

## **Medal of Honor: videogames, história e os esquecimentos sobre a II Guerra Mundial.**

CHRISTIANO BRITTO MONTEIRO DOS SANTOS

### **Apresentação:**

Esta pesquisa apresenta um estudo sobre a construção de uma memória da II Guerra Mundial (1939-1945), nos EUA da virada do século XX para XXI, ao longo do 1º governo George W. Bush (2001-2004), através de jogos eletrônicos. A base de nossa análise será a série de jogos: *Medal of Honor*, produzida entre 2002 e 2005 pela *Electronic Arts Games (EA)*, cuja ambientação se propõe a reproduzir diferentes cenários da II Guerra Mundial, explorando os principais Teatros de Operações de combate, como: O ataque aéreo à Base aero-naval estadunidense de Pearl Harbor, passando pelo *Desembarque da Normandia*, Batalha pela desocupação da França com enfoque na *Resistência Francesa* e culminando nas diferentes batalhas da Guerra do Pacífico. Por conta disso, este trabalho estará inserido em dois campos de pesquisa distintos, mas complementares: o das relações entre história do Brasil e memória e o da política externa norte-americana.<sup>1</sup>

Em 2001 dando aulas para turmas do ensino médio percebi uma motivação maior quando abordava as Grandes Guerras do século XX, mesmo alunos que normalmente não demonstravam interesse no estudo da história ou em matéria alguma, passavam a se portarem como grandes observadores, que atentos pretendiam assimilar o máximo de informações demonstrando uma apreciação pela Guerra. Principalmente quando se tratava da II Guerra Mundial, havia uma dedicação ainda maior, contudo este conhecimento desenvolvido mostrou-se limitado, visto que quando a abordagem referia-se a FEB – Força Expedicionária Brasileira – as intervenções eram nulas, a ponto de haver dúvidas quanto à presença do Brasil nos campos de combate na Europa. Como um professor preocupado com a melhor forma de expor e debater a matéria concentrei-me na descoberta da razão que teria levado tais alunos a concentrarem-se repentinamente com tanto vigor, paixão e restrições pontuais a este capítulo da história.

---

<sup>1</sup> A proposta de trabalho deste projeto é derivada do texto apresentado na Anpuh Nacional 2003, em João Pessoa. Além de ser a base para minhas orientações de pesquisas que resultaram em projeto sobre jogos eletrônicos que foi aprovado no Programa de Pós-Graduação em História Social da UFF – 2007.

Ao realizar uma consulta com minhas turmas<sup>2</sup>, que na ocasião eram em torno de 9 turmas cada uma com a média de 40 alunos descobri pela própria colocação deles que a maioria dos garotos eram apaixonados por jogos eletrônicos e dentre estes os que mais os divertiam eram aqueles com a temática de guerra e das guerras a considerada indispensável é a II Guerra Mundial. Então, fui à busca dos jogos.

### **A correlação de forças internacionais nos jogos:**

No conjunto desses jogos podemos detectar uma complexidade de imagens símbolos e correlação de forças da geopolítica no mundo do momento da II Guerra Mundial. Contudo, tal correlação se resume a EUA, Inglaterra, URSS, Alemanha, Japão e Itália, desta forma não há uma exposição completa das alianças formadas no mundo neste momento. A América Latina não é citada, o Brasil muito menos. Não se trata de defender que tais jogos deveriam conter a presença do Brasil na Guerra, contudo, se há vários jogos é necessário entender a exclusão de outros membros aliados, mesmo com todo o poderio dos EUA.

Embora a participação do Brasil na Guerra não esteja presente na memória da maior parte da população, ao menos não entre os mais jovens. Narrar a II Guerra Mundial sem a participação de países latinos como Brasil e México é de uma imprecisão histórica considerável. Historicamente a sua contribuição é maior que seu reconhecimento, como destaca Bethell:

*Ao longo da Segunda Guerra Mundial o Brasil foi o mais fiel aliado dos Estados Unidos na América Latina. Além de ceder bases no Nordeste... o país constituiu-se num grande fornecedor de materiais estratégicos – sobretudo borracha e minério de ferro, mas também cromo, diamantes industriais, manganês, níquel, bauxita, tungstênio e, não menos importante, areia monazítica (da qual se extraíam o urânio e o tório, essenciais para o projeto atômico norte-americano). Além disso, em 1944 o Brasil enviou uma força expedicionária de 25 mil homens ao teatro de guerra europeu – as únicas tropas latino-americanas que entraram em ação durante o conflito... O Brasil foi, de fato, o beneficiário de mais de 70% de todo o programa para a América Latina. Oficiais superiores brasileiros – o maior contingente de oficiais aliados – receberam treinamento em Fort Leavenworth e outros locais.<sup>3</sup>*

---

<sup>2</sup> Dou aula em pré-comunitário desde 1999. Dividindo meus trabalhos com turma entre alunos de pré-técnico em torno de 13 anos e pré-vestibular alunos em torno dos 17 anos. E as turmas em geral são meio a meio entre meninas e meninos. As consultas às turmas aconteceram em 2002.

<sup>3</sup> **BETHELL**, Leslie e **ROXBOROUGH**, Ian. *A América Latina entre a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

O relacionamento diplomático e político entre Brasil e EUA não se firmou brevemente, fora resultado de uma longa negociação. Os americanos temiam até mesmo que o Brasil firmasse um relacionamento mais intenso com a Alemanha, além do comercial, em dados momentos pressupunham até mesmo a hipótese de um levante nazista no Brasil de forma de o nordeste servisse no sentido contrário ao que posteriormente tornar-se-ia o *Trampolim da Vitória*, em Natal, sendo assim o Eixo faria o sentido Dakar – Natal, como cita Vagner Camilo:

*(...) O general Marshall destacava como um dos mais sérios perigos à segurança norte-americana uma possível revolta, inspirada por agentes nazistas, no Brasil. Desestabilizando o governo, os arrivistas buscariam o apoio externo das vitoriosas forças do Eixo, que, mobilizadas na África Ocidental francesa, realizariam uma cabeça de ponte no litoral nordeste do Brasil, podendo, daí, fornecer apoio aos revoltosos, nos moldes do ocorrido durante a guerra civil espanhola. Uma vez no Brasil, os Estados Unidos estariam em sério perigo, visto que o canal do Panamá poderia ser atacado com facilidade por aeronaves provenientes do norte do Brasil.(...).*<sup>4</sup>

Antes da entrada dos EUA na II Guerra o Brasil era disputado no âmbito pan-americano e nas realizações das Conferências do continente, havia uma constante busca de alinhamento com o país sul-americano, valendo destacar que entre os grandes do cone sul a Argentina se posicionou na neutralidade.

