



VIDEOGAMES E GUERRA: REPRESENTAÇÕES SOBRE A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL (1939-1945), DE WOLFENSTEIN 3D A CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Cássio Remus de Paula ¹

Marco A. Stancik ²

INTRODUÇÃO

A procura por diversos tipos de fontes documentais intensificou-se a partir de 1929, com o advento da Escola de *Annales*. Entretanto, alguns tipos de fontes documentais são ainda pouco utilizadas (MARROU, 1978; REIS, 2000). Esta limitação pode ser observada, especialmente, no uso de imagens. Isto ocorre com fotografias, pinturas, e até mesmo com videogames.

Ao mesmo tempo, a variedade de videogames é muito ampla e cresce sem cessar. O pequeno número pesquisas históricas voltadas ao seu emprego revela um potencial subutilizado, quando não ignorado. O presente trabalho pretende assim oferecer modesta contribuição tendo em vista tal lacuna na escrita da história, por intermédio da análise de jogos de videogame cuja temática é a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Assim, são analisados jogos tais como *Wolfenstein 3D*, os primeiros *Medal of Honor*, *Battlefield 1942* e a série *Call of Duty*.

A questão perseguida diz respeito a perceber as representações por eles veiculadas relativas ao conflito, considerando-se que, mesmo sendo destinados a momentos de lazer, não deixam eles de veicular um discurso a respeito.

1.1 O lúdico como um suposto atributo natural

Etimologicamente, a palavra *jogo* vem do latim *iocus*: passatempo sujeito às regras. Entrementes, o termo conhecido atualmente se refere ao *play* inglês, que se modificou do original *plegan*. Ainda, refere-se à origem alemã *pflegen*, ou ao holandês *plegen*. Mas no inglês atual, *play* significa jogar sem seguir um determinado número de regras, mais próximo ao ato de brincar. Por sua vez, *game* remete ao lúdico, pois é cercado de regras estritas (FILHO, 2008, p.48).

Assim, o *game* é atualmente assimilado aos jogos eletrônicos, mas segue suas regras estritas. Difere, portanto, do *play*, por não

Palavras - chave:
Videogames, Segunda Guerra Mundial, Representações, Iconologia, Iconografia.

Resumo: A Segunda Guerra Mundial (1939-1945), na forma como foi apresentada em videogames, é o tema do presente trabalho. Seu objetivo é analisar as representações imagéticas por eles veiculadas a respeito de diversificados aspectos do conflito, tais como a apresentação dos combatentes das forças Aliadas e do Eixo. Para tanto, é empregado o método iconográfico/iconológico.

1 Graduado em Bacharelado em História pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (2012). Email: remus_stuka@hotmail.com

2 Orientador. Doutor em História pela UFPR. Professor do Depto. de História e do Programa de Mestrado em História da UEPG.

oferecer determinadas liberdades àquele que joga. Embora no inglês o verbo *play* esteja vinculado ao ato de jogar videogame, no presente trabalho, remeter-se-á ao lúdico no lugar da brincadeira.

Segundo Alborno, todo jogo é tomado de imprevisibilidades (ALBORNOZ, 2009, p. 78). Requer raciocínio ágil, tal como o jogo esportivo, por exemplo. Além de requerer atenção consigo mesmo, o atleta, tal como qualquer outro sujeito que joga, deve zelar pelas reações do companheiro. Logo, não há uma tática previamente elaborada, contando com as improvisações do ambiente em que está inserido enquanto joga.

Porém, a prática do jogo e seu principal objetivo, a obtenção da vitória, remetem a tempos remotos, fazendo parecer que a competitividade é natural, e não construída cultural e historicamente.

Desde os primórdios da humanidade as criaturas vivas de todos os reinos da taxonomia, desde a estrutura mais complexa da *animália* até um simples espécime *fungi* parecem jogar, ou seja, competir em prol da sobrevivência. E assim, no mundo natural também se evidencia a competição, por exemplo, na luta para adquirir alimento, água e calor.

Seguindo tal lógica, o historiador holandês Johann Huizinga propõe o jogo como uma característica natural herdada pelo ser humano, lembrando que até os cães:

Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento (HUIZINGA, 2000).

Dessa forma, Huizinga entende o jogo como um processo de constituição da cultura. Afinal, conforme aponta o autor, tanto o animal quanto o homem estiveram

forçados a competir, de forma a garantir sua sobrevivência. Assim se posicionando, Huizinga propõe que o jogo é algo que o ser humano teria herdado da condição animal - ou seja, na sua percepção, é algo que antecede a cultura, defendendo assim uma tese das mais controversas.

Por isso, prossegue o autor, o jogo teria talvez até mesmo auxiliado no processo de constituição da cultura. A linguagem por si só é uma convergência do jogo, pois surgiu com o intuito de comunicar, ensinar e comandar. Torna-se, tal como toda herança cultural, um domínio de sabedoria – o homem aprende a jogar e toma tal ato como um aspecto natural da vida. Está inserido no cotidiano do homem como forma de espaço lúdico no meio do sério – assimila-se ao entretenimento, ao lazer, ao relaxamento.

Nos termos de Huizinga, pode-se propor, portanto, que jogar é algo inerente à natureza humana, pois está associado à sobrevivência do ser e à competição, e logo, também à guerra e ao domínio. Inclui-se nesta percepção a vida política, de forma que expandir um território, ou o simples ato de recorrer à diplomacia constituem formas de jogar.

Do mesmo serve para qualquer outro tipo de competição, seja esta econômica ou intelectual – o jogo é puramente estratégia de domínio delimitada por suas regras, tomado muitas vezes por improvisos – um conceito que viria a ser utilizado nos videogames.

Portanto, caminhando em direção distinta de Huizinga, ao ter videogames como objeto de análise, propõe-se que estes dialogam com a sociedade, cultura e história. São eles tomados como produtos da cultura humana, que entre outras funções, tanto são produtos, como veiculam representações relativas ao mundo, conforme será discutido a seguir.

1.2 Reflexões teórico-metodológicas

Os videogames em determinados aspectos tendem a lembrar o cinema, por se tratar de uma fonte visual que simula movimentos. Devido a esta semelhança, propõe-se uma análise empreendida a partir das proposições de autores tais como Kossoy (2001) e Burke (2004), nos aspectos relativos à análise de imagens; e Morettin (2003) e Navarrete (2008) em torno da problemática do trabalho com o cinema.

Tendo-se em vista que se concebe que os videogames tendem a veicular determinadas representações do real, ao abordarem temas relacionados à Segunda Guerra Mundial, o conceito de representação é utilizado a partir das proposições de Roger Chartier (1991, 2001).

Destaque-se, em tal sentido, a proposta de Chartier de buscar estabelecer, como objetivo da História Cultural, a percepção das diferentes formas de dar a ler um determinado aspecto do real. Nas suas palavras: “A história cultural, tal como a entendemos, tem por principal objetivo identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade social é construída, pensada, dada a ler” (CHARTIER, 2002, p. 16-17). E assim a relevância da noção de representação está no fato de ela nos possibilitar perceber a existência e a concorrência de diferentes concepções do mundo social, valores, ideias (CHARTIER, 2002; 1991). Inclusive por intermédio de um videogame.

Sobre a relação entre filmes, imagens em movimento, videogames e representações, tem-se em vista particularmente que “no filme há lapsos a todo o momento, porque a realidade que se quer representar não chega a esconder uma realidade independente da vontade do operador”. Isso pode nos auxiliar a perceber ao não-visível por intermédio da análise do visível (MORETTIN, 2003, p. 14-15).

Para o desenvolvimento das análises das mensagens veiculadas pelos videogames, tomando-se pelo pressuposto que são representações do real, opta-se pelo emprego do método iconológico-iconográfico proposto por Kossoy (2001), a fim de desvelar tais aspectos.

Tal método tem por base a análise das imagens por meio de sua inserção e percepção em contraponto com o contexto histórico que reproduzem; mediante, não menos, a análise dos elementos componentes dos diferentes estágios dos videogames analisados. Assim, estes serão explorados em busca de formas de comunicação não-verbais, embora não se despreze as verbais, registradas através dos mais variados recursos, tais como gestos, poses, olhares, expressões faciais, orientações do corpo, posturas, organização e disposição dos objetos, presença de elementos e objetos de caráter simbólico, vestimentas e ambientação.

Seguindo além dos recursos visuais, embora em menor escala que as imagens apresentadas, incluem-se as análises das mensagens verbalizadas por personagens dos jogos. Em suma, pretendeu-se analisar seu discurso, entendendo-o a partir da idéia de que “todo conhecimento é produzido por um determinado autor, que focaliza um determinado público, dando ao seu texto uma forma e um conteúdo” (NAVARRETE, 2008, p. 25).

1.3 Estrutura do trabalho

O material essencial para a realização deste trabalho são os jogos eletrônicos *Wolfenstein 3D*, *Medal of Honor*, *Medal of Honor: Underground*, *Call of Duty*, *Call of Duty 2*, *Call of Duty 3* e *Call of Duty: World at War*. De posse destes, joguei um por um, concluindo todas as missões, mais de uma vez, para obter informações e elementos necessários para realizar as análises aqui propostas.

A partir dos videogames de guerra, pro-

ponho uma análise daqueles que simulam episódios da Segunda Guerra Mundial. Esta análise tem por principal foco os conceitos presentes no conteúdo destes *games* em suas referência históricas. Ou seja, os referentes cenários, combates ocorridos e aparição de personagens, fictícios ou reais. Outro aspecto trabalhado diz respeito a perceber como foram apresentadas as representações sobre os Aliados e o Eixo – personificações e *demonizações*, a partir do conceito de iconografia e iconologia proposto pelos historiadores Peter Burke (2004) e Boris Kossoy (2001).

Em suma, atento ao conteúdo disponibilizado pelo jogo *Call of Duty: World at War*, da empresa americana *Treyarch*, devido a seu lançamento recente, sendo este um dos mais atuais jogos que referenciam a Segunda Guerra Mundial até então lançados. Neste, abordam-se os combates finais daquele conflito, ora a partir do americano na conquista do Monte Shuri, ora no avanço do soviético pelo cerco de Berlim.

Busca-se, assim, perceber e analisar as representações veiculadas pelos jogos de videogame, tendo em vista particularmente evidenciar qual imagem ele constrói sobre o soldado americano, alemão, soviético e japonês durante a Segunda Guerra Mundial.

Inicialmente, proponho expor os conceitos de heroificação e demonização. Tais conceitos, analisados a partir das concepções do historiador Peter Burke (2004) sobre o trabalho do historiador com imagens, auxiliam na compreensão das personificações de diversas nações inseridas nos videogames, dentro do contexto da Segunda Guerra Mundial. Ou seja, como é possível perceber nos jogos eletrônicos a concepção das produtoras quanto, por exemplo, os americanos, em seu estereótipo de herói, e os alemães, em seu estereótipo de vilão.

Em seguida, apresentam-se leituras sobre os *games* em si, lembrando que videogames, no presente trabalho, são referências

aos jogos eletrônicos, independente de suas respectivas plataformas. Apresentam-se alguns clássicos, como títulos de *Medal of Honor* ou *Battlefield*, discutindo de que forma as nações inseridas nos mesmos são apresentadas em tais jogos eletrônicos – ou seja, quais as representações que os *games* mais antigos exibem sobre a Segunda Guerra Mundial.

Finalmente, proponho uma análise iconográfica e iconológica da série *Call of Duty*, destacada por ter o intuito de não mais apenas entreter, mas por servir de simulador de guerra àqueles que procuram também vivenciar passagens da história, tal como está nos livros ou no cinema, e como os conceitos de guerra são inseridos nas séries de tal *game* a partir da produção norte-americana.

2. REPRESENTAÇÕES SOBRE HERÓIS E SEUS OPOSTOS ATRAVÉS DE IMAGENS

2.1 Iconografia e iconologia na interpretação de imagens

Antes de tentar ler imagens “entre linhas”, e de usá-las como evidência histórica é prudente iniciar pelo seu sentido. (...) Imagens são feitas para comunicar. Num outro sentido elas nada nos revelam. (BURKE, 2004, p.43).

Segundo as proposições de Peter Burke, devemos atentar que toda imagem deve ser considerada se tendo em vista o seu contexto. Conhecer somente o contexto, contudo, não é suficiente. Burke destaca assim estratégias empregadas na análise das imagens, entre as quais o presente trabalho dá especial destaque ao trabalho com a “iconografia” e a “iconologia”.

Ao tratar da iconografia, alguns aspectos observados são o “quem” da imagem – ou seja, o autor e o exposto na imagem; o “quando” – época em que foi construída, ou a que época ela remete; o “onde” – espaço

geográfico em que a imagem foi produzida; o “para quem” - a quem se destina a figura; “por quê” - seus propósitos, e qual o objetivo de ela ser exibida; e o “como” - que indica as formas em que elas foram fotografadas ou pintadas (BURKE, 2004; KOSSOY, 2001).

A iconologia, por sua vez, procura entender a imagem em seu determinado contexto e pode ser entendida como “hermenêutica” visual, sem se excluir a tentativa de interpretar a imagem conforme foi exposta à época - tipo de leitura nomeada por Erwin Panofsky como *Zeitgeist*, ou “fantasma do tempo”. (BURKE, 2004, p.45).

2.2 O modelo de herói

Mediante a análise que utiliza a iconografia aliada à iconologia, podem-se tirar diversas conclusões sobre uma interpretação de imagem, e como ela expressou aspectos do imaginário desde o momento em que foi produzida e veiculada. Uma dessas conclusões diz respeito ao trabalho empreendido no sentido de fazer a heroicização de personagens e situações, além da depreciação do Outro (BURKE, 2004).

Um modelo mais simples de herói pode ser o seguinte, conforme proposto nas palavras de Lutz Müller:

O mito do herói, da pessoa que tem coragem para vencer todas as adversidades e superar todos os medos, que consegue penetrar em esferas até então desconhecidas para adquirir novos conhecimentos, que põe em risco a própria vida para salvar mesmo que seja uma única pessoa, sempre fascinou os homens de todas as culturas e de todas as épocas (MÜLLER, 1987, p.3).

Em suma, pode-se dizer que o herói é uma personificação do mito, um personagem muito presente nele, geralmente apresentado como corajoso, altruísta, inteligente e forte. É o modelo humano perfeito,

que deixa de lado o orgulho para salvar uma causa ou alguém. E, mesmo que tenha medos e dificuldades, consegue dominá-los e superá-los, transformando-se em salvador. Tende assim a ser adorado pelos demais, de forma similar aos super-heróis das revistas em quadrinhos, ou o “mocinho” de um filme de ação.

Um modelo clássico de herói da ficção americana é o personagem Capitão América, da “DC Comics”. Tal figura é a personificação dos Estados Unidos como super-herói. Seu fenótipo, em uma concepção moderna, é o que instantaneamente remetemos à postura do homem branco, alto, loiro e de olhos azuis ao herói americano. Capitão América, sobretudo, veste-se com as cores da bandeira americana e usa apenas um escudo, ou seja, ataca apenas para se defender (CHAGAS, 2008, p.142). Tornou-se um ícone de herói tão popular, que serviu de incentivo aos jovens americanos a se alistarem nas Forças Armadas dos Estados Unidos (CHAGAS, 2008, p.140).

Por sua vez, a heroicização pode ser remetida à glória de tal forma que se eleva ao endeusamento. O herói endeusado é centralizado em prol de seus atributos de grandeza, como aconteceu com a estátua do imperador Augusto. Burke a analisa como uma

(...) imagem memorável, [onde] Augusto é representado usando uma armadura, segurando uma lança ou um estandarte e levantando a mão como se estivesse proclamando vitória. (...) Os pés descalços do soberano não são um sinal de humildade, como pode pensar o espectador moderno, mas um meio de assimilar Augusto a um deus. Durante seu longo reinado, a imagem oficial de Augusto permaneceu a mesma, como se o imperador tivesse descoberto o segredo da eterna juventude (BURKE, 2004, p.83).

A heroicização surge a partir da glorificação dos atributos de um personagem, real ou fictício, quando desperta no imaginário coletivo.

2.3 A construção do herói durante a guerra

O herói de guerra não é diferente. Ele é representado como aquele que luta pelo bem, na percepção de sua respectiva origem, tal como o soldado americano para os Estados Unidos e afronta os inimigos de sua nação em prol de sua causa, seja política ou moral. (MÜLLER, 1987)

Ora, seu caráter é apresentado com tão elevado, que arrisca a própria vida para deter uma desgraça maior, tal como a vitória do inimigo, ou gasta seu tempo em boas ações, como a atenção às vítimas de guerra ou com o abastecimento de provisões para os necessitados. Essa imagem é narrada e divulgada por fotografias no cotidiano dos países em conflito, e sempre serão elevados como defensores da paz, e/ou apresentados como modelos a serem seguidos pelos demais cidadãos.

Tal concepção é também perceptível no cinema *hollywoodiano*, ainda quando retrata o cenário da Segunda Guerra Mundial, em que o americano, ou britânico, dispõe da ética para derrotar seus inimigos. Ética porque parece ser justo, e luta para não morrer; ou, detém o avanço dos inimigos alemães ou japoneses. Torna-se assim o herói do filme, e portanto, o símbolo de herói para sua nação. Em muitas ocasiões, exerce o papel de “exército de um homem só”. Ou seja, daquele que, individualmente, com seu próprio empenho e mesmo sacrifício, realiza a luta até obter, ou não, a vitória.

Até mesmo o estético das passeatas e uniformes militares pode ser empregada como uma forma de heroização dos combatentes de um Exército, ou mesmo de uma nação e/ou ideologia.

Até mesmo Frank Capra, considerado um dos mais destacados “fabricantes” do sonho americano, ficou impressionado com a ideologia estetizada nazista. Em abril de 1942, ele [e Anatole Litvak] (...) viram *O triunfo da vontade*, o já famoso filme de Leni Riefenstahl.

