



NÓS SOMOS AMERICANOS, PONTO: A (RE)CONSTRUÇÃO DA EXPERIÊNCIA DOS SOLDADOS SOVIÉTICOS E AMERICANOS NA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL DA FRANQUIA DE JOGOS ELETRÔNICOS CALL OF DUTY (2003-2017)

We Are Americans, Period: The (re)construction of Soviet and American soldiers experience in the World War II of 'Call of Duty' videogame franchise (2003-2017)

Nosotros Somos Americanos, Punto: La (re)construcción de la experiencia de los soldados soviéticos y estadounidenses en la Segunda Guerra Mundial en la franquicia de videojuegos Call Of Duty (2003-2017)

Dalton Santana Lima¹
Lukas Gabriel Grzybowksi²

Resumo: A franquia de jogos eletrônicos *Call of Duty* se tornou um fenômeno global nas duas primeiras décadas do século XXI, marcada por recordes de vendas, polêmicas políticas e pelo envolvimento do Departamento de Defesa dos Estados Unidos em suas produções. Nos títulos ambientados na Segunda Guerra Mundial, os jogos são compostos por narrativas de soldados que combatem nos fronts de batalha dos Aliados contra o Eixo em seus diversos teatros, representando conflitos e ambientes históricos nos quais o jogador atua através do protagonista – seja este americano ou soviético. Não obstante, tais narrativas são construídas com base em valores específicos que perpassam a experiência do jogador inserido no contexto do jogo, podendo assim apresentá-lo a uma perspectiva acrítica dos papéis e condutas dos soldados das diferentes nacionalidades que lutaram na guerra. Diante dessa problemática, os autores lançaram mão do conceito de “experiência”, do historiador Edward P. Thompson, para abordar as distintas formas em que os soldados americanos e soviéticos se apresentam ao jogador de acordo com momentos-chave das narrativas dos jogos. Desse modo, observou-se que ora o papel dos soviéticos é marcado pela brutalidade, ora é ofuscado ou até mesmo apagado em relação ao papel dos americanos nos avanços contra o Eixo. Em conclusão, aponta-se que a construção dos diferentes níveis de protagonismo que o jogador experiencia ao jogar pode, com efeito, moldar a percepção sobre a Segunda Guerra Mundial desse jogador enquanto sujeito histórico.

¹ Mestre. Universidade Estadual de Londrina, Londrina, Paraná, Brasil. E-mail: dalton santana93@gmail.com; Lattes: <https://lattes.cnpq.br/2521961845095793>; Orcid iD: <https://orcid.org/0009-0000-8151-5177>.

² Doutor. Universidade Estadual de Londrina, Londrina, Paraná, Brasil. E-mail: lukas.grzybowski@uel.br; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9470193514863846>; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-5573-1922>.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Estados Unidos da América. União Soviética. Segunda Guerra Mundial. Experiência histórica.

Abstract: The *Call of Duty* video game franchise became a global phenomenon in the first two decades of the 21st century, marked by record-breaking sales, political controversies, and the involvement of the United States Department of Defense in its productions. In the titles set during World War II, the games consist of narratives featuring soldiers fighting on the Allied fronts against the Axis in various theaters of war, representing historical conflicts and settings in which the player acts through the protagonist—be it American or Soviet. Nevertheless, these narratives are built upon specific values that shape the player's experience within the game context, thus potentially introducing an uncritical perspective on the roles and conduct of soldiers from different nationalities who fought in the war. Given this issue, the authors applied the concept of “experience” from historian Edward P. Thompson to examine the distinct ways American and Soviet soldiers are presented to the player in key moments of the games' narratives. Accordingly, it was observed that the portrayal of Soviet roles is sometimes marked by brutality, and other times overshadowed or even erased in comparison to the role of Americans in the advances against the Axis. In conclusion, it is suggested that the construction of varying levels of protagonism experienced by the player can, indeed, shape this player's perception of World War II as a historical subject.

Keywords: Video Games. United States of America. Soviet Union. World War II. Historical Experience.

Resumen: La franquicia de videojuegos *Call of Duty* se convirtió en un fenómeno global en las dos primeras décadas del siglo XXI, marcada por récords de ventas, controversias políticas y la participación del Departamento de Defensa de los Estados Unidos en sus producciones. En los títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial, los juegos consisten en narrativas de soldados que combaten en los frentes de batalla de los Aliados contra el Eje en sus diversos teatros, representando conflictos y entornos históricos en los cuales el jugador actúa a través del protagonista, ya sea estadounidense o soviético. No obstante, dichas narrativas están construidas sobre valores específicos que configuran la experiencia del jugador inmerso en el contexto del juego, pudiendo así ofrecerle una perspectiva acrítica de los roles y conductas de los soldados de las distintas nacionalidades que participaron en la guerra. Ante esta problemática, los autores emplearon el concepto de “experiencia” del historiador Edward P. Thompson para analizar las distintas formas en que los soldados estadounidenses y soviéticos se presentan al jugador según momentos clave en las narrativas de los juegos. De este modo, se observó que, en ocasiones, el rol de los soviéticos se caracteriza por la brutalidad y, en otras, es opacado o incluso eliminado en relación con el papel de los estadounidenses en los avances contra el Eje. En conclusión, se sugiere que la construcción de los diferentes niveles de protagonismo que el jugador experimenta al jugar puede, en efecto, moldear su percepción de la Segunda Guerra Mundial como sujeto histórico.

Palabras clave: Videojuegos. Estados Unidos. Unión Soviética. Segunda Guerra Mundial. Experiencia histórica.

Introdução

A Segunda Guerra Mundial, em seus diferentes aspectos, é um tema recorrente nos produtos da indústria do entretenimento, seja para a caricata representação de feitos heroicos ou para a tentativa de reproduzir os horrores viscerais vividos pelos combatentes. O conflito é objeto de interesse permanente nos diversos setores da economia do lúdico, tanto no cinema como na literatura, no teatro, televisão e na indústria de jogos, sendo que entre estes, desde muito cedo já na sua variante vídeo-eletrônica.