A Doutrina Geopolítica vigente nas Américas, no período da II Guerra Mundial, era a Política da Boa Vizinhança (1933 – 1945)<sup>5</sup>, marcada pela fragilidade dos EUA (derivada da Crise de 1929). Que neste momento fizera todos os esforços no sentido de atrair diversos aliados no contexto americano e mundial. Esta Doutrina e a II Guerra envolveram e alteraram o Brasil, como é possível observar nos jornais da época que exibiam manchetes e reclames com o tema da guerra e da “Amizade Continental”, como nestas citações do jornal A Noite Ilustrada:

---

<sup>4</sup> ALVES, Vagner Camilo. *O Brasil e a II Guerra Mundial – história de um envolvimento forçado*. Rio de Janeiro: Editora PUC-RIO; São Paulo: Loyola, 2002.

<sup>5</sup> Implementada durante os governos de Franklin Delano Roosevelt nos Estados Unidos (1933 a 1945), a chamada política de boa vizinhança tornou-se a estratégia de relacionamento com a América Latina no período. Sua principal característica foi o abandono da prática intervencionista que prevalecera nas relações dos Estados Unidos com a América Latina desde o final do século XIX. A partir de então, adotou-se a negociação diplomática e a colaboração econômica e militar com o objetivo de impedir a influência européia na região, manter a estabilidade política no continente e assegurar a liderança norte-americana no hemisfério ocidental. In: [http://www.cpdoc.fgv.br/nav\\_historia/htm/anos30-37/ev\\_relint\\_boavizinhanca.htm](http://www.cpdoc.fgv.br/nav_historia/htm/anos30-37/ev_relint_boavizinhanca.htm).

*...Uma obra que corresponde ao ideal da solidariedade continental...<sup>6</sup>*

*Carmen Miranda cantou para 12.000 operários da indústria aeronáutica americana, da fábrica "Lockheed" ocupada no programa de rearmamento americano, esta apresentação compõe um projeto de estímulo aos trabalhadores e cada semana uma celebridade diferente apresentava-se.<sup>7</sup>*

Havia também muitas manchetes sobre a alteração do cotidiano da população no período da Guerra, mesmo não havendo batalhas nas Américas. Como a seguir:

*...É organizado pela **Comissão Central Pró Bombardeiro** o show radiofônico **Sete de setembro** que ocorreu no Teatro Carlos Gomes, com grande aceitação pela população. Esta campanha foi apoiada pelo comércio da cidade e patrocinada pelo grupo **A noite**. Com a finalidade de arrecadar fundos para adquirir um bombardeiro e doá-lo a FAB – Força Aérea Brasileira...<sup>8</sup>*

*...As crianças gostam de fazer perguntas. E, escutando através do rádio as notícias de guerra, querem saber o que é **black-out**, por que há bombardeiros aéreos e outras coisas que deixam confusos os pais e os mestres...*

*...deve-se ou não dizer a verdade?*

*...Todos os esclarecimentos reclamam a marca da sinceridade, nesta época, torna-se indispensável que os nossos filhos tenham confiança em nós, na nossa decisão de esmagar o inimigo, oferecendo-lhes a herança de um mundo livre da rapinagem...<sup>9</sup>*

Ou recorria-se ao jargão da guerra para promover algum produto, como neste reclame:

---

<sup>6</sup> Anúncio das Casas Jackson de 07/07/1942 publicado no jornal *A noite ilustrada*, sobre a publicação da enciclopédia *História da América*, com 14 volumes e total de 5988 páginas. Escrita por historiadores de todo o continente, o Brasil sendo representado pelo Dr. Pedro Calmon. Esta obra expõe a influência do ideal do Pan-americanismo, como fora citada no anúncio.

<sup>7</sup> **A NOITE ILUSTRADA**. Coluna: *Gente de rádio e suas novidades*. 15/07/1941.

<sup>8</sup> Este trecho de matéria é do dia 08/12/1942 do mesmo jornal e presente na Coluna: *Gente de rádio e suas novidades*. Que destaca a Campanha Pró-bombardeiro que contou com a participação dos ouvintes da rádio.

<sup>9</sup> **A NOITE ILUSTRADA**. Coluna: *Gente de rádio e suas novidades*. Título: O que dizer às crianças sobre a guerra? 17/08/1943.

## **Anúncio em quadrinhos.da Lifebuoy – sabonete de saúde.**

**Na Delegacia:**

**QUEIXOSO:**

*Afinal, não sou um “Quinta Coluna”, doutor...  
...portanto, porquê me evitam, porquê todos se afastam de mim, atirando-me a solidão?*

**DELEGADO:**

*Ora, meu jovem. Vou mandar investigar em sua casa.*

**Na casa do queixoso:**

**POLICIAL:**

*AH! Eis a chave do mistério.  
Não é caso de polícia.  
È um caso de falta de “asseio corporal” porque aqui falta Lifebuoy.  
Com isto. Há o risco dos maus odores.  
E este, é lógico atiram a gente à solidão.*

**No banho:**

*E eu não sabia que resíduos da transpiração comprometem o “asseio corporal”.  
Mas agora, com a espuma purificadora e macia de lifebuoy.  
Sinto-me outro.*

**Semanas depois:**

**MULHER 1:**

*Não falte à festa lá em casa.*

**MULHER 2:**

*Dançará todas comigo?*

**GARÇOM:**

*Como ficou disputado ultimamente!<sup>10</sup>*

De qualquer forma concluída a Guerra na estruturação de uma Nova Ordem a presença do Brasil também fora destacada:

*(...) Em maio de 1944, Roosevelt estende ao Brasil o convite para participar, junto com 43 outras “nações unidas e associadas”, da conferência que deveria discutir a reconstrução econômica do pós-guerra. O Brasil esteve representado em Bretton Woods pelo ministro da Fazenda do governo Vargas, Arthur de Souza Costa, que chegou a presidir um dos comitês (o de “organização e administração”) da Comissão I da Conferência (que tratava do próprio FMI).<sup>11</sup>*

Recorremos a tais exemplos para demonstrar o quanto estava em pauta a participação do Brasil antes, durante e no momento posterior a II Guerra Mundial, em elaborações e discussões que marcaram a geopolítica internacional do resto do Século

---

<sup>10</sup> **A NOITE ILUSTRADA.** Anúncio em quadrinhos.da Lifebuoy – sabonete de saúde. 20/07/1943.