Capra ficou atônito: “Aquilo me deixou aterrorizado. Minha primeira reação foi a de que estávamos mortos, nunca poderíamos ganhar aquela guerra [...] como aconteceu com os austríacos, [...] com os países da Europa. Foi aquela fotografia que os venceu. Quando vi aquilo, simplesmente pensei: ‘Como poderemos vencer esta enorme vontade de lutar?’. Rendam-se ou vocês serão mortos - era isso o que o filme dizia. (TOTÁ, 2000, p.24).

A imagem é um elemento que congela uma referência do tempo, cujos atos serão lembrados tendo em vista a forma como foram registrados (KOSSOY, 2001).

2.4 A depreciação do Outro

Ora, enquanto há a heroização, há também o seu oposto, que funciona como processo contrário à glorificação, atribuição de coragem e valorização dos atos. Trata-se da representação do inimigo, percebido como o Outro. Este é desonrado, covarde e assassino.

Tal empreendimento funciona no sentido de promover a desconstrução dos valores do Outro, tal como na Segunda Guerra Mundial os Estados Unidos empenharam-se em fazer com a Alemanha e vice-versa. Não obstante, também desvalorizava a cultura de certos aliados, como por exemplo os soviéticos, devido à ideologia socialista - ao mesmo tempo em que estes desconstruíam a imagem positiva do capitalismo. Porquanto exista o ideal de “certo”, que é o modelo de “herói”, existe também o “errado”, que é visto como vilão e precisa ser combatido.

Esse processo de transformação que assimila indivíduos e grupos em heróis é uma das formas assumidas pela propaganda ideológica, muito praticada em tempos de guerra. Sobre tal aspecto, a historiadora Maria Helena Capelato, que escreveu sobre populismo em *Multidões em cena*, afirma tal ideia de forma que pode ser inserida no contexto do nazi-fascismo:

A propaganda contribui para nos fazer viver uma outra vida. Ponto de sujeição sem descalque, ponto de quaresma sem carnaval, ponto de regra sem desregramento, a histeria das massas mostra, de uma certa maneira, os traços dessa opressão específica (CAPELATO, 1998, ps.58-59).

Tal propaganda também tende a se servir dos mais variados recursos, a fim de divulgar, por exemplo, o cinema. Se a imagem da instabilidade de força dos alemães aterrorizava os americanos, era preciso criar, no mínimo, um contrapeso a fim de ridicularizá-los. Um notável exemplo de sátira, lançada no tempo em que os Estados Unidos ainda não estavam em guerra, foi o longa-metragem “O grande ditador”, que começou a ser produzido ainda antes do início do conflito.

O filme foi interpretado por Charles Chaplin em uma alusão irônica a Adolf Hitler, representado por intermédio do personagem Adenoid Hynkel. O atroz ditador, assim personificado por Chaplin, em seus gritos, fazia até mesmo os microfones se contorcerem de pavor, além de brincar com o globo terrestre como se fosse uma mera bola inflável (STEIW, 2008, p.64),

A sátira também é uma forma de desvirtuar os valores do Outro e aludi-los como capazes de conduzir ao erro. Ora, se tal nação não adota a democracia como base de sua política, é porque está errada e precisa ser percebida, a fim de moldar as ideologias daquele que a percebe.

Mas, enquanto para a América a ascensão de Hitler fosse mal recebida, na Alemanha, ele era representado como o símbolo da esperança para o povo cuja nação havia sido humilhada pelo Tratado de Versalhes (HOBBSAWM, 1995). Doravante, sua imagem de herói se ampliou, mesmo que culpando os judeus pela crise da Alemanha, fator que contribuiu para a heroização do *führer* por parte dos adeptos ao nazismo.

Conforme indica Peter Burke:

Os estereótipos mais grosseiros estão baseados na simples pressuposição de que “nós” somos humanos ou civilizados, ao passo que “eles” são pouco diferentes de animais como cães e porcos (...). Eles são transformados em exóticos e distanciados do eu. E podem mesmo ser transformados em monstros (BURKE, 2004, p.157).

Este conceito de “Outro” pode não apenas ser observado no cinema ou nos quadrinhos, mas como qualquer outro meio, seja como propaganda política (cartazes de guerra, *pin-ups*), ou como outras formas de arte e entretenimento - inclusive nos videogames, que há décadas simulam passagens da Segunda Guerra Mundial. Neste, a concepção de herói em relação às outras formas de demonstração do americano é inclusa, dado que grande parte das produtoras de *games* de guerra são americanas. Ao mesmo tempo em que se percebe a heroização, é visível também a depreciação do Outro, seja do Eixo, ou dos próprios aliados dos Estados Unidos, como em alguns deles se observa em relação à União Soviética.

Acompanhemos, portanto, como tais cenários e personagens inseridos no contexto da Segunda Guerra Mundial foram representados nos jogos de videogame produzidos nas últimas décadas, tendo em vista particularmente aqueles que obtiveram maior aceitação entre o público consumidor.

3. REPRESENTAÇÕES DO HERÓI E DO OUTRO EM JOGOS ELETRÔNICOS DE GUERRA

3.1 Os primeiros videogames

3.1.1 A criação de Spacewar! como precursor dos jogos eletrônicos

O primeiro jogo eletrônico que viria a anteceder os atuais videogames surgiu em 1951, quando Ferranti apresentou um com-

putador na sessão de ciências do Festival de Berlim. A máquina servia exclusivamente para rodar o jogo *Nim*, que simulava um jogo de damas (GIBSON, 2009, p.18).

Mas o videogame que conceituou a tecnologia de entretenimento surgiu em 1961, desenvolvido pelos estudantes da Massachusetts Institute of Technology (MIT) Steve Rus- sel, Dan Edwards, Alan Kotok, Peter Samp- son e Martin Graetz. Chamava-se *Spacewar!*, e fora programado para funcionar em um computador TX-0 “Tixo”. Porém, surgiu um modelo mais moderno de máquina, o PDP-1. Com isso, os estudantes objetivaram, com o programa recém-criado, demonstrar os re- cursos oferecidos pela nova máquina (GRA- ETZ, 1981). Seus criadores apresentaram os seguintes tópicos sobre *Spacewar!* :

- Deveria demonstrar as capacidades do com- putador, usando quase todo seu potencial;
- Deveria ser interessante e interativo (dife- rente toda vez que rodado);
- Deveria envolver o usuário de maneira atra- tiva e prazerosa; ou seja, deveria ser um jogo (UOL JOGOS, 2012).

“Deveria ser um jogo” justamente por se delimitar às regras de um. O jogo con- sistia em duas naves que batalhavam entre si atirando projéteis. No centro do campo de batalha, havia uma estrela que servia de campo gravitacional que atraía as naves para si – podendo atrapalhar ou auxiliar um joga- dor contra o outro. Como fundo, servindo de cenário, havia pequenas partículas que aludiam a corpos celestes (GRAETZ, 1981), conforme a Figura 1:

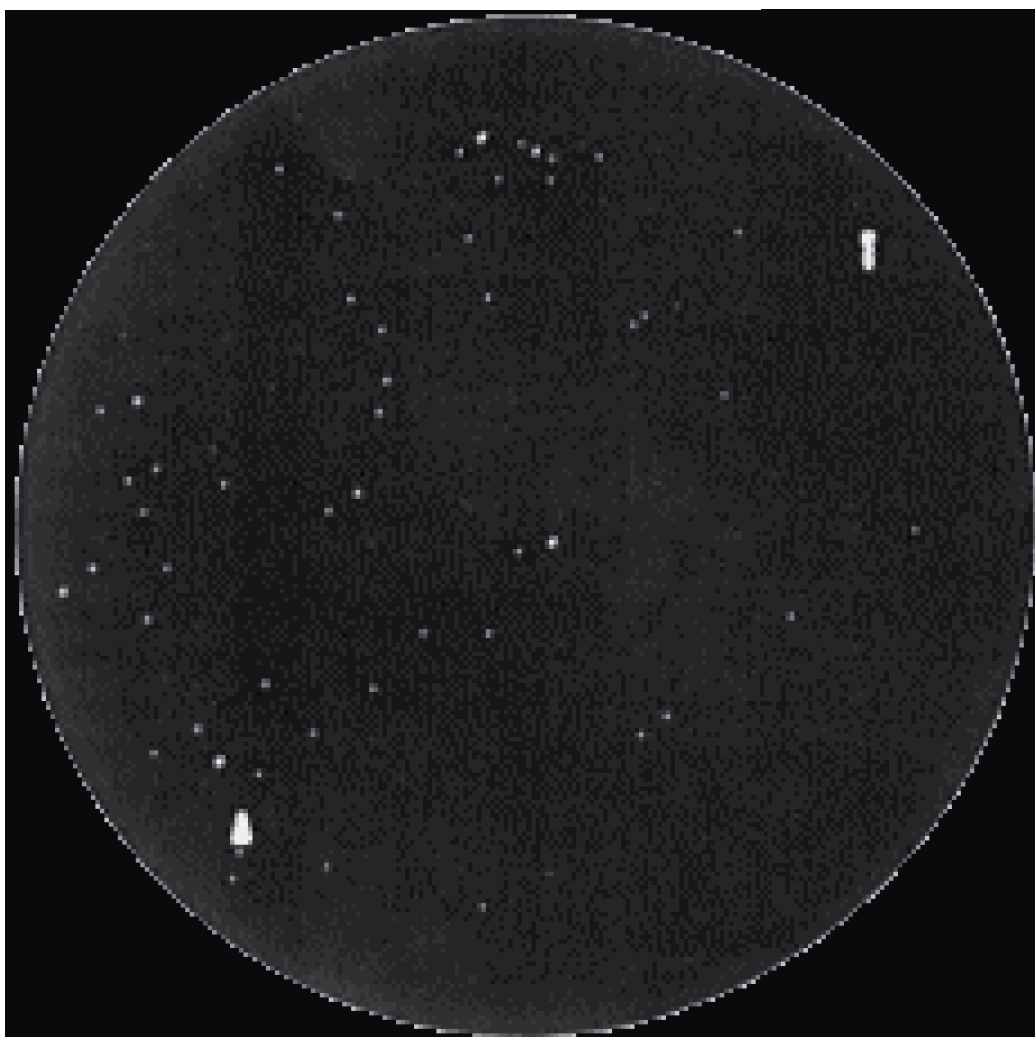


Figura 1 - O primeiro jogo eletrônico, *Spacewar!*, de 1961. Disponível em: <http://zarsoft.info/info/Games/Spacewar/spacewar.gif> Acesso em: 17 jun. 2012

Spacewar!, por sua vez, não foi comercializado e não gerou nenhuma fonte de renda para os criadores até então. Porém, em 1971, a empresa Magnavox comprava a criação de Ralph Baer, quem inventou um videogame acoplável em uma televisão comum – o conhecido *Odyssey*. No console, era possível jogar 12 videogames diferentes, todos rodados a partir de dois jogadores (GIBSON, 2009, p.18).

Spacewar! foi uma criação sem classificação de gênero, ou seja, embora fosse um jogo de combate, era ainda um precursor de outros que estavam por vir. Ao mesmo tempo em que originou futuros games com a temática de combate espacial, também se dirigiu a outro ramo de jogos de ação: os simuladores de guerra.

No ano seguinte, Nolan Bushnell e Ted Dabney criaram o primeiro fliperama do mundo, o *Computer Space*, que rodava o *Spacewar!* dos estudantes da MIT. A ideia chamou a atenção da empresa Nutting Associates e Bushnell e foi contratada pela mesma para fabricar os fliperamas. Pouco depois, o técnico saiu da empresa para fundar a Atari, lançando o videogame homônimo em 1973. Seu primeiro sucesso de

vendas foi *Pong* (GIBSON, 2009; UOL JOGOS, 2012).

3.1.2 Battlezone, o primeiro FPS

Porém, o primeiro FPS (*first-person shooter*) surgiu apenas em 1980, enquanto *Pacman*, *Asteroids* e *Space Invaders* faziam sucesso de vendas (GIBSON, 2009; UOL JOGOS, 2012). Em games de primeira pessoa, o usuário joga a partir da visão do protagonista, como se ambos fossem o mesmo observador. Neste ano, era lançado o *Battlezone* para Atari, desenvolvido por Ed Rotberg (DADGUM.COM, 2012). O cenário do game é em 3D e dá a sensação ao jogador de o mesmo estar controlando um tanque de guerra a partir de seu interior, como sugere a Figura 2.

Battlezone chegou até a ser produzido em uma versão exclusiva para cavalaria blindada dos Estados Unidos para que os operadores de tanques treinassem pontaria (UOL JOGOS, 2012).

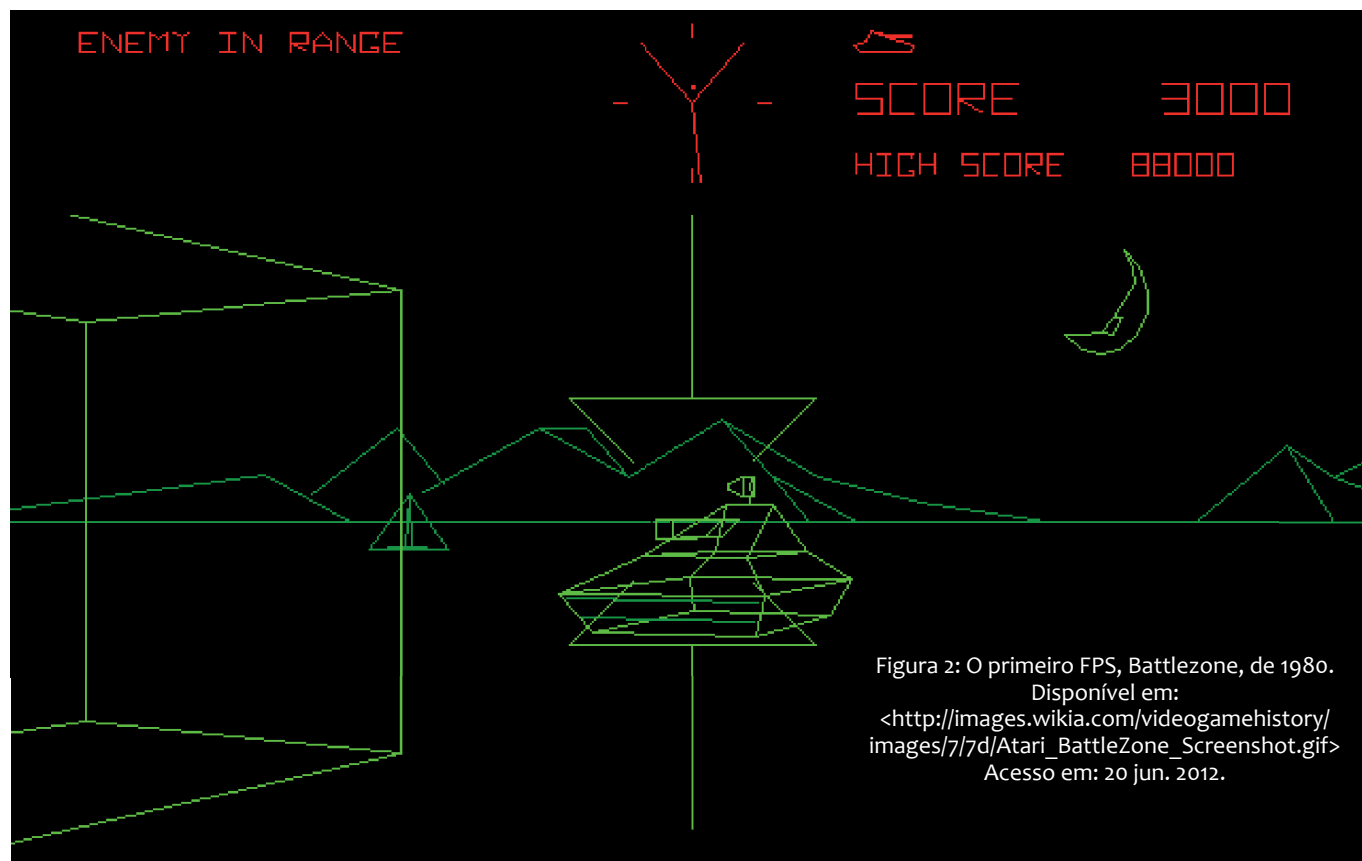


Figura 2: O primeiro FPS, Battlezone, de 1980.
Disponível em:
<http://images.wikia.com/videogamehistory/images/7/7d/Atari_BattleZone_Screenshot.gif>
Acesso em: 20 jun. 2012.

3.2 Interpretação dos jogos que simulam a Segunda Guerra Mundial

3.2.1 Wolfenstein 3D

Nos anos 1990, os primeiros jogos de videogame a abordar a Segunda Guerra Mundial vieram a ser apresentados no estilo FPS. O primeiro mais renomado do gênero foi *Wolfenstein 3D* (1992), da *id Software*, o qual rodava originalmente na plataforma MS-DOS e era dividido originalmente em três capítulos. Neles, o jogador controla o espião americano William “B.J.” Blazkowicz, o qual foi aprisionado no fictício castelo alemão *Wolfenstein* (GAME VICIO, 2012) e procura seu caminho de fuga combatendo diversos soldados nazistas, dentre os quais, está o próprio *führer* dentro de uma armadura robótica.

