; MONTEIRO, 2019, p. 123), as representações querem dizer a maneira como diferentes épocas, tempos e a realidade em que as pessoas se encontram são construídos a partir de classificações e delimitações que preenchem o presente de sentido. Nesse sentido, representar algo do passado significa tornar aquilo presente e a representação é um dispositivo de conhecimento muito importante, já que permite visualizar o passado a partir de imagens, pessoas, lugares e objetos que são capazes de construir memórias e histórias. Dessa forma, os jogos possuem uma ampla possibilidade de se utilizar disso.

Para compreender como a representação possui um mundo complexo ao seu redor, coloca-se em evidência, abaixo, um trecho de Gombrich (1999), que fala justamente sobre um cavalo de pau:

¹⁶Sinopse: Ao desembarcar na Normandia, no dia 6 de junho de 1944, o Capitão Miller recebe a missão de comandar um grupo do Segundo Batalhão para o resgate do soldado James Ryan, o caçula de quatro irmãos, dentre os quais três morreram em combate. Por ordens do chefe George C. Marshall, eles precisam procurar o soldado e garantir o seu retorno, com vida, para casa. Vencedor de 5 Oscars: Melhor Direção, Melhor Mixagem de Som, Melhor Fotografia, Melhor Montagem e Melhor Edição de Som. Além disso, teve inúmeras indicações.

[...] definem imagem como “a imitação da forma exterior de um objeto”, e certamente a “forma exterior” de um cavalo não é “imitada” aqui. Tanto pior, poderíamos dizer, para a “forma exterior”, esse fugidio resquício da tradição filosófica grega que dominou por tanto tempo nossa linguagem estética. Felizmente o Dictionary registra uma outra palavra que talvez se revele mais apropriada: representação. Representar, lemos ali, pode ser usada no sentido de “invocar mediante descrição ou retrato ou imaginação, figurar, simular na mente ou pelos sentidos, servir de ou ser tido por aparência de estar para, ser espécime de, ocupar o lugar de, ser substituto de”. O retrato de um cavalo? Certamente que não. O substituto para um cavalo? Sim, é isso (GOMBRICH, 1999, p. 1).

Compreende-se que uma vassoura ou até mesmo um pedaço de pau pode vir a representar um cavalo, ganhando sentido a partir do momento em que uma criança monte nele e a imaginação transforme aquilo em um cavalo. Se ficasse somente encostado em uma parede, sem nenhum tipo de contato, continuaria sendo somente um cabo de vassoura (GOMBRICH, p.7, 1999, *apud* MAKOWIECKY, p. 16, 2003). A partir disso, Makowiecky (2003) mostra que o cavalo de pau não era uma imagem, mas uma madeira que ganhava a qualificação de cavalo pela função, já que pode ser montada, sendo o fator comum a função e não a forma em si. Assim, todo objeto que pode ser cavalgável tal qual um cavalo serve de cavalo.

Call of duty: black ops cold war (2020) e a representação

Call of Duty: Black Ops Cold War foi lançado no dia 13 de novembro de 2020, dez anos após o lançamento do primeiro título da série *Black Ops*, sendo este o quinto, e, segundo as produtoras *Raven Software e Treyarch*, é uma sequência direta do lançamento de 2010. O jogo foi lançado para as seguintes plataformas: PC, *Xbox One*, *Xbox Series X/S*, *PlayStation 4* e *5*. O grande diferencial desse jogo é a possibilidade de o modo multijogador ser jogado simultaneamente por diferentes pessoas, por exemplo, em um *Xbox One* e em um *PlayStation 5*, mais conhecido como *crossplay*¹⁷.

¹⁷O *crossplay* refere-se à capacidade de jogadores de diferentes plataformas – como PC, *Xbox*, *PlayStation* e até mesmo dispositivos móveis – jogarem entre si em um mesmo ambiente de jogo. Essa característica não apenas quebra barreiras, mas também amplia significativamente a base de jogadores, promovendo uma comunidade mais unificada. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2024/02/10/games-e-consoles/quais-jogos-aceitam-crossplay-veja-lista-completa/>. Acesso em: 23/09/2024.

Figura 4 – Capa de *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020)



Fonte: Wikipédia, 2020¹⁸.