<sup>11</sup> **ALMEIDA, Paulo Roberto de.** *Relações internacionais e política externa do Brasil.* Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 1998.

XX. Contudo, atualmente por ocasião da produção de tais jogos há uma memória que trás consigo o esquecimento de outras participações, não somente do Brasil, mas também de outros aliados.

### **A natureza dos jogos eletrônicos e a Doutrina Bush:**

Os jogos eletrônicos são um fenômeno econômico e comportamental relativamente recente, surgidos comercialmente em 1971, com o lançamento do videogame *Computer Space*<sup>12</sup>. Desenvolvidos por ocasião da aplicação de novos paradigmas técnico-científicos, daquilo que o sociólogo Manuel Castells chama de *Era da Informação*, baseada na revolução da tecnologia da informação e a reestruturação do capitalismo que deram origem à *sociedade em rede* e introduziram a globalização, assim como uma *virtualidade real*<sup>13</sup>. Surgida inicialmente na forma dos *videogames*, estes jogos ganharam cada vez mais espaço na indústria cultural do entretenimento, especialmente após a popularização dos computadores domésticos, que representaram a base para a incorporação de novas tecnologias capazes de garantir uma crescente interatividade entre jogador e a *interface* dos jogos, de forma que se construísse um ambiente de virtualidade cada vez mais realista.

Neste sentido, foram desenvolvidos *Jogos em Primeira Pessoa*, ou seja, onde o plano de ação dos personagens é deslocado para o ponto de vista do jogador. Mais do que comandar um personagem, o jogador é transportado para a realidade virtual, tornando-se o próprio personagem, num processo intenso de catarse individual.

A assimilação desta nova tecnologia pelos tradicionais jogos de estratégia de guerra<sup>14</sup> propiciou a criação de um novo modelo de treinamento militar, situação em que os soldados podem simular batalhas com riscos físicos nulos e também de entretenimento para jogadores civis, que jamais teriam contato com tais experiências, ainda que circunscrito ao plano da virtualidade.

---

<sup>12</sup> BATTAIOLA, André Luiz. *Jogos por Computador – Histórico, Relevância Tecnológica e Mercadológica, Tendências e Técnicas de Implementação*. Disponível em: <http://www.design.ufpr.br/lai/Publicacoes/JogosComputadores>.

<sup>13</sup> CASTELLS, Manuel. *Fim de Milênio* (A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura), vol 3. São Paulo, Paz e Terra, 1999.

<sup>14</sup> BERNARDO, Thiago Monteiro e Muniz, Sérgio. RPG (Rolle Playing Games). In: TEIXEIRA DA SILVA, Francisco Carlos. *Enciclopédia de Guerras e Revoluções do Século XX*. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2004.

Foi no rastro deste movimento que, em 2001, se lançou o primeiro jogo da série *Medal of Honor*, intitulado *Allied Assault*, que simbolicamente buscava recontar os principais movimentos da Batalha do *Dia D.* (6 de junho de 1944). Esta catarse na qual os jogadores tornam-se personagens em cenários virtuais, se propõem a reproduzir grandes batalhas, o que possibilita a releitura e a re-significação da narrativa histórica destes conflitos, trazendo-os para o campo da *memória mítica da nação*. Ou seja, os jogos transmutam-se em pastiches da realidade e espaços de formação de opinião.

A ascensão de um governo republicano, com a eleição de George W. Bush à presidência dos EUA, após dois mandatos do democrata Bill Clinton (1993-2001) trouxe uma redefinição acerca do papel dos EUA no tabuleiro geo-estratégico mundial, com a adoção de uma nova Estratégia de Segurança Nacional que atinge profundamente sua política externa, a *Doutrina Bush*. A palavra básica que define esta doutrina é *antecipação*, partindo do princípio que, a única profilaxia para os perigos do mundo do Pós-Guerra Fria é a adoção da *contraproliferação preventiva* a armas de destruição em massa e a grupos terroristas, antes que estes pudessem unir-se em um ataque contra os EUA. Como afirma e defende George W. Bush:

*...Temos que conter essas ameaças e nos defender contra elas antes que elas sejam desencadeadas sobre nós. Devemos nos assegurar de que as capacidades - detecção, defesa passiva e ativa e capacidade de contra ataque -\* estejam integradas na transformação dos sistemas de segurança de nosso território. A contraproliferação deve também ser integrada à doutrinação, ao treinamento e ao equipamento de nossas forças e dos nossos aliados, visando assegurar que sejamos capazes de prevalecer em qualquer conflito com adversários munidos com armas de destruição em massa*<sup>15</sup>.

Devemos considerar ainda o impacto e traumas resultantes dos atentados ao *World Trade Center*, Nova Iorque, e ao *Pentágono*, Washington D.C. em 11 de Setembro de 2001 para compreendermos a adoção e aprovação do clima favorável a esta doutrina por grande parte da população dos EUA.

---

<sup>15</sup> BUSH, George W. A Estratégia de Segurança Nacional dos EUA. *Política Externa*, vol. 11, nº 3. São Paulo: USP/Paz e Terra. Dezembro-janeiro-fevereiro-2002/2003. Grifos meus.