A análise da imagem do pôster de divulgação de *Wolfenstein 3D* pode nos oferecer elementos para perceber algumas representações veiculadas pelo game:

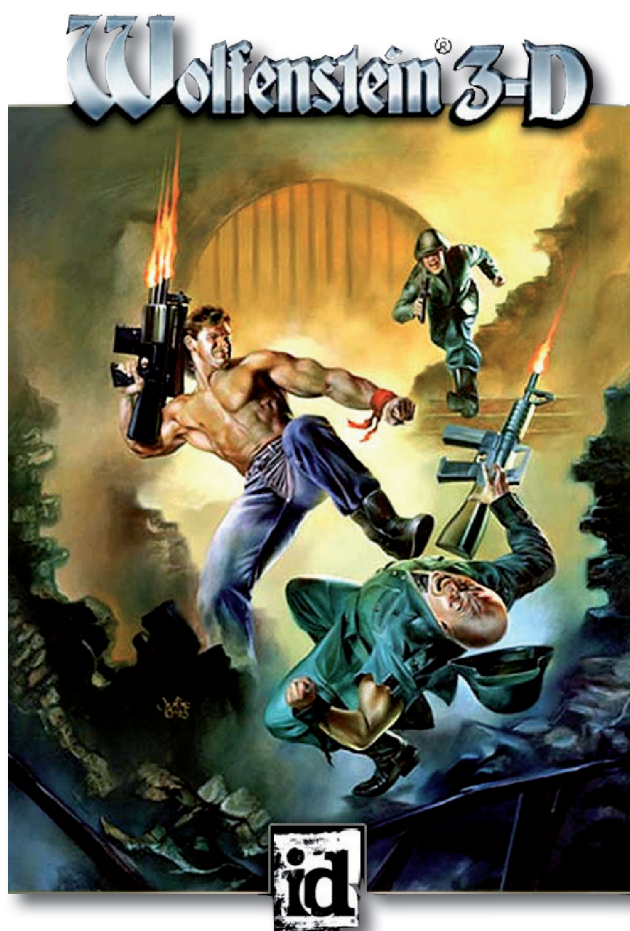


Figura 3: Capa de *Wolfenstein 3D*, de 1992. Disponível em: <<http://cidadegamer.com.br/wp-content/uploads/2012/07/wolf3d-capacover.jpg>>, acesso em 19 jul. 2012.

Em uma leitura iconológica da imagem, observa-se, em primeiro plano, o soldado americano cuja aparência assemelha-se muito ao estilo de *Rambo*: não veste camisa, expondo os músculos; calça coturnos e prende uma bandana vermelha ao pulso. A carabina que carrega é fictícia e dispara aleatoriamente para o alto. Ao mesmo tempo em que o inimigo alemão recebe um golpe, também dispara seu rifle de assalto, uma alusão anacrônica à M16. Um terceiro soldado que corre parece carregar uma MP40, esta correspondente ao exército alemão de sua época.

Quanto às expressões das figuras, percebe-se que Blazkowicz demonstra total concentração em seu golpe, de forma que é perceptível o uso de sua força contra o alemão; este, por sua vez, apresenta uma melancólica expressão de dor. Sua postura corporal, decorrente do golpe recebido, evidencia que ele, incapaz de se defender, foi completamente subjugado e está prestes a jazer no solo.

Mas, uma leitura iconográfica desta imagem pode revelar alguns de seus elementos e o contexto em que foi apresentada. A princípio, analisemos alguns aspectos relativos ao herói da figura. Em sua forma de se trajar, carrega as cores da bandeira dos Estados Unidos: o azul das calças e o vermelho da bandana. Sua superioridade física, evidenciada pelos músculos bem-definidos, neutraliza o inimigo com um único golpe.

Ao derrubá-lo, Blazkowicz coloca-se no centro da imagem. Provavelmente, visando não utilizar de violência gratuita na imagem, mesmo se tratando de um jogo de tiro, a cena apresenta um confronto sem o disparo da contra o adversário, ainda que os três personagens utilizem armas de fogo. Não obstante, a arma que o protagonista usa é proporcional ao tamanho do corpo, convertendo o herói em um verdadeiro exterminador da ameaça nazista.

Outra mensagem que podemos extrair da capa do jogo é o propósito do conteúdo do *game*: a temática *ação*. Observa-se um comportamento incomum do soldado alemão ao fundo, que corre na direção do inimigo ao invés de rendê-lo com sua arma, enquanto este se distrai no golpe contra o alemão. Esta ideia remete à interação do *game*, que implica em ser tomado apenas por momentos de ação, e nunca de ócio. Ou seja, mostra que o inimigo não é tático e que o protagonista deve se defender de incansáveis ondas de alemães.

O impacto dessa imagem para o público norte-americano do início dos anos 90 implica no uso da força física, estereotipada pelo excesso de músculos do agente. Não obstante, percebe-se que expressa a liberdade, sentimento muito enfatizado pela nação, ao passo que o herói do *game* não veste camisa ou farda, ao mesmo tempo em que os alemães se apresentam devidamente uniformizados em fardas da *Heer*, ou seja, do Exército nazista. O conjunto de cores das vestes de Blazkowicz se une ao sentimento de liberdade, o transformando em uma ameaça à rígida disciplina nazista, que é, sobretudo, referenciada neste videogame como opressora da liberdade - no conteúdo do jogo, esta opressão é literal, visto que se passa nas prisões do castelo. Em relação ao sujeito herói, podemos perceber que:

Pode ser mais bem entendido se analisarmos alguns de seus elementos mais importantes, que tomaram corpo nos Estados Unidos principalmente a partir da primeira metade do século XX. Um deles é a democracia, sempre associada aos heróis americanos e, em especial, às idéias de liberdade, de direitos individuais e de independência. A democracia, a liberdade e os direitos individuais estavam garantidos para todo o povo americano, superando diferenças de classe, credo e raça (TOTA, 2000, p.19).

Dessa forma, os americanos apresentavam-se como os representantes da liberdade e democracia, ao mesmo tempo em que o Outro figurava como uma representação que remetia ao erro, em preferência a uma opção

indesejável, por significar uma afronta aos valores americanos.

3.2.2 Medal of Honor

3.2.2.1 Medal of Honor

Pelos seguintes anos, a heroização dos personagens americanos em videogames se evidenciou e permaneceu como padrão, fato que não deve causar estranheza, uma vez que todos os jogos de renome foram produzidos por empresas dos Estados Unidos. Transcorridos sete anos após o sucesso de *Wolfenstein*, era lançado, para a plataforma *Playstation*, o FPS *Medal of Honor* (1999), da *Dreamworks Interactive*. O *Guinness World Records 2009: Games* intitula tal jogo como a mais bem-sucedida série de videogames de Segunda Guerra: “Até hoje, mais de 31 milhões de cópias de *Medal of Honor* foram vendidas desde o lançamento do primeiro jogo, em 1999” (SHOEMAKER, 2009, p. 48).

A capa de *Medal of Honor* não foge do padrão da imagem do soldado que é o defensor e o herói da pátria, expressa em *Wolfenstein 3D*, embora o faça de maneira menos exagerada.



Figura 4: Capa de *Medal of Honor*, de 1999, para a plataforma *Playstation*. Disponível em: <<http://www.centraldegames.com.br/wp-content/gallery/ps1/medal-of-honor-ps1.jpg>>, acesso em 15 ago. 2012.

A capa da Figura 4 enfoca o protagonista do jogo, o americano James Steven “Jimmy” Patterson. Percebemos que o cenário é geograficamente irreconhecível, embora referencie à guerra: ruínas ao fundo, o excesso de fumaça e poeira, os arames farpados. A cor alaranjada do cenário sugere ainda um ambiente “infernado”, tornando o cenário um ambiente destruído pelo fogo das bombas. As silhuetas dos aviões que sobrevoam aludem ao modelo americano C-47 Dakota, máquina de transporte padrão de paraquedistas americanos. Mas, a única figura que se diferencia e recebe destaque em cores do resto do cenário é o americano, com a farda da *Airborne*.

Embora Patterson esteja no centro da figura, ele não é apresentado enfaticamente. Este, ao contrário de Blazkowicz, apresenta-se de forma muito mais pensativa: na própria Figura 4, nos deparamos com o soldado refletindo, ao contrário daquele da Figura 3, em que o personagem apenas age. Patterson é centrado. Sua pose o coloca com ambos os pés no chão e o olhar direcionado à sua frente, com atributos de um soldado confiante: é decidido e marcha em direção a seus objetivos – o que não é possível perceber na capa de *Wolfenstein 3D*.

Todavia, é um ordinário soldado no front. Suas pernas entreabertas estão quase curvadas – essa pose o apresenta como um soldado atento e disciplinado, com a arma bem segura nas mãos; evidencia-se a prontidão do mesmo para se agachar, mirar e disparar, como um bem-treinado soldado. Não obstante, a arma que ele segura é uma BAR. Essa metralhadora foi muito utilizada na guerra como alternativa às submetralhadoras, rotulada como *Light Machinegun*, ou seja, possui a função de dar cobertura ou supressão aos companheiros de combate.

No entanto, na imagem, ele está sozinho. Isso remete à ideia central do *Medal of Honor*, de como a jornada do protagonista em guerra é crucial para a queda da Alemanha Nazista – o que remete à sua pose confiante. Em suma, um “exército de um homem só”, jargão co-

nhecido para referenciar lendas heróicas das histórias de guerra.

O “exército de um homem só” é uma referência àqueles militares em guerra que são superefetivos e cumprem seus objetivos com determinação e autoconfiança. Estes personagens são muito enfatizados em filmes de ação, como o próprio *Rambo* de Stallone, ou em metragens do gênero, como naquelas em que estrelam Jean Claude Van Damme ou Arnold Schwarzenegger. Este tipo de filme era um gênero muito comum na década de 1980, e apresentava como elemento principal a sobrevivência em meio à guerra. Em *Medal of Honor*, Patterson cumpre tal papel, dado que durante o jogo, por exemplo, chega a destruir uma fábrica de água pesada e uma fábrica de mísseis V-2.

Patterson, o personagem da imagem, segundo somos informados nos documentos liberados durante o próprio *game*, é um tenente formado pela *Officer Candidate School* em 1942, e em 1944, é aceito como integrante da OSS – o que é paradoxal em relação à Imagem 4, que o coloca como um mero soldado no front.

Sua primeira missão consiste em um objetivo simples: resgatar um piloto da inteligência americana, cujo avião foi derrubado em Dubuison, na França. Os documentos que o piloto carrega são de suma importância para as operações dos aliados, e Patterson precisa evitar que caiam em mãos inimigas. A data da missão não foi escolhida aleatoriamente: 12 de junho – seis dias após o *Dia D*, conforme informado no próprio *game*.

Pelo caminho, Patterson combate soldados de infantaria leve da *Wehrmacht*, além de agentes da *Gestapo* e cães treinados. Após recuperar os importantes documentos, o agente é escalado para missões cada vez mais ousadas.

Na segunda missão, iniciada no dia 15 de julho de 1944, o objetivo de Patterson é destruir a *railcannon Greta*, que ameaça os navios aliados na costa da Normandia. Para chegar até a arma, o protagonista se disfarça de capi-

tão da *Wehrmacht* e carrega documentos falsos de identificação.

É revelador o modo como os alemães abordam o americano disfarçado. Para melhor perceber tal aspecto, a seguir são transcritas algumas falas realizadas durante a missão:

- Sir, are you lost?
 - Are new here, sir?
 - Sir, I need to see some identification.
 - May I see your papers, please?
 - You don't have the proper identification.
 - I'm sorry sir, but I can't let you in.
 - Your papers are in order.
 - Sir, the papers are not in order.
 - Forgive me, sir.
 - What unit are you from?
 - Sorry sir, have a good night.
- (MEDAL OF HONOR, 1999)

Estas falas se diferenciam dependendo da situação. O soldado alemão pode solicitar para ver os documentos, ou respondem à exibição dos documentos, ou indicam desconfiança em relação à verdadeira identidade do americano.

Quando solicitam ao protagonista que apre-

sente seus documentos, sempre o fazem na língua inglesa, com inequívoco sotaque alemão. Ou seja, a pronúncia alude à leitura alemã de uma escrita em inglês. E, embora nos arquivos acessíveis dentro dos extras do jogo referencie a preparação de Patterson, incluindo o aprendizado da língua alemã, em nenhum momento durante todo o jogo sua voz é ouvida.

Entrementes, o fato de os alemães do jogo se comunicarem somente em inglês deve-se, provavelmente, à intenção de facilitar ao jogador a compreensão daquilo que eles solicitam, indagam ou informam. Pode indicar também a forma como Patterson os compreende, sabendo-se que o mesmo tem conhecimento do alemão, sendo entendido com a mesma facilidade que o inglês – embora com sotaque alemão.

Mas a interação dos inimigos se percebe também quando os agentes da Gestapo cumprimentam o disfarçado Patterson com o *Sieg Heil* nazista.



Figura 5: Soldado da Gestapo cumprimenta com o Sieg Heil. Disponível em:

<http://i1137.photobucket.com/albums/n513/mecha-neko/MedalOfHonor/MedalOfHonor_PSX_png_26.png> Acesso em 18 ago. 2012.

Este cumprimento era dito e realizado tal como na Figura 5 – o corpo ereto, com o braço direito levantado a 70° - embora, em tal imagem, ao invés de estender o braço direito, o soldado cumprimenta com o braço esquerdo. Foi usado a partir da década de 1920 como saudação exclusiva do Partido Nacional-Socialista Alemão dos Trabalhadores”. *Heil* significa saúde para os alemães – não apenas física, mas espiritual (EVANS, 2012). A partir da nomeação de Hitler como *Führer* em 1933, o cumprimento se modificou para *Heil Hitler* (salve Hitler). Doravante, nas passeatas pró-nazismo e discursos de Hitler o público gritava “*Heil Hitler!*”, e entre os militares do *III Reich*, a saudação se tornou continência. Porém, como alusão ao nazismo, o cumprimento deixou de ser legal após a guerra até os dias de hoje (EVANS, 2012).

Em *Medal of Honor*, essa continência, ao ser realizada pelos agentes da Gestapo, é acompanhada de falas como “*Sieg Heil!*”, “*Hello!*” e “*Captain!*”, mas nunca referenciando Hitler, embora o cenário seja inteiramente adornado de bandeiras e brasões com suásticas.

Ao longo do jogo, percebemos que, embora Patterson esteja disfarçado de capitão da *Wehrmacht*, ao apresentar os documentos – como se vê na Figura 5 – a cor da farda em seu braço é azul marinho, ao invés da oliva do exército. Mas, ao selecionar a pistola, sua farda está na cor apropriada. Isso é possivelmente um *bug* relacionado à missão a seguir, em que Patterson se disfarça de oficial da *Kriegsmarine*, aí correspondendo ao uniforme azul marinho. Mas, quando nesta se troca o passaporte pela pistola, ele está novamente vestido em trajes oliva.

O *game* mantém o imaginário com a heroiização dos americanos e a depreciação dos alemães até seu término, sempre objetivando a sabotagem de protótipos e a destruição de documentos, alternando entre missões de espionagem e tiroteios contínuos.

3.2.2.2 Medal of Honor: Underground

Por sua vez, a continuação de *Medal of Honor* para a plataforma *Playstation*, e desta vez também para *Game Boy Advance*, recebia um novo subtítulo: *Underground*, além de uma protagonista, a francesa Manon Batiste.

A história de *Medal of Honor: Underground* (2000) se passa antes do primeiro jogo da série. As primeiras missões ocorrem na França, cenário da resistência antinazista, em 1942.

Nesta data, os nazistas tomavam controle absoluto sobre a França, e na ausência de um exército francês efetivo, senão de treinamento e armamento obsoletos, a resistência foi a principal responsável pela sabotagem do maquinário alemão na França e no combate armado contra os militares ocupantes. A resistência tornou-se comum nos países sem exército efetivo, tal como na Polônia e Bielorrússia, além de existir na própria Alemanha e entre os povos judeus dos países ocupados pelos nazistas. Na França, por sua vez:

O caráter conflitivo se torna evidente na memória de organizações constituídas, tais como as famílias políticas ou ideológicas. Para ficar no caso francês, posso falar da memória da Resistência. É sabido que a Resistência francesa teve componentes muito diversificados: grupos comunistas, grupos gaullistas, grupos que haviam optado por uma resistência organizada dentro do país, e que aderiram mais ou menos rapidamente, ou mais ou menos lentamente, ao general De Gaulle (POLLAK, 1992).

A princípio, portanto, a resistência operou com a divulgação de panfletos e com a propaganda antinazista, e conforme foi crescendo, organizou operações armadas e sabotagens.

Em *Medal of Honor: Underground*, a primeira missão se passa em Paris. Dessa vez, porém, o jogador controla uma mulher: Manon Batiste, integrante da Resistência Francesa que, conforme avança em suas missões

durante o *game*, ingressa como membro da OSS. Enquanto no primeiro jogo da série nenhum personagem real do combate tenha sido referenciado, dessa vez Manon é uma alusão à membro da resistência francesa Hélène Deschamps, que inclusive cooperou na produção do jogo como consultora (SHOE-MAKER, 2009, p.49).

Deschamps, de família militar, iniciou suas atividades na resistência a partir de 1940 até o fim da guerra. Infiltrou-se na Milícia (setor militar francês colaboracionista) e roubou documentos, os quais marcavam execuções de judeus e membros da Resistência Francesa, para posteriormente destruí-los. Foi quase executada por outro grupo da resistência ao descobrirem seus documentos nazistas falsos, e insatisfeita com a crescente rivalidade entre os grupos da resistência, veio a trabalhar como informante da OSS. Faleceu em 2006 (MARTIN, 2012). Embora possuam similaridades, Manon é, por sua vez, uma versão feminina do “exército de um homem só”, embora desta vez conte com aliados em meio ao combate - o que não acontece no primeiro jogo da série.



Figura 6: Capa de Medal of Honor: Underground, de 2000, para a plataforma Playstation. Disponível em: <<http://4.bp.blogspot.com/-RUy1sFw6QE4/TWJ4s7KMaYI/AAAAAAAACYo/eWKFo-NuRC-E/s1600/mohu.jpg>> Acesso 5 set. 2012.

A Figura 6 retrata a protagonista com uma pose mais montada que a de Patterson na Figura 4 - ou seja, ela olha para a posição da câmera, como se fosse uma fotografia, ou um segundo personagem.