A partir da capa, observa-se que o jogo irá tratar da Guerra Fria, colocando armamentos e símbolos soviéticos do lado esquerdo e, do lado direito, os norte-americanos, simbolizando também sua ideologia política. Por conseguinte, a capa é dividida pelas duas potências mundiais do período, ou seja, os Estados Unidos da América e a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS). É importante frisar que serão analisadas somente as missões principais da campanha, não incluindo as secundárias, que fornecem dados específicos sobre um inimigo desconhecido, na qual o jogador tem também um objetivo.

¹⁸Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty:_Black_Ops_Cold_War. Acesso em: 19/09/2024.

Na Missão 1, “Sem Escapatória”, a campanha do jogo inicia com uma *cutscene* introdutória, com um discurso de Ronald Reagan, devido à narrativa iniciar no ano de 1981. Nesse discurso, Reagan fala sobre a liberdade na qual “não há arsenal no mundo que tenha o valor da liberdade norte-americana, sendo esta a coragem e a vontade de homens e mulheres livres da América”. Logo, possuem o aval de Reagan para tomarem as medidas necessárias para salvar o mundo livre, ou seja, o capitalista. A partir disso, o jornal questiona a possibilidade de espões soviéticos estarem nos EUA, partindo para a notícia dos 52 reféns norte-americanos em Teerã, capital do Irã. Aqui, o jogo se utiliza da Revolução Iraniana de 1979 para introduzir a narrativa e, conforme Teixeira (2020), a crise dos reféns era um impasse de cerca de 400 dias, já que os norte-americanos tiveram uma frustrada tentativa de resgatá-los em Teerã, a chamada operação *Eagle Claw*.

Após capturarem Qasim Javadi, que é interrogado por Mason, Woods e Adler, em 12 de janeiro de 1981, em Amsterdam, Holanda, o jogador obtém informações e os agentes se dirigem para um aeroporto em Trabzon, na Turquia, onde capturam Arash Kadivar, o qual, antes de ser morto por Adler, menciona que Perseus irá destruir o Ocidente. Outro aspecto é que a questão dos reféns não é mais mencionada, pois fora utilizada somente para a introdução do inimigo soviético. Assim como em outros jogos da franquia, os norte-americanos correm perigo, não de forma direta, mas como responsáveis por atacarem a Europa e pouparem os soviéticos de tais atos. Outro aspecto importante a ser notado no jogo é o de a cor predominante para os aliados ser azul e a cor vermelha ser dos soviéticos, ou seja, dos inimigos. Ronald Reagan é uma figura imponente da história norte-americana e, dessa forma, o período selecionado para ambientação do jogo retrata o período final de crise da União Soviética.

Figura 5 – Ronald Reagan fala sobre o dever de defender o mundo livre



Fonte: Cutscene do jogo *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020).

Na Missão 2, “*Fracture Jaw*”, em um *flashback*, o jogador controla Bell, que está em busca de informações. Nessa missão, soldados Spetsnaz são encontrados e abatidos pelo jogador, confirmando a presença soviética. Essa missão, de acordo com Cosmas (2007), possuía o objetivo de garantir que os armamentos nucleares estivessem disponíveis no Vietnã, com o general William C. Westmoreland no comando. Em síntese, o jogo se utiliza do ideário de bomba para acrescentar o perigo soviético na narrativa.

Figura 6 – Sims e Bell neutralizam soldados soviéticos em *Fracture Jaw*.



Fonte: Cutscene do jogo *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020).

Após eliminá-los e obterem as informações, ambos conseguem a bomba inimiga. Mesmo tendo seu helicóptero derrubado, o jogador e os aliados conseguem sobreviver, com a bomba a salvo e com informações novas sobre Perseus. Volkov é mostrado como um líder da máfia russa, contrabandeando armas e tendo ligações com cartéis na Europa e na América, incluindo uma imagem de Pablo Escobar. Nessa missão, pode-se observar como a ambientação do jogo busca representar o Vietnã com uma coloração mais amarelada, sendo também signos característicos para representar um local diferente e, nesse caso, um país oriental. Outro aspecto é o da vegetação característica entre montanhas e residências. Depois de capturarem Volkov e obterem informações, confirma-se que Perseus contrabandeou uma bomba na Berlim Oriental.