Este ambiente tornou-se elemento propulsor de uma prática já existente, ou seja, a aplicação de valores culturais e políticos em setores do entretenimento. Ao analisarmos estes jogos detectamos características da *Doutrina Bush*, tais como o *unilateralismo*, uma *política armamentista* e a *generalização e despersonalização da imagem-conceito do inimigo* aplicados através de símbolos inseridos nas batalhas da II Guerra Mundial. Podemos perceber traços do unilateralismo nas narrativas desenvolvidas ao longo dos jogos. Nelas está presente uma visão monofocal sobre a atuação dos EUA na Guerra, de tal forma que há um reducionismo da composição de alianças. Não é possível saber através destes jogos quem são os países aliados, criando uma tradição histórica em que os norte-americanos emergem como a nação escolhida com a missão<sup>16</sup> de liderar, proteger e libertar o mundo em detrimento de conselhos internacionais, bem como da composição multipolar, baseada na cooperação e consulta.

No campo dos estudos culturais temos a obra *Cultura da mídia – estudos culturais: identidades e política entre o moderno e o pós-moderno*, de Douglas Kellner<sup>17</sup>. Este autor recorre a uma análise da cultura da mídia norte-americana como uma tentativa de entender os comportamentos, medos e anseios da sociedade contemporânea, através de um método chamado por ele de *diagnóstico crítico*. Para o nosso estudo, é pertinente a análise que Kellner faz de como a indústria cinematográfica assimila e responde à temática da guerra, durante a Era Reagan (1981-1989), através da série de filmes *Rambo* e do filme *Top Gun*. Destaca-se que o cinema de Hollywood não é um entretenimento inocente e que se manifesta como uma arma letal *a serviço das forças socioeconômicas dominantes*. Elementos tais como o individualismo, a valorização da disputa e virilidade masculina são temas recorrentes nestas produções cinematográficas e encarregam-se também de atribuir desejos a signos militares cuja função é matar.

No estudo da política externa norte-americana, o trabalho de Stetson Conn e Byron Fairchild, *A estrutura de defesa do hemisfério ocidental*<sup>18</sup>, assume balizar

---

<sup>16</sup> Sobre o papel do sentido de missão na história americana, ver: AZEVEDO, Cecília. *Revista de História Regional* 3 (2):Inverno 1998. Disponível em: [http://www.rhr.uepg.br/v3n2/cecilia.htm#\\*](http://www.rhr.uepg.br/v3n2/cecilia.htm#*)

<sup>17</sup> KELLNER, Douglas. *A cultura da Mídia, Estudos Culturais: identidades e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC,2001.

<sup>18</sup> CONN, Stetson e FAIRCHILD. *A estrutura de defesa do hemisfério ocidental*. Rio de Janeiro: Biblioteca do Exército ed., 2002.

importância no conhecimento das políticas de defesa do Hemisfério Ocidental por ocasião do contexto que precede a II Guerra Mundial, indicando as linhas mestras dos paradigmas de defesa da Guerra Fria. Esta obra é fundamental para o entendimento dos cursos estratégicos delineados na Doutrina Bush, na proporção em que conceitos como a *Contenção* e *Dissuasão* desenvolvidos durante a Guerra Fria foram abandonados. Delineia-se o perfil e caráter da atual Doutrina estadunidense ao se perceber que as retaliações eram pensadas como última instância e agora os ataques preventivos são definidos, pelos altos funcionários da administração Bush, como essenciais.

Sobre a conceituação da Doutrina Bush, destaca-se o artigo *Doutrina Bush foi gerada há dez anos*, de Carlos Eduardo Lins da Silva<sup>19</sup>. Neste artigo da Silva realizada uma relação comparativa da composição do governo de George H. W. Bush – Bush Pai (1989-1993) com a 1ª. Gestão de George W. Bush e destaca a figura de Dicky Cheney, então Secretário de Defesa e Vice-presidente dos EUA no mandato de Bush, como ponta de lança no desenvolvimento do *Defense Planning Guidance - DPG*, que, para além de ser um plano de defesa para os EUA era também um projeto nacional. Paul Wolfowitz inclui no DPG a idéia de que os EUA deveriam estar prontos para realizar ações militares antecipatórias para prevenir ataques nucleares, químicos e biológicos e para punir potenciais agressores.

Ainda que estes trabalhos sobre as relações internacionais tenham uma importância crucial em nossa análise, nos distanciamos da noção de que a política externa é definida apenas como um projeto do Estado. Procuramos como nos indica Kellner, perceber um modo de como esta política externa é aplicada à produção dos games além de estabelecer uma própria leitura sobre o passado, reconstruindo narrativas da história nacional.

Contudo, é necessário entender que há uma trajetória na política externa dos EUA que é marcada destacadamente pelo armamentismo que interfere nas relações com os demais países. Valendo ressaltar que o armamentismo não é finalidade, mas instrumento para a condição de potência.

---

<sup>19</sup> *Política Externa*. Vol. 11, nº 3. São Paulo: USP/Paz e Terra. Dezembro-janeiro-fevereiro-2002/2003.

## A contextualização dos jogos:

Buscamos ao trabalharmos com os jogos da série *Medal of Honor*, estabelecer uma nova perspectiva nos estudos sobre a política externa nos EUA, observando-as a partir do imaginário da guerra, produzido por esses jogos. A pertinência da análise do universo dos jogos eletrônicos, que são amplamente desenvolvidos pelos EUA e Japão, está relacionada com a dimensão do consumo do produto entre os jovens em todo o mundo, sendo, como apontam algumas pesquisas, que tal prática se estende para problemas psico-sociais.

A UNESCO<sup>20</sup>, em congressos realizados em diversos países, chama atenção para os paralelos entre a violência e a utilização dos jogos de guerra, assim como filmes sobre esta temática. Segundo dados desta organização, em 23 países, quase 90% das crianças com 12 anos de idade estão familiarizadas com personagens violentos como o *Exterminador do Futuro* e *Rambo*. Conforme pesquisa a *contínua exposição a esse tipo de conteúdo chega a provocar em muitas crianças e jovens, o que Sissela Bok, professora de filosofia da Universidade de Harvard, nos Estados Unidos, chamou de fadiga da compaixão em seu livro **Brutalidade: a Violência como Entretenimento Público**. Elas se tornam indiferentes ao sofrimento alheio, passam a testemunhar a brutalidade com distanciamento, sem envolvimento. (...)*.<sup>21</sup> Os estudos da filósofa são importantes no sentido de indicar a atenção dada aos jogos. Entretanto, nosso olhar é norteado pela historicidade desenvolvida pela série *Medal of Honor*.

