



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE E A CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS HEGEMÔNICAS ESTADUNIDENSES

Palavras-Chave: *Call of Duty 4: Modern Warfare* – jogos eletrônicos – narrativas – jovens – jogos de guerra

Autores(as):

Guilherme Anê Lopes Teixeira, UNICAMP-IFCH

Prof. Dr. Pedro Peixoto Ferreira orientador, UNICAMP-IFCH

INTRODUÇÃO:

Cada vez mais pessoas ao redor do mundo jogam jogos eletrônicos¹ ao longo de seu dia, seja através de consoles de games, computadores ou então, pela forma que vem cada vez mais tomando proporções maiores, de forma mobile com seus celulares smartphones.

No entanto, não podemos nos esquecer que jogos eletrônicos surgem em um contexto muito específico durante a guerra fria, alguns chegam a dizer inclusive que esses jogos possam ter surgido até antes mesmo, durante a segunda guerra mundial.

No auge da corrida armamentista entre Estados Unidos e União Soviética, o complexo industrial-militar estadunidense desenvolveu um programa de simulações onde soldados jogavam uma possível guerra nuclear com outra nação. Temos então o surgimento daquilo que hoje chamamos de videogames.

Esta pesquisa teve como principal objetivo entender como as narrativas dentro dos jogos eletrônicos do estilo FPS (First-person shooter, ou tiro em primeira pessoa) possam influenciar jovens e suas compreensões no que se refere a guerras internacionais e relações de poder entre países. Além de tentar pensar em como as ações dentro dos jogos podem legitimar, nas concepções de seus jogadores, ações políticas no mundo real, principalmente relacionadas a ações militares realizadas pelo EUA. Os jogos escolhidos para serem analisados foram o “*Call of Duty 4: Modern Warfare*”, ou popularmente conhecido como CoD 4, que possui uma similaridade com a invasão dos Estados Unidos ao Iraque em 2008 e o jogo “*Under Siege*”, com suas tentativas de manter viva a memória de resistência contra a ocupação de Israel no país entre os jovens palestinos.

METODOLOGIA:

¹ LONGO, Laelya. Com mercado que gira US\$ 2,5 bi ao ano no Brasil, bancões estão de olho no ‘gamer money’. Valor Investe, São Paulo, 22/06/2022.

Com base na ideia de hegemonia cultural de Gramsci no livro de Michael Burawoy “O marxismo encontra Bourdieu” em que hegemonia cultural é a forma como uma classe dominante impõe sua forma de ver e interpretar o mundo como algo universal, através de diversos mecanismos como por exemplo os meios de comunicação, a família e a Igreja. A pesquisa foi dividida em três momentos de análise, em um primeiro momento foi realizado um levantamento bibliográfico sobre o tema, em seguida o jogo “*Call of Duty 4: Modern Warfare*” foi escolhido por ser o primeiro jogo eletrônico da série “*Call of Duty*” a representar a guerra moderna, com o foco em duas missões específicas do jogo “*Charlie don’t Surf*” e “*Shock and awe*”.

Desde o surgimento dos jogos estilo FPS o principal tema tratado sempre foi o da segunda guerra mundial, e com o “*Call of Duty*” não foi diferente, o foco sempre foi na luta supostamente necessária para derrotar o mal supremo que era o Eixo, assim como Debra Ramsay demonstra em seu artigo “*Brutal Games: “Call of Duty” and the Cultural Narrative of World War II*”. No entanto, em 2007, 4 anos após o início da invasão estadunidense ao Iraque, o Cod 4 foi lançado sendo um dos primeiros jogos AAA (jogos de alto orçamento e distribuição pelo mundo) com uma narrativa que retrata uma invasão estadunidense a um país árabe desconhecido, algo que após essa data ficou muito comum entre o gênero FPS.

Em um terceiro momento, o jogo “*Under siege*” lançado em 2005 e produzido pela Afkar Media, uma desenvolvedora de jogos síria, foi analisado e comparado com o Cod 4 devido a uma mudança brusca de narrativas entre os jogos. “*Under Siege*” é um jogo que conta a história a de 3 personagens principais que lutam contra a ocupação israelense na Palestina, cada um possuindo um motivo pessoal diferente, mas todos tendo o mesmo objetivo, libertar a Palestina das forças israelenses. O jogo tem seu início durante o Massacre do Túmulo dos Patriarcas, e seu término na batalha de Jenin durante a segunda intifada.