Seu traje não alude a nenhum existente, já que a resistência tampouco o utilizava. Mas, a cor de oliva, combinada com os coturnos - embora perceba-se apenas um pé, enquanto o outro está flexionado por detrás do título do *game* - alude à vestimenta militar. Significa que, embora seja uma mulher, seu papel é em meio ao combate direto, sem que quaisquer adjetivo de fragilidade lhe seja atribuída devido ao sexo. Faltam-lhe, nessa mesma ausência de fragilidade, quaisquer adornos habitualmente associados à figura feminina, tais como brincos ou maquilagem, por exemplo. Pelo contrário, ela parece estar suja devido ao combate. Mesmo que não possua atributos da vaidade feminina, a figura de Manon não é nem de longe masculinizada: ela é bela e suas feições são delicadas. A capa do jogo não chamaria a atenção se a protagonista se tratasse de uma mulher sem atribuições femininas.

Embora o papel da mulher tenha sido importante na guerra, era raro participarem do confronto direto. O comum era que fossem escaladas na fabricação de armas ou máquinas de guerra em fábricas de produção massiva ou como enfermeiras. Nos Estados Unidos, por exemplo:

A participação feminina foi especialmente importante nas indústrias da defesa. Entre 1940 e 1944, o número de mulheres trabalhando na manufatura aumentou 141%. Em Detroit, em 1943, até 91% das novas vagas criadas em 185 indústrias de guerra foram preenchidas por mulheres. Mais de 10% dos trabalhadores da indústria naval eram mulheres. A maioria desses empregos estava condicionada pelo “bilhete azul”, pois as mulheres sabiam que seriam demitidas quando os homens voltassem da guerra (WILLMOTT, 2008, p.125).

Ou seja, o papel da mulher na guerra era quase exclusivamente destinado à produção

bélica, saúde e às vezes administração. Só eram direcionadas ao combate direto quando parte de uma resistência, mas nunca de um exército oficial.

A França em 1940 era inacreditável. Não restara um homem. Foram as mulheres que começaram a Resistência. As mulheres não tinham direito a votar, não tinham conta em banco, não tinham emprego. Mas as mulheres eram capazes de resistir (TILLION, apud CUNHA, 2011).

Manon é uma verdadeira combatente, diferente das imagens de guerra atribuídas às mulheres como burocratas, enfermeiras ou *pin-ups*. Entrementes, ela torna-se oficial apenas devido à sua experiência tomada nos próprios conflitos, não tendo nunca experimentado um treinamento armado - o que soa estranho, já que em sua primeira missão neutraliza, com armas toscas, dezenas de milicianos.

Na Figura 6, porém, percebemos-la portando nos braços uma *Panzerfaust* - o que não é um erro de anacronismo se for aludida à missão 5 ou 6, que se passam também na França. Mas, esta mesma arma é também utilizada na primeira missão, que ocorre em 1942. Aí, existe um ligeiro anacronismo. A *Panzerfaust* só foi utilizada pela primeira vez em 1943 contra tanques soviéticos e produzida em larga escala em 1944 (WORLD GUNS, 2012), sendo que a primeira missão, como já dito, ocorre em 1942. Às suas costas, percebe-se o cano de uma MP40. Ou seja, ambas as armas que carrega são alemãs, possivelmente roubadas.

É perceptível que a imagem seja uma referência à missão 1, 5 ou 6 porque as mesmas se passam em Paris, e de acordo com o cenário da figura, trata-se de um ambiente urbano. Ora, as únicas missões que ocorrem em cenário urbano dentro do jogo são em Paris (observa-se que os escombros à esquerda e à direita do logo da EA Games são iguais).

Manon está diante de um *Panzer*. Percebendo que ela posa para a imagem logo após

o disparo, afinal a *Panzerfaust* emana fumaça, é visível que o tanque foi destruído a partir de uma detonação frontal, e que na mesma imagem, é perceptível a fuga de um soldado alemão próximo à carcaça do tanque. Embora com dificuldade os tanques de guerra fossem destruídos uma vez atingidos na porção frontal, a *Panzerfaust* possuía um atributo especial: um projétil de carga oca.

O projétil de carga oca contém uma carga de alto explosivo com uma camisa de cobre perfurado na parte frontal e um “para-brisa” aerodinâmico para dar-lhe a forma balística necessária. Quando a espoleta da base funciona, ao atingir o alvo, a camisa de cobre é deformada, para formar da carga um jato poderoso que penetra a blindagem do alvo e lança um fluxo de chamas e gás quente dentro do tanque (MERETSKOV, 2012).

O *Panzer* Tipo III SD.KZF. 141 modelo Ausf.E foi o tanque mais utilizado na tomada da França (BURSTEIN, 2009, p.25; LÜDEKE, 2011, p.70), porém, percebe-se que o veículo destruído pela *Panzerfaust* na Figura 6 é um modelo *Panzer Tiger*. O modelo *Tiger*, ou *Panzer IV*, foi primeiramente utilizado em 1942 na campanha da África, e posteriormente no front oriental, fabricado justamente devido aos resultados obtidos na campanha da França a partir do obsoleto *Panzer III* (LÜDEKE, 2011, pg. 74). O temido modelo pesava 60 toneladas, percorria numa velocidade de 19 a 39 km por hora e era armado com um canhão de 8.8 cm e duas metralhadoras MG 34 de 7.92 mm (LÜDEKE, 2011, p.74).

Mas, dentre os aspectos inverossímeis percebidos em *Medal of Honor: Underground*, um em especial chama a atenção no conteúdo do *game*, novamente voltado aos *Panzers*. Embora munida com *Panzerfaust*, na quarta parte da missão 1, Manon precisa dar dois disparos no tanque, além de o enfraquecer com bombas *molotov* (caseiras) e finalizá-lo com tiros de MG42. Ora, nenhum projétil de metralhadora é capaz de destruir um tanque, a não ser que seu motor esteja exposto na porção traseira.

É possível, ainda, destruir os tanques do *game* com pistolas *Walther P38*.

Por isso, é importante ressaltar que, embora sejam aspectos implausíveis, senão impossíveis, remetem à grandeza de habilidades atribuídas pelo jogo à personagem francesa, que não obstante esteja em desvantagem numérica, de treinamento e de arsenal, consegue destruir até mesmo os blindados do inimigo. Esta grandeza tende, ao mesmo tempo, a rebaixar aos soldados nazistas em termos de habilidade, de forma que estes últimos figuram no jogo como inferiores em conflito armado, além de serem apresentados como destituídos de inteligência suficiente para realizarem uma estratégia de combate contra Manon.

Doravante, após a primeira missão que se passa em Paris, Manon Batiste é recrutada pela OSS e participa de missões em Marrocos, onde luta contra soldados da *Afrika Korps*; na ilha grega de Creta, dentro do labirinto de *Knossos*; no castelo de *Wewelsburg*, central da SS, na Alemanha; em Monte Cassino, na Itália; e por fim, nas duas últimas missões, de volta às ruas da França. E, tal como no final do primeiro jogo da série, consegue sobreviver às incontáveis ondas de inimigos.

3.2.3 Battlefield 1942

Por sua vez, a partir do ano de 2002, tornou-se possível pela primeira vez na história dos videogames jogar controlando um personagem que representa um soldado à serviço do Eixo. Surgia o que viria a ser uma das mais aclamadas séries de FPS da história: *Battlefield*, este primeiro com o título *1942*. É importante lembrar que o jogo não foi disponibilizado a nenhuma plataforma de videogames, e foi lançado exclusivamente para computador. A importância de citá-lo neste trabalho, porém, deve-se ao fato da possibilidade de escolher o lado em que se quer lutar, à vontade do jogador.

O *game* foi produzido para se jogar no

modo *multiplayer online*, embora também fosse possível jogar *single player*, ou seja, individualmente - logo, sem necessidade de conexão com a internet. O jogo simula mais de 20 cenários da Segunda Guerra Mundial e não segue uma sequência de roteiro, ou seja, a cada partida, o jogo é diferente - devido à liberdade no mapa, em que o jogador pode seguir como soldado da infantaria, ou dirigir um tanque, ou pilotar um avião, etc.

Como já citado, também é possível escolher de que lado lutar. Dependendo do cenário da batalha, pode-se jogar assumindo o controle de um combatente americano, russo ou britânico; mas, também, como alemão ou japonês (os italianos estão excluídos nesta versão de *Battlefield 1942*).

O oferecimento desta possibilidade de jogar como um soldado do Eixo foi uma necessidade da produtora para que seu título fosse bem-concebido em um aspecto: o jogo *online*. Sendo possível assim jogá-lo, é portanto necessário que haja um modo de “time contra time”, apresentando um grupo dos Aliados, e outro do Eixo.

Observa-se assim, que devido a esta possibilidade de jogar figurando como um soldado nazista, pela primeira vez um jogo foi lançado com a preocupação de censurar a ideologia de Hitler: ao longo dos vários momentos do jogo, não existe nenhuma suástica, nem mesmo nas bandeiras; porém, a Alemanha é referenciada pela bandeira reproduzida na Figura 7:



Figura 7: Uma alusão à Reichskriegsflagge. Disponível em: <http://images.wikia.com/battlefield/images/f/f7/Flag_Germany_1933.png>, acesso 13 set. 2012.

Esta versão da bandeira é uma alusão ao símbolo da *Reichskriegsflagge*, bandeira de guerra do Reich, mais utilizada em cerimônias (MARTIN, 2012). A diferença está no centro, cuja cruz, na versão do *game* (Figura 7), é uma forma estilizada, mas não original, da *Balkenkreuz*, cruz de referência à *Wehrmacht*. Na versão original da bandeira, por sua vez, tem-se no centro uma cruz de malta germânica.

Provavelmente porque os produtores pensaram em permitir o jogador a batalhar pelos alemães, é que os símbolos fiéis em alusão ao nazismo não tenham sido reproduzidos. Ora, optando pela Alemanha, o jogador não estará lutando pela ideologia nazista, mas pelo país alemão - o que exclui o receio de o jogador estar lutando, virtualmente, pelo III Reich. A bandeira foi escolhida para representar a Alemanha no jogo, por intermédio da inserção da cruz de centro, também ela ligeiramente modificada. Com o Japão, não foi diferente: ao invés de ser representado com a bandeira do Exército Imperial, a nação foi aludida com a bandeira nacional japonesa, de fundo branco e esfera vermelha ao centro. Os Aliados, porém, são apresentados com suas respectivas bandeiras padrões.

No *game*, são encontrados diversos erros, tanto de anacronismo, quanto de precisão no uso bélico de rifles, pistolas e armas anti-tanque. O jogador, durante a partida, pode escolher entre cinco classes: *Scout*, ou escolta, em que usa uma *sniper rifle*; *Assault*, cuja arma primária é uma metralhadora de suporte; *Anti-tank*, em que se usa uma arma anti-tanque; *Medic*, cuja arma principal é uma submetralhadora, além de o jogador ter a capacidade de curar os companheiros; e *Engineer*, em que se usa um rifle ou carabina e a capacidade de consertar veículos danificados (ORFANO, 2012).

É perceptível, em algumas batalhas do *game*, diversos erros anacrônicos em rela-

ção à disposição de armas a serem escolhidas pelo jogador. Por exemplo, o uso da *STG44* quando se joga como *assault*, rifle de assalto alemão criado apenas em 1944, mas já disponível no *game* em batalhas de 1940.

Erros mais graves que o anacronismo, porém, são os erros do uso das armas e suas respectivas nações. Por exemplo, quando se joga com os japoneses, as opções de armas, em suas determinadas classes, são ridículas: *Stg44*, *K-98*, *Walther P38*, *Panzerschrek*, *MP18*. Nenhuma dessas armas é japonesa, mas alemã. O mesmo acontece com os russos: dispõem de *Lee-Enfield No4*, *BAR*, *Bazooka*, *Colt* e *MP18*. Por sua vez, são cópias de classes dos americanos, britânicos e alemães, que não possuem tais imprecisões.

Em suma, os soviéticos e nipônicos parecem estar excluídos belicamente por parte dos produtores do *game*, embora participem das batalhas mais importantes. No uso de tanques de guerra ou aviões, tais forças armadas podem corresponder à seu uso, mas parecem estar fora da importância de uma exatidão do uso bélico por parte da infantaria. Por exemplo, no jogo, os soviéticos nem dispõem da submetralhadora padrão da infantaria do exército vermelho, a *PPSh*.

Mas, a sensação que os produtores procuram passar em *Battlefield 1942* talvez seja a de liberdade do soldado controlado, remetendo a uma interpretação do papel exercido pelo jogador. O jogo, por não possuir um roteiro, dá oportunidade ao jogador de poder explorar o mapa à sua vontade e estabelecer sua própria estratégia, conforme desejar. Assim, ele não é forçado a seguir sempre o mesmo caminho ao longo do jogo, mas estabelecer à vontade a forma como jogar, inovando-a conforme considerar mais vantajoso para emboscar o inimigo e imaginar seu personagem satisfeito com o êxito.

4. A SÉRIE CALL OF DUTY

4.1 Call of Duty, Call of Duty 2 e Call of Duty 3

4.1.1 Representações dos americanos

Após os lançamentos de séries como *Medal of Honor* e *Battlefield*, surgiu uma grande concorrente, *Call of Duty*. Vencedor de diversos prêmios, o primeiro título foi lançado em 2003 para PC e passou a ser produzido para videogames somente no ano seguinte, com histórias paralelas.

Com a exceção das séries *Call of Duty: Modern Warfare* e *Call of Duty: Black Ops*, todos os games se passam na Segunda Guerra Mundial. A história se divide em *fronts* diferentes, permitindo-se controlar combatentes americanos, ingleses e soviéticos - os três estão presentes nos dois primeiros títulos.

Os jogos da série simulam diversas batalhas cruciais do confronto entre Aliados e Eixo, como o Dia D, Stalingrado, Ilha Peleliu, Okinawa, Berlim, El Alamein, entre outras. Tais passagens da guerra foram bem pesquisadas antes de serem transformadas em *game*. “Para pesquisar a ambientação de *Call of Duty 2*, os artistas do jogo viajaram para o norte da África e para a Normandia e voltaram com 10 mil fotografias, vídeos e gravações de áudio” (SHOEMAKER, 2009, p.47).

O primeiro título, datado de 2003, conta com três modos de campanha de forma linear. Joga-se, respectivamente, com os americanos, ingleses e soviéticos, todos pela Europa sob domínio nazista - salvo a primeira parte da campanha com os americanos, que é um treino realizado em uma base localizada na Geórgia.

O treinamento serve de prelúdio ao jogador, a fim de familiarizá-lo com os comandos (como pular, agachar, mirar e ativar) pelas missões que se seguem. O personagem

americano controlado pelo jogador é o soldado Martin, proposto como integrante da 506ª *Parachute Infantry Regiment*, escalado junto de sua divisão, a 101ª *Airborne*, para tomar parte da missão que foi denominada de Dia D.

A primeira missão a ser realizada por intermédio do personagem soldado Martin ocorre na França, após saltar de pára-quedas na pequena cidade de Ste. Mere-Eglise, afastado de seus companheiros. Pouco antes de retornar para junto de seu grupo, o jogador deve neutralizar alguns poucos soldados alemães pelo caminho. Nas missões seguintes, após diversas batalhas pela França, Martin é escalado para participar de campanhas na Áustria, nos Alpes Bávaros da Alemanha e na Bélgica, na Batalha de Bulge.

A capa de *Call of Duty* retrata uma das batalhas entre americanos e alemães:

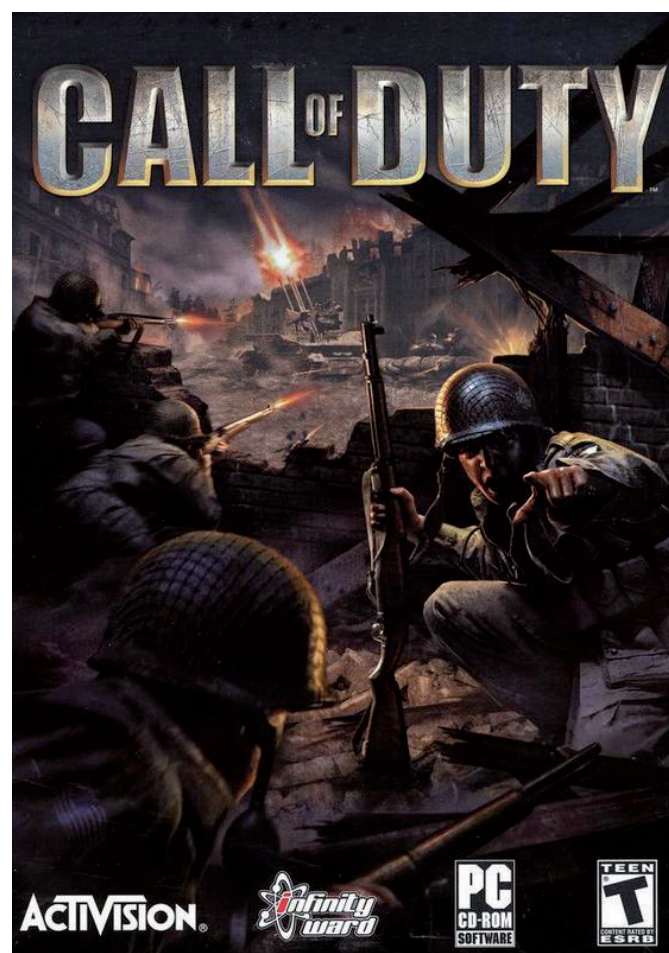


Figura 8: Capa de Call of Duty para PC, de 2003. Disponível em: <http://2.bp.blogspot.com/_vUROHOKMYeQ/S7ih3qdd5oI/AAAAAAADDPF4vRCDcFg/s1600/call+of+duty+1.jpg>, acesso 28 set. 2012.

A Figura 8 é uma alusão ao cenário francês, já que, tal como em *Medal of Honor Underground*, é o único lugar urbano disponível na campanha americana. As demais missões realizadas pelo intermédio de Martin ocorrem, por exemplo, na neve ou na floresta.