A dimensão do consumo de jogos eletrônicos é exorbitante e demonstra como este setor ocupa cada vez mais espaço e sendo formador de opinião. Não pretendemos realizar análises de referências estatísticas, contudo, é válido ressaltar o que nos informa André Luiz Battaiola<sup>22</sup>, no sentido de desenvolver um entendimento da dimensão comercial que há no mercado de jogos eletrônicos:

---

<sup>20</sup> É importante esclarecer de que minha pesquisa embora recorra a tais referências não se presta a análise sociológica ou psicanalítica quanto aos efeitos dos jogos sobre o comportamento dos jovens e usuários de jogos, mas se direciona no sentido de entender a emissão e o interesse de influenciar a percepção da II Guerra Mundial.

<sup>21</sup> Audiência Pública – Violência na Mídia. Disponível em: <http://www.unesco.org.br/noticias/discurso/ap.asp>.

<sup>22</sup> Professor Doutor do Departamento de Computação da Universidade Federal de São Carlos.

Atualmente, jogos por computador têm sido largamente explorados em termos comerciais. Dados da Interactive Digital Software Association (IDSA), a associação que organiza a Electronic Entertainment Expo (E3) demonstram que em 1999 foram comercializados em torno de US\$ 6,1 bilhões em software de entretenimento só nos Estados Unidos. Em 1996, este volume era US\$ 3,7 bilhões, com venda de 109 milhões unidades de software de jogos, sendo 59 milhões de programas para PCs. Pesquisa da IDSA também mostra que, em 1996, jogos em PCs eram mais usados do que processadores de texto. A pesquisa também mostra que 72% dos jogadores têm menos de 18 anos e que 40% dos usuários adultos são mulheres, sendo elas também responsáveis por 33% das compras de consoles de jogos. Todos estes dados justificam uma empresa gastar em um único projeto US\$ 40 milhões de dólares e um tempo de implementação de 3 anos, caso do jogo japonês *Fantasy VII* da Square, que ganhou no Japão o título de melhor jogo do ano de 1997, ou, então, porque a Sony investe centenas de milhões de dólares no Playstation 2. Fontes extra-oficiais estimam que o investimento em pesquisa e desenvolvimento na área de jogos é da ordem de US\$ 2,7 bilhões por ano, o que é maior do que o investimento da indústria farmacêutica. No Brasil, jogos disponíveis em CDs têm uma venda estimada em 200.000 unidades por ano, o que corresponde a 6% do mercado total de venda de CDs. Isto sem considerar a pirataria.<sup>23</sup>

O texto expõe como há um nicho no mercado, que apesar de ser recente já superou outros setores da economia mundial. Desta forma quando uma idéia é lançada neste mercado ocorre uma associação entre formação de opinião e alta lucratividade. A potência comercial destes jogos revela-se como uma caixa amplificadora das narrativas sobre a história da II Guerra Mundial e conseqüentemente, das construções de memórias sobre o papel da nação estadunidense contidas nestes artefatos culturais. O passado é lido com os olhos do presente e suas perdas e glórias são um espelho para o futuro.

A análise dos jogos eletrônicos enseja, então, uma tentativa de analisar as tensões entre cultura e política na história do Tempo Presente,<sup>24</sup> através de uma fonte pouco usual, porém bastante reveladora, no campo da historiografia.

---

<sup>23</sup> BATTAIOLA, André Luiz. Jogos por Computador – Histórico, Relevância Tecnológica e Mercadológica, Tendências e Técnicas de Implementação, In: <http://www.design.ufpr.br/lai/Publicacoes/JogosComputadores>.

<sup>24</sup> Cumprido esclarecer que o conceito tem origem na historiografia francesa. Ele remete à incursão de historiadores por territórios antes relegados exclusivamente a jornalistas, economistas, sociólogos e outros cientistas sociais, dado que a pretensão à imparcialidade do historiador era considerada incompatível com o estudo de períodos relativamente recentes da história. O Tempo Presente surge, assim, como um conceito devotado à difícil mas necessária tarefa de discutir a relevância e a especificidade desse tipo de estudo. Cf., entre outros, CHAVEAU, Agnes, TÉTART, Philippe (orgs.). *Questões para a História do Presente*. Bauru: Edusc, 1999; REMOND, René. “Algumas questões de alcance geral à guisa de introdução”; e BÉDARIDA, François. “Tempo Presente e presença da história”. In: FERREIRA, Marieta Moraes e AMADO, Janaína (orgs.). *Usos & Abusos da história oral*. 4ª ed.

## Entendendo as representações nos jogos eletrônicos:

Para melhor compreensão da metodologia deste torna-se necessária a exposição das fontes de pesquisa, em função das peculiaridades que envolvem o uso dos jogos eletrônicos como fontes de reflexão histórica. O principal conjunto de fontes é a série de jogos *Medal of Honor*, que é dividida nas seguintes edições: 1 – *Allied Assault*, 2 – *Rising Sun*, 3 – *Pacific Assault*, 4 – *European Assault*.