Na Missão 3, “Na sombra do Muro”, e, na Missão 4, “Luz vermelha, luz verde”, Bell e seus aliados são enviados a Berlim e à Ucrânia para invadir bases e obter informações, entretanto, mesmo que o jogador não a realize furtivamente, a narrativa se mantém a mesma. Lá, os personagens seguem o padrão específico da nova narrativa em “coletar informações”, dando sequência ao formato “detetive”. Após a conclusão dos objetivos, o jogador obtém conhecimento da “Operação *Greenlight*”, sobre a qual Hudson comenta estar ciente.

Na Missão 5, “Ecos da Guerra Fria”, Mason e Woods são enviados a Yamantau, União Soviética, para buscar um *mainframe*, possuindo um grande número de informações. O local é o mesmo da campanha de *Black Ops* (2010) e, com a ajuda de um agente-duplo da KGB, Belikov, eles conseguem chegar ao local. No local, são encontrados inúmeros soldados soviéticos, no entanto, após analisarem os dados obtidos, descobrem que Perseus queria utilizar-se dos agentes ocultos que Dragovich havia utilizado em 1968, contudo os nomes haviam sido apagados. O jogo deixa em aberto as ações de Perseus, o qual pode estar agindo contra as regras da KGB.

Na Missão 6, “Medidas desesperadas”, controlando Belikov, os agentes devem infiltrar-se no edifício Lubianca. No primeiro instante, encontra-se com Mikhail Gorbatchov, o secretário e Imran Zakhaev, que faziam parte da Diretoria Geral e deveriam supervisionar o caso de haver um espião interno na KGB. Este último é um dos principais inimigos na campanha de *Call of Duty: Modern Warfare* (ACTIVISION, 2007), o qual viria a patrocinar governos e regimes ao redor do mundo, sendo também um agente do terror que visaria atacar os EUA.

Figura 7 – Gorbatchov fala sobre o grande período dos capitalistas e de seu meio de vida

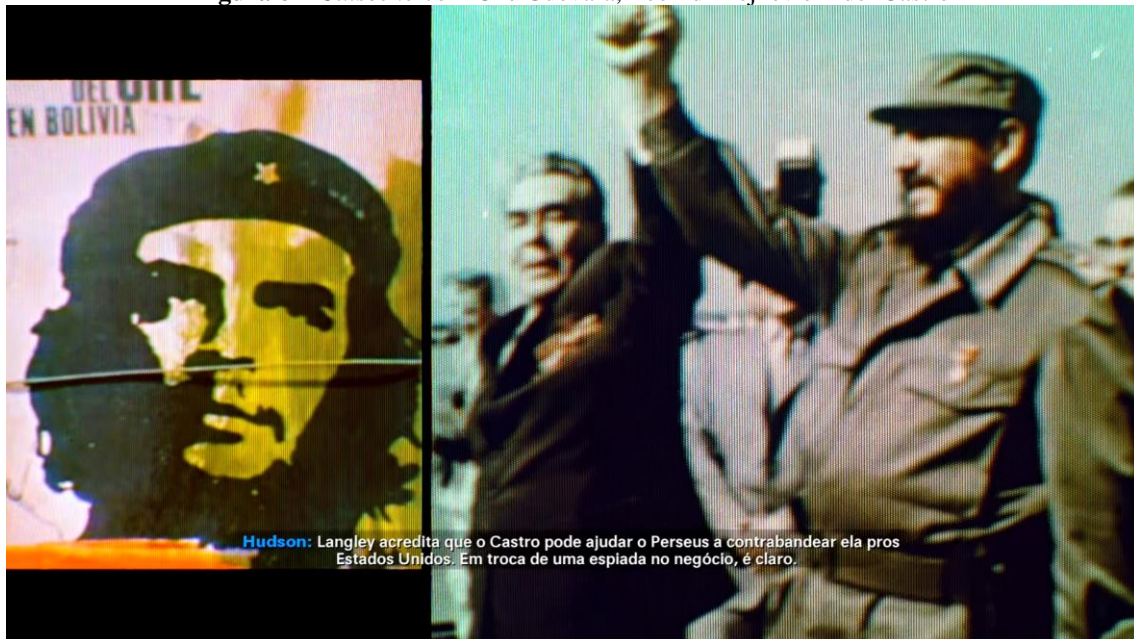


Fonte: *Cutscene* do jogo Call of Duty: Black Ops Cold War (2020).