Considerando o contexto do cinema, onde o tema da guerra dominou grandes produções a partir dos anos 1950, apesar do fato de que o mais rentável filme sobre a Segunda Guerra tenha se tornado a película recentemente lançada por Christopher Nolan, *Oppenheimer* (NOLAN, 2023), os filmes de maior sucesso sobre o tema até então eram *Dunkirk* (NOLAN, 2017) e o clássico *Saving Private Ryan* (SPIELBERG, 1998), que acumulam somados o montante de arrecadação de 1 bilhão de dólares nas bilheterias. Enquanto a primeira película mencionada, assim como *A Lista de Schindler* (SPIELBERG, 1993), ambos possuindo um caráter biográfico com foco sobre civis envolvidos em tramas tangenciais ao conflito bélico, não exploram o universo das trincheiras e casernas, estes últimos são filmes diretamente focados nos aspectos militares, visto que focam na trajetória de soldados comuns procurando sobreviver em meio aos horrores do front em diferentes contextos. Não obstante, é preciso destacar que em ambos os casos se trata de obras ovacionadas pelo público e crítica, o que se observa pela presença de todos estes títulos em meio às mais altas premiações da indústria cinematográfica em seus respectivos anos de lançamento.

Por outro lado, olhando para a produção de jogos de videogame encontramos uma situação análoga no que toca a popularidade da Segunda Guerra Mundial. Após o grande sucesso de títulos da franquia *Medal of Honor*, iniciada em 1999 pelo mesmo conglomerado que produziu a película de 1998 de Spielberg, de 2003 a 2021 a gigante americana dos jogos eletrônicos, *Activision Blizzard*, lançou nada menos que sete títulos principais ambientados na Segunda Guerra Mundial de sua franquia mundialmente popular, *Call of Duty*. São eles: *Call of Duty* (o primeiro, de 2003, que deu nome à franquia subsequente), *Call of Duty: Finest Hour* (2004), *Call of Duty 2* (2005), *Call of Duty 3* (2006), *Call of Duty: World at War* (2008), *Call of Duty: World War II* (2017) e *Call of Duty: Vanguard* (2021). Todos estão entre os jogos mais vendidos do mundo em seus respectivos anos, principalmente nos Estados Unidos.

Perante tais dados surge a questão: o que há em comum entre estes jogos e os blockbusters de Spielberg (1998) e Nolan (2017) para além do contexto da guerra mundial em si? De antemão, a resposta parece óbvia: todos contam a história de conflitos específicos da Segunda Guerra a partir da perspectiva de soldados de campo comuns³ – e não de grandes personagens históricos específicos. Assim, os personagens principais de ambos os filmes e dos jogos são muito parecidos em suas caracterizações: em geral, são o estereótipo do soldado-herói que se sacrifica para cumprir seu propósito, este podendo ser grosso modo definido como a vitória do bem contra o mal.

Não obstante, as convergências não se detêm sobre os aspectos contextuais. Pelo contrário, elas se estendem e se aproximam, sobretudo naquilo que não é imediatamente intuível pelo consumidor: tratam-se de produções multimilionárias feitas pelo ocidente, para o ocidente. Imbuídas com a simbologia da “boa guerra”, como veremos, são peças consumidas pela população ocidental(izada)⁴ que dão corpo ao imaginário do soldado que rasga seu caminho nas adversidades da batalha até cumprir seu objetivo.

Tendo em vista tais elementos, portanto, é de grande importância a compreensão do papel que estes jogos podem desempenhar no tecido social e cultural; pois da mesma maneira que o cinema, já amplamente investigado no âmbito dos estudos históricos e culturais, também os videogames são produtos de uma indústria multibilionária que transmite uma carga de significados ao seu vasto público e, por conseguinte, suas narrativas atuam diretamente no imaginário de uma parcela significativa da população global.

Desse modo, a presente investigação se divide em três partes. Primeiramente, é apresentada a justificativa para a escolha do estudo exclusivamente dos jogos como fonte de análise histórica e a problemática central que isso envolve. Assim, através do emprego do conceito de “experiência”, tomado de Edward P. Thompson (1981), é esclarecida a fundamentação teórica que forma a coluna vertebral desta investigação. Em um segundo momento, colocamos à mesa a franquia *Call of Duty* em seus detalhes objetivos, que envolvem o desenvolvimento dos jogos em sua historicidade. Por último, é então realizada a análise da problemática inerente da representação da experiência dos soldados americanos e soviéticos

³ Ainda que o longa *Dunkirk* e o título *COD: World War II* possuam cenas em que personagens civis assumam papéis cruciais cenários específicos, isso se trata de uma exceção à regra.

⁴ No Brasil, a franquia se tornou tão popular que os jogos mais recentes (inclusive remasterizações dos títulos mais antigos) foram lançados com tradução para o português brasileiro.

nos títulos acima citados⁵, salientando a disparidade entre ambas as representações e o significado disso no contexto sócio-histórico em que os jogos (e os jogadores) estão inseridos.

Trata-se, pois, de um trabalho de natureza interdisciplinar. Seu pilar central em primeira vista pode parecer ser a ciência histórica em si, mas isso seria ignorar que aqui estamos diante dos *game studies*: um campo inerentemente interdisciplinar e relativamente novo⁶ que vem crescendo em volume e importância ano após ano, em consonância com os próprios jogos eletrônicos em todo o mundo. Este campo, como coloca Mäyrä (2008, p. 4), “possui seu próprio objeto de estudo – os jogos e as múltiplas manifestações do ato de jogar – e suas próprias teorias, métodos e terminologias, que por sua vez têm entrado no processo de aplicação, avaliação e reformulação acadêmica usual”⁷. No entanto, explica o autor, não há uma metodologia pré-estabelecida que o acadêmico dos *game studies* deve seguir: “cada professor, departamento ou faculdade fará uso de sua expertise e histórico acadêmico individuais enquanto se aproximam dos jogos e assim cada um oferecerá uma versão levemente diferente dos *game studies*” (MÄYRÄ, 2008, p. 152)⁸. Deste modo, um trabalho deste escopo pode ser considerado, sobretudo, um trabalho do campo dos *game studies* que utiliza como ferramenta principal de aproximação ao problema a ciência histórica.