A título de exemplificação, será apresentado apenas o primeiro dos quatro títulos da série, *Allied Assault* - considerado um clássico pelos jogadores. O *game* começa com o desembarque na Normandia, em 1944 (o Dia D - 6 de junho de 1944), em sequências de imagens no mesmo estilo do filme *O resgate do soldado Ryan*. Este jogo contou com apoio de entidades norte-americanas de suporte aos ex-combatentes da II Guerra. O jogo é comercializado com *status* de superprodução e foi criado pelo consagrado diretor Steven Spielberg. Conta também com a consultoria direta do Capitão Dale Dye, um militar já conhecido no mundo do entretenimento, que participa da narrativa do game. Capitão Dye já trabalhou na produção de filmes e acumula experiência de grandes sucessos das telas, como *Band of Brothers*, *O Resgate do Soldado Ryan*, *Nascido em 4 de Julho* e *Platoon*. Há uma trilha sonora orquestral, o que colabora para uma maior ambientação e faz o jogador se sentir em pleno campo de batalha com a sonoplastia de aviões cruzando os céus, tanques disparando artefatos explosivos e uma trilha sonora envolvente. O jogador se depara com a voz de Gary Oldman – ator que já participou de diversos *blockbusters*, como *Hannibal*, *O Quinto Elemento*, *Drácula de Bram Stoker*, *JFK*, *Força aérea 1*, *Batman Begins* – emprestada para o personagem sargento Jack Barnes. Esta aproximação do jogo com o cinema permite tomar de empréstimo a metodologia de análise fílmica.<sup>25</sup> A proposta a ser desenvolvida na análise das cenas de combate aproxima-se daquela apropriada por Francisco Carlos Teixeira da Silva, na reflexão diante dos filmes de guerra.<sup>26</sup>

---

Rio de Janeiro: FGV, 2001; e ainda o Dossiê Tempo Presente, organizado por Daniel Aarão Reis Filho, da revista *Tempo* nº 16, de julho de 2004.

<sup>25</sup> Ver nesse sentido, FERREIRA, Jorge e SOARES, Mariza. (Org.) . *A história vai ao cinema. Vinte filmes brasileiros comentados por historiadores*. 1. ed. Rio de Janeiro: Record, 2001.

<sup>26</sup> TEIXEIRA DA SILVA, Francisco Carlos. Guerras e Cinemas: um encontro no tempo presente. *Revista Tempo*, vol. 8, nº 16, jan. 2004.

Frente às características deste tipo de fonte e dos objetivos desta pesquisa, optou-se por uma análise do que se baseia em uma missão de convocação, que será associada à noção de *diagnóstico crítico* de Kellner, pela qual serão permeados os sentidos contidos em discursos que se manifestam através de músicas, fardas, armas e depoimentos.<sup>27</sup> Aplicando o *diagnóstico crítico* nas cenas dos jogos, é possível detectar elementos como: individualismo, valorização da disputa e destaque da virilidade masculina, além da despersonalização da imagem conceito do inimigo, que atribuem emoções e desejos a signos militares encarregados da função de matar. Veja-se, por exemplo, a cena de abertura da série *Medal of Honor*: através da utilização da frase histórica *History does not long entrust the care of freedom to the weak or the timid* do Comandante Dwight D. Eisenhower, (A história não concederá mais a dádiva da liberdade para os fracos ou tímidos), a uma consonância com o discurso puritano no qual somente aqueles que buscam a prosperidade terão liberdade.



*A história não concederá mais a dádiva da liberdade para os fracos ou tímidos.*

Comandante supremo das forças aliadas durante a II Guerra Mundial – **Dwight David Eisenhower** (1890 - 1969).

A perícia aplicada às armas durante os jogos é complexa e requintada, com descrições detalhadas sobre seu funcionamento e poder de destruição<sup>28</sup>. Assim, na medida em que os jogadores têm contato com as opções de armas, estes passam por uma

---

<sup>27</sup> KELLNER, Douglas. *A cultura da Mídia, Estudos Culturais: identidades e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001.

<sup>28</sup> Na análise de armas recorro à formação que tive no Exército Brasileiro, entre 1994 e 1998, no 21º. Batalhão Logístico – RJ. Fui integrante da 3ª. Seção (Instruções) de minha Unidade e membro das equipes de **Defesa Química e Biológica Nuclear** – DQBN, montagem, desmontagem e manejo de armas: pistolas, metralhadoras, fuzis e granadas. Recebi também treinamento de combate e prevenção de incêndio e primeiros socorros.

verdadeira aula sobre armamentos utilizados na II Guerra Mundial. As armas adquirem características do amigo, ou seja, estão ao lado da nação missionária para garantir a paz mundial.

Desta forma, observamos uma inversão de sentido em que armas não matam, mas salvam vidas e são portadas por heróis que partem numa cruzada libertadora, ancorando-se na cultura armamentista estadunidense. Na qual é direito do cidadão portar armas para garantir sua liberdade. Thomas Jefferson (1743-1826), um dos Pais Fundadores, afirmava: *O preço da Liberdade é a eterna Vigilância*. Cada soldado sendo o verdadeiro *homem minuto*, ou seja, o cidadão a postos a qualquer minuto para defender a Pátria.<sup>29</sup>

Compreende-se aqui que o ato de *jogar* vai além da presença do jogador diante da tela do computador. Esta prática envolve várias etapas, que se desmembram em: contato com a propaganda, aquisição do produto, manipulação do jogo e relacionamento com outros jogadores. Esses produtos de propaganda são capazes de atingir até mesmo o consumidor fora do momento do jogo. Sendo assim, utilizaremos como fontes aliadas à análise dos jogos, parte do material de divulgação, por terem maior potencial de alcance e difusão na sociedade.<sup>30</sup> Destacam-se, nesses materiais de divulgação, as propagandas nas revistas especializadas, os *vídeos*, *depoimentos*, *wall papers* ou papéis de parede para telas de computadores<sup>31</sup>, todos integrando os domínios oficiais – sites – na internet.

No que se refere aos **vídeos** há uma galeria com hall de heróis, denominada *Valor in History*, que contém o depoimento de ex-combatentes da II Guerra Mundial, conferindo um caráter emotivo na consultoria, alternando o testemunho deste com filmagens da guerra e trechos do jogo, ora animados ora exibidos apenas em imagens estáticas. Este caso é um claro exemplo de um tipo de *memória mítica* na qual o veterano é um depositário dos valores do *homem minuto*, nos termos de Karnal:

---

<sup>29</sup> O termo *homem minuto* é uma expressão típica da Guerra de Independência. KARNAL, Leandro. Estados Unidos, liberdade e cidadania. In: PINSKY, Jayme e PINSKY, Carla Bassanezi. (orgs.). *História da cidadania*. São Paulo: Contexto, 2003.