Esse jogo foi escolhido pois, como mostra Helga Tawil Sourì em seu artigo, “*The Political Battlefield of Pro-Arab Video Games on Palestinian Screens*”, diversos jovens palestinos de todas as idades jogaram esse jogo de forma intensa em seus computadores pessoais ou fazendo filas enormes em cybercafés dentro de campos de refugiados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

O “*Call of Duty 4: Modern Warfare*” se passa em um universo fictício onde um país árabe não identificado passa por um golpe de Estado por uma facção liderada por Khaled Al-Asad, uma figura autoritária e que executa o presidente do país em rede nacional. Após a repercussão da execução e a informação que havia a presença de armas de destruição no controle de Al-Asad pelas forças especiais britânicas, os EUA lançam uma invasão anfíbia de larga escala para invadir o país e capturar Al-Asad.

Na missão “*Charlie don’t Surf*” o jogador assume o controle de um fuzileiro naval estadunidense e participa da primeira etapa da invasão. O principal objetivo do jogador é chegar até posições onde Al-Asad esteja, porém ao final da missão é descoberto que Al-Asad não estava na cidade.

O que mais chama atenção nessa missão, e algo que vai se repetir ao longo do jogo, é em como ao longo dela o jogador se depara com diversos inimigos que mexem naquilo que entendemos como “insurgentes”, homens árabes, as vezes de turbantes portando rifles Ak-47 e lançadores RPG. Por um outro, lado o jogador começa a missão em um helicóptero Black Hawk e utilizando rifles padrões do exército estadunidense como a M4. Woodcock mostra em “Marx no fliperama: Videogames e luta de classes” que existem contratos milionários para empresas de armamento liberarem a “imagem” de suas armas em jogos, e é claro que nenhum CEO quer a sua marca vinculada aos “vilões” e sim aos “mocinhos”.

Para um jovem que viveu o período de 2007, que ao mesmo tempo que jogava o CoD 4 e assistia na televisão os desdobramentos da invasão dos EUA no Oriente Médio, a realidade pode ficar um pouco conturbada. Por um lado, nós temos diversas reportagens e cenas dos conflitos no Oriente Médio passando nos telejornais, enquanto por outro lado nós temos um jogo eletrônico mostrando as mesmas imagens só que de uma perspectiva diferente, onde o jovem se “transforma” naquele soldado, e tudo o que esse jogador vê, passa pelo cano de sua arma. Por se tratar de um jogo e ter como principal objetivo o entretenimento, esse jogador não tem sérias consequências por levar um tiro em seu avatar, podendo receber diversos impactos, inclusive granadas a curta distância, sem necessariamente morrer.

Isso cria uma visão deturpada não apenas de um conflito específico ou de dois país em guerra, mas cria uma ideia totalmente errônea dos horrores que acontecem em uma guerra. Não existe a presença de civis durante todo o jogo, caso o jogador atire um lança foguetes ou solicite um ataque aéreo em uma casa por exemplo, essa casa não será destruída. O jogo tem uma limitação de destruição de cenário, apenas cenários programados previamente são destruídos (algo que trataremos mais a frente). Não existe consequências para as ações do jogador, nenhuma família será obrigada a ir a um campo de refugiados. A guerra, a invasão, a morte, tudo que envolve o conflito, vira um grande circo.

Após algumas outras missões do jogo, chegamos a uma das mais famosas missões entre os jogos de tiro “*Shock and Awe*”. Nela o jogador continua na sua busca implacável por Al-Asad, chegando na capital do país. A missão começa com o jogador em um helicóptero *Chinook* operando um lança-granadas na lateral do helicóptero.

Enquanto o jogador é transportado pelo mapa, ele precisa destruir diversos BMP-1 e T-72, blindados que eram utilizados por forças iraquianas em larga escala durante a guerra do Iraque em 2003. Porém, durante o voo, uma estátua extremamente similar com aquela que foi derrubada em Bagdá quando

as forças estadunidenses ocuparam a capital iraquiana aparece. Como citado anteriormente, o jogador pode utilizar diversos armamentos diferentes em uma construção que ela não será demolida, entretanto, essa estatua foi intencionalmente programada pelos desenvolvedores para poder ser destruída, criando ao jogador a possibilidade de derrubar ou não a estátua.

Ao final da missão, o jogador é alertado que um dispositivo de destruição em massa foi encontrado e que ele deveria recuar da área, o que não se concretiza, pois o dispositivo é ativado e uma explosão nuclear devasta a capital do país. Devemos lembrar que um dos principais motivos que fizeram o EUA invadir o Iraque foi a alegação que Saddam Hussein possuía armas de destruição em massa, porém essas armas nunca foram encontradas.