Portanto, de maneira imediata, o objetivo é trazer luz ao fenômeno de como os americanos representam os soviéticos e a si próprios em suas ações durante a Segunda Guerra Mundial, tendo em vista que o jogador experiencia essas representações literalmente construídas sob o filtro dos desenvolvedores de maneira a fazê-lo sentir-se como se fosse esses soldados. Logo, os jogadores vivem, no limite da simulação, suas dores, suas glórias, seus sofrimentos e seus sucessos. Assim, a questão fundamental é: quais e como são construídas

⁵ Com exceção de *Call of Duty: Vanguard*, o último lançado até a data da produção deste trabalho. O motivo por essa escolha se deve ao fato de que o enredo deste título, diferente dos demais, não se desenvolve em função dos eventos que compõem historicamente a 2ª GM (no sentido do uso exclusivo de eventos e/ou localizações que de fato fazem parte da história do conflito para o desenvolvimento do enredo do jogo), e sim constrói uma narrativa de missões de um grupo secreto fictício que busca eliminar um sucessor espiritual de Hitler que foge de Berlim após a derrota com o intuito de se fortalecer para a ascensão de um “Quarto Reich” após o suicídio do líder nazista.

⁶ O primeiro volume da revista *Game Studies*, que deu nome ao campo, foi lançada no dia 1º de julho de 2001. Seu editor-chefe, o norueguês Espen Aarseth, é professor na Universidade de Bergen e mantém a revista ativa ainda hoje, com publicações anuais. Para saber mais, acesse o site da revista: <https://gamestudies.org/2401>.

⁷ Traduzido do inglês: “*It has its own subject of study – games and playing in their multifarious manifestations – and also its own theories, methods and terminology, which have entered into the usual process of academic application, evaluation and reformulation*” (Tradução própria).

⁸ Traduzido do inglês: “*Each professor, department or faculty will make use of their individual expertise and academic history while approaching games and therefore they will each offer a slightly differently focused version of game studies*” (Tradução própria).

essas experiências dos soldados de nações historicamente antagônicas que os jogadores experienciam ao jogar?

“A guerra como você nunca experienciou antes”

Ao passo que foi realizado um paralelo entre os filmes e jogos em um primeiro momento, pode-se questionar o porquê do foco na análise dos jogos e não também dos filmes. Filmes e jogos podem ser semelhantes, mas possuem suas especificidades enquanto produtos da indústria do entretenimento. Para todo efeito, sua semelhança se limita apenas à tela em que ambos são consumidos pelo público – além de, nesse caso, a temática aqui trabalhada. Agora, se observarmos as etapas de produção, a equipe envolvida, o mercado, público-alvo e as diferentes *experiências* que o consumidor possui com ambos os formatos, vemos a necessidade de explorarmos os videogames em seus próprios termos.

O conceito de “experiência” pode ser uma ferramenta fundamental para a análise dos jogos. O título acima, por exemplo, é o que se lê ao colocar as mãos na mídia física de *COD: World at War* (2008). É uma citação formidável para pensarmos no que este termo nos sugere, visto que hoje esta palavra permeia o nosso cotidiano. Desde companhias de viagem que nos convidam a “viver essa experiência” até as avaliações de lojas e aplicativos que nos perguntam como foi a nossa experiência, este parece ser o termo central do engajamento das empresas com seus clientes e dos clientes com os produtos e serviços ofertados nas primeiras décadas do século XXI. Mais do que um capricho, a experiência é hoje uma oferta real como qualquer serviço, produto industrializado ou commodity (PAZ, 2023).

É então necessário termos em mente que, nos jogos, o que se revela é exatamente este processo elevado a seu epítome. Quando um jogador compra um jogo, o que ele está comprando, na prática, é a experiência que o jogo lhe proporcionará; afinal, suas ações e as ações do mundo do jogo estão literalmente programadas para que tudo aconteça da maneira que os desenvolvedores entendem que deve acontecer para a devida experiência se concretizar. Nos jogos, mesmo os infortúnios de sua jornada estão premeditados: o progresso, por exemplo, pode ser interrompido por um míssil que atinge o helicóptero em que o personagem do jogador se encontra, fazendo com que se inicie uma *cutscene*⁹ em que o helicóptero cai e se inicia uma nova fase do jogo, com novos desafios a serem vivenciados pelo jogador.

⁹ Uma cena em que o jogador não possui os controles do personagem, que começa automaticamente ao atingir certo ponto como um “pequeno filme” que liga duas partes do jogo, sendo geralmente um evento único que muda o curso dos acontecimentos.

Edward P. Thompson (1981, p. 15) bem aponta que a experiência é

uma categoria que, por mais que imperfeita, é indispensável ao historiador, já que compreende a resposta mental e emocional, seja de um indivíduo ou de um grupo social, a muitos acontecimentos inter-relacionados ou a muitas repetições do mesmo tipo de acontecimento.

Aqui, portanto, vê-se que considerar a experiência da vivência do indivíduo é preponderante para uma análise concisa de um fenômeno histórico-social. Assim, ao aplicar o conceito de Thompson, é possível analisar criticamente como jogos eletrônicos funcionam como veículos de percepção histórica, transformando a experiência de jogo em uma ferramenta para potencialmente influenciar as visões dos jogadores sobre a Segunda Guerra Mundial conforme eles próprios, no limite do jogo, vivem a própria guerra.