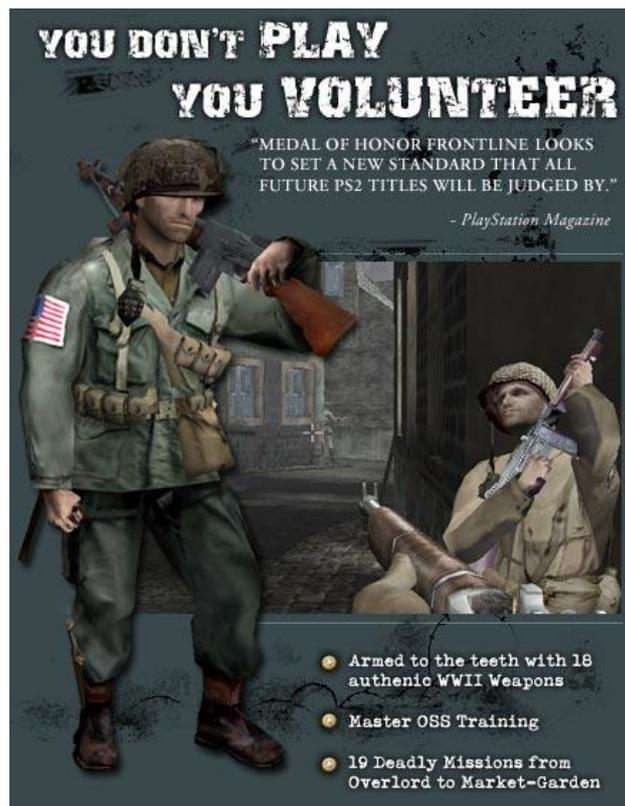
<sup>30</sup> Para demonstrar o nível desta propaganda vale destacar 157 ocorrências no site de busca google de museus de memórias da II Guerra Mundial, em contraste com as mais de 12.400.000 citações para Medal of Honor.

<sup>31</sup> O termo *wall paper* ou papel de parede é uma definição da área da informática que se refere às imagens que são aplicadas ao fundo da tela do computador.



Um dos filmes do Hall com veteranos da II Guerra Mundial.

Dentre os *wall papers*, concentrar-nos-emos nos que possuem *discursio-emulador*, frases em tom de convocação, como: *You don't play, you volunteer*, no qual há um soldado americano armado e equipado. Esta afirmação é feita ao jogador e não se destaca da realidade política dos EUA.



Wall paper do jogo Medal of Honor.

No dia 4 de julho de 2001 foi lançado o game *America's Army*, que é um jogo oficial do *US Department of Defense* e com objetivo assumido e declarado de estimular

o alistamento militar.<sup>32</sup> Outra frase que complementa a idéia de discurso-emulador é: *Only a game?*



Wall paper do jogo Medal of Honor.

Utilizaremos novamente a metodologia de Kellner nas imagens desses *wall papers*, pois é presente a simbologia do *triunfo e das perdas*, que servem de motivação para renovar a razão de união da nação. Os momentos de grandes crises são, na formulação de um *discurso mítico*, “uma oportunidade de superar as dificuldades e reafirmar o valor daquele povo predestinado”. Assim, fontes apresentam inúmeras referências a cemitérios militares, memoriais e a Pearl Harbor. Este último, por exemplo, não se encerra no ataque japonês, mas gera uma conexão direta com o 11 de setembro de 2001, em um *wall paper* que demonstra a cena de um navio bombardeado e estão em destaque os enfermeiros e bombeiros, em vez dos marines:

---

<sup>32</sup> Em 2005 U.S. Army ampliou a idade de alistamento para 40 anos pela dificuldade de encontrar voluntários em tempo de guerra.



Wall paper do jogo Medal of Honor.

### **Conclusão:**

Após relacionar a geopolítica vigente no período da II Guerra mundial, bem como notas, documentos e referenciais textuais com as representações presentes nos jogos eletrônicos e associando às análises conceituais aos tipos de memórias. Com a conjugação destas observações é possível afirmar que:

1 – A omissão da correlação de forças entre os Aliados na II Guerra Mundial, na série *Medal of Honor*, que aborda exclusivamente a atuação das Forças Armadas estadunidenses no cenário da II Guerra Mundial, indica a presença de uma política armamentista que divulga o aparato bélico dos EUA frente às demais Forças militares no atual cenário político mundial.

2 – A Política externa unilateral praticada pela *Doutrina Bush* manifesta-se na produção da ambientação destes jogos, contraditoriamente à multilateral Política de Boa Vizinhança (1933 - 1945) vigente no período da Guerra, situação em que diversos países americanos foram capitaneados no sentido de aderir ao esforço daquela guerra.

3 – Os jogos da série *Medal of Honor*, ao se ambientarem no cenário de grandes batalhas da II Guerra Mundial elaboram uma *narrativa mítica* acerca da participação da *nação* norte-americana neste conflito. Que envolve a manifestação da identidade estadunidense e como é dever do cidadão participar na luta pela liberdade através da guerra. Com uma memória atemporal sobre sua eficiência militar, que vende para seus

consumidores/jogadores em diversas partes do mundo a idéia de que, as tropas dos EUA são as mais capazes do mundo.

4 – No que tange a análise histórica e divulgação do conhecimento elaborado por diversos historiadores célebres há um contra-senso, na medida em que os jogos têm, de longe, um alcance muito maior do que qualquer historiador ou professor. Se condenando desta forma a produção historiográfica por conta de trabalhos elaborados e densos (jogos eletrônicos), mas sem nenhum compromisso com a isenção entre objeto e pesquisador. Mesmo que os receptores não aceitem plenamente a proposta dos jogos, ainda assim haverá uma série de confusões e percepções imprecisas em torno deste tema.