Gorbatchov utiliza-se de falas semelhantes às de Ronald Reagan, com ambas as nações em risco, seja a capitalista ou a socialista. O que fica claro é que as nações devem fazer o que for necessário para conter a ideologia oposta. Com essa fala, vê-se como o jogo realiza o efeito de que a URSS vivia a mesma situação. Entretanto, o objetivo de detonar as bombas não é mencionado por Gorbatchov, equiparando a mesma a ser uma missão de agentes específicos e sem seu consentimento, o que é criado para dar intensidade para a narrativa. Na sequência, o jogador auxilia a entrada de Adler e de Bell, que vão chegar até o *bunker* e obter a inteligência após momentos de ação com armas pesadas e inúmeras baixas soviéticas. Considerando um ataque a um prédio dessa magnitude para os soviéticos, a repercussão seria mundial, todavia, o jogo sequer faz alusão a alguma consequência para os ocidentais.

Após obter as informações, tem-se o nome de Theodore Hastings, engenheiro nuclear na cidade de *Salt Lake City*, em *Utah*, Estados Unidos, o qual estaria sendo vigiado e ajudaria a chegar a *Perseus*. Hastings leva-os até Cuba novamente, local onde a possível bomba roubada, que seria levada aos EUA, estaria localizada. Aqui, o jogo menciona as ações de Fidel Castro, auxiliando os soviéticos e colocando-o como figura central de apoio, devido a relação entre Cuba e União Soviética ter se concretizado em maio de 1960 (FARIAS, 2008). A imagem a seguir da *cutscene* busca retratar a aliança do país latino-americano com os soviéticos, deixando clara a intenção e a participação de Fidel Castro para auxiliar *Perseus*. Além disso, o objetivo de construir a narrativa por meio de imagens reais torna ainda mais imponente para o jogador, o qual pode ver a real aliança entre os líderes da época.

Figura 8 – *Cutscene* com Che Guevara, Leonid Brejnev e Fidel Castro



Fonte: *Cutscene* do jogo *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020).

Na Missão 7, “Fim da Linha”, data-se o dia 13 de março de 1981, 50 km ao sul de Havana, Cuba. Lá, após eliminar diversos soldados cubanos, o jogador encontra Hastings, que revela as intenções de Perseus, confirmando que obteve acesso à *Greenlight*, podendo detonar todas as bombas na Europa e jogar a culpa nos EUA. O personagem “Bell”, controlado pelo jogador na *cutscene* seguinte, é mencionado como um espécime de projeto, o qual saberia a localização correta de onde Perseus ativar as bombas. O jogo, durante a narrativa, utiliza-se da ideia de espionagem de forma inteligente para construir o enredo. Segundo Arbex Jr. (2000), as agências de inteligência marcaram o século XX e, principalmente, os temores de diversos países ao redor do globo, modelando governos e ideologias em países como EUA e URSS.

Figura 9 – Park revela que Bell passou pelo programa MK-Ultra da Cia



Fonte: *Cutscene do jogo Call of Duty: Black Ops Cold War (2020).*

Nas Missões, 8 - “Interrogatório”; 9 - “Do outro lado”; 10 - “Crise de identidade” e 11 - “A contagem regressiva”, vê-se como a CIA e as outras corporações envolvidas no caso estão utilizando “Bell” para obter as informações necessárias a todo custo, realizando procedimentos da inteligência norte-americana. Aqui, o jogador descobre que Adler está usando o jogador por ser um ex-agente da KGB e de Perseus, que fora baleado por Arash Kadivar na primeira missão. Dessa forma, “Bell” está sendo usado a partir do programa MK-Ultra¹⁹ da CIA. Ao final de diversas tentativas, o jogador descobre que a frase “Temos trabalho a fazer” servia como frase gatilho para a ativação de memórias específicas. A partir disso, a intencionalidade dos desenvolvedores é nítida e qualquer medida se torna necessária para justificar atos contra seres humanos, pois um “bem” maior está em jogo, ou seja, o capitalismo estadunidense. Como produto dessa indústria, fica evidente a tendência de valorizar suas ideologias e, acima de tudo, preservar seu estilo de vida.

