

**Universidade de São Paulo**  
**Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas**  
**Departamento de Geografia**

**Cenário e jogabilidade: elementos de uma narrativa militar interativa**

Ramon Araujo Miranda  
Orientado por: Prof. Dr. Rodrigo R.H.F. Valverde

**São Paulo**  
**2017**

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO**  
**FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS – FFLCH**  
**DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA**

**Cenário e jogabilidade: elementos de uma narrativa militar interativa**

Ramon Araujo Miranda

Trabalho de Graduação Individual (TGI),  
apresentado ao Departamento de  
Geografia da Faculdade de Filosofia, Letras  
e Ciências Humanas da Universidade de  
São Paulo para obtenção do grau de  
bacharel em Geografia.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo R.H.F.  
Valverde

São Paulo  
Junho/2017

“Meus companheiros cidadãos, os perigos sobre nosso país e o mundo serão superados. Nós transpassaremos esse momento de risco e continuaremos com o trabalho pela paz. Nós defenderemos nossa liberdade. Nós traremos liberdade para os outros. E nós venceremos.”

**Discurso de George W. Bush proferido no início da guerra do iraque.**

## RESUMO

Este trabalho tem como interesse central entender como se produz uma narrativa pela intersecção entre o cenário do jogo de videogame e seu conjunto de regras e jogabilidade. Na produção das ideias deste trabalho utilizaremos do conceito de cenário (situado na tradição da geografia cultural) como uma ferramenta para a análise das *imagens interativas* que compõem o jogo eletrônico. Em conjunto com o conceito de cenário, utilizaremos da ideia de jogabilidade, que seria o conjunto de regras, limites e possibilidades com as quais o jogador pode interagir no universo virtual do jogo eletrônico. Como estudo de caso faremos uma análise do jogo militar Call of Duty Modern Warfare 2, procurando demonstrar como as limitações e as possibilidades engendradas pelo cenário e pela jogabilidade conduzem a uma experiência e a uma narrativa particular sobre a guerra contemporânea.

## **ABSTRACT**

This final paper has as main interest to build understanding on how a narrative is produced by the intersection between the scenarios of the videogame and its set of rules and gameplay. This study approaches the concept of scenery (situated in the tradition of cultural geography) as a tool for the analysis of the interactive images that compose the electronic game. Conjointly to that, we use the idea of gameplay, as the set of rules, limits and possibilities with which the player can interact in the virtual universe of the game. For a case study, we present an analysis of the Call of Duty Modern Warfare 2 military game, trying to demonstrate how the limitations and possibilities engendered by the scenario and gameplay lead to a particular experience and narrative about contemporary warfare.

## **Sumário**

<b>Introdução</b>	<b>6</b>
<b>1. Geografia e Videogames</b>	
1.1 A Geografia dos games	11
1.2 Cenário e representação	13
1.3 Os Cenários dos games	15
<b>2. Entendendo os Videogames</b>	
2.1 Videogames em números	21
2.2 Situando os videogames	22
2.2.1 Classificando os jogos eletrônicos	24
2.3 Jogabilidade e narrativa	25
<b>3. Jogos Eletrônicos e o Exércitos dos EUA</b>	
3.1 O militarismo norte americano contemporâneo	30
3.2 Combatendo em primeira pessoa	34
<b>4. Estudo de Caso</b>	
1.1 Apresentação e Justificativa	38
1.2 O enredo	39
1.3 Cenários da guerra e suas representações	39
1.4 Regras e Jogabilidade	43
1.5 Análises	45
1.5.1 No Russian	45
1.5.2 Takedown	48
1.5.2.1 Cenário, jogabilidade e combate na favela	54

<b>Considerações finais</b>	57
<b>Bibliografia</b>	59

## **Lista de figuras**

Figura 1 - Exemplo de visão em primeira pessoa e “visão de pássaro”.

Figura 2 - Exemplo de visão em jogos plataforma e visão em terceira pessoa.

Figura 3 - Exemplo estilos artísticos: fotorealismo e pixelart.

Figura 4 - Visão do jogo cooperativo Killing Floor.

Figura 5 - Visão de um jogo *First Person Shooter*.

Figura 6 - Tipos de cenários em COD MW 2.

Figura 7 - Representação da área urbana do Rio de Janeiro na missão Takedown.

Figura 8 - Representação da favela na missão Takedown.



## INTRODUÇÃO

O objetivo abrangente desta monografia é entender como se produz uma narrativa pela intersecção entre o cenário do jogo de videogame e seu conjunto de regras e jogabilidade. Nesta introdução será apresentado o tema e as suas nuances, para que mais adiante no trabalho elas possam ser explicadas em maiores detalhes.

A jogabilidade é uma das dimensões narrativas da mídia videogame. Atuando em conjunto com o enredo, os sons/trilha sonora e a arte visual, a jogabilidade - que é o compêndio de regras, possibilidades e objetivos que compõem o jogo eletrônico - delimita aquilo que é próprio dos videogames. É uma dimensão do jogo eletrônico que muitas vezes passa despercebida pelo jogador, dada a sua sutileza e estrutura de base. É pela jogabilidade que o jogo consegue exprimir aquilo de único que possui, que é a sua interatividade e a possibilidade imersiva do espaço virtual. O jogador que navega por uma geografia virtual, é amparado pelo cenário do jogo. O cenário em sua interação com a jogabilidade define as ações do jogador, qualifica o mundo virtual e delimita a experiência espacial possível.

A partir deste segmento de análise - jogabilidade e cenário dos games - vamos abordar criticamente um gênero de videogames muito popular no ocidente, são os jogos de tiro em primeira pessoa ou *first person shooters* (FPS). O enfoque específico será no subgênero dos jogos de tiros militares, sendo selecionado para estudo de caso o jogo Call of Duty Modern Warfare 2. Os jogos de tiro em primeira pessoa são os jogos cuja visão do mundo habitado pelo avatar é dada pelos próprios olhos do personagem, além disso o principal mecanismo de interação e progressão do jogo é pelo uso das armas que se pode empunhar. O subgênero dos *jogos militares* se utiliza de uma roupagem militar desta estrutura, encenando batalhas passadas, atuais, imaginadas ou antecipatórias.