### **Bibliografia Básica:**

- ALMEIDA, Paulo Roberto de. *Relações internacionais e política externa do Brasil*. Porto Alegre: Editora da Universidade/UFRGS, 1998.
- ALVES, Vagner Camilo. *O Brasil e a II Guerra Mundial – história de um envolvimento forçado*. Rio de Janeiro: Editora PUC-RIO; São Paulo: Loyola, 2002.
- ANDERSON, Benedict. *Nação e Consciência Nacional*. São Paulo: Ática, 1991.
- BACZKO, Bronislaw. Imaginação social. In: *Enciclopédia Einaudi*. Anthropos-Homem. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985. v. 5, p. 296-332.
- ARANHA FILHO, Jayme de Moraes. “Jakobson a bordo da sonda espacial Voyager”. In: PEIRANO, Mariza Soares (org.). *O dito e o feito: ensaios de antropologia dos rituais*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará: Núcleo de Antropologia da política, 2002. p. 59-84.
- AZEVEDO, Cecília. *Revista de História Regional*, 3 (2):Inverno 1998.
- BATTAIOLA, André Luiz. *Jogos por Computador – Histórico, Relevância Tecnológica e Mercadológica, Tendências e Técnicas de Implementação*. Disponível em: <http://www.design.ufpr.br/lai/Publicacoes/JogosComputadores>.
- BETHELL, Leslie e ROXBOROUGH, Ian. *A América Latina entre a Segunda Guerra Mundial e a Guerra Fria*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.
- BOBBIO, N. MATTEUCCI, N. e PASQUINO, G. *Dicionário de Política*. 5 ed. Brasília: UNB, 2000.
- BOTTOMORE, Tom (ed.). *Dicionário do Pensamento Social do século XX*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.
- BUSH, George W. A Estratégia de Segurança Nacional dos EUA. *Política Externa*, vol. 11 nº 3, São Paulo: USP/Paz e Terra. Dezembro-janeiro-fevereiro-2002/2003.
- CAPELATO, Maria Helena Rolim e DUTRA, Eliana. Representação política. O reconhecimento de um conceito na historiografia brasileira. In: CARDOSO, Ciro

- Flamarion e MALERBA, Jurandir (orgs). *Representações: contribuição a um debate transdisciplinar*. Campinas: Papirus, 2000.
- CASTELLS, Manuel. *Fim de Milênio – A Era da Informação*. 3º Volume. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CONN, Stetson e FAIRCHILD. *A estrutura de defesa do hemisfério ocidental*. Rio de Janeiro: Biblioteca do Exército ed., 2002.
- CHARTIER, Roger. Textos, impressos, leituras. In: *A história cultural: entre práticas e representações*. Lisboa: Difel, 1990.
- CHAVEAU, Agnes, TÉTART, Philippe (orgs.). *Questões para a História do Presente*. Bauru: Edusc, 1999.
- DE CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.
- FERREIRA, Marieta e AMADO, Janaína (orgs.). *Usos e Abusos da história oral*. 4ª ed. Rio de Janeiro: FGV, 2001.
- HALLBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. São Paulo: Vértice, 1990.
- HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- HOBBSAWM, Eric J. *Nações e nacionalismos desde 1780: programa, mito e realidade*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002. [1ª ed.: 1990]
- \_\_\_\_ e Ranger, Terence (orgs.). *A invenção das tradições*. 3ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- JAKOBSON, Roman. “Linguística e Poética.” In: *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, s/d [1960], p. 118-162.
- \_\_\_\_. “A linguagem comum dos Linguistas e Antropólogos”. In: *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, (s/d) [1971],
- KELLNER, Douglas. *A cultura da Mídia, Estudos Culturais: identidades e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: Edusc, 2001.
- LE GOFF, Jacques. “Memória”. In: *História e Memória*. Campinas: Ed. UNICAMP, s/d. p. 423-483.
- MAUAD, Ana Maria. Através da imagem: Fotografia e História, interfaces. *Tempo*, Revista do Departamento de História da UFF, RJ: Relume-Dumará, Ano 1, n° 2.
- NORA, Pierre. “Entre memória e história: a problemática dos lugares”. *Projeto História*. São Paulo: PUC-SP, p. 7-28, 1987.
- PAMPLONA, Marco Antônio. “A questão Nacional no mundo Contemporâneo.” In: REIS FILHO, Daniel Aarão; FERREIRA, Jorge e ZENHA, Celeste (org.). *O Século XX*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001, pp. 185-204
- PECEQUILO, Cristina Soreanu. *A Política externa dos Estados Unidos: continuidade ou mudança?* – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- PINSKY, Jayme e PINSKY, Carla Bassanezi (orgs.). *História da cidadania*. São Paulo: Contexto, 2003.

*Política Externa*, v. 11, nº 3. São Paulo: USP/Paz e Terra. Dezembro-Janeiro-Fevereiro-2002/2003.

POLLAK, Michael. “Memória e Identidade Social”. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, pp. 200-212, 1992.

POLLAK, Michael. “Memória, esquecimento e silêncio”. *Estudos Históricos*, 2(3), 1989, pp. 3-15.

RÉMOND, René (org.). *Por uma história política*. 2ª ed. Rio de Janeiro: FGV, 2003.

SILVEIRA, Joel. *II Guerra: momentos críticos*. Rio de Janeiro: Mauad, 1995.

TEIXEIRA DA SILVA, Francisco Carlos et alii (orgs.). *Enciclopédia de Guerras e Revoluções do Século XX*. Rio de Janeiro: Campus/Elvesier, 2004.

VELHO, Gilberto. “Memória, Identidade e Projeto”. *Revista TB*, Rio de Janeiro, nº 95, out.-dez., pp. 119-126, 1988.

Fontes da Internet:

<http://www.americasarmy.com/>

<http://www.design.ufpr.br/lai/Publicacoes/JogosComputadores.>

<http://www.eagames.com>

[http://www.games-in.com.br/dicas/deadly\\_dozen.htm](http://www.games-in.com.br/dicas/deadly_dozen.htm)

[http://www.games-in.com.br/dicas/delta\\_force\\_2.htm](http://www.games-in.com.br/dicas/delta_force_2.htm)

[http://www.rhr.uepg.br/v3n2/cecilia.htm#\\*](http://www.rhr.uepg.br/v3n2/cecilia.htm#*)

<http://www.unesco.org.br/noticias/discurso/ap.asp>