Todas essas semelhanças não são mera coincidência, não é segredo que diversos militares que atuaram na invasão do Iraque ajudaram na criação não apenas do CoD 4, mas de muitos outros jogos da franquia que foram lançados depois, o que pode ser visto nos créditos finais dos jogos.

Por um outro lado, a descoberta da existência do jogo “*Under Siege*” mudou a perspectiva dessa pesquisa. Por se tratar de um jogo feito de forma precária e que foi extremamente popular na época de lançamento, apesar das condições adversas que muitos jovens palestinos se encontravam, já que muitos estavam em zonas de conflitos armados, o jogo se mostrou uma ferramenta essencial de representação da própria história da palestina. Sourì em seu artigo “*The Political Battlefield of Pro-Arab Video Games on Palestinian Screens*” mostra como o autor do jogo se preocupou em passar uma memória de resistência e de luta para os jovens que jogavam o seu jogo, o que era provavelmente absorvido por esses jovens.

Muitos jovens se sentiam representados durante o jogo pois tudo aquilo que viviam nas suas realidades estava sendo retratado no jogo, desde o abuso de poder das forças de ocupação, até tanques israelenses destruindo suas casas. Um dos relatos que Sourì recolhe, mostra uma mãe que não se importava com a violência do jogo jogado por seu filho, pois o que mais a incomodava era o tanque real, não o virtual. Ela conta como seu filho urinava na cama enquanto ouvia as esteiras do tanque passando perto de sua casa.

Uma das principais diferenças de “*Under Siege*” para o CoD 4 é a representação, o inimigo agora não era mais o árabe, coisa que esses jovens já estavam cansados de ver. O inimigo agora era aquele que nos jogos ocidentais são os heróis, os “insurgentes” que usam Ak-47 agora são os “mocinhos” enquanto o Merkava III, tanque usado por Israel, era seu principal inimigo. Isso causa um papel de inversão total no que a mídia ocidental produz como hegemonia cultural.

CONCLUSÕES:

Matthew Payne em seu livro “Playing war: Military Video Games after 9/11” mostra como produtos culturais como filmes, histórias em quadrinhos e os próprios videogames são ferramentas extremamente poderosas de criação de uma memória nacional, pois durante um momento de lazer e entretenimento, temos a construção de uma identidade nacional através de cenas que nos ensinam o que deve ou não ser comemorado e que sacrifícios em nome de um Estado é algo de extremo valor social.

Portanto, é possível dizer que os jogos são uma das principais formas de entretenimento que existem hoje no mundo e que, principalmente, possuem um grande poder de contar histórias que não necessariamente são verdadeiras. A abstração que o mundo virtual cria é tamanha que qualquer coisa pode se passar por verdade, mesmo que baseada em situações falsas ou meio verdadeiras.

Logo, esses jogos têm potencial para passar qualquer mensagem desejada a um grande público e de diferentes faixas etárias. O que pode ser explorado por qualquer classe na sociedade contemporânea, seja por grandes corporações ligadas ao complexo industrial-militar e a Estados, ou então classes oprimidas de diversas formas que muitas vezes encontram na programação de jogos eletrônicos formas de contestar uma hegemonia cultural que é imposta a essa classe.

BIBLIOGRAFIA

BURAWOY, Michel. O marxismo encontra Bourdieu / Michel Burowoy; organizador: Ruy Gomes Braga Neto; tradução, referências bibliográficas e notas: Fernando Rogério Jardim – Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2010

LONGO, Laelya. Com mercado que gira US\$ 2,5 bi ao ano no Brasil, bancos estão de olho no ‘gamer money’. Valor Investe, São Paulo, 22/06/2022. Disponível em: <https://valorinveste.globo.com/produtos/servicos-financeiros/noticia/2022/06/22/com-mercado-que-gira-us-25-bi-ao-ano-no-brasil-bancoes-estao-de-olho-no-gamer-money.ghtml>. Acesso em: 29/07/2023

PAYNE, Matthew. Playing war: Military Video games after 9/11. Nova York: New York University Press, 2016

SOURI, H. T. The Political Battlefield of Pro-Arab Video Games on Palestinian Screens. **Comparative Studies of South Asia, Africa and the Middle East**, v. 27, n. 3, p. 536–551, 1 jan. 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/249874637_The_Political_Battlefield_of_Pro-Arab_Video_Games_on_Palestinian_Screens Acesso em: 15/11/2022

WOODCOOK, Jamie: tradução Guilherme Cianfarani Marx no fliperama: videogames e luta de classes. São Paulo, SP: Autonomia Literária, 2020.