Os jogos *FPS* militares são muito populares e são recordistas de venda, atingindo uma massa muito significativa de audiência jovem. O interesse neste jogos, entretanto, ultrapassa o de seu público consumidor. O departamento de defesa dos EUA há muito patrocina e se utiliza dos jogos eletrônicos com temática militar contemporânea. Muitos destes jogos foram criados para uso interno, como

forma de treinamento militar (citaremos exemplos, mais adiante). Já outros foram criados pelo departamento de defesa americano com o intuito declarado de servir como uma ferramenta de auxílio para o alistamento militar. Além dos jogos criados para uso interno ou diretamente patrocinados por ele, o departamento de defesa tem estreita colaboração com muitos estúdios que produzem jogos militares. Essa colaboração se dá pelo acesso de equipamentos e veículos militares pela equipe desenvolvedora para aprimorar o realismo gráfico, ou em consultorias de ex-combatentes que auxiliam na caracterização da parte estratégica e de combate do jogo.

Fica evidente o quanto a indústria da guerra norte americana se utiliza e se beneficia do formato interativo do videogame e de sua potência narrativa. Neste contexto, entender como se produz a narrativa do jogo, pela análise da intersecção entre jogabilidade e cenário é avançar um passo no entendimento de como se produz e qual é o discurso sobre o militarismo e sobre a guerra produzido na atualidade.

Pensamos que a geografia cultural, através das possibilidades do conceito de cenário, pode nos fornecer instrumentos para uma análise mais aprofundada deste fenômeno.

## 1. GEOGRAFIA E VIDEOGAMES

### 1.1 A Geografia dos games

Para a elaboração da monografia, procuramos fazer um levantamento a respeito das publicações e teses que relacionam uma abordagem geográfica ao ambiente do videogame. Foi possível perceber que ainda é um ramo de estudo pouco desbravado. O próprio estudo crítico dos videogames ainda é um desafio, na medida em que se trata de uma mídia nova, em constante reinvenção, e que carece, em termos acadêmicos, de conceitos e categorias que deem conta de suas singularidades. Muitos esforços já foram lançados, e muitos estudos se dedicam a definir com mais clareza conceitos que lidem as idiossincrasias dos videogames.<sup>1</sup> Um grande número de artigos, denominados genericamente “gamestudies” se dedicam à análise dos mais variados aspectos dos jogos eletrônicos, abordando temas como a auto-representação e corporeidade nos videogames (GOMES, 2009), e representação do orientalismo em games de guerra (HOGLUND, 2008), para citar alguns exemplos. Já em relação à artigos com um enfoque geográfico sobre os games no Brasil, podemos citar Drummond (2014), que usa o jogo SimCity 4 como estudo de caso demonstrando a importância da dinâmica espacial sobre a jogabilidade. O autor posiciona seu olhar sobre como os produtores do jogo abordam e recriam no universo da simulação de SimCity, temas como segregação espacial urbana, o acesso diferenciado a cidade, gentrificação, dentre outros processos urbanos. Já Alvarenga (2007) produz uma análise sobre como se dá a produção de um discurso sobre a espacialidade urbana no jogo Grand Theft Auto: San Andreas.

Os autores Ash e Gallacher (2011), ao retratarem o “estado da arte” das relações acadêmicas entre geografia cultural e videogames em seu estudo “Cultural Geography and Videogames”, agrupam em três grandes vieses os diferentes estudos geográficos realizados sobre os games. Um primeiro tipo de estudo seria o da “geografia nos games” (*Geographies in videogames: representation and politics*). Estes trabalhos teriam como foco de análise as geografias representadas dentro dos

---

<sup>1</sup> Como um exemplo é possível citar Bogost (2007), que propõe, o conceito de “procedural rhetoric”, uma ideia que tenta apreender de que maneira procedimentos e regras em um jogo são utilizados para persuasão. Falaremos mais sobre o tema mais adiante.

videogames, bem como se dão as representações políticas, sociais, ambientais, dentre outras abordagens, dentro destes jogos. Uma outra gama de estudos se debruça sobre a “geografia dos videogames” (*The geographies of videogames: production and consumption*). Os estudos com essa abordagem levam em conta os aspectos da produção e consumo dos videogames, bem como onde e como estes jogos são jogados e experienciados. Um último tipo de trabalho se situaria no campo dos “videogames enquanto práticas geográficas” (*Videogames as a cultural geographic practice*). Estes trabalhos se dedicam ao entendimento de como o ato de jogar videogames condiciona, interfere e gera uma nova prática de relações com o mundo “real”. Partindo dessa categorização, podemos entender que o presente trabalho se situa entre a abordagem da “Geografia nos videogames”, e “os videogames enquanto práticas geográficas”. Trata-se, em resumo, de um campo ainda pouco estudado e com poucas referências acadêmicas. Esperamos com este trabalho possamos contribuir com um humilde avanço nesta relação ainda nova que se estabelece entre geografia e videogames.

Na formulação deste trabalho, partimos da admissão de que há uma dimensão geográfica no videogame, que se expressa a partir do espaço virtual e das representações que dele emanam. Nesta dimensão geográfica do espaço virtualizado do videogame encontramos não só o papel dos cenários, paisagens e das figurações representativas do espaço virtual, mas o encontramos também enquanto um espaço delimitador das ações do personagem no jogo, qualificando as possibilidades de ação e interação.

Drummond (2010, p. 5), assim pontua as geografias nos videogames:

“Os videogames exprimem uma geograficidade em sua representação por intermédio do seu espaço virtual, do desenvolvimento da trama e do seu conjunto de regras. Podemos ler essa geograficidade a partir de sua imagem espacial que cria composições, escalas, atributos e pelos temas representados. [...] São, por isso, passíveis de análises e interpretações pelos geógrafos.”