¹⁹MK Ultra, estilizado MKULTRA, foi um programa de experiências ilegais em humanos da CIA, idealizado pelo agente Sidney Gottlieb com objetivo de controle mental e lavagem cerebral de indivíduos durante a Guerra Fria, desenvolvendo drogas e procedimentos a serem usados em interrogatórios e tortura, para debilitar e forçar confissões por meio de controle de mente. As várias drogas utilizadas, todas do tipo drogas psicoativas, incluíram mescalina, LSD e outras. As experiências do MKULTRA têm relação com o desenvolvimento de técnicas de tortura contidas nos Manuais KUBARK divulgadas também pelos treinamentos da Escola das Américas. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Projeto_MKULTRA. Acesso em: 09/09/2024.

Figura 10 – A escolha que determina os finais de *Cold War*



Fonte: *Cutscene* do jogo *Call of Duty: Black Ops Cold War* (2020).

A partir daqui, o jogador pode fornecer a informação correta da localização de Perseus e de onde serão detonadas as bombas, sendo este o final “correto”, contando a “verdade”. Nessa opção, o jogador auxilia novamente os norte-americanos a impedir que os soviéticos lancem o ataque detonando as bombas em toda a Europa. Contudo, Perseus não é encontrado e a reação soviética não acontece, pois há chances de a operação ser clandestina, não havendo ligações com o governo, já que, após a fuga dos agentes da CIA, em Solovetsky, os soviéticos não encontraram nenhum vestígio norte-americano, sendo esta uma forma de evitar o conflito direto entre as nações.

O jogo passa a relatar a situação de diversos agentes como Qasim e Volkov, que passaram a auxiliar os EUA com informações soviéticas ao redor do mundo. Logo, Bell se torna o último agente sem uma explicação. Adler, em uma conversa após a conclusão da campanha, saca sua arma e termina o jogo apontando-a para o jogador. Assim, Adler o assassinaria por ser um ex-agente russo. Em outros dois finais, no caso de escolher a opção “mentira”, o jogador passa a localização errada para Dunga, causando uma emboscada. Dessa forma, o jogador pode eliminar todos os membros da CIA e, finalizando a missão, iniciar a detonação das bombas e a nova era soviética, colocando a culpa nos norte-americanos e reconstruindo a Europa devastada. Já, no final mentira sem a emboscada, Adler elimina Bell, o que varia conforme as escolhas na narrativa, com agentes soviéticos sendo eliminados ou não, sendo essa uma decisão relativa.

Considerações finais

A importância da análise de jogos eletrônicos se torna evidente mediante a análise dos jogos como *Call of Duty Black Ops: Cold War (2020)*. Conforme relatado no artigo, a indústria midiática segue se desenvolvendo de forma ampla, com consideráveis avanços desde o período da bipolarização pela Guerra Fria, a qual também é pano de fundo para a narrativa do jogo escolhido. Considerando a capacidade dos FPS em colocar o jogador em diversos contextos históricos e a tomada de decisões importantes, o efeito de catarse se torna fundamental. A franquia *Call of Duty* é produzida pela indústria norte-americana, o que, obviamente, possui influências no desenvolvimento da narrativa.

Em *Call of Duty Black Ops: Cold War (2020)*, assim como em outros jogos da franquia, os inimigos são orientais ou cubanos e vietcongues e aliados dos soviéticos, o que torna o objetivo claro: salvar o mundo livre do perigo comunista e proteger a liberdade capitalista. Não obstante, o jogo se utiliza de personagens históricos como Fidel Castro, Mikhail Gorbatchov e Ronald Reagan, como forma de impactar e gerar ainda maior importância para o jogador, pois todos buscam valorizar suas nações e protegê-las. Com esses artifícios, as *cutscenes* ganham a atenção do jogador, e tais personagens históricos ajudam a moldar o ideário de quem o joga. Logo, o jogo pode criar uma noção de “bem” e “mal” ou “bom” e “ruim” e, nesse caso, o bem está atrelado ao capitalismo e o mal relacionado ao socialismo soviético.