Call of Duty: trajetória, enredo e o complexo industrial-militar americano

Para pensar nessa problemática, primeiramente precisamos compreender que *Call of Duty* é a franquia mais vendida da última década (OUTERSPACE, 2020), o que justifica também a sua escolha enquanto objeto de análise aqui. Propriedade da *Activision Blizzard*, foi lançado ao menos um título da franquia anualmente desde sua estreia em 2003; desde então, 19 títulos principais já chegaram ao público, dos quais muitos contam com imenso prestígio da crítica. Em segundo lugar, precisamos compreender que os jogos da franquia COD se estabelecem no gênero *First-Person Shooter* (popularmente referenciado pela sigla FPS), que consiste em um modo de jogo a partir da perspectiva em primeira pessoa, onde a visão do jogador é a visão literal do personagem controlado. Ainda, o que o jogador faz na maior parte do tempo de jogatina, como indica o próprio nome do gênero, é atirar nos inimigos. Finalmente, em terceiro lugar, é necessária a compreensão do enredo dos jogos – e consequentemente entender não somente quem é o inimigo que está sendo alvejado, mas também quem está o alvejando, por que e como o faz. Sendo assim, de maneira geral, os jogos selecionados retratam diversas histórias em que o jogador assume a função de protagonista em momentos-chave da Segunda Guerra, como na batalha de Stalingrado e o desembarque na Normandia. Portanto, a questão aqui é: de qual perspectiva essas histórias são contadas? E, para além disso, qual o papel dessas histórias na concepção de mundo daqueles que a experienciam através dos controles do jogo?

Antes de explorar as questões postuladas, há um quarto apontamento que merece destaque, sendo um dos elementos centrais na análise destes jogos: COD não é somente uma franquia produzida por uma empresa sem objetivos mais nobres que a mera busca pela maximização de lucros e preponderância no mercado de entretenimento. Em si, isto seria já razão suficiente para chamar a atenção do pesquisador interessado nas interrelações entre o capital e a construção de espaços de memória (ASSMANN, 2018; ASSMANN, 2018). Contudo, no caso de COD encontramos ainda outra camada de elementos a serem considerados com grande interesse pelo pesquisador. Isso porque diversos títulos da franquia apresentam agradecimentos dos desenvolvedores ao *Marine Corps Entertainment Media Liaison Office* pela consultoria por este prestada. A função deste órgão do governo dos Estados Unidos, vinculado ao Departamento de Defesa dos Estados Unidos, como descrito em seu site oficial, é

Aconselhar, coordenar e sincronizar o suporte do Corpo de Fuzileiros Navais à indústria do entretenimento e à academia com a finalidade de aumentar o conhecimento e encorajar atitudes positivas através de públicos-alvo e stakeholders. Retratar os Fuzileiros Navais como uma força naval com autenticidade, contar a história do Corpo de Fuzileiros Navais, e reforçar seus valores principais enquanto certifica a verdade e precisão¹⁰.

Portanto, de maneira objetiva, os desenvolvedores de COD trabalham em conjunto com o Departamento de Defesa dos Estados Unidos, que por sua vez presta a assistência necessária para que os jogos representem o poderio americano da maneira, como apontado na citação, *precisa*. Parte-se, portanto, do princípio, de que é papel do Estado, através desse escritório, definir o que é certo e o que é errado na representação da atuação das forças armadas na mídia, especialmente no setor de entretenimento, mas igualmente na academia, o que é notório.¹¹ Em documento oficial liberado através da Lei de Liberdade de Informação¹² e

¹⁰ The Official Website of the United States Marine Corps, 2024. Traduzido do inglês: “*Advise, coordinate, and synchronize Marine Corps support to the entertainment industry and academia in order to increase knowledge and encourage positive attitudes among key publics and stakeholders. To portray the Marine Corps as a naval force with authenticity, tell the Marine Corps story, and reinforce core values while ensuring truth and accuracy*”. Disponível em: <https://www.cd.marines.mil/Units/emlo/>. Acesso em: 28 jun. 2024.

¹¹ Chama a atenção nesse aspecto o papel de tutela, quase de censura à atividade acadêmica relacionada às forças armadas norte-americanas, ao menos no contexto daquele país. Em que pese o referido escritório não possuir um papel regulador ou regulamentador para a investigação da atuação das Forças Armadas, causa estranhamento o interesse que a instituição dedica à sua representação não somente em meio às liberdades e licenças do setor de entretenimento, mas também em relação à academia, que a rigor estaria por si mesma interessada em uma representação “autêntica” das ações dessas mesmas instituições.

¹² Do inglês *Freedom of Information Act* (FOIA), é uma lei dos Estados Unidos de 1966 que provém o direito público a documentos de qualquer agência federal, desde que o material requerido não fira a privacidade pessoal, a segurança nacional e a aplicação da lei [sic]. Disponível em: <https://www.foia.gov/about.html>. Acesso em 28 jun. 2024.

publicado no portal Mintpress (2022), por exemplo, em uma busca rápida com a palavra-chave *Call of Duty* encontram-se quarenta e cinco menções à franquia, com descrições breves sobre requerimentos por parte dos desenvolvedores para o acesso a equipamentos, armas e veículos com “o propósito de CGI” [*sic*], assim como a inclusão do próprio Corpo de Fuzileiros Navais em títulos específicos (*USMC Television and Motion Picture Liaison Office*, 2008). Depreende-se disso que a aproximação entre a desenvolvedora de COD e o Estado dar-se-ia em primeiro lugar em um contexto técnico: a empresa necessita do referido escritório para acessar informações referentes a armamentos, uniformes e demais aspectos pertinentes às forças armadas, para representá-los fielmente em seus jogos. Contudo, a recorrência dessas relações levanta questões quanto à dimensão da influência do escritório na construção de uma imagem autêntica da história, que repasse os valores da instituição nesses mesmos jogos.

O fenômeno da parceria entre os interesses do Estado com empresas privadas do campo do entretenimento é estudado e apresentado por diversos autores, como Thomas Mirrlees (2013, p. 241-242), que coloca que

[...] No sistema mundial, todos estados são motivados por “interesses nacionais”; corporações, por lucro. Apesar de estados e corporações serem legalmente separadas, seus interesses frequentemente convergem. Estados – não apenas o imperial EUA – facilitam e legitimam os lucros nacionais e transnacionais – interesses das corporações da mídia. Em troca, as corporações da mídia contribuem para as metas culturais e econômicas definidas do Estado. Nem todo ato trans territorial de geração de lucro é intrinsecamente ligado aos “interesses nacionais” do estado. Mas os estados frequentemente facilitam e legitimam os interesses de lucro das corporações da mídia. E as corporações da mídia regularmente representam-se como portadoras dos interesses nacionais¹³.