Diferente da maioria dos jogos até o momento do lançamento, *Call of Duty* contava com a inteligência artificial de companheiros, excluindo a sensação de “exército de um homem só” exercido pelo jogador. Este item é bem percebido na Figura 8, em que os alemães e americanos trocam tiros em um ambiente destruído por explosões de artilharia e bombardeios aéreos.

Tal imagem sugere uma fotografia em que o protagonista se ausenta, mas parece testemunhar a cena. Recebe ordem de seu suposto superior - não existem referências de sua posição hierárquica na imagem - munido com um rifle *Garand M1*, tal como seus companheiros. O uniforme que usam é de paraquedista, o qual se percebe a insígnia da águia da Airborne no braço esquerdo. O soldado em primeiro plano na imagem exhibe, ainda, o brasão da bandeira dos Estados Unidos no braço direito.

O capacete do personagem que aponta exibe o símbolo de espadas do baralho. Os símbolos eram distribuídos entre esquadrões de um mesmo regimento para diferenciá-los - este da Figura 8 era exclusivo do 506º Regimento de *Parachute Infantry* (FALLSCHIRMJAGER.BIZ, 2012), condizendo com o grupo de Martin.

Para além do muro em ruínas, estão os soldados alemães disparando os canhões antiaéreos de um *Flakpanzer IV*. A destruição de armas antiaéreas é um dos objetivos em determinada passagem do *game*, após destruir os alemães que as defendem.

A imagem representa o cenário hostil de uma batalha presente no cotidiano

do soldado americano no *front*. Em meio a escombros, fumaça e tiroteio, quem deve alcançar um meio de neutralizar a ameaça dos invasores é o jogador que controla o personagem - como aponta o companheiro americano. Como simulador de guerra, o *game* reproduz aspectos dos mais variados, e isso não exclui as ordens dadas aos soldados. Os objetivos requeridos diretamente por um superior foi inovador em *Call of Duty*, colocando-o como um mero homem que deve conquistar seu prestígio.

Não obstante, o fato do americano apontar para o personagem protagonista tem conexão com o título do jogo, que é escrito sugerindo o uso de metal bruto, impenetrável, cuja tradução literal é “Chamada do Dever”. Como soldado, o jogador tem um dever, que é cumprir as ordens dos superiores para em conjunto destruir o inimigo. E, por se tratar de um jogo americano, a sugestão de colocar o jogador no papel de um soldado prestes a lutar em um cenário tão hostil como o da capa, é uma ótima forma de enfatizar a coragem dos homens da América.

A imagem apresentada como fotografia é um “congelamento” de determinado momento responsável pela visualização do sentido estético e ideológico (KOS-SOY, 2001). Neste sentido, as representações presentes na imagem revelam uma permeação da memória dos combatentes americanos na França, mesmo sendo esta uma imagem fictícia que, não obstante, simula passagens históricas. A imagem como propaganda de um *game*, ambientada na Segunda Grande Guerra, revela a importância que um homem comum - o jogador ao qual o soldado americano aponta, tal como o próprio protagonista, Martin - tem em relação ao dever para com os companheiros na guerra, que lutam na tentativa de expulsar o regime nazista de um país ocupado.

4.1.2 O carismático Capitão Price

No *game*, durante a campanha com os britânicos, surge um novo personagem: Price. O capitão inglês é formado pela SAS e é integrante da 6ª Divisão Airborne - o personagem controlado pelo jogador, Evans, também ingressa na SAS após algumas missões. Price participa de diversas sabotagens ao longo do jogo, mas acaba sendo morto pelos alemães ao infiltrar em um navio da *Kriegsmarine* (CALL OF DUTY, 2003).

Price, tal como Manon, foi também baseado em um personagem real. No caso de Price, o agente da SAS John McAleese, que ficou conhecido como herói britânico em 1980, junto de seus companheiros, após salvarem 19 reféns das mãos de terroristas na embaixada iraniana em Londres (HORSFALL, 2012). Não apenas nos atos heróicos ambos se pa-

recem, mas também na fisionomia. Tal como McAleese, Price possui um rosto severo, com um longo bigode e olhos claros (Figura 9).

O personagem fez tanto sucesso no jogo, que reapareceu em *Call of Duty 2* (2005), para PC, tal como aparece na Figura 9. Em missões cronologicamente anteriores ao primeiro, ele está também presente na campanha dos britânicos. Tornou-se um ícone: não apenas dá ordens a seus respectivos protagonistas, mas os orienta nos momentos de tensão.

Percebe-se, durante o jogo, que Price é praticamente imortal, mesmo que atingido por rajadas de metralhadora ou explosões de granadas. Ele sempre sobrevive e reage como se cada acerto em seu corpo o atingisse somente de raspão. Isso acontece devido à sua importância no enredo do jogo, e os produtores disfarçam seu dano recebido com gemidos de dor, mas nunca permitindo sua morte.



Figura 9: Capitão Price em Call of Duty 2. Disponível em: <<http://smg.photobucket.com/albums/v55/Westy543/Call%20of%20Duty%202/?action=view¤t=cptpricecod2jpg.jpg>>, acesso 24 set. 2012

Isso não significa que o britânico seja invencível diante do inimigo - mas, caso ele morresse a cada dano recebido, e portanto cada vez ocorresse um *game over*, o jogador teria de cuidar não apenas de si, mas também do companheiro. Missões em que se deve proteger um personagem existem nos videogames, mas não quando este é um oficial treinado e intacto. Os personagens aliados em *Call of Duty* que não têm importância no enredo, ou seja, servem exclusivamente para dar mais ação ao jogo e realismo nas batalhas, são porém, mortais. Mas, quando morrem, são substituídos por outros, que logo se unem à frente de batalha.

4.1.3 Representações dos alemães no front

Os inimigos alemães também foram inovados em um aspecto nunca antes visto nos jogos. Não são mais representados por intermédio do emprego de características severas em seus rostos, tampouco no corpo - os olhos profundos e o rosto angular, junto de um físico magro e sempre ereto, por exemplo.

Já no primeiro *Call of Duty*, é perceptível que muitos dos alemães têm rostos que correspondem aos ideais ocidentais de beleza masculina, bem-adornados, não mais apenas cruéis ou severos.

Tal representação não exclui a presença de outros que figuram em condição diferente, por exemplo, como homens obesos. Além disso, também existem aqueles em que se percebe o bigode no estilo de Hitler. Tais inovações talvez se destinem a evidenciar ao jogador que se trata de um jogo de guerra, e tal como toda guerra, os exércitos são geralmente compostos por pessoas ordinárias, entre as quais é grande o número daquelas que combatem unicamente por obrigação, enquanto outra parte luta pela honra de seus

ideais, ou por questões de caráter ideológico - o que é muito comum pela história de todas as nações. Por exemplo, quanto à Alemanha nazista, existem diversos depoimentos da insatisfação de militares quanto à política de Hitler, não excluindo aqueles que um dia foram fanáticos pelo nacional-socialismo, mas acabaram decepcionados.

A questão de lutar pela Alemanha, e não pelo nazismo, foi enfatizada por muitos veteranos de guerra alemães após a queda do III Reich. O psiquiatra Leon Goldensohn entrevistou Karl Dönitz, o almirante e *führer* sucessor de Hitler responsável pela rendição da Alemanha aos Aliados. Lembrando que o alemão estava em julgamento pendente em Nuremberg após a guerra, Goldensohn escreveu:

Perguntei o que achava do “princípio do Führer”. Ele respondeu que nunca havia sido a favor, porque um homem sempre precisa de um “corretivo”. Por isso, um chefe de Estado necessita de um chefe de estado-maior e outros conselheiros. Ele teria se oposto a Hitler de alguma maneira, por quaisquer ações ou opiniões expressivas? Não. Ele era um homem do mar, e isso era tudo. A maior parte das atrocidades, ele acredita, foi cometida por austríacos, ou pelo menos pelos bávaros. (...) “Percebo quão impossível isso [os programas de extermínio] deve soar para um americano. É algo que não poderia ocorrer em uma democracia. Mas em nosso tipo de governo, era possível” (GOLDENSOHN, 2005, ps.39-40).

Ora, muitos soldados, de ambos os lados, deserdivam seu país ou se rendiam diante de inimigos em vantagem numérica. Provavelmente, nessa sua nova versão, o jogo tenha se esforçado em dialogar por tais perspectivas.

Seguindo tal tendência, outra novidade percebida em *Call of Duty* é o aspecto emocional dos soldados. Na campanha britânica do segundo jogo, existe uma passagem onde dois soldados alemães se rendem ao esquadrão aliado. Um deles implora: “Don’t shoot, please! *Nicht schießen!* We have wounded

here!»; e o capitão Price, então, ordena para não atirarem, enfatizando se tratar de uma ordem. Os alemães rendidos, até a chegada dos britânicos, guardavam vários soldados americanos como prisioneiros, feridos em macas.

Percebe-se também que o inimigo rendido parece se perder em sua fala no inglês, misturando-a com o alemão. Diferente dos primeiros *Medal of Honor*, o inimigo fala sua língua original em *Call of Duty*. Durante as batalhas, os gritos de comando permanecem no original alemão, gravados por dubladores alemães - a pronúncia é correta e não insinua nenhum sotaque estrangeiro.

4.1.4 Soviéticos representados como estalinistas fanáticos

A insatisfação de soldados não acontece apenas com alemães. No primeiro *Call of Duty*, quando se joga comandando personagens que figuram como combatentes soviéticos, existem inúmeras referências ao fanatismo de alguns comissários em relação a soldados russos hesitantes em batalhar.

A primeira missão da campanha soviética acontece na travessia do rio Volga, em Stalingrado, em 18 de setembro de 1942. Vários soldados russos são transportados em balsas, com comissários gritando em megafones. Em um dos transportes está Alexei Ivanovich Voronin, protagonista da campanha controlado pelo jogador, integrante do 3º Exército de Choque, 150ª divisão de Rifles. Enquanto os alemães mantêm a fala germânica, porém, os russos do *game* falam em inglês - carregado de um forte sotaque da língua eslava, com erres puxados. Isso facilita o jogo para os americanos que, com ou sem o uso de legenda, são orientados por sua própria língua - como se fosse dublado.

Ele assiste ao comissário que, com sua robusta voz, fala aos compatriotas pausadamente:

- Comrades, this day will be the proudest day you've ever lived! You will fight the fascist Nazi invaders with all your strength! For each and every fallen Soviet soldier, you will make them pay with ten of theirs. There will be no mercy for defeatists, cowards or traitors. Anyone caught deserting his post, will... be... shot! Remember, great Comrade Stalin's orders: Not one step backward. You will be well equipped for the battles that lie ahead. You will have food, water, weapons and plenty of ammunition. What did you suppose the Germans have? Nothing! Their supply lines are stretched too thin; their dash to the Volga has left them without the strength to bring us a proper fight. With our superior strength and numbers, and our boundless courage, victory is ours! We shall stop the Fascist invaders there - at Stalingrad! (CALL OF DUTY, 2003).

Durante sua fala, aviões alemães *Ju-87 Stuka* atiram nas balsas duas vezes. Nesse ínterim, muitos soldados soviéticos, amedrontados, pulam de seus barcos na tentativa de se protegerem, mas os comissários disparam suas armas contra os próprios companheiros, pois os consideram covardes e traidores - o que é inadmissível a partir das ordens de Stalin, que deixa claro que não se deve dar um só passo para trás.

O otimismo do comissário, porém, apenas serviu de incentivo para os soldados soviéticos, pois embora de fato os alemães dispusessem de menos recursos, os esperavam muito bem-preparados. Os soviéticos, também, não dispunham de tantos recursos como prometido - no próprio *game*, ao retornarem à margem oeste do Volga, são apresentados em fila para que um soldado pegue um rifle, e o seguinte, a munição. Um outro comissário anuncia que, se o primeiro morrer, por sua vez, o que leva a munição tem permissão para pegar a arma do companheiro caído. Alexei não recebe uma arma, e portanto, deve dar suporte ao companheiro.

Portanto, durante toda a primeira missão, o protagonista não usa uma arma. Seu companheiro, na desatenção do jogador, facilmente desaparece; mas, se possível acompanhá-lo, ele é destruído por bombas e sua

arma não é encontrada em meio à confusão. E, além de o protagonista ter de tomar cuidado com as intermináveis rajadas de metralhadora alemãs, precisa também cuidar para não retroceder muito no cenário - ou é morto por combatentes representados como comunistas fanáticos.

Mais adiante, porém, Alexei se encontra com um *sniper* soviético que pede para ajudá-lo a eliminar um dos comissários, que também atira nos companheiros. É preciso retroceder para conseguir a comunicação necessária com o grupo de artilharia, e para isso, Alexei distrai o comissário e o *sniper* o mata.

O fanatismo e assassinato gratuito não eram incomuns, e de sua forma são representados no jogo. Ao mesmo tempo em que Hitler ordenava o assassinato de milhões na Alemanha, Stalin fazia o mesmo na União Soviética, com seu próprio povo, acusando-os todos de conspirarem contra a “Mãe Rússia”. Em muitas situações durante a guerra, as famílias na Rússia não sabiam o que era pior: os próprios soldados da URSS, ou os alemães. O autor do livro “A loucura de Stalin”, Constantine Pleshakov, conta como sua família foi vítima tanto de comunistas quanto de nazistas:

Minha avó, Anna Fedorovna Zimina (...) testemunhou cenas horríveis: durante a guerra civil, os comunistas assassinaram seu pai no quintal de casa; alguns anos mais tarde, durante o chamado período de “coletivização”, implantado por Stalin, sua família foi expulsa da própria casa e destituída de todos os seus pertences; no auge do Grande Terror, foi acusada de sabotagem e quase perdeu a vida. (...) Quando os soviéticos começaram a evacuar a cidade, Anna e seu marido receberam ordens de explodir a usina elétrica onde trabalhavam. mas, antes que pudessem cumprir esse terrível encargo, o Exército Vermelho fugiu deixando a usina e a família nas mãos dos alemães. Durante a ocupação alemã, (...) ela [Anna] e sua filha de seis anos - que mais tarde seria minha mãe, Elza - foram metralhadas por soldados romenos. (Felizmente, para mim, (...) estavam bêbados e então erraram.) (PLESHAKOV, 2008, p.18-19)

O próprio Exército Vermelho, como já dito, também era vítima do fanatismo de alguns de seus superiores pela União Soviética. Na missão seguinte de *Call of Duty*, continuação precisa da anterior, os soviéticos devem retomar a Praça Vermelha.

No início desta, alguns soldados soviéticos recuam, sendo apresentados como ameaçados pelas rajadas de tiros das MG42 alemãs que os esperam do outro lado da praça. Porém, são mortos por tiros disparados, novamente, pelos próprios comissários, que, conforme a trama do jogo, os julgam traidores e covardes. Doravante, os russos correm em direção do inimigo, e Alexei enfim adquire uma arma, conseguida de um companheiro morto. A longa missão termina na tomada da praça.

A 26ª missão de *Call of Duty* encerra o jogo - e a guerra. Se passa na manhã de 30 de abril de 1945, no cerco de Berlim, próximo ao *Reichstag*.

Na história, o *Reichstag*, parlamento alemão, era símbolo do III Reich. As primeiras tropas soviéticas o visualizaram em 28 de abril. No dia seguinte, o Exército Vermelho foi barrado à margem do rio Spree pela resistência alemã. No dia 30, porém, atravessam o rio, mas continuam recebendo várias baixas na praça Königsplatz, diante do parlamento. Durante horas, batalharam até conseguirem furar o cerco e entrarem às portas do *Reichstag*, cujo interior era ainda defendido pelos últimos soldados alemães (REGALADO, 2009, p.120).

No jogo, a batalha transcorre até o momento em que tomam o parlamento, mas com uma breve batalha em seu interior - a maior parte de tal missão se passa em seu exterior. Junto de outros homens de seu grupo, Alexei chega ao topo do *Reichstag* e um combatente, à beira dele, empunha a bandeira da União Soviética, comunicando os soldados abaixo que o prédio havia sido tomado. Porém, não é uma alusão precisa à

famosa imagem fotografada naquela ocasião, por Yevgeni Khaldei.

Em *Call of Duty*, na sua edição mais recente que retrata a Segunda Guerra Mundial, cujo título é *World at War*, de 2009, o episódio se repetiria com outro grupo de soviéticos, inclusive se passando por cenários já vistos no primeiro *game* da série, como será observado posteriormente neste trabalho.

Os heróis soviéticos, porém, nunca foram realmente heroicizados durante a ditadura comunista. O marechal Zhukov foi um dos maiores responsáveis pela derrota nazista até o cerco de Berlim, e era querido pelo próprio Stalin, mas não pelo sucessor, Nikita Krushev:

Zhukov tornou-se o ministro da defesa. Mas Krushev desconfiava de sua lealdade e mandou-o para uma definitiva aposentadoria em 1957, chegando até a retirá-lo da organização partidária do ministério de defesa. Até o fim de sua vida, o marechal ficou reduzido a uma célula do Partido nas dependências de uma fábrica de maquinários, para sua profunda humilhação. (PLESHAKOV, 2008, p.238).

Enquanto no primeiro *Call of Duty* os soviéticos são retratados como fanáticos, impiedosos com seus próprios companheiros, no segundo jogo eles figuram como unidos, e lutam em conjunto para completar seus objetivos. Entender a Segunda Guerra Mundial como uma passagem brutal da história não é atribuí-la apenas às atrocidades alemãs, mas por parte de todas as nações. A crítica presente na campanha dos soviéticos é uma forma de enfatizar o patriotismo exacerbado, o fanatismo cego em que a coragem e a superioridade numérica seria a única forma de deter o inimigo.

Afinal, conforme destaca (LOSADA, 2009), em estratégia, os soviéticos cumpriram um terrível papel: desde a campanha do Exército Vermelho sobre a Finlândia, no inverno de 1939, os piores estrategistas da União Soviética foram responsáveis pelos ataques na frente finlandesa. Isso

ocorreu devido ao Grande Expurgo.