Não obstante, é importante frisar que a franquia *Call of Duty* não busca representar o conflito tal qual ele foi, justamente pelas características frequentes dos jogos FPS, que é de colocar o jogador em situações de combate e não a de um evento histórico, já que tornar-se-ia menos atrativo ao público. Como forma de atrair quem o joga, é necessário existir um alvo imaginário como Perseus e também missões secretas, como a grande tensão vivida durante o período por EUA e URSS.

Por fim, o jogo passa a ser uma representação de que os soviéticos são perpetuadores de sofrimento e os norte-americanos da salvação, mesmo não havendo uma justificativa, na narrativa, para tais atos. Como produtos, a sua intencionalidade é gerar um alto número de vendas mundialmente, no entanto, como narrativa, tende a valorizar a cultura norte-americana e deteriorar países socialistas e orientais. Espera-se que este estudo tenha contribuído para elevar as pesquisas sobre jogos eletrônicos atuais e incentive o debate sobre esses modelos de mídias.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

Referências

ARBEX JR., José. **Guerra Fria**: Terror de Estado, política e cultura. São Paulo: Editora Moderna, 2000.

BEZERRA, Rafael Zamorano.; MONTEIRO, Christiano Brito. **Medal of Honor**: a história monumental em narrativas lúdicas. *Museologia & Interdisciplinaridade*, [S. l.], v. 8, n. 15, p. 122–137, 2019. DOI: 10.26512/museologia.v8i15.24671. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/24671>. Acesso em: 13 fev. 2022.

CAIM, Fábio. **Imagens da mídia**: uma abordagem semiótica da sua produção. *Cenários da Comunicação*, São Paulo, v. 5, p. 27-47, 2006.

CLUA, Esteban Walter Gonzalez, BITTENCOURT, João Ricardo. **Desenvolvimento de Jogos 3D**: Concepção, Design e Programação. *Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação*, pp. 1313-1356, São Leopoldo, Brasil, 2005.

COSMAS, Graham A. **MACV**: The Joint Command in the Years of Withdrawal, 1968-1973. US Government Printing Office, 2007.

FARIAS, Déborah Barros Leal. **Contextualizando a invasão à Baía dos Porcos**. *Ver. Bras. Polít. Int.* 51 (1): 105-122. 2008.

GOMBRICH, Ernst H. **Meditações sobre um cavaleiro de pau**. São Paulo: Edusp, 1999.

MAKOWIECHY, Sandra. **Representação**: a palavra, a ideia, a coisa. *Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas*, v. 4, n. 57, p. 2-25, 2003.

MOREIRA, Ruggiero. **A guerra e a construção dos inimigos do ocidente nas franquias de jogos digitais [recurso eletrônico]**: Battlefield, Call of Duty e Medal of Honor (2007 - 2012). Dissertação (Mestrado em História) – Universidade de Passo Fundo, 2020.

NEVES, Isa Beatriz da Cruz. **Jogos digitais e potencialidades para o Ensino de História**: Um estudo de caso sobre o history game Tríade – Liberdade, Igualdade e Fraternidade. Dissertações de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE), Universidade Federal da Bahia, 2011.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games** / Jeannie Novak; tradução: Pedro Cesar de Conti; revisão técnica Paulo Marcos Figueiredo de Andrade. -- São Paulo: Cengage Learning, 2017.

PROTASIO, Arthur. **Games**: Uma Mídia de Expressão. *Revista CTS Game Studies – Centro de Tecnologia e Sociedade - FGV*, Rio de Janeiro, ano I, n. 3, 2012. Disponível em: <https://ctsgamestudies.files.wordpress.com/2011/12/games-midia-expressao.pdf>. Acesso em 20 de mar. 2024.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento, 2000.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2005

SANTOS, Christiano B. M. dos. **Medal of Honor e Call of Duty**: uma comparação entre missões do videogame e eventos históricos. Tese (Doutorado em História). Programa de Pós-Graduação em História Comparada, Instituto de História, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), 2014.

TEIXEIRA, Vinicius Modolo. **A crise entre EUA e Irã**: Breve histórico e perspectiva. Boletim de Conjuntura (BOCA), v. 1, n. 1, p. 10-16, 2020.

Recebido em: 19 de junho de 2024

Aceito em: 1 de outubro de 2024