Consoante a isso, Bronisław Baczko (1985, p. 297) aponta precisamente que o domínio do imaginário e do simbólico é um importante lugar estratégico para o poder político. A função do símbolo, neste sentido, “não é apenas instituir uma classificação, mas também introduzir valores, modelando os comportamentos individuais e colectivos e indicando as possibilidades

¹³ Traduzido do inglês: “[...] *In the world system, all states are motivated by “national interests”; corporations, by profit. Though states and corporations are legally separate, their interests often converge. States—and not just the US imperial state—facilitate and legitimize the national and transnational profit- interests of media corporations. In turn, media corporations contribute to state- defined national, cultural, and economic goals. Not every state media policy is a direct reflection of corporate media interests. Not every trans- territorial act of profit-making is intrinsically tied to the state’s “national interest.” But states frequently do facilitate and legitimize the profit interests of media corporations. And media corporations regularly do represent themselves as bearers of national interests*” (Tradução própria).

de êxito dos seus empreendimentos” (BACZKO, 1985, p. 311). Assim, de maneira direta “os espetáculos da mídia demonstram quem tem poder e quem não tem, quem pode exercer força e violência, e quem não” (KELLNER, 2001, p. 10).

Temos, portanto, um fenômeno mais ou menos novo na história recente; mais ou menos, pois não é novidade que o poder político utiliza das mídias como catalisador de sistemas simbólicos, como esclarecido acima. Mas o que é de fato novo quando a mídia em questão se trata de um videogame é que o sujeito jogador se torna um *sujeito ativo* no próprio meio:

Tradicionalmente, as percepções a respeito das guerras por parte do público civil não-combatente costumam ser moldadas por filmes, músicas, séries de TV e memórias. Contudo, com a crescente busca por imersão e realismo no mundo dos jogos, especialmente em casos como estes onde há participação militar real com consultoria ou incentivo a propaganda escancarada, estas percepções ganharam um subsídio de outro patamar. Ao contrário das outras mídias citadas onde o espectador é um sujeito passivo, no caso dos jogos ele se torna o responsável pelas decisões tomadas dentro das situações que lhe são apresentadas, um sujeito ativo (RODRIGUES, 2024, p. 294).

Se o jogador é um sujeito ativo em representações que buscam apresentar eventos reais da Segunda Guerra Mundial, qual é, então, o papel do jogador nessas representações históricas e qual o papel destas no jogador enquanto sujeito histórico? Elucidamos essa questão adiante.

Vingança *versus* justiça em Call of Duty: disparidades da gameplay entre os soldados soviéticos e americanos

O que torna interessante o estudo de vários jogos da franquia COD sobre o tema, e não de um título isolado da franquia¹⁴, é perceber as diferentes construções narrativas que foram apresentadas ao público. Notadamente, os cinco COD da década de 2000-2010 são muito mais semelhantes entre si do que os mais recentes. Estes, por sua vez, são alvos de muitas críticas negativas, sendo considerados como “genéricos”, “mediócras” e/ou “nada criativos”, ainda que isso não os impediu de se tornarem sucesso de vendas.

Voltemo-nos primeiramente aos COD mais antigos. O primeiro jogo da franquia estreou em 2003 com a premissa de inovar os jogos FPS do mercado. Aproveitando a “falha” de sua franquia rival, *Medal of Honor* (Electronic Arts, 1999) em representar o trabalho em equipe de um exército na guerra¹⁵, COD chegou às prateleiras trazendo consigo a proposta de

¹⁴ Como já feito em trabalhos anteriores (SANTANA, 2022 e 2023).

¹⁵ Inspirado em grande medida em títulos anteriores, como *Wolfstein 3D* (id Software, 1992), a série *Medal of Honor* coloca o jogador na posição de um soldado/agente solitário que deve avançar por cenários do tipo

colocar o jogador como “apenas mais um combatente” entre muitos. Com exceção de algumas missões em que o jogador de fato atua sozinho, em todos os jogos seguintes o cerne da jogatina se baseou em combates em campos abertos junto de um esquadrão de alguns companheiros ou até um exército inteiro, cujos soldados não cessam em aparecer e morrer (FORNACIARI, 2016).

Esses jogos organizam seus enredos dividindo as missões¹⁶ em campanhas, colocando o jogador na perspectiva de soldados de diversas nações dos Aliados. Essas campanhas apareceram nos primeiros títulos como “blocos” de missões, de modo que o jogador precisa primeiro passar toda a campanha de um país para ‘desbloquear’ a de outro.

Por exemplo, o primeiro título se inicia com a campanha americana, onde o jogador passa por um tutorial em um acampamento militar, aprendendo os comandos do jogo conforme o personagem pratica no stand de tiro. Após completar todas as missões americanas, desbloqueia a campanha britânica, e posteriormente a soviética.

O destaque aqui é justamente como os desenvolvedores não hesitaram em colocar o jogador para atuar como um soldado soviético, o que nos dá um material riquíssimo para compararmos as disparidades nas representações do papel dos soviéticos e dos americanos nos jogos. Olhemos para esse fenômeno mais de perto.

O papel dos soviéticos

De início, é preciso apontar que não há nada de inerentemente novo na representação do soldado americano nestes títulos COD. São todos mais ou menos cópias do capitão John Miller, protagonista do aqui já citado *Saving Private Ryan*: homens honrados que cumprem com o seu dever da forma mais “limpa” o possível (como fica explícito na cena em que cap. Miller decide poupar a vida de um alemão sob sua custódia). O grande trunfo em analisar a construção da experiência soviética é precisamente perceber como os desenvolvedores americanos projetam o comportamento e objetivos dos soviéticos em contraposição aos próprios americanos.

“labirinto” enfrentando inimigos nazistas. Nesse caso, a estrutura narrativa não segue um arco bem definido do papel do jogador no cenário de guerra. Este se alterna entre ora o agente secreto, ora o soldado de campo, ora o sabotador da resistência. Ainda que tenha sido fundamental para o avanço do gênero FPS ao final dos anos 1990 e começo dos anos 2000, o modelo foi rapidamente superado com o lançamento de COD, levando a um hiato nas produções da série entre 2012 e 2020, não havendo lançamentos desde esta última data.