Como resultado, Stalin expulsou 38 mil oficiais e comissários; homens liderados anteriormente pelo rival do *vozhd*, Leon Trotski, foram eliminados - três marechais, onze generais comissários, todos os comandantes distritais, os chefes de Estado-Maior das Forças Armadas e centenas de generais. Eram em sua grande maioria veteranos de guerra, especialistas em estratégia. A eliminação destes homens deixou um vazio no brilhantismo estratégico da União Soviética, e o meio de obter sucesso diante dos nazi-fascistas foi por superioridade numérica, sem o uso de estratégias eficazes (LOSADA, 2009, p.11).

É bastante provável que o americano com sentimentos patrióticos que joga *Call of Duty* sinta-se confortável controlando a pele de um compatriota, ou de um inglês, que se auxiliam no *front* contra os nazistas, ao longo da Segunda Guerra. Mas pode-se afigurar inusitado para ele jogar como soviético e perceber a realidade de uma nação que, ideologicamente, encontra-se tão distante.

A campanha soviética, no primeiro *Call of Duty*, é uma clara referência ao filme “Círculo de fogo”, em que os russos atravessam o Volga para retomar a Praça Vermelha; não obstante às rajadas de tiros dos alemães, têm ainda de se preocupar com as acusações de covardia dos comissários. Muitas passagens do longa-metragem parecem um *déjà-vu* àqueles que jogam *Call of Duty*.

4.1.5 A inserção de poloneses na série

O terceiro *game* da série, *Call of Duty 3*, ainda mantém as missões em que é possível jogar como britânico e americano, mas neste jogo foram excluídas as missões com os sovié-

ticos, situando-se dessa vez no *front* ocidental. Além das duas nações estarem presentes, é também possível jogar com personagens do Canadá, Resistência Francesa e Polônia - esta última surge como uma novidade, já que sempre foi vista como vítima das primeiras *blitzkrieg* alemãs.

Porém, o jogo não retrata as passagens ocorridas na Polônia, e sim na França. Os personagens poloneses são sobreviventes do massacre nazi-soviético e continuaram a lutar junto de seus aliados.

As missões da Polônia são apenas duas: a sétima e a décima terceira. Nelas, o jogador controla o soldado Bohater Woychek, da 1ª Divisão de Blindados da Polônia. A primeira dessas missões é uma perseguição empreendida por ele e pelos companheiros ao comandante alemão de tanques Richter, de alcunha *Black Baron* (Barão Negro), um dos respon-

sáveis pela campanha alemã sobre a Polônia. A perseguição se dá com o emprego de um tanque *Sherman Firefly*, o qual o jogador controla. Por toda a missão, o jogador deve destruir tanques *Panzer* e unidades de infantaria. No final, deve destruir o *Panzer II* operado pelo oficial Richter, este nunca exibido fisicamente. A outra missão com o polonês, esta ocorrida à pé, tem lugar também pela França ocupada por nazistas.

4.2 Call of Duty: World at War

Posteriormente, a produtora *Treyarch* lançava, até o momento presente, o último *Call of Duty* retratando a Segunda Guerra Mundial, com o título *World at War* (2008), para PC, "Playstation 3", "XBOX 360", "Wii" e "Nintendo DS", o quinto título da série. A capa é conforme a Figura 10.

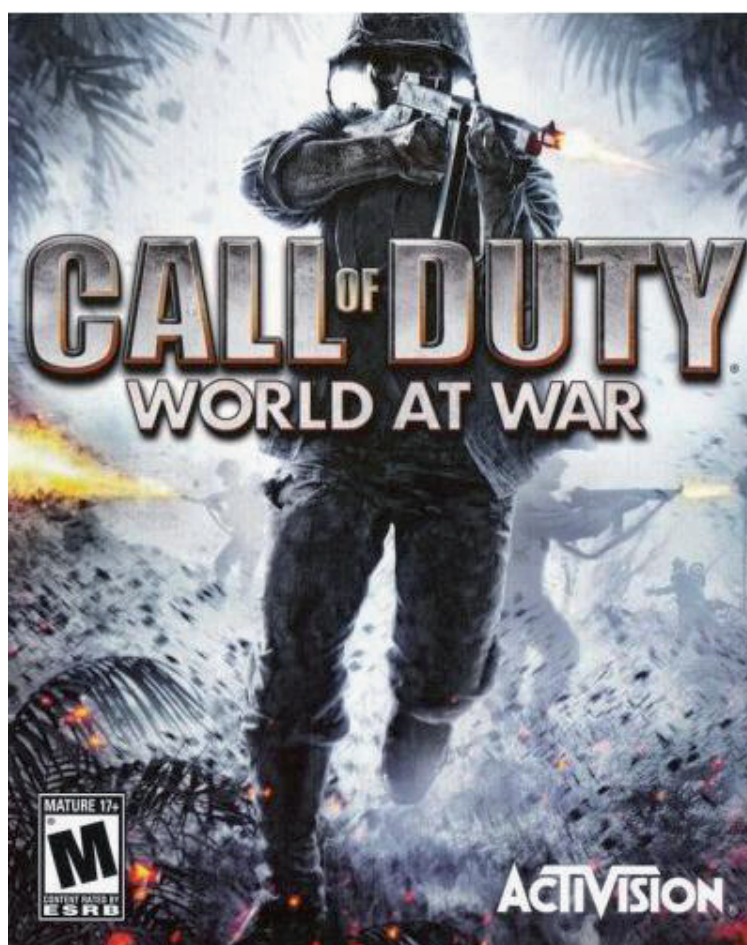


Figura 10: Capa de Call of Duty: World at War, de 2008. Disponível em: <http://3.bp.blogspot.com/-YddI4PmemA/TpR1iewzymI/AAAAA-AAAAEo/FmA_j4bvU5Y/s1600/call-of-duty-world-at-war-400x5681.jpg>, acesso 13 out. 2012.

Diferente dos *games* anteriores, este trazia uma única campanha dividida em dois momentos, apresentando dois personagens em *fronts* diferentes: soldado C. Miller, dos Estados Unidos, e soldado Dimitri Petrenko, da União Soviética (CALL OF DUTY, 2008).

Um aspecto apresentado nos créditos finais deste *game* é a seguinte mensagem: “Dedicated to the veterans of World War II who sacrificed their lives for the preservation of liberty” (CALL OF DUTY: WORLD AT WAR, 2008). No entanto, não revela nenhuma informação da equipe de produção sobre colaboradores veteranos - mas um agradecimento dos mesmos aos veteranos, nomeados um por um, por compartilharem suas histórias e lembranças. Por sua vez, os agradecimentos são dirigidos unicamente aos membros da *First Marine Division Veterans Association*, todos americanos (CALL OF DUTY: WORLD AT WAR, 2008).

Embora não se possa esperar que todo jogador venha a ler tais mensagens, fica evidente a representação em forma de reverência aos combatentes que estiveram na Segunda Guerra. Não se trata, no entanto, de render tais homenagens a todos os combatentes, mas somente àqueles que teriam combatido em nome da causa apontada como correta: a dos Aliados.

4.2.1 O inimigo japonês

Quando se dá um “novo jogo”, são exibidos infográficos animados que informam ao jogador sobre o contexto da guerra entre japoneses e americanos, sem nenhuma voz de narração. São exibidos vídeos reais que remetem às situações apresentadas como “atrocidades japonesas” cometidas contra os chineses, ao longo da chamada Guerra Sino-Japonesa (década de 1930).

Nesta, os japoneses atacaram a China, procurando estender seu império por temerem um colapso a partir crise econômica de 1929 e o crescimento do comunismo no país vizinho.

O massacre contra os chineses comoveu diversas autoridades do mundo, dentre elas os Estados Unidos, que, como punição - tal como apresenta o infográfico do jogo - assinou um embargo de 90% da exportação de petróleo para os japoneses. Em resposta a este embargo, o imperador Michinomiya Hiroito ordenou o ataque aéreo à base americana de Pearl Harbor, ocorrida em 7 de dezembro de 1941, desencadeando a declaração de guerra dos Estados Unidos contra o Eixo (JURADO, 2009, p.87-93).

O *game* tem início com Miller, apresentado no interior de uma cabana de madeira, no atol de *Makin*, em 17 de agosto de 1942, com as mãos atadas às costas junto de seu companheiro, K. Pyle. Integrantes da 1ª Divisão de Mariners, do 2º Batalhão da *Marine Raiders* (CALL OF DUTY WORLD AT WAR, 2008), eles figuram como prisioneiros dos japoneses.

Um oficial japonês, que é apresentado fumando um charuto, interroga ambos, enquanto seu soldado bate em Pyle com um bambu. Pyle cospe no rosto do oficial, que se limpa com a manga da farda. Então, agride ao soldado rendido, ferindo-o no olho com o charuto aceso, ordenando que seu soldado o execute. Este desembainha sua *katana* e corta o pescoço de Pyle. Em seguida, volta-se para Miller, mas, antes que possa executá-lo da mesma forma, é assassinado silenciosamente pelos *mariners* Roebuck e Sullivan. Na Figura 11, o momento da execução de Pyle.

Enquanto dentro da cabana, o jogador não pode movimentar Miller, restando-lhe a opção de assistir à cena. O personagem pode ser controlado a partir da libertação



Figura 11: Soldado americano prestes a ser executado. Disponível em: <http://image.com.com/gamespot/images/2008/171/944199_20080620_screen005.jpg>, acesso 13 out. 2012.

dos companheiros, e no exterior da cabana, o jogador se depara com vários soldados americanos mortos, presos em toras de madeira.

Após batalhas travadas entre os americanos e japoneses, o cenário torna-se repentinamente tranquilo, enquanto avançam em mata fechada e escura. Um dos americanos comenta, “este lugar me dá arrepios”. Então, encontram um templo, com tochas acesas. Um dos homens se aproxima para averiguar, e neste momento é preso por uma armadilha e instantaneamente explode com bombas japonesas. Pedacos de seu corpo se espalham para os lados, junto de uma torrente de sangue que escorre do soldado inerte e mutilado. Logo em seguida, ouve-se o grito de “Banzai” de soldados japoneses, que surgem repentinamente do mato e avançam nos americanos com as baionetas de seus rifles.

Nunca antes em *Call of Duty* as mortes foram tão violentas, sendo que a armadilha

contra o americano serve de prelúdio do que está por vir. A engine do título da série permitia combates o mais próximo do real, sem haver censura de violência.

Assim, tais passagens da primeira missão depreciam os soldados japoneses: eles são representados como selvagens, realizam emboscadas e armadilhas cruéis, além de lutarem sem se importarem com a vida, sempre em nome do imperador. A ideia é firmada ao início da missão, dentro da cabana. Os japoneses não hesitam em se sujar de sangue, tampouco têm qualquer misericórdia diante do inimigo.

Estas representações são uma “forma clara de propaganda que oferece a oportunidade de retratar o comandante de uma maneira heróica” (BURKE, 2004, p.184), de forma que o americano no game, enquanto vítima da violência nipônica, é ao mesmo tempo herói, porque arrisca sua vida pela libertação do Pacífico. A transferência da memória de veteranos de guerra para a representação nas

artes visuais é um hábito antigo. Ora, desde o século XV, soldados eram enviados ao *front* a fim de registrarem os acontecimentos dos combates (BURKE, 2004, p. 185). E, tal como as lembranças do veteranos no Pacífico, a representação do Outro no *game* é enfática ao se tratar dos “horrores da guerra” (BURKE, 2004). Não que as batalhas no Pacífico não tenham sido violentas - mas o jogo evidencia apenas a agressão por parte dos japoneses sobre os americanos.

A missão seguinte ocorre dois anos depois, em 15 de setembro de 1944. A primeira missão serviu de prelúdio às últimas batalhas da Segunda Guerra Mundial, que são vivenciadas durante o *game*. Agora, Miller participa em um desembarque na Praia Branca, na ilha de Peleliu. Logo que a missão tem início, com as inúmeras balsas atravessando o mar, o jogador sente-se poderoso com a grandeza dos navios ao fundo e com a quantidade de soldados prestes a desembarcar. Um momento clichê dos jogos que simulam desembarques ocorre quando a balsa alcança a areia: esta explode por uma bomba inimiga e o protagonista afunda, tendo uma visão similar à do longa-metragem “O resgate do soldado Ryan”: ele enxerga o submerso, com as balas passando pela água e deixando rastros de bolhas. Quando o protagonista emerge, apela apoio naval via rádio, eliminando o acúmulo de inimigos que protegem a beira da praia.

Logo em seguida, mais uma passagem impressionante é apresentada no *game*: soldados japoneses queimados cambaleiam inertes em direção aos americanos, como mortos-vivos - nesse momento, o jogador pode atirar neles, pondo um fim à sua agonia. Se não o fizer, simplesmente caem mortos. O impacto visual do sofrimento dos soldados, mesmo que inimigos, provavelmente tende a produzir no jogador uma comoção, que os encara como meros homens, incapazes de qualquer mal - e libertos do mesmo, como

se se desprendessem do corpo - eles não gritam, tornando a cena mais cruel.

Porquanto anteriormente o inimigo japonês era depreciado, agora ele reaparece na forma de combatentes impotentes, incapazes de defesa e ataque. Não são mais lutadores enfáticos em sua ideologia, mas simples criaturas que, agora inofensivas, são uma referência ao poder destrutivo do homem. Em chamadas, não têm suas feições, tampouco pode-se observar a etnia dos mesmos. São representados como homens comuns, mas cegos e mortos em função da causa pela qual lutavam.

A terceira missão do jogo é continuação da batalha de Peleliu. Enquanto o jogo carrega, um infográfico exibe um caixão, onde jaz o sargento Sullivan, morto na missão anterior. Este caixão rapidamente se transforma em uma estrela dentro da bandeira dos Estados Unidos - uma visível crítica que justifica a morte dos soldados norte-americanos em luta pela pátria, como alusão com ares de homenagem aos mortos em combate, realizada há mais de 70 anos após o conflito.

4.2.2 Invasão nazista em Stalingrado

Terminada a campanha em Peleliu, um infográfico centraliza o globo terrestre cinza, na Europa, com uma suástica no lugar da Alemanha, e o vermelho da bandeira nazista dominando as demais regiões da Europa. Esta onda de cor chega até Stalingrado. Enquanto mostram imagens de devastação da guerra, uma voz rouca diz em um inglês, com forte sotaque russo, as seguintes palavras:

- The rotten cancer of the fascist Reich ravages Europe like a plague. Their relentless drive into our motherland steals the lives of men, woman, and children alike. The arrogance of their leaders is matched only by the brutality of their soldiers. These are the darkest days of Nazi occupation of Stalingrad (CALL OF DUTY WORLD AT WAR, 2008).



Figura 12: Soldado alemão executa soviéticos sobreviventes em Stalingrado, em Call of Duty: World at War. Disponível em: < <http://www.mobygames.com/images/shots/l/405407-call-of-duty-world-at-war-xbox-360-screenshot-a-german-soldier.jpg> >, acesso 14 out. 2012.

A parte russa da campanha se inicia em plena Praça Vermelha. O cenário, quando começa esta missão, poderia ser nostálgico em relação ao primeiro *Call of Duty*, mas o contexto é completamente diferente. Inicia-se com a visão embaçada do protagonista que desperta em meio a uma pilha de corpos ensanguentados, onde um corvo pousa à sua frente; levanta voo quando um *Panzer* chega muito perto, com soldados alemães marchando à frente, enquanto outros estão sobre o tanque. Percebe-se que o protagonista está em meio à pilha dentro de uma fonte seca. Os alemães checam os corpos de perto e metralham os que se mexem com suas MP40. A cena é reproduzida na Figura 12:

A visão continua estática até que o inimigo se afasta, porquanto o protagonista se finge de morto. Então, surge o nome da mis-

são: “Vendetta” - termo italiano para “vingança”. Outros dados também aparecem: é 17 de setembro de 1942 e o personagem controlado é o soldado (Dimitri) Petrenko, da 62ª Divisão de Rifles.

A partir daí, o jogador já pode movimentar Petrenko. O cenário é cinza, destruído por bombas; poças d’água se misturam ao sangue dos soldados russos mortos, e há moscas, fogo, fumaça e diversos bombardeiros alemães que sobrevoam muito alto. Dentre a pilha de corpos, um se mexe - está vivo como Petrenko, e pede para que seja silencioso.

Neste momento surge mais um personagem, o sargento Viktor Reznov - uma personificação da mágoa, vingança, rancor e ódio do homem russo contra o alemão. Sua primeira fala, traduzida, é: “faça como eu dis-

ser, e nós poderemos vingar este massacre”. Esta é a voz do homem que narra o infográfico da missão, enquanto esta carrega.

Reznov caça Heinrich Amsel, general responsável pelo massacre de soldados e civis russos por aquela região de Stalingrado. Dimitri enxerga o oficial com alguns soldados pela luneta de um rifle, mas Reznov lhe explica que é preciso ter paciência, e que sua caça é como a de qualquer outro “animal”, nas falas do sargento.

A personificação de Reznov como o soviético magoado em busca da vingança contra o nazista remete à representação do sentimento de uma nação devastada pelo inimigo. Ora, por toda a Europa, esta emoção se tornou comum. Diferente dos Estados Unidos, cuja localização geográfica não os fez alvo de ataques em seu território, resultando em cidades destruídas, a União Soviética tornou-se um cenário devastado pelas bombas alemãs e milhares de civis mortos. Apenas nos primeiros vinte dias da ocupação alemã em território soviético, a Rússia perdeu 600 mil combatentes de 3 milhões (PLESHAKOV, 2008, p.20).

A rivalidade entre a Alemanha e a União Soviética era ideológica e se acirrava com a guerra, ora entre comunistas, ora entre nacional-socialistas, de forma que a eliminação física era um atributo sempre enfatizado pelos líderes militares. Hitler odiava o comunismo e Stalin odiava o nacional-socialismo. Mas, tal como na guerra, utilizados em medidas extremas, tornaram-se semelhantes na eliminação um do outro. O historiador e biógrafo de Hitler, Joachim Fest, defende que a política do ditador nazista, diferente da de Stalin apenas por não propor a inserção de uma noção civilizacional de paz para futuro, era de “ganância e ambição, os dois impulsos motivadores quase onipresentes no empenho de subjugar outros povos” (FEST, 2005, p.171).