Acreditamos que a geografia cultural poderá nos brindar com recursos teóricos que nos auxiliarão no desenvolvimento desta análise, o qual discutiremos mais adiante (*Capítulo Geografia em Jogo*). Ao elencar a geografia cultural, estamos observando o espaço em sua dimensão cultural. As diferentes culturas humanas se valem de diferentes produções subjetivas e narrativas sobre a realidade espacial, encaminhando as ações, olhares e subjetividades sociais sobre o espaço em transformação. Esta é uma dimensão em constante mudança, construída e codificada por diferentes meios e atores. Citando Claval, “todas as realidades geográficas são apreendidas por meio de palavras e imagens” (CLAVALL, 2003, p. 163). Neste sentido, nossa intenção se volta à maneira pela qual o jogo eletrônico, em sua geografia virtual, tem o seu papel na constante (re)criação da realidade geográfica fora dele.

## **1.2 Cenário e representação**

O conceito de cenário proposto pelo geógrafo Paulo César da Costa Gomes pode ser considerado uma ferramenta para a interpretação de imagens a partir de uma perspectiva geográfica. Este conceito pretende relacionar o cenário, entendido enquanto *locus* da cena que se desenvolve, à própria ação e à narrativa que atuam no ambiente. Citando diretamente o autor :

“queremos a partir da palavra cenário reconectar a dimensão física às ações, ou, em outras palavras, queremos associar os arranjos espaciais aos comportamentos e, a partir daí, poder interpretar suas possíveis significações”. (GOMES, 2008, p. 200).

Uma série de trabalhos de geografia cultural, com variadas temáticas, tem se utilizado deste conceito como uma forma de analisar a relação entre o espaço e as imagens. Estes trabalhos abordam a relação entre geografia e cinema, além de outras mídias, como as histórias em quadrinhos (Gomes 2008b, Góis 2008; Fioravante 2003). Já outros trabalhos que utilizam do conceito de cenário para a análise de imagens, o fazem sob a perspectiva do espaço público (Valverde, 2009;

Góis, 2011). Dentre a escassa produção geográfica que se debruça sobre o videogame, em nosso levantamento bibliográfico não foi possível encontrar referências que se utilizam especificamente do conceito de cenário para uma análise geográfica do videogame. Dessa maneira, torna-se necessário refletir como podemos estabelecer uma conexão entre o conceito de imagem e a mídia videogame.

Gomes invoca o conceito de cenário na medida em que ele expande as possibilidades para uma análise da imagem, a partir da geografia. Ao escrever sobre as singularidades das imagens e os desafios que estas apresentam para uma análise geográfica, o autor cita alguns exemplos a respeito dos diferentes tipos de imagens, e como cada uma delas requer uma abordagem específica. Dessa forma, o autor nos traz a ideia de “trama”, como um maneira de estabelecer um olhar geográfico sobre imagens fixas, como quadros, pinturas e fotografias. A ideia de cenário, aparece para o autor como uma ferramenta adequada, não somente à análise de imagens estáticas (quadros, fotografias...), como também à análise de imagens em movimento ou sequenciais, como por exemplo o espaço público, os filmes, ou as histórias em quadrinhos (Gomes 2008b p. 4-5).

Os videogames, entretanto, apesar de estarem situados no campo das imagens, incorporam algo a mais em seu arsenal de possibilidades: trata-se da jogabilidade. A jogabilidade (discorreremos com mais detalhes adiante), e a capacidade de interação e imersão no espaço virtual do jogo são elementos que distinguem os jogos eletrônicos de outros tipos de mídia. Dessa forma, cabe ressaltar o caráter navegável e interativo das imagens que compõem o jogo. A ideia de cenário, quando trazida para o universo dos jogos eletrônicos, ganha mais um sentido, para além da esfera da representação visual, pois ele se apresenta como o substrato navegável do próprio jogo, delimitando e condicionando as possibilidades do personagem avatar controlado pelo jogador. Neste sentido podemos entender o cenário, na medida em que o “cenário virtual” se coloca diretamente entre o avatar (personagem jogável) e o jogador, delimitando e qualificando as ações do avatar, ao mesmo tempo em que informa um conjunto de significações e representações espaciais ao jogador.

A capacidade de interagir e navegar o jogo de uma forma específica,

codificada pela jogabilidade em sua relação com o cenário do jogo, circunscreve as possibilidades da *vivência* nesta *geografia virtual*. A dimensão navegável do espaço virtual, a qual o jogador desfruta, tem como pressuposto de sua existência um cenário, que o antepara e dá sentido. Partindo das ideias de Renata Gomes (2009), na relação simbiótica entre jogador e seu avatar, o jogador experimenta este mundo virtual, através do *embodiment*<sup>2</sup> do avatar pelo jogador. Há, de fato, uma presença virtual que ganha realidade pelo personagem-avatar, o qual interfere em seu meio ambiente, e que de forma complementar sofre todos os efeitos e limitações que este meio virtual lhe impõe. Podemos dizer que esta condição é fruto da relação que se estabelece entre cenário e jogabilidade. Ao tempo que essa relação estabelece limites e possibilidades para o avatar, ao jogador se-lhe impõe e condiciona uma determinada vivência deste *embodiment* virtual, a qual por sua vez, estabelece um conjunto específico de representações das espacialidades do jogo.

### 1.3 Os Cenários dos games

Mas de que cenários exatamente estamos falando? Como se apresentam os cenários nos jogos eletrônicos, e de que tipos eles são? De fato, a diversidade dos jogos eletrônicos é imensa (mais adiante, escreveremos mais sobre a tipologia dos games), gerando, inclusive, debates sobre o que há então, em comum nas diversas produções as quais denominamos videogames.