¹⁶ Como são referenciadas as fases dos jogos da franquia.

Portanto, no primeiro título, o jogador inicia a campanha soviética no meio do jogo, cruzando o rio Volga durante a batalha de Stalingrado em uma embarcação repleta de outros soldados que, por sua vez, demonstram-se claramente aterrorizados. Bombas caem de todos os lados alvejando outras embarcações, enquanto os comissários soviéticos enfatizam em megafones como os soldados serão punidos se desertarem.

Ao chegar em terra firme, o jogador se vê em uma situação caótica: sem receber armas, a ordem é para seguir ao campo de batalha sob a ameaça constante de morte, seja pelos inimigos nazistas, seja pelos próprios soviéticos que atiram no personagem controlado pelo jogador ao menor sinal de recuo – curiosamente, na página *Call of Duty Wiki* (uma espécie de Wikipedia específica da franquia), lista-se como inimigos dessa missão não apenas a Wehrmacht, mas também os comissários soviéticos¹⁷. Quando possível, o jogador deve pegar uma arma do chão, de um soviético abatido, para prosseguir na luta.

Ao alcançar certo ponto do progresso, o jogador chega aos esgotos de Stalingrado, onde ouve generais nazistas incitando a população soviética a se render através de megafones. Entre outras coisas, os alemães dizem que eles não são inimigos, pois não irão machucar quem se entregar, já que o interesse deles é apenas capturar os líderes soviéticos, e não machucar as pessoas comuns. Após vencer em Stalingrado, o jogo dá um salto temporal para o contra-ataque soviético, até chegar na tomada do Reichstag, onde o jogador levanta a bandeira da vitória e encerra o jogo.

No segundo título, *COD: Finest Hour*, a campanha soviética interessantemente cede o lugar de clímax à campanha americana. Desta vez, portanto, o jogo se inicia com a campanha soviética, de forma que o papel dos soviéticos é dar o pontapé inicial expulsando os alemães de Stalingrado para a continuação da guerra com os britânicos e americanos, respectivamente. O brilho soviético continua a ser constantemente ofuscado nos COD seguintes: em COD 2, a exata mesma coisa acontece, enquanto em COD 3 simplesmente não há uma campanha soviética. Aqui, a mensagem só pode ser: é impossível contar a história da Segunda Guerra sem os americanos, enquanto os soviéticos podem ser dispensados.

É então somente no quinto título, *World at War*, que os soviéticos voltam a certo protagonismo na história, com o jogador assumindo os controles do cabo Dimitri Petrenko durante a Batalha de Stalingrado. Este jogo se difere por adotar um tom muito mais

¹⁷ CALL of Duty Wiki, 2023. Disponível em: <[https://callofduty.fandom.com/wiki/Stalingrad_\(level\)#:~:text=Stalingrad%20is%20the%20fifteenth%20campaign,must%20retake%20the%20Stalingrad%20docks.](https://callofduty.fandom.com/wiki/Stalingrad_(level)#:~:text=Stalingrad%20is%20the%20fifteenth%20campaign,must%20retake%20the%20Stalingrad%20docks.)>. Acesso em: 24 jun. 2024.

cinematográfico que seus antecessores, devido aos avanços nas tecnologias de desenvolvimento dos jogos como um todo. É também o primeiro jogo em que há a construção de um grande vínculo com um personagem coadjuvante: o sargento Viktor Reznov¹⁸, que acompanha Petrenko (e consequentemente o jogador) na maior parte das missões.

Outro detalhe é que dessa vez não existe uma divisória das campanhas das diferentes nações: a campanha soviética e a americana ocorrem simultaneamente, em missões intercaladas, fazendo com que o jogador ora jogue no teatro do leste europeu, ora no teatro do pacífico com os americanos (que é também uma novidade deste título). Sendo assim, a campanha soviética se inicia na quarta missão do jogo. A missão, chamada *Vendetta*, inicia com Petrenko e Reznov se fingindo de mortos em meio a inúmeros cadáveres em Stalingrado, sob a vigia de soldados da *Wehrmacht*. Ao saírem dessa situação, a dupla percorre, sempre escondida, matando inimigos na surdina até alcançar seus companheiros. Após a vitória na Batalha de Stalingrado, o jogador acompanha o Exército Vermelho até a tomada do Reichstag, onde novamente ergue a bandeira da vitória.

Nesse título, ao contrário do primeiro, não há a demonização explícita dos soviéticos com comissários sendo inimigos. No entanto, o que se mostra é a brutalidade com que os soviéticos tratam os alemães. Reznov, apesar de muito carismático, se revela como um anti-herói: mata e ordena companheiros (inclusive Petrenko) a matar inimigos que se renderam, sendo na prática um autor e mandante daquilo que só pode ser classificado como um crime de guerra.

Destarte, a mensagem que se repete na construção da experiência do soldado soviético em COD é: podemos não negar a importância da URSS para a derrocada do nazismo, mas não lhes daremos o luxo de parecerem como os “mocinhos”. Não coincidentemente, em uma postagem no fórum GameFAQs, um jogador afirma:

Sinto que em toda missão ou você ou seus “camaradas” estão assassinando soldados rendidos. Eu sei que essas coisas acontecem na guerra, mas os russos apenas são selvagens. Eu não gostei desse aspecto no jogo, especialmente considerando que as forças defendendo Berlim ao fim [da guerra] não eram mais do que jovens de 13-16 anos e idosos, não essas tropas SS duronas que são jogadas em nós no jogo¹⁹.

¹⁸ Um dos personagens não-jogáveis mais famosos da série, aparecendo também no título *Black Ops* (2010), que se passa na Guerra Fria.

¹⁹ ANYONE else disturbed by the Russian campaign? 2009. Traduzido do inglês: “*It feels like every mission either you or your ‘comrades’ are murdering surrendering soldiers. I know that stuff happens in war, but the Russians*

Assim, considerando o que foi colocado anteriormente acerca do conceito de experiência, este comentário ilustra com precisão como a experiência em jogo pode influenciar o jogador a adotar uma perspectiva da guerra que reflete as intenções e os valores embutidos no jogo – que, por sua vez, não falha em reiterar ao jogador que não há um “capitão Miller” soviético.