E não apenas magoado, sargento Reznov

é apresentado como um sujeito nostálgico. Quando entra em um bar, que queima parcialmente, diz que o lugar “foi uma vez ecoado com conversas entre amigos e amantes. Não mais”. E em seguida, enfatiza novamente seu espírito vingativo: “Marque minhas palavras, camarada. Um dia, as coisas mudarão. Levaremos nossa luta até suas terras; seu povo; seu sangue” (CALL OF DUTY: WORLD AT WAR, 2008). Neste aspecto, provavelmente os criadores do jogo tentaram passar sensações que remetem a sentimentos de vingança e nostalgia que tomaram aqueles que foram vitimados pela guerra ocorrida no interior de suas fronteiras.

Em determinado momento da missão, Reznov é emboscado e cercado por soldados alemães, após fugir junto de Dimitri de um grande grupo. Representa-se, assim, o emprego da tortura psicológica pelos alemães para com seus inimigos: enquanto dois deles o rendem com submetralhadoras, um terceiro se aproxima portando um lança-chamas e o disparando a esmo para cima, no intuito de exibir sua terrível arma. Antes que possa queimar Reznov vivo, porém, os alemães são alvos de um grupo de soviéticos. No final da missão, Dimitri mata o general Amsel com um tiro de *sniper rifle*.

4.2.3 O início do plano de vingança de Reznov

Após a passagem anterior do jogo, se passam três anos, chegando a 1945. Tal como a primeira missão com os americanos, “Vendetta” também serviu de prelúdio às últimas batalhas da Segunda Guerra Mundial.

O infográfico do *game* agora informa que os soldados russos superaram os alemães em 10 por 1 - firmando a ideia segundo a qual os soviéticos, para compensar falhas estratégicas, contavam com a superioridade

de numérica. A missão é em Seelow. Matías Costilla explica, em seu infográfico, a importância da região:

As colinas de Seelow formavam a última linha antes de chegar a Berlim. O Exército [sic] soviético estava decidido a tomar essa barreira natural ao leste de Berlim e, finalmente, conseguiu rompê-la, mas a um custo exorbitante, tanto em homens como em material. (...) A desproporção de forças era extraordinária, mas, mesmo assim, os soviéticos demoraram muito para conseguir abrir uma brecha. Zhukov planejava massacrar as defesas em poucas horas e lançar seus ataques em direção a Berlim, na manhã do dia 16 de abril (COSTILLA, 2009, p.100-101).

No *game*, a data é 18 de abril, dia em que um contra-ataque alemão destrói diversas divisões soviéticas, apoiado pela *Luftwaffe*. Mas, no dia seguinte, o Exército Vermelho consegue tomar a cidade de Seelow (COSTILLA, 2009, p.100).

A missão se inicia em um quarto escuro de uma casa de fazenda. Dimitri está ao chão e três alemães ocupam o cômodo sem perceber que ele está vivo. Quando tenta pegar a arma do companheiro morto ao lado, um dos alemães o vê e o golpeia com um soco no rosto. Antes de executá-lo, um tanque T-34 destrói parte da casa e os alemães são atingidos e começam a se debater no chão. Reznov entra no lugar com outro soldado, Chernov. Este recebe ordem do sargento para “finalizar aqueles ratos”, mas Chernov responde: “não há porque, sargento... eles já estão sangrando até a morte!”. Reznov, por fim, diz: “então talvez nosso amigo ajude-os a sangrar mais rápido”, (CALL OF DUTY: WORLD AT WAR, 2008) enquanto arma o companheiro Dimitri.

Nesse momento, a prometida vingança de Reznov já está em prática e se estende até o final do *game*, favorecendo atrocidades contra alemães, inclusive os rendidos. Por sua vez, Chernov é mais racional. Serve de contrabalanço ao fanatismo do sargento, muitas vezes fazendo o papel de boa

consciência contra o ego - má consciência - de Reznov. Cabe então ao jogador decidir se os deixa viver - ou, como diz Chernov, deixá-los sangrar até a morte, com ainda algumas chances de sobrevivência; ou confirmar a morte dos mesmos, executando-os. Reznov reafirma sua sede vingativa: “agora é sua terra; seu povo; seu sangue”, como prometido em Stalingrado.

Ao final da missão, graças à violência aplicada por Dimitri no combate contra os alemães, Reznov lhe dá a chance de descansar sobre um tanque até determinado ponto da missão. Quanto a Chernov, deixa claro: “você, não”. Pois, Reznov considera Dimitri o verdadeiro herói de Stalingrado. O mérito do descanso surge devido a seu uso de violência.

4.2.4 Ofensiva aliada até o castelo de Monte Shuri

Após Seelow, o jogo retoma às missões com os americanos. Miller porta um lança-chamas, e de acordo com o sargento Roebuck, “precisamos sujar nossas mãos. Lança-chamas. Iremos queimá-los” (CALL OF DUTY: WORLD AT WAR, 2008). Esta fala sugere indiretamente que os americanos jogaram limpo, até então. Estavam imaculados, até a necessidade de utilizar o fogo como arma.

Ora, as missões ainda ocorrem em Peleliu. Esta se passa dentro de trincheiras, em que o uso dos lança-chamas era muito comum. Nesta missão, de fato a arma tem intenso uso, tornando comum a visão de soldados inimigos queimando até a morte - umas, mais rápidas, outras, nem tanto. Não obstante, é um cenário propício ao uso de armas para combate próximo, em que também pode ser utilizada uma *M1897 Trench Gun*. Esta arma de alto impacto facilmente despedaça membros do inimigo, tal como

outras armas de maior calibre no jogo - ou granadas.

Novamente, percebe-se a não-censura da produtora em relação à guerra, representada com um realismo bastante intenso. Por exemplo, na exibição de corpos de feridos, mutilados e de mortos. Os corpos ensanguentados, se não estiverem queimados, figuram nitidamente mutilados, sem braços, pernas, ou mesmo a cabeça. Além de mutilar o inimigo, o tiro destrói sua porção do corpo de tal forma que pode se ver um de seus pulmões sob a caixa torácica, por exemplo. Em muitos casos, mesmo perdendo um braço ou uma perna, o soldado ainda agoniza, às vezes rastejando na própria poça de sangue.

Após as batalhas em Peleliu, Miller é enviado à ilha de Okinawa com o sargento Roebuck e o soldado Polonsky, em 1945. Durante o carregamento da missão, o sargento afirma que a moral dos soldados é baixa, e o infográfico indica que as chances de sobrevivência é de apenas 1 por 5 - ou seja, o contrário da abundância de homens presenciada durante as missões na Europa. O cansaço é visível, especialmente na última missão com os americanos. Surgem aqui outros elementos de realismo, evidenciados pela representação do cansaço físico, moral abatido, desejo de vingança. Roebuck fala pelo esquadrão:

Everything that was asked of us, we've done. Every night we lay in a filthy foxhole praying the enemy won't slit our throats. Every day we spent crawling through the mud and dirt while bullets whistled all around. But this is the last time we're going to have to put our lives on the line. This is the enemy's last stand. When we take Shuri Castle, we go home. All of us (CALL OF DUTY: WORLD AT WAR, 2008).

O sargento também recebe a informação de que o Monte Shuri, que seria na história uma das últimas linhas de defesa japonesas de Okinawa (GALEANO, 2009, p.130-131), região que devem ocupar, está praticamente deserto. Não obstante, o esquadrão inicia a

missão sem munição, e deve consegui-la por perto, onde um caixote de pára-quedas foi lhes enviado. Conseguídos os suprimentos, uma onda de soldados japoneses os ataca com infantaria e morteiros. A trincheira coberta é a melhor opção.

Abrindo caminho durante a subida do monte, o esquadrão consegue penetrar no Castelo Shuri, e até o final de missão, precisa conter as centenas de inimigos bem-posicionados em cada cômodo e porção dos pátios do castelo.

No maior pátio, três soldados japoneses se rendem. Roebuck ordena seus homens para que cessem fogo, e junto de Polonsky, revistam os homens rendidos. De repente, os soldados desarmados começam a empurrá-los, e dois deles conseguem retirar os pinos de granadas, agarrando-se aos americanos. Miller deve decidir, portanto, qual dos dois companheiros deve salvar - ou qual é possível salvar, no inesperado movimento dos japoneses. Matando o inimigo, o companheiro consegue se esquivar da explosão, mas não há tempo de salvar o outro.

Seja qual for a escolha, o companheiro que sobrevive se revolta e dirige ofensas aos japoneses, que agora surgem em gigantescas ondas pelo pátio. Com o apoio aéreo, porém, a batalha pelo Castelo Shuri é vencida. Se o jogador decide salvar Polonsky, Roebuck entrega a Miller suas *dogtags*; pelo contrário, o sargento lhe entrega as do soldado. Estão terminadas, aí, as missões com os americanos.

A batalha por Okinawa ocorreu após Iwo Jima, e a ilha foi finalmente considerada segura em 21 de junho (GALEANO, 2009, p.134). Os americanos podiam se considerar vitoriosos sobre o Japão - mas a Segunda Guerra Mundial só teve término, oficialmente, em 2 de setembro de 1945, após ataques sobre civis japoneses, com o emprego de armamento atômico.

A sensação que o jogo procura transmitir, a partir da intenção de seus produtores,

ao terminar as missões com os americanos, é que estes lutaram contra um inimigo covarde, principalmente quando os soldados se rendem, mas têm a intenção de se matar com seus inimigos. Ora, como se não bastasse, sente-se um libertador do Pacífico, por onde o Império Japonês se apossara de diversas ilhas. Este ideal libertador dos impérios é símbolo de orgulho para os que se denominam democráticos e assim procuram se apresentar.

4.2.5 Os soviéticos representados como impiedosos e a queda de Berlim

Cronologicamente, as missões com os russos enquanto cercam Berlim ocorrem antes das três últimas com os americanos, mas contém um único contexto: a execução de alemães. Logo no começo da missão em que os soviéticos chegam a Pankow, soldados alemães se rendem. Chernov novamente se mostra clemente:

- Sargent! There are survivors!
- These animals raped and marauded their way through the motherland without mercy!" (CALL OF DUTY: WORLD AT WAR, 2008). Em seguida, intervém um comissário.

Um dos soldados alemães grita "nein, bitte!", mas são todos metralhados. Um dos sobreviventes, que agoniza ao chão, leva em seguida um tiro de pistola na cabeça. E, no final da missão, um megafone é usado por um comissário enquanto diversos tanques russos adentram à capital, na tradução em português: "Cidadãos de Berlim! Um anel de ferro cerca sua cidade podre. Nós esmagaremos todos os que ousarem resistir à ira do Exército Vermelho" (CALL OF DUTY: WORLD AT WAR, 2008).

O aviso dos comissários aos civis não é uma alusão fictícia. Joachim Fest relata como

foi levantada uma resistência enfraquecida da cidade alemã:

Dia após dia, sua [do Reich] "Tropa de Recrutamento" saía com a missão de esquadrihar firmas privadas e serviços públicos atrás de civis aptos para o front. Os números que ele apresentava, no entanto, não surpreendiam mais, mesmo depois de ter transformado aquele grupinho aflito de civis num regimento impaciente por entrar em ação na luta "Pelo Führer e pela pátria. (...) Cada civil que fazia parte da tropa de combate dispunha, e somente no caso de ter um fuzil, de munição para cinco tiros" (FEST, 2005, p.37).

Os civis encontravam-se em delicada situação. Por um lado, os soviéticos os ameaçavam se ajudassem os nazistas; por outro, os nazistas os ameaçavam se cooperassem com os soviéticos.

Goebbels havia ordenado que um edital fosse afixado à porta de cada casa, segundo a qual, "por ordem do Führer [...] todos os homens de 15 a 70 anos" deveriam cumprir o chamado às fileiras, sem exceção. "Quem se esconde covardemente nos abrigos antiaéreos", finalizava, "acabará numa corte marcial e será punido com a morte" (FEST, 2005, p.38).

Enquanto carrega a missão seguinte, *Eviction*, Reznov deixa claro que os velhos, os jovens e os fracos agora lutam pela Alemanha em uma tentativa desesperada de defendê-la. O jogador é também informado das estatísticas de batalha: são 45 mil soldados alemães e 40 mil civis que lutam contra 2,5 milhões de soldados da Rússia.

Mas, apresentado como sedento por vingança, Reznov aclama que "se eles lutam pela Alemanha, eles morrem pela Alemanha". Tal missão começa com uma cena em que um soldado alemão está sentado em uma cadeira, cercado por soviéticos que discutem:

- He wants mercy!
- You do not deserve mercy.
- What mercy did you show to our people!
- Time do die!
- Wait... Wait! He may help us.
- Help us? He can die for us.

E então, o alemão leva um tiro de rifle na cabeça.

- Pfff. (um dos soldados solta um suspiro)

- Mudak!

(CALL OF DUTY WORLD AT WAR, 2008).

Chernov, indignado, desabafa: “Isto não é guerra. Isto é assassinato”. E Reznov responde: “Isso é como se termina um guerra, Chernov”. (CALL OF DUTY WORLD AT WAR, 2008).

Doravante, há uma passagem em que um soldado russo também é mantido prisioneiro por alemães, de forma similar à cena do início da missão. O soldado rendido promete que matá-lo não os salvará, e que seus companheiros não mostrarão misericórdia. O alemão responde que seus companheiros não estão ali - o que não é verdade. Dependendo da velocidade do jogador, o soldado russo pode ser salvo ou não da execução.

Estas cenas, porém, são uma clara crítica ao método dos soviéticos, em contrapartida a uma luta que os americanos propunham ser justa no Pacífico. Para os russos, conforme apresentados pelo videogame, a guerra se trata de uma imensa vingança que deve ser exercida por eliminação física dos alemães. Este raciocínio os tornou aquilo que sempre repudiaram: a morte de inocentes ou soldados rendidos. Quando dois lados lutam um contra o outro e se aplicam ambos ao extremismo, confundem-se em semelhanças. O assassinato indiscriminado por parte dos soviéticos significou uma nova onda de horror àqueles que desejavam fôlego porquanto os alemães recuavam. “Na Polônia, os soviéticos assassinaram quase 250 mil pessoas, e nos estados bálticos, quase 200 mil” (VÁZQUEZ, 2009, p.109).

No final de *Eviction* há mais uma cena plena de brutalidade, em que dois soldados alemães rendidos estão prestes a serem executados. Reznov dá a escolha a Dimitri: matá-los de forma rápida, com tiros, ou matá-los de forma lenta, com bombas incendiárias *molotov*. Se o jogador optar pelo primeiro método, Reznov o elogia. Mas, se optar pelo segundo, Reznov

o repreende com uma voz triste, lembrando que é cruel prolongar a dor de um animal.

As últimas duas missões se conectam diretamente: uma, diante do *Reichstag*, e outra, em seu interior.

Chernov escreve em um diário. O sargento, por sua vez, o desmotiva indagando: “o quê você acha que nos levará para casa? Escrevendo sobre a guerra ou a vencendo? Ninguém jamais lerá isso” - e o entrega uma bandeira da União Soviética.

O cenário é o mais violento possível: Berlim é fumaça e ruínas, e dentre os tiros, soldados alemães jazem enforcados em árvores fantasmagóricas. O mísseis dos *Katyusha* devastam os prédios. Em pouco o *Reichstag* já é visível, e há uma longa travessia até suas portas. Dessa vez, a cidade é também defendida pela SS, enquanto atravessam a praça diante do parlamento. Porém, Chernov é morto pelo lança-chamas de um inimigo, e o sargento recupera seu diário.

Dependendo das ações do jogador durante as missões, Chernov chega a conclusões diferentes em seu diário. Em suas palavras, o soldado é de fato o oposto de Reznov, e usa da misericórdia seu principal argumento. Se Dimitri divide suas ações entre as ordens violentas de Reznov e sua própria consciência, às vezes poupando o inimigo, Chernov conclui que heróis não precisam justificar seus atos, embora não os entenda. Caso Dimitri siga todas as ordens cruéis do sargento, por sua vez o diário revela que o companheiro não é um herói, mas propõe ser ele um selvagem, concluindo que assim também seria todo o resto do Exército Vermelho. Mas, se Chernov percebe que Dimitri é em todos os momentos misericordioso com o inimigo, considera-o um verdadeiro herói dentro das forças soviéticas. Porém, a concepção sobre o sargento é a mesma, independente das escolhas do jogador: “Reznov, você parece se deliciar com o abate”. Enquanto Chernov é para Reznov a boa consciência contra o ego do mesmo, é

também a boa consciência de Dimitri - cuja má-consciência é o sargento Reznov. As palavras do diário podem emocionar negativa ou positivamente o jogador, dependendo de suas escolhas pelo game.

A última missão de *Call of Duty: World at War*, como já dito, ocorre no interior do Reichstag. Uma forte resistência é encontrada, ainda que composta por muitos feridos. Diversos inimigos possuem bandagens ensanguentadas, mas lutam sem temer a morte. Uma alusão à simbologia germânica é perceptível quando,

na metade desta missão, pelo saguão do parlamento, uma gigantesca *Reichsadler* - o símbolo da águia nazista - precisa ser derrubada por Dimitri com uma *Panzerschrek*. As ondas de inimigos são infinitas enquanto o símbolo nazista não é destruído. Após sua queda, porém, os inimigos deixam de atacar, e os soviéticos podem assim prosseguir. A *Reichsadler*, tal como na Figura 13, aparece no jogo como personificação do fanatismo ao nazismo, e, uma vez destruída, deixa de estar presente o desejo alemão de proteger o *III Reich* até a morte.



Figura 13: Interior do Reichstag, na última missão de *Call of Duty: World at War*. Disponível em: <http://i1-news.softpedia-static.com/images/extra/GAMES/large/COWAWtextscr_001-large.jpg>, acesso 17 out. 2012.