Os cenários e as representações locais são tão variadas quanto as possibilidades da mídia e a imaginação dos produtores. Podemos citar como exemplo os diferentes ângulos de visão adotados pelos jogos. Alguns deles, como os *First Person Shooters (FPS)*<sup>3</sup>, colocam o jogador na visão do avatar que está sendo por ele conduzido, e tudo o que está no campo de visão do jogador, também está no campo de visão do avatar. Outros jogos, adotam uma “visão de pássaro”, ou “*god’s vision*”. Age of Empires (Microsoft Game Studios), SimCity (Maxis), são alguns exemplos. Outra possibilidade são os jogos “plataforma”, os quais apresentam o cenário lateralmente ao jogador (ou seja, sem a possibilidade de

---

<sup>2</sup> Uma tradução para este termo seria *corporificação*.

<sup>3</sup> Explicaremos com mais detalhes as características fundamentais dos jogos FPS mais adiante, em um tópico dedicado.

navegação em três dimensões). Ainda um último exemplo seriam os jogos com visão em terceira pessoa, jogos nos quais o jogador observa o seu avatar a partir de cima, como se fosse uma visão “desencarnada” do avatar. Com estes exemplos queremos demonstrar o quão variadas são as possibilidades de representação espacial e cênica nos jogos eletrônicos. Cada perspectiva diferente do espaço, conduz a uma mudança na maneira como se dá a relação entre o cenário e o jogador. Em um jogo do tipo SimCity, com “visão de pássaro”, a escala de apreensão do cenário e o seu uso são diferentes de um jogo em primeira pessoa. O primeiro possui um cenário em pequena escala, o que conduz a uma representação generalizante do espaço. No segundo exemplo, o cenário é experienciado em detalhes, sob uma perspectiva de proximidade em relação ao avatar. Elementos como muros, cercas, tipos de edificações etc. produzem um grande impacto na jogabilidade em um FPS, impossibilitando a passagem do jogador por uma determinada área por exemplo. Em SimCity, entretanto, os elementos do cenário que interferem na jogabilidade, são de outra ordem, como a própria estrutura física da paisagem, tais como, a presença de lagos, montanhas, etc.





**Figura 1** - De cima para baixo: visão em primeira pessoa do jogo Call of Duty Modern Warfare 2, com uma arte “realista”, e visão “god’s vision”, ou “visão de pássaro”, no jogo SimCity.





**Figura 2** - De cima para baixo: visão lateral em um jogo estilo plataforma, New Super Mario Bros Wii e visão em terceira pessoa no jogo Rise of the Tomb Raider.

Outro elemento que deve ser levado em consideração é o estilo artístico do jogo. Há jogos que possuem um estilo voltado ao fotorealismo, que se utilizam de avançadas tecnologias gráficas para criar texturas, efeitos de sombra, polígonos, que se assemelham e se confundem com a realidade representada. Muitos destes jogos, utilizam a sua caracterização gráfica “realista” para a promoção do jogo, já que o tema gera apelo aos jogadores. Outras abordagens artísticas, entretanto, são possíveis. Podemos destacar o estilo *pixel art*, estilo gráfico que imita os jogos do passado, com gráficos constituídos de poucos polígonos. Há jogos, cuja as imagens são desenhadas a mão, por exemplo, conferindo um ar cartunesco ao jogo. Os cenários, dessa forma, são representados das mais diversas maneiras, incluindo representações que se pretendem “fiéis” da realidade, bem como estilos outros variados, fantasiosos, surrealistas e cartunescos.

Com o exposto acima, destaca-se a grande diversidade de cenários e também as diversas maneiras pelas quais eles podem ser representados. Além disso, cabe refletir o quanto cada uma destas diferenças a respeito do cenário do jogo, em sua representação artística, escala, visão, etc., se associa a um tipo diferente de jogabilidade, produzindo uma experiência narrativa distinta.



**Figura 3** - No topo Call of Duty e seu estilo fotorealista. Elementos como a paisagem, a representação das pessoas bem como as armas e veículos militares são retratados com extrema verossimilhança. Em baixo a arte pixelizada e cartunesca de Owlboy (D-PAD Studio, 2016)

## 2. ENTENDENDO OS VIDEOGAMES

### 2.1 Videogames em números

Os videogames não são um fenômeno recente. Esta mídia de entretenimento e o conceito de jogo eletrônico, onde o jogador interage sobre um ambiente virtual regido por regras, possui algumas décadas de existência. Entretanto, nos últimos anos, o alcance dos videogames - seja no número de jogadores ativos, no tamanho da indústria ou na quantidade de jogos lançados - tomou grandes proporções. Os números são impressionantes. Levando-se em consideração as diferentes plataformas de videogames - pc, consoles dedicados, celulares, tablets - estima-se que o número total de pessoas que jogam com regularidade ultrapassa 1,2 bilhões de pessoas ao redor do planeta<sup>4</sup>. O volume vendas da indústria em 2016 superou 90 bilhões de dólares, chegando perto, ou mesmo ultrapassando o valor estimado da indústria do cinema no mundo<sup>5</sup>. No Brasil o impacto dos videogames é grande, e o país está entre os maiores mercados do mundo.<sup>6</sup> O público é distribuído entre homens e mulheres, que em sua maioria tem 25 anos de idade ou mais<sup>7</sup>. O gênero de ação e tiro é o preferido pelos homens brasileiros, o que revela o impacto dos jogos FPS militares no Brasil<sup>8</sup>.

Apesar do rápido crescimento deste segmento da indústria do entretenimento e o alcance de suas mensagens, o esforço acadêmico para compreensão deste fenômeno, bem como de suas consequências na realidade social, ainda possui muito espaço para avançar. Acreditamos que a geografia possa contribuir com o seu arcabouço teórico para um melhor entendimento deste fenômeno.

A série Call of Duty e outros jogos semelhantes são produzidos com foco no

---

<sup>4</sup> Fonte Relatório SpilGames (link para o documento na bibliografia)

<sup>5</sup> Fonte Newzoo e BusinessTech (link para o documento na bibliografia)  
Acessado em 18/11/2016

<sup>6</sup> O Brasil é estimado como o 13º maior mercado de games do mundo, em 2017, totalizando um faturamento de mais de 1,3 bilhões de dólares esperados até o fim do ano. Fonte Newzoo: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/> (acessado em 20 de maio de 2017)

<sup>7</sup> Fonte: Pesquisa Game Brasil, 2017.