O papel dos americanos

Como citado anteriormente, colocando vários títulos COD sobre a mesa podemos notar as diferenças entre eles ao longo do tempo, e isso em si já nos denuncia detalhes únicos que jamais seriam percebidos na análise de um título isolado, uma vez que muita coisa mudou no mundo de 2003 a 2017, e isso transparece até mesmo nestes jogos. Assim, podemos perceber, por exemplo, como temas que dizem respeito à representatividade de minorias surgem mesmo em jogos cujo elemento principal é mirar e atirar em inimigos claramente caracterizados como maus.

Desta forma, um tema que é absolutamente ignorado nos jogos da década de 2000 e salta como um tema principal no enredo no de 2017 é a questão da Shoah. Assim, enquanto no cinema o tema tenha sido abordado há bastante tempo, ao longo de todos os títulos COD ambientados na Segunda Guerra, é apenas no *World War II* que aparecem os campos de trabalho forçado nazistas. Mais precisamente ao final do jogo, na missão chamada “Epílogo”, que encerra a história. Dois momentos que envolvem este fato cabem ser citados aqui.

O primeiro, na realidade, se passa antes mesmo da aparição do campo de concentração especificamente. Robert Zussman, um soldado americano-judeu e companheiro de Ronald “Red” Daniels, o personagem controlado pelo jogador neste título, é capturado junto de outros americanos em uma emboscada dos alemães. Em seguida se inicia uma *cutscene* que se passa 12 horas após o ocorrido, onde um oficial da SS chamado Metz começa a interrogar os prisioneiros em alemão, perguntando onde estão os judeus. Sem a resposta do primeiro interrogado, Metz o executa, e começa a interrogar o homem ao lado. Zussman, que fala alemão, entende o que o oficial quer, e diz em sua língua para perguntá-lo. Metz então caminha até o

are just savages. I didn't really like this aspect of the game, specially considering the forces defending Berlin at the end were nothing more than 13-16 year olds and old men, not these hardened crack SS troops thrown at us in the game” (Tradução própria). Disponível em <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/944197-call-of-duty-world-at-war/47470263>. Acesso em: 24 ago. 2023.

americano-judeu e repete a pergunta. Zussman apenas responde: “nós somos americanos, ponto”, *em inglês* – detalhe importantíssimo, que indica certo tom de patriotismo por parte do interrogado. Em seguida, ele é espancado pelo alemão e enviado para o campo de concentração de Berga, na Alemanha.

Essa cena pode ser curta, mas é extremamente reveladora. Enquanto nos jogos anteriores sequer há menção ao Holocausto, nesse jogo isso toma corpo e voz alto e claro. Em tempos em que as informações (e desinformações) estão a um clique de distância, assim como a representatividade de minorias étnicas é uma realidade em todas as esferas da sociedade, a preocupação em retratar tal tema nesse jogo mostra que os desenvolvedores sabiam que ignorá-lo seria um erro crasso.

No entanto, ao fazer isso, os desenvolvedores não fizeram com que o personagem judeu se defendesse enquanto judeu. Ao fazerem o personagem dizer que “nós somos americanos”, caem num tipo estranho de representatividade. A afirmação de Zussman, para todo efeito, claramente busca salientar para o fato de que, enquanto os alemães desumanizaram uma minoria étnica, os americanos se veem como iguais – mesmo que em um tempo em que existia uma lei de segregação racial no país, e inclusive durante a guerra divisões do exército americano eram segregadas (FERRAZ, 2022, p. 109). Não obstante, se colocarmos esse tom em contraste com a representação dos soviéticos nos jogos anteriores, o que salta aos olhos é como estes são bestiais, enquanto os americanos aparecem como arautos dos direitos humanos.

Pois, partindo para o segundo momento que cabe ser citado, atentemo-nos para a missão que o campo de concentração é revelado ao jogador. Ronald “Red” Daniels e seu esquadrão da Primeira Divisão de Infantaria, a essa altura da história, procuram incansavelmente por Zussman. Ao receberem a informação do possível paradeiro de seu companheiro no campo de concentração de Berga, se dirigem até o local, apenas para encontrá-lo abandonado. O jogador, assim, pode caminhar pelo campo, encontrando corpos nos beliches de um pavilhão de madeira, cobertos com lençóis. A cena é melancólica, porém nada gráfica; nenhum corpo é exposto ao jogador, deixando apenas subentendido o que havia ocorrido ali. A esta altura, Daniels diz para um de seus companheiros: “pegue sua câmera, o mundo precisa saber”.

Adiante, o jogador encontra alguns corpos amarrados em postes, enquanto uma narração do próprio Daniels diz: “os nazistas assassinaram nossos garotos a sangue frio, e

nenhum fogo no inferno poderá apagar essa mancha”. Em seguida, o esquadrão encontra uma trilha por onde os prisioneiros foram evacuados e ouvem tiros. Alguns segundos de corrida depois, Daniels encontra Metz prestes a assassinar Zussman e o salva a tempo, matando o algoz de seu amigo e terminando o jogo.

Portanto, a única representação de um campo de concentração nazista na franquia mais vendida sobre a Segunda Guerra Mundial é feita a partir da perspectiva de um soldado americano. É então de um americano que se ouve que o mundo precisa saber do Holocausto. Auschwitz, por sua vez, jamais foi mencionada em um título COD, tampouco sua libertação pelo Exército Vermelho. Afinal, não existe uma campanha soviética em *Call of Duty: World War II* e, conforme indicado, não há mocinhos na URSS.

Reflexões finais

O presente trabalho se apresentou no esforço de analisar o imaginário dos diferentes papéis dos soldados americanos e soviéticos durante a Segunda Guerra Mundial nos jogos da franquia *Call of Duty* sobre o tema.