Figura 14: KHALDEI, Yevgeni. O soldado soviético Ismailov posa para fotografia sobre o Reichstag ocupado. Disponível em: <http://img.photobucket.com/albums/v642/antsmith/reichstag_flag.jpg>, acesso 17 out. 2012.

Dimitri e Reznov chegam ao terraço do *Reichstag* e avançam lentamente até a beirada. Uma cena história então acontece ao término do game: a bandeira da União Soviética é fincada no lugar da bandeira nazista, celebrando a vitória final dos aliados e a última batalha pela Europa - além da vingança de Reznov.

A Figura 14 mostra a fotografia tirada do soldado Abdoulkhakim Ismailov - personagem que, tal como Dimitri, lutou desde Stalingrado. Na Figura 15, uma alusão à mesma cena reproduzida, mas em primeira pessoa, tal como no jogo.



Figura 15: Uma visão virtual da vitória sobre o Reichstag. Disponível em: <http://images.wikia.com/callofduty/images/2/2a/Reznov_and_Russian_Flag_Downfall_WaW.png>, acesso 17 out. 2012.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar do encanto inicial proporcionado pelo tema abordado, a realização do presente trabalho ofereceu certa dificuldade, dada a carência de fontes historiográficas a ele dedicadas. Isso torna o presente TCC uma contribuição naquilo que se refere à análise das representações veiculadas por videogames, em particular aqueles cujo tema é a Segunda Guerra Mundial.

Concebe-se assim que trabalhar com videogames focados em tal temática é uma contribuição para a reflexão histórica em torno das posteriores representações construídas e veiculadas a seu respeito. Visando superar as dificuldades encontradas para a consecução de tal objetivo, foi necessário recorrer às reflexões propostas para o trabalho com outros tipos de imagens, tais como a fotografia e o cinema. Em tal sentido, a leitura iconológica e iconográfica, que possibilita a interpretação de um conteúdo contextual apresentado apenas por meio da imagem, aliada à reflexão

em torno da noção de representações.

Entre outras, uma das dificuldades relativas à carência de discussões historiográficas focadas nos jogos eletrônicos, apesar de não ser o foco de atenção do presente trabalho, diz respeito a como perceber a interação entre o jogador e o personagem por ele incorporado ao longo do jogo, a qual provavelmente deve ter peso na recepção das representações veiculadas. Ora, cabe indagar quem é o ator, uma vez que o personagem do jogo eletrônico é comandado e, pode-se dizer, incorporado pelo jogador. Diferente daquilo que ocorre no cinema, por exemplo, onde o ator não atende aos comandos do expectador.

É uma situação diferente ainda em relação ao romance em primeira pessoa, que possibilita ao leitor vivenciar sentimentos, experiências vividas pelos personagens. Mas, no videogame, é o próprio jogador que toma as decisões, como na vida real, ao passo que, no romance, ou mesmo no cinema – por mais que se vivencie as sensações – é como se ele, sonhando, fosse conduzido, mas não decidis-

se. Mas, conforme indicado, essas não são questões que aqui se pretendeu responder.

Naquilo que se refere ao que pode ser observado a partir da análise das representações dos jogos analisados, percebe-se nos *games* uma imensa preferência por cenários como a França, ou seja: o símbolo geográfico da libertação, na qual as tropas dos Estados Unidos tiveram uma participação especial; o espaço primordial do ataque aliado contra o Eixo; a primeira bem-sucedida invasão dos Aliados contra os Alemães.

Não causa surpresa que o cenário francês seja enfatizado. Afinal, foi lá que os americanos lutaram contra a ocupação nazista. Seus combatentes figuram assim como verdadeiros heróis libertadores. O americano é tão enfatizado como ideal de liberdade que os jogos simplesmente omitem que os Estados Unidos estiveram envolvidos em atrocidades, como o lançamento das próprias bombas atômicas sobre cidades japonesas. A ênfase no proposto heroísmo omite assim as atrocidades por eles cometidos, visando enfatizar seu ideal de democracia e anti-fascismo.

Observa-se ainda que os personagens inseridos nestes cenários são personificações de suas respectivas nações, conforme representações muito favoráveis ao norte-americano: os Estados Unidos são representados como país e exército libertadores; a União Soviética como uma ameaça; a Alemanha como o vilão, sob o típico clichê do repressor; o Japão como terra de impiedosos selvagens.

Não é o caso de buscar confirmar ou desmentir tais percepções, mas de evidenciar uma leitura de uma única nação legítima, ao mesmo tempo, uma única verdade. Afinal, a vitória dos russos sobre Berlim acarretou uma longa guerra. Em *Call of Duty: Black Ops*, que se passa no contexto da Guerra Fria, Reznov morre em uma prisão russa e Dimitri morre queimado por um terrível gás, ambos traídos pela Mãe-Rússia. Ora, sob tal perspectiva, tem-se que cientistas alemães e militares so-

viéticos teriam se aliado para se sobressaírem na guerra contra os americanos. E a Rússia figura como a inimiga principal dos Estados Unidos até o último *Call of Duty* até então lançado, o *Modern Warfare 3*.

Da mesma forma, o que são os jogos *Sniper Elite*, senão uma corrida entre Estados Unidos e União Soviética para estabelecer quem consegue ter em mãos os brilhantes cientistas alemães? Ora, os soviéticos e os alemães são ambos inimigos em todo o seu contexto.

Em meio a tais constatações, uma grande novidade nos *games* mais recentes, como é o caso de *Call of Duty* ou *Battlefield* é, também, a possibilidade de jogar incorporando personagens que representam militares integrantes das forças do Eixo. Não que haja essa possibilidade nos modos campanha, mas existe nos modos *online*, nos quais, por exemplo, russos lutam contra alemães e americanos lutam contra japoneses. Combates estes que transcorrem em cenários históricos, tal como o Reichstag ou a ilha de Iwo Jima.

Jogando *online*, é possível constituir “times” alemães, norte-americanos, entre outros, que combatem entre si em meio a uma luta armada. Pode-se controlar soldados nazistas, e isso é inovador - os produtores dos *games* se viram, pela concorrência da indústria dos videogames, obrigados a inserirem em seus jogos a opção de se jogar em rede. E, ao fazê-lo, permitir a escolha em relação a qual lado aderir, simulando a guerra com grande realismo, tendo em vista as possibilidades oferecidas na escolha em meio ao gigantesco arsenal disponível, dentre metralhadoras, veículos de combate e, não menos, combatentes integrantes de diferentes exércitos e, por extensão, defensores de ideologias antagônicas.

Possibilidades estas inovadoras e que podem e devem dar lugar à reflexão entre historiadores e outras áreas da produção do conhecimento.

6. FONTES

BATTLEFIELD 1942. Dice, Electronic Arts, PC, 2002.
CALL OF DUTY. Infinity Ward, Activision, PC, 2003.
CALL OF DUTY 2. Infinity Ward, Activision, PC, 2005.
CALL OF DUTY 3. Treyarch, Activision, Playstation 2, 2006.
CALL OF DUTY: World at War. Treyarch, Activision, Playstation 3, 2008.
MEDAL OF HONOR. Dreamworks, Electronic Arts, Playstation, 1999.
MEDAL OF HONOR: Underground. Dreamworks, Electronic Arts, Playstation, 2000.
WOLFENSTEIN 3D. ID Software, Apogee Software, PC, 1992.

7. REFERÊNCIAS

- ALBORNÓZ, Suzana. Jogo e trabalho: do *homo ludens*, de Johann Huizinga, ao Ócio Criativo, de Domenico De Masi. In: **cadernos de Psicologia Social no Trabalho**. V.12, N.1, p.75-92. Santa Cruz do Sul: UNISC, 2009.
- BARONE, João. **A minha Segunda Guerra**. São Paulo: Panda Books, 2009.
- BURKE, Peter. **Testemunha ocular**: história e imagem. Bauru: EDUSC, 2004.
- BURSTEIN, Laura. Panzer III versus Somua 35. In: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.6, p. 25.
- BUTLER, Rupert. **A Gestapo**: 1933-1939: A fundação da Polícia Secreta de Hitler. São Paulo: Editora Escala, v.1, 2008.
- _____. **A Gestapo**: 1939-1945: o apogeu e o declínio do Reich. São Paulo: Editora Escala, v.2, 2008.
- CAPELATO, Maria Helena. **Multidões em cena**: propaganda política no varguismo e peronismo. Campinas: Papirus, 1998.
- CARDONA, Gabriel. O prelúdio do conflito. In: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.1, p.20.
- CHAGAS, Luciana. Capitão América: Interpretações Sócio-antropológicas de um Super-herói em Histórias em Quadrinhos. In: **SINAIS - Revista eletrônica**. Vitória: UFES, n.3, v.1, Junho, 2008, p.134-162.
- CHARTIER, Roger. **A história cultural**: entre práticas e representações. 2. ed. Lisboa: Difel, 2002.
- _____. O mundo como representação. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 11, n. 5, p. 173-191, 1991.
- CORDEIRO, Tiago. Rommel: a Raposa do Deserto. In: **Grandes Guerras**: Tudo de novo no front. São Paulo: Abril, v.20, p.30-57, Novembro, 2007.
- COSTILLA, Matías. As colinas de Seelow, a última barreira defensiva de Berlim. In: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.28, p.100-101, 2009.
- _____. O exército francês de 1940. In: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.6, p.115, 2009.
- FEST, Joachim. **No bunker de Hitler**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2005.
- FILHO, José Helder. **Ensino de matemática com materiais didáticos alternativos**. Pós-graduação em ensino da matemática. Ceará: Faculdade Ateneu, 2008.
- GALEANO, Luis. O maior assalto anfíbio no Pacífico. In: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.29, p.129-135, 2009.
- _____. A importância de Okinawa para os Aliados. In: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.29, p.119-125, 2009.
- _____. Assalto às fortalezas japonesas das Ilhas Palau. In: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril

Coleções, v.29, p.37-63, 2009.

_____. A queda de Cingapura e a conquista das Ilhas Gilbert. In: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.13, p.85-121, 2009.

GELLATELY, Robert.; GOLDENSOHN, Leon. **As entrevistas de Nuremberg**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

GIBSON, Ellie. Consoles. In: **Guinness World Records 2009: Games**. São Paulo: Ediouro, 2009, p.16-31.

GOMES, Beto. Operação Barbarossa. In: **Grandes Guerras: Tudo de novo no front**. São Paulo: Abril, v.27, p.37-55, Fevereiro, 2009.

GRAETZ, J. Martin. The origin of Spacewar. In: **Creative Computing Magazine**. New Jersey: Creative Computing, 1981.

HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000.

JORGENSEN, Christer. **Great Battles: Decisive conflicts that have shaped History**. Bath: Parragon, 2007.

JURADO, Carlos. As excessivas exigências do Tratado de Versalhes. In: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.1, p.31-37, 2009.

_____. A expansão nipônica durante a guerra sino-japonesa. In: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.1, p.87-93, 2009.

KOSSOY, Boris. **Fotografia e história**. 2. ed. rev. São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.

LOSADA, Juan Carlos. A fotografia da bandeira norte-americana em Iwo Jima. In:

Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial. São Paulo: Abril Coleções, v.29, p.18-19, 2009.

LÜDEKE, Alexander. **Weapons of World War II**. Bath: Parragon, 2011.

MARROU, Henri-Irénée. A História faz-se com documentos. In: **Sobre o conhecimento histórico**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

MOORHOUSE, Roger. **Quero matar Hitler**. São Paulo: Ediouro, 2009.

MORETTIN, Eduardo Victorio. O Cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. **História: questões e debates**, Curitiba, n.38, 2003, p.11-42.

MÜLLER, Lutz. **O herói: todos nascemos para ser heróis**. São Paulo: Editora Cultrix, 1987.

NARLOCH, Leandro. Hiroshima, o Abominável Mundo Novo. In: **Aventuras na História**. São Paulo: Abril, v.24, p.28-35, Agosto, 2005.

NAVARRETE, Eduardo. O cinema como fonte histórica: diferentes perspectivas teórico-metodológicas. **Revista Urutágua**, Maringá, v. 16, p. 20-26, ago-nov. 2008.

ONÇA, Fabiano. Dia D: A invasão da Normandia. In: **Coleção Grandes Guerras**. São Paulo: Abril, v.6, p.6-7, Maio, 2005.

PLESHAKOV, Constantine. **A loucura de Stalin**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2008.

POLLAK, Michael. Memória e identidade social. In: **Estudos históricos**. Rio de Janeiro, v.5, n.10, p. 200-212, 1992.

REGALADO, Marcelo. avanço soviético em Berlim: a luta pelo Reichstag. In: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.28, p.120, 2009.

REIS, José Carlos. **Escola dos Annales**: a inovação em história. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

ROMAÑA, José Miguel. **Armas secretas de Hitler**. São Paulo: Madras, 2010.

RYBACK, Timothy. **A biblioteca esquecida de Hitler**: os livros que moldaram a vida do Führer. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

SHOEMAKER, Richie. Guerra. In: **Guinness World Records 2009: Games**. São Paulo: Ediouro, 2009, p.38-55.

STEIW, Leandro. O Grande Ditador. In: **Coleção Grandes Guerras**. São Paulo: Abril: v.60, p.64, Julho, 2008.

TILLION, Germaine *apud* CUNHA, Maria. Literatura e jornalismo na guerra de Agnès. In: **Anais do seminário mulher e literatura**. Brasília: UnB, v.1 n.1, 2011.

TOTA, Antonio Pedro. **O Imperialismo Sedutor**: a americanização do Brasil na época da Segunda Guerra. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

VALLS, Mar (Coord.). **Coleção Folha Grandes Fotógrafos – Guerra**. São Paulo: Folha de São Paulo, 2009, p. 28.

VÁZQUEZ, Juan. Os aliados retrocedem diante dos Panzers alemães. In: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.6, p.99-123, 2009.

_____. O fim do começo ou o começo do fim. In: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.30, p.101-109, 2009.

VISUAL Thinking: Anyforms. A teoria da Blitzkrieg. In: **Coleção 70º aniversário da II Guerra Mundial**. São Paulo: Abril Coleções, v.2, p.20-21, 2009.

WILLMOT, H.P. **Segunda Guerra Mundial**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

8. REFERÊNCIAS DISPONÍVEIS ONLINE

EVANS, Richard. All hailed: the meaning of the Hitler salute. In: **NY Sun**. Disponível em: <<http://www.nysun.com/arts/all-hailed-the-meaning-of-the-hitler-salute/74744/>>. Acesso em 18 ago 2012.

HORSFALL, Robin. John McAleese - man who made SAS famous. In: **The Sun**. Disponível em: <<http://www.thesun.co.uk/sol/homepage/features/3780753/John-McAleese-the-man-who-made-the-SAS-famous.html>>. Acesso 23 set. 2012.

KLEINA, Nilton. O que é engine ou motor gráfico? In: **Tec Mundo**. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/video-game/9263-o-que-e-engine-ou-motor-grafico-.htm>>. Acesso 13 out. 2012.

MARTIN, Douglas. Hélène Deschamps Adams, wartime hero, dies at 85. **NYTimes.com**. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2006/09/24/nyregion/23deschamps.html>>. Acesso 5 set. 2012

MARTIN, Norman. War ensign and Jack 1933-1935 (Germany). In: **Flag Spot**. Disponível em: <<http://flagspot.net/flags/de1933~w.html>>. Acesso 13 set. 2012.

MERETSKOV, Kiril. A evolução da artilharia - parte 3. In: **Clube dos Generais**. Disponível em: <<http://www.clubedos->

generais.org/portal/modules.php?name=Conteudo&pid=260>. Acesso 10 set. 2012.

ORFANO, Finn. A guide to the soldier classes in battlefield 1942. In: **Altered Gamers**. Disponível em: <<http://www.alteredgamer.com/battlefield/9855-a-guide-to-the-soldier-classes-bf-1942/>>. Acesso 18 set. 2012.

PACIEVITCH, Thais. Labirinto de Creta. In: **Info Escola**. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/mitologia-grega/labirinto-de-creta/>>. Acesso 12 set. 2012.

AMERICAN itens: MIC Airborne helmet 506 PIR 101 ABN. Fallschirmjager. In: <http://www.fallschirmjager.biz/store_american0013.htm>. Acesso 22 set. 2012.

ARMALITE / Colt AR-15 / M16 M16A1 M16A2 M16A3 M16A4 assault rifle (USA). In: <<http://world.guns.ru/assault/usa/m16-m16a1-m16a2-m16a3-e.html>>. Acesso 20 jun. 2012.

CÍRCULO de Fogo. In: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-29371/>>. Acesso 5 out. 2012.

DOUGLAS C-47 Skytrain/Dakota. In: <<http://www.warbirdalley.com/c47.htm>>. Acesso 15 ago. 2012.

ED Rotberg. In: <<http://www.dadgum.com/halcyon/BOOK/ROTBERG.HTM>>. Acesso 18 jun. 2012.

FLAKPANZER IV Östwind. In: <<http://ww2armor.jexiste.fr/Files/Axis/Axis/1-Vehicles/Germany/6-ArmoredArtillery/Flakpanzer4/Ostwind.htm>>. Acesso 29 set. 2012.
HISTÓRIA do videogame, A: 1961. UOL Jogos. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>>. Acesso 17 jun. 2012.

HISTÓRIA do videogame, A: 1971 - 1974. UOL Jogos. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1971.jhtm>>. Acesso 17 jun. 2012.

OSS Society. Disponível em: <<http://www.ossociety.org/>>. Acesso 17 ago. 2012.

PANZERFAUST / Faustpatrone antitank grenade launchers (Germany). In: <<http://world.guns.ru/grenade/de/panzerfaust-e.html>>. Acesso 14 set. 2012.

RAMBO: programado para matar. In: <<http://www.cineplayers.com/filme.php?id=1327>>. Acesso 21 jul. 2012.