<sup>8</sup> 30,9% dos brasileiros gamers homens que jogam em computadores preferem jogos de “tiro” Fonte: Pesquisa Game Brasil, 2017.

consumo por jovens ocidentais. Por isso, o mercado de games dos EUA (país que compõe o maior número de consumidores do jogo, e país sede da produtora Activision) será contextualizado com mais profundidade. Em relação ao momento do trabalho dedicado ao entendimento do militarismo contemporâneo, bem como das relações entre este e a indústria do entretenimento, daremos enfoque especial à política dos EUA em relação à guerra. Não só porque o jogo a ser analisado como estudo de caso é produzido neste país, como também é encenado por soldados estadunidenses, nacionalidade mesma dos avatares os quais conduzimos durante a campanha.

## **2.2 Situando os videogames**

Vários autores tratam do tema jogos e brincadeiras e o seu significado na cultura humana. Para Huizinga (2000), os jogos e as brincadeiras, e o caráter lúdico expressado de diversas maneiras pelas diferentes culturas demarcam uma especificidade do ser humano em sua maneira de “brincar”. O autor propõe a ideia de “Homo Ludicus”, evidenciando a importância das atividades lúdicas nas culturas humanas. Os jogos e as brincadeiras, a partir de um conjunto de regras pré-definidas, bem como um espaço delimitado de ação, conduzem a um território lúdico, onde é possível uma “fuga” da realidade. Nessa arena temporária é possível a existência de uma liberdade do “real”, onde a fantasia e a criação ganham espaço privilegiado. O antropólogo Huizinga (2000) cunhou o termo “círculo mágico”, para descrever o espaço e a temporalidade componentes do jogo encenado. Dessa maneira, por um tempo pré-determinado, e em um espaço limitado, o jogo e suas regras ganham existência e sentido para os jogadores. O espaço do videogame, entretanto, não existe a priori e só ganha existência no momento em que o jogo é renderizado e o seu software passa a ser executado (Hoglund, 2008, p. 3). Lammes (2008), ao trabalhar em cima da ideia de círculo mágico, desenvolve a noção de “nó mágico” para descrever a relação que se estabelece entre o espaço virtual criado pela máquina e o mundo real. Para o autor há uma relação específica, um nó que conecta o universo virtual representado à realidade que subsiste e dá sentido a ele. Dessa forma, para o autor os videogames, são “práticas socioespaciais”.



Os vídeo-games, ou em tradução livre, jogos eletrônicos, representam uma das facetas que os jogos e brincadeiras assumem no período pós segunda-guerra (DRUMMOND, 2014, p. 12). Os avanços na eletrônica e tecnologia da informação popularizaram e baratearam o acesso à computação por parte do público ao longo da segunda metade do século XX. Os jogos eletrônicos (que são essencialmente programas de computador) podem ser jogados e usufruídos em diferentes plataformas. Inicialmente, o computador se tornou o primeiro grande meio para os videogames. Em seguida uma indústria de aparelhos dedicados aos jogos eletrônicos - conhecidos como consoles de videogame, ou simplesmente videogames - começou a se desenvolver e acabou por tornar-se a referência do meio no qual se pode usufruir do jogo. Nos últimos anos os equipamentos pessoais inteligentes portáteis - smartphones e tablets - entraram no rol de plataformas disponíveis aos jogos eletrônicos. Neste trabalho não faremos distinção em relação aos diferentes meios onde é possível jogar o jogo eletrônico - computadores, consoles dedicados de videogame e smartphones/tablets - mas nos interessará mais especificamente o seu conteúdo narrativo.

Os jogos eletrônicos, parafraseando Drummond (2000, p. 12), podem ser delimitados como “uma atividade lúdica, com determinado fim e que apresenta e obedece a um conjunto de regras”. Entretanto algumas diferenças se destacam em relação aos jogos tradicionais não digitais. Em primeiro lugar, os jogos eletrônicos demonstram uma grande capacidade discursiva em seus cenários e histórias. Para Santaella (2004), a grande distinção do jogo eletrônico em relação a quaisquer outros encontra-se, antes de tudo, na interatividade e na imersão. O nível de interatividade permitido pelo criador do jogo ao jogador pode variar desde simples regras, como em tetris ou em pac man à complexas interações de mundo aberto como em GTA (Rockstar Games), por exemplo. A imersão por sua vez, é uma característica pela qual, através dos ambientes virtuais do jogo, o jogador vivencia uma espacialidade em sua encarnação virtual.

### **2.2.1 Classificando os jogos eletrônicos**

Alguns estilos de jogos eletrônicos demonstram um maior potencial para análises geográficas que outros. Em linhas gerais, conforme nos aponta (DRUMMOND, 2014, p. 3), os jogos eletrônicos podem ser categorizados em uma tipologia que leva em conta três possibilidades. A maioria dos jogos possuem elementos das três possibilidades, mas em geral eles se destacam pela predominância de um deles: Há os jogos que partem da Narratologia (jogos de progressão), onde uma narrativa serve como motivo da interação (como exemplo: GTA, Call of Duty, Mario, Zelda), os que partem da Ludologia, onde a centralidade do jogo está colocada nas regras de interação (como exemplo: Pacman, Bomberman, Tetris). Um terceiro tipo seriam os jogos de simulação, cuja centralidade da ação está em recriar com certo grau de similaridade alguns aspectos da realidade. Os chamados jogos de progressão, e a centralidade na narrativa da história se apresentam como objetos de análise privilegiados, já que transparecem com mais vigor os aspectos simbólicos e os discursos que conduzem este universo virtual. Ainda para Drummond “Os videogames exprimem uma geograficidade em sua representação por intermédio do seu espaço virtual, do desenvolvimento da trama e do seu conjunto de regras” (2014, p. 5). Os espaços deste universo virtual não são criados de forma arbitrária. Ao contrário, o espaço virtual dos games e as narrativas ali desenvolvidas pelos criadores e desenvolvedores são constituídos a partir das narrativas e das representações do “mundo real”. Uma importante diferença entre a mídia videogame e outras formas de narrativas como o cinema, por exemplo, é que a história e o seu universo só ganham sentido a partir da interação do jogador, que se dá a partir da jogabilidade. O jogo só se desenrola, e ganha sentido na medida em que se exige a participação do sujeito. Ao contrário do cinema, o jogador tem (até certo ponto) um papel ativo na construção da narrativa e no desenvolvimento da história.