Em princípio, se buscou justificar a relevância de uma fonte de tal sorte para o entendimento das problemáticas sócio-históricas de nosso tempo. Foi realizado um paralelo entre *blockbusters* de Hollywood e os jogos citados, revelando como ambos os formatos possuem expressiva importância no tecido social. Não obstante, foi apresentado como a produção de *Call of Duty* possui influência direta do *Marine Corps Entertainment Media Liaison Office*, e como isso possui efeito direto no tipo de experiência que se constrói nesses jogos.

A respeito do termo “experiência” em si, ainda, foi argumentado como este é um conceito caro ao historiador, seja por sua presença abundante no mercado hoje, seja por seu uso enquanto ferramenta teórica-metodológica elaborada por Edward P. Thompson (1981).

Neste ponto, entramos na análise propriamente dita, onde se buscou esmiuçar a representação dos soviéticos nos títulos em que eles aparecem, revelando como são retratados como soldados cruéis que matam seus próprios homens e assassinam reféns a sangue frio, o que potencialmente causa um sentimento de repulsa no jogador. Por outro lado, argumentou-se que a representação dos americanos corre em perfeita convergência ao personagem mundialmente famoso John Miller, do filme *Saving Private Ryan*: para todo efeito, o soldado-modelo americano.

Por fim, ao tratar de um título mais recente, *COD: World War II*, se mostrou que, ao representar pela primeira vez o Holocausto em seus jogos, a franquia o faz sob a perspectiva dos americanos, em um jogo onde a perspectiva soviética sequer existe. Isso, inevitavelmente, constrói certo protagonismo americano em relação à libertação dos campos de concentração. Muito além de um mero “erro histórico”, se considerarmos o envolvimento comprovado do próprio Departamento de Defesa dos EUA na produção destes jogos, percebemos como as escolhas do que dizer e do que não dizer, a escolha das ausências, pode ser reveladora.

Referências

- ASSMANN, A. **Erinnerungsräume: Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses**. Munique, Beck, 2018.
- ASSMANN, J. **Das kulturelle Gedächtnis: Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen**. Munique, Beck, 2018.
- BACZKO, B. A imaginação social. In: LEACH, E. *et al.* **Anthropos-Homem**. Lisboa, Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985.
- CALL of Duty domina década com metade dos 20 mais vendidos dos anos 2010. **Outerspace**, 2020. Disponível em: <https://www.outerspace.com.br/call-of-duty-domina-decada-com-metade-dos-20-mais-vendidos-dos-anos-2010s/>. Acesso em: 26 de jun. 2024.
- CALL of Duty. [Jogo eletrônico]. Infinity Ward. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2003.
- CALL of Duty 2. [Jogo eletrônico]. Infinity Ward. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2005.
- CALL of Duty 3. [Jogo eletrônico]. Treyarch. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2006.
- CALL of Duty: Finest Hour. [Jogo eletrônico]. Infinity Ward. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2004.
- CALL of Duty: World at War. [Jogo eletrônico]. Treyarch. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2008.
- CALL of Duty: World War II. [Jogo eletrônico]. Sledgehammer Games. Santa Mônica: Activision Blizzard, 2017.
- FERRAZ, F. C. *Segunda Guerra Mundial*. São Paulo: Contexto, 2022.
- FORNACIARI, M. A. **A Guerra em Jogo: A Segunda Guerra Mundial em Call of Duty (2003-2008)**. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal Fluminense, Instituto de Ciências Humanas e Filosofia. Departamento de História, 2016. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/14353>. Acesso em: 11 nov. 2024.
- KELLNER, D. **A Cultura da Mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

MÄYRÄ, F. **An Introduction to Game Studies: Games in Culture**. London: SAGE Publications Ltd, 2008.

MIRRELES, T. **Global Entertainment Media: Between Cultural Imperialism and Cultural Globalization**. New York: Routledge, 2013.

NOLAN, Christopher. **Dunkirk**. [S.l.]: Warner Bros. Pictures, 2017. 1 filme (106 min). Disponível em: Amazon Prime Video.

NOLAN, Christopher. **Oppenheimer**. [S.l.]: Universal Pictures, 2023. 1 filme (180 min).

OPPENHEIMER registra maior bilheteria de filme com tema sobre Segunda Guerra Mundial. *CNN Brasil*, 2023. Disponível em:

<https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/oppenheimer-registra-maior-bilheteria-de-filme-com-tema-sobre-segunda-guerra-mundial/>. Acesso em: 23 jun. 2024.

PAZ, C. Como fica o consumo na era da economia da experiência. *GZH*, 2017. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/comportamento/noticia/2017/09/como-fica-o-consumo-na-era-da-economia-da-experiencia-9890702.html>. Acesso em: 26 jun. 2024.

RODRIGUES, I. **O Dia D: Como a história se tornou mito**. 1 ed. São Paulo: Contexto, 2024.

SANTANA, D. A Experiência em Jogo: A ideologia de Call of Duty Black Ops e suas implicações na experiência histórica do jogador enquanto sujeito histórico. In: GRZYBOWSKI, L.; SANTANA, D.; SANTOS, V. (Org.). **Jogos e História: Reflexões**. 1ed. Ananindeua - PA: Itacaiúnas, 2023, v. 1, p. 54-86.

SANTANA, D. O Joystick e a Ameaça Nuclear: Ideologia em Black Ops. In: KLEIN, Alberto Carlos Augusto; FONSECA, André Azevedo da; CAMARGO, Hertz Wendel de; COSTA, Mariana Furio da. (Org.). **Imaginários e Mitologias Contemporâneas**. 1ed. Londrina: LEDI, 2022, v. 1, p. 298-323.

SPIELBERG, Steven. **A lista de Schindler**. [S.l.]: Universal Pictures, 1993. 1 DVD (195 min).

SPIELBERG, Steven. **O resgate do soldado Ryan**. [S.l.]: DreamWorks, 1998. 1 DVD (169 min).

The Official Website of the United States Marine Corps, 2022. Disponível em: <https://www.cd.marines.mil/Units/emlo/>. Acesso em: 20 jan. 2023

THOMPSON, E. P. **A Miséria da Teoria: Uma crítica ao pensamento de Althusser**. Tradução de Waltensir Dutra. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981.

Recebido em: 10 de agosto de 2024
Aceito em: 16 de novembro de 2024