## 2.3 Jogabilidade e narrativa

Enquanto o cenário pode ser lido como o substrato que dá significado e delimita as ações, podemos entender a jogabilidade enquanto o limite das ações que podem ser realizadas neste mesmo cenário. Em termos gerais, jogabilidade, ou *gameplay* em inglês pode ser entendido como o conjunto de regras e possibilidades<sup>9</sup> que compõem um jogo eletrônico. Estas regras dizem respeito não somente às questões como pontuação e objetivos, mas também circunscrevem as próprias regras “físicas” do jogo, como por exemplo, a altura do pulo do personagem, o quanto se pode correr sem se cansar (se é que se pode correr), a quantidade de disparos que se pode receber antes de “morrer”, enfim tudo o que regula e dá sentido àquele mundo. A jogabilidade confere a singularidade dos videogames<sup>10</sup> e o distancia das outras mídias imagéticas. A capacidade de imersão e “presença” que os jogos conferem são possibilitadas pela experiência da jogabilidade, a qual nos permite interagir com o mundo virtual e receber o feedback de nossas ações. Não podemos deixar de lembrar que os jogos eletrônicos são essencialmente softwares, codificados pelos seus desenvolvedores, a partir de um sem-número de escolhas e possibilidades lógicas, os quais ao final do processo se apresentam enquanto o jogo finalizado, pronto para ser usufruído pelo consumidor/jogador. Isso significa dizer que o conjunto de regras e a jogabilidade de um jogo, assim como seu enredo, e outros elementos de sua arte, são criações de seus desenvolvedores, e tudo o que habita aquele mundo, o habita pois assim o quis seu criador.

Experimentar a jogabilidade de um jogo é também experimentar os limites racionalmente empregados neste mundo e que engendram uma resposta do jogador. Queremos dizer, de uma outra maneira, que há uma narrativa que se

---

<sup>9</sup> Cabe lembrar o quão múltiplo é o universo dos jogos eletrônicos. A noção de cenário e os exemplos de jogabilidade aqui apresentados devem ser lidos com ressalva. A ideia de avatar, por exemplo, só está presente em alguns jogos, em outros não (Tetris, por exemplo). Estas noções, entretanto, são pertinentes ao se tratar dos jogos do gênero FPS (first person shooters), o gênero de jogo analisado nesta dissertação.

<sup>10</sup> Bogost assim descreve o que confere, em sua visão, a força narrativa dos videogames “videogames can also disrupt and change fundamental attitudes and beliefs about the world, leading to potentially significant long-term social change. I believe that this power is not equivalent to the content of videogames [...]. Rather, this power lies in the very way videogames mount claims through procedural rhetorics. (2007, p. 10)”.

estabelece na camada de experimentação do jogo e seu universo pelas regras da jogabilidade. Assim como há uma camada narrativa no enredo do jogo, na caracterização dos personagens, há também uma camada de narrativa e representação na jogabilidade. Ian Bogost, aborda essa questão a partir da ideia de *procedural rhetoric* (em tradução livre, retórica procedural)

Assim apresenta a ideia seu autor:

“I call this new form [of rhetoric] procedural rhetoric, the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures. This type of persuasion is tied to the core affordances of the computer: computers run processes, they execute calculations and rule-based symbolic manipulations. But I want to suggest that videogames, unlike some forms of computational persuasion, have unique persuasive powers.” (BOGOST, 2007, p. 10)

O autor argumenta que há uma retórica que se expressa pela própria experiência do jogo, enquanto seu conjunto de regras e jogabilidade. Através deste conjunto de regras (que são a expressão dos processos lógicos necessários para a existência do jogo/software), uma retórica pode ser experienciada pelo jogador. Intencional ou não por parte de seus produtores, um processo persuasivo se estabelece, na medida em que as regras conduzem a um determinado sentido/vivência por parte do jogador. Demers (2014, p. 25), em sua análise sobre a retórica procedural nos jogos FPS militares, exemplifica a prática dessa retórica na descrição das regras de um FPS militar. O jogo citado pelo autor, em seu modo multiplayer (onde se joga contra jogadores reais), premia e ordena os jogadores especificamente pela quantidade de mortes executadas. Quanto mais mortes, maior pontuação. A própria condição do assassinato, inclusive, pode modificar a pontuação (execuções com tiros na cabeça conferem mais pontos, por exemplo). O autor pontua alguns elementos de “persuasão” presente nessas regras: 1 - o jogo promove uma guerra, que não leva em consideração o seu contexto mais amplo. 2 - o jogo foca somente na ação e no combate, ignorando todos os outros aspectos do militarismo. 3 - o jogo ignora completamente os efeitos colaterais inevitáveis da

guerra, sejam humano, econômicos ou políticos. Assim, pela interação com o conjunto de regras do jogo, há por parte do jogador, a apresentação de uma guerra sanitizada, cuja experiência do combate é ressignificada pelas gratificações de pontuação, premiando a destruição, enquanto fim em si mesmo.

Renata Gomes (2009), por sua vez, aborda a questão por meio da ideia de narrativa. A autora parte da afirmação de que uma forma narrativa está presente no próprio *design* do que ela chama “simulações imersivas”, que são experienciadas pelo jogador. Como nos coloca a autora:

“O que acredito autorizar no game um pertencimento ao universo narrativo não são as relações temáticas de fundo que boa parte dos games hoje têm, na grande maioria dos casos apenas como valor agregado e que, no entanto, nada agregam de fato àquilo que chamamos de jogabilidade.” (2009, p. 3)

A autora concebe, a partir das possibilidades abertas na capacidade de imersão proporcionada pelo jogo e pela jogabilidade, uma narrativa outra, uma narrativa que tem a sua história contada pelo próprio ato de “jogar”, em um processo que se dá por intermédio da interação do jogador com seu avatar, e seu mundo virtual.

Sem dúvida, a jogabilidade não é o único elemento a compor uma representação e uma narrativa no jogo. Inúmeros outros elementos se unem para a composição do que chamamos de representação e narrativa que se cria no jogo. Ao reconhecer a potência da jogabilidade na geração de significados não queremos afirmar que esta camada seja a preponderante em relação às outras que compõem um videogame, ou mesmo que seja a camada que detém mais “influência” de persuasão no jogador. Itens como direção de arte, direção de som, personagens, o conteúdo do texto da narrativa em si, script/falas, contribuem igualmente na construção da narrativa empreendida pelo desenvolvedor do jogo..

Iremos citar o jogo *Killing Floor* (Tripwire Interactive), para exemplificar como uma determinada estrutura de regras e jogabilidade conduz a um determinado comportamento e, a um determinado “uso” do game por parte do jogador. *Killing*

*Floor* é um jogo multiplayer online, e não conta com um enredo ou “história” propriamente dita. Durante a partida, os jogadores (pessoas reais, controlando seus avatares) devem se defender contra hordas de zumbis. Estes jogadores devem sobreviver juntos, até que todos os zumbis sejam mortos, e a equipe possa seguir para o próximo level, onde uma nova horda os atacará. O número de jogadores por partida é reduzido (oficialmente 6), além disso, a munição é escassa e os itens de cura são raros, fazendo que os jogadores tenham que se ajudar para que todos permaneçam com recursos e sobrevivam até o fim do *level*. Neste jogo não é possível vencer de forma solitária: tanto as regras quanto a sua jogabilidade conduzem à necessidade da cooperação entre os jogadores. Elementos da jogabilidade como o número de zumbis que atacam ao mesmo tempo, o poder das armas, atributos físicos do avatar, como a velocidade de fuga, a quantidade de peso e consequentemente a quantidade de armas e munições que se pode carregar, além de elementos do cenário, como o tipo de construções onde se dá o combate - se campo aberto, corredores fechados, florestas com névoa - dentre outras variáveis fazem com que o jogo deva ser experienciado de uma determinada maneira. O jogador de Killing Floor é impelido, pela própria estrutura das regras e da jogabilidade, a estabelecer vínculos de auxílio e cooperação com jogadores desconhecidos online. Na medida em que tais regras são criadas a partir de escolhas por parte do desenvolvedor, podemos dizer que aí se cria uma forma de representar e vivenciar o jogo e seu espaço. Entendemos que uma narrativa é contada e vivenciada a partir das regras e da jogabilidade. Neste caso, também enquanto uma experiência de grupo, compartilhada pelos jogadores da equipe online.



**Figura 4** - Jogador “curando” um outro jogador de sua equipe ao utilizar sua “seringa” de cura. Em Killing Floor a cooperação é requisito básico para que o jogador possa progredir.

### **3. JOGOS ELETRÔNICOS E EXÉRCITO**

#### **3.1 O militarismo norte americano contemporâneo**

O principal objetivo deste capítulo é apresentar o contexto mais amplo onde esta análise se encontra. Por um momento retirar o zoom do enfoque específico, e entender o panorama social mais geral onde o argumento do trabalho se inscreve. Acreditamos que assim a monografia ganha um sentido mais amplo e coerente. Este capítulo será importante também para nos posicionarmos em relação ao que entendemos sobre o militarismo contemporâneo, e sob que viés fazemos a sua leitura. Este entendimento tem suas implicações na maneira como conduzimos a investigação sobre o jogo selecionado para estudo de caso, e também inscreve o background da justificativa e relevância deste trabalho.

De forma geral, a “nova guerra” que se tem esboçado em diversas ocasiões (Iraque, Afeganistão, Israel/Palestina, Kosovo, dentre outras) tem como tempo comum o período pós guerra-fria. Nos interessa mais especificamente entender qual é o papel dos EUA nestes confrontamentos, no período que se inicia após os atentados de 11 de setembro, momento no qual os esforços militares e de inteligência americanos se voltam para a “Guerra ao Terror”.

Territorialmente, estas novas guerras mudam o foco da Europa central, dos períodos anteriores, para outros lugares do mundo. Como nos aponta Arantes, “trata-se de uma nova territorialidade dos avanços e do controle imperialista norte-americano, que neste novo momento, se expande ao redor do mundo (ARANTES, 2007, p. 102)”. Em sua análise sobre as novas fronteiras do controle americano, fica claro a extensa área do mapeamento das áreas de “desconexão” e com potencial de instabilidade. Trata-se de uma grande área, que se estende ao redor do planeta, criando uma ampla zona de atenção militar. Nesta “nova ordem geopolítica”, a noção de terrorismo ganha muita atenção, inclusive servindo como motivação oficial para invasões e ocupações. Dessa forma, muitas destas guerras não são travadas diretamente contra Estados beligerantes, mas contra uma insurgência difusa e móvel.

Em relação à sua execução trata-se de uma guerra levada a cabo cada vez mais por especialistas. Nos EUA, ao ser descontinuado o alistamento militar compulsório, ganha força um movimento de profissionalização do conflito, seja por meio de militares assalariados, ou por mercenários contratados. Arantes (2007), citando Kurz nos esclarece que, de forma análoga ao movimento flexível da produção capitalista recente, “na estratégia militar o paradigma de tropas especiais flexíveis e de ação mundial com armamentos high-tech dissolve o paradigma anterior de exércitos de massa baseados na infantaria e nos veículos blindados”. Neste sentido, esta guerra levada a cabo por peritos, cresce em sua capacidade destrutiva na mesma medida dos avanços das novas armas high-tech de precisão, assim como também cresce a desumanização da guerra, na medida do distanciamento da população e de sua profissionalização.

“cristalizara-se uma sociedade de espectadores esportivos da guerra [...]. E espectadores violentos e cruéis do sofrimento infligido a um ‘outro’ inimigo e invisível” (ARANTES, 2007, p. 61).

Uma outra característica das guerras contemporâneas levadas a cabo pelos EUA e seus aliados está na assimetria destes conflitos. Esta assimetria se caracteriza pela enorme discrepância entre o poder de fogo e tecnologia bélica das partes. Outro fator fundamental nesta assimetria se dá na relação das “baixas”, brutalmente menores do lado dos EUA e seus aliados.

Tal guerra prescinde de alguns elementos que caracterizariam as guerras modernas, do passado. Não há na guerra contemporânea uma mobilização generalizada da sociedade, enquanto corpo militar propriamente dito, “o esforço de guerra das gerações anteriores, como se sabe, foi banalmente substituído pela produção midiática da aquiescência passiva de um público meramente espectador.” (ARANTES, 2007, p. 48).

Neste contexto a indústria do entretenimento cumpre sua parte ao criar e reproduzir um conjunto de verdades, representações e justificativas sobre a guerra. Dessa forma as narrativas criadas pelos videogames cumprem também o seu papel na criação do espetáculo da guerra contemporânea.

Convém trazer para a discussão alguns exemplos e explicar melhor a relação específica entre o governo dos EUA, exército e a produção de jogos de guerra. Der Derian (2001), nos traz o conceito de “*military-industrial-media-entertainment network*”<sup>11</sup>, para abordar o complexo de relações entre governo, exército, indústria do entretenimento e jogos eletrônicos militares. O autor pontua a simbiótica relação que se estabeleceu entre exército e jogos eletrônicos. Desde o início, o desenvolvimento das tecnologias que mais adiante permitiriam a elaboração de jogos e simuladores de alta complexidade, estão ligados a esforços de pesquisa com finalidades militares (Thomson, 2009). Muitos destes esforços de pesquisa a respeito de tecnologias de simulação digital e treinamento encontraram eco nas necessidades da indústria de entretenimento. A relação entre exército dos EUA e a indústria de entretenimento já foi inclusive formalizada, sob o ‘Committee on Modeling and Simulation: Opportunities for Collaboration Between the Defense and Entertainment Research Communities’. A ideia por trás do comitê seria a de que ambos os campos compartilham interesses comuns relacionados à produção e ao desenvolvimento de tecnologias de simulação<sup>12</sup>.

Podemos elencar alguns exemplos dos resultados dessa “parceria”. O exército estadunidense tem se utilizado de jogos e tecnologias de simulação pelo menos desde os anos 80. Como nos aponta Thomson, “No inícios dos anos 90, o *U.S Marine Corps*, iniciou um programa para avaliar o uso de games de guerra comerciais para uso em treinamento.”<sup>13</sup> (THOMSON, 2009, p. 8). Um dos jogos fruto deste programa é *America’s Army*, jogo oficial do exército americano (ele é usado internamente para treinamento, e também é distribuído gratuitamente para o público<sup>14</sup>). Tal jogo constitui um bom exemplo a respeito das relações entre exército e

---

<sup>11</sup> Em tradução livre: “complexo militar-industrial-mídia-entretenimento”.

<sup>12</sup> “Modeling and simulation technology has become increasingly important to both the entertainment industry and the U.S. Department of Defense. In the entertainment industry, such technology lies at the heart of video games, theme park attractions and entertainment centers, and special effects for film production. For DOD [Department of Defense], modeling and simulation technology provides a low-cost means of conducting joint training exercises, evaluating new doctrine and tactics, and studying the effectiveness of new weapons systems” (Thomson, 2009, p. 9, citando o documento “Department of Defense, ‘Military Transformation: A Strategic Approach’”).

<sup>13</sup> Trecho com tradução livre. No original: “In the early 1990s, the U.S. Marine Corps had initiated a program to evaluate commercial war games software for use in training.”

<sup>14</sup> “The Department of Defense Game Developers Community Website lists 25 COTS (commercial-off-the-shelf) games which are used by the military in a training capacity. Amongst the



indústria do entretenimento. A motivação de sua criação, inclusive, está diretamente relacionada aos interesses da própria organização militar. O jogo foi concebido com a intenção explícita de colocar em contato uma audiência jovem (portanto próximo ao período de alistamento) com o exército e o seu funcionamento. O game atua como *propaganda*, na medida em que há um processo de persuasão (uma retórica), que se expressa não somente nas suas intenções e finalidade declarada, mas também em sua jogabilidade (DELWICHE, 2007). O uso de videogames e FPS militares como forma de propaganda, não é de interesse exclusivo dos EUA, entretanto. O jogo *Special Forces* (2003) foi produzido pelo grupo Hezbollah tendo como função reforçar o apoio à luta contra as ocupações, servindo igualmente ao propósito de atrair a atenção de novos recrutas (Ibidem. p. 91). Os jogos UnderSiege e UnderAsh (AFKARMEDIA), tratam sobre a ocupação israelense da palestina, sob a perspectiva da resistência à ocupação.

A relação entre exército e jogos eletrônicos pode ser observada igualmente em jogos comerciais que não possuem ligações diretas com o departamento de defesa dos EUA. Em muitas produções há estreita colaboração entre os desenvolvedores dos jogos e consultores militares. Elementos gráficos como as armas e os veículos, muitas vezes são baseados em modelos reais cedidos pelo exército. Consultorias de veteranos e ex-combatentes também são utilizadas para ajudar os desenvolvedores nas representações dos combates e dos cenários. (Thomson, 2009).

Com esta exposição procuramos pontuar e contextualizar os laços de interesse que compõem o cenário da produção dos jogos militares, direcionando também o olhar para as relações entre exército, indústria do entretenimento e a produção de representações e imaginários sobre a guerra e seu combate.

---

games listed on the Department of Defense's site is America's Army, the Army's own official computer game," (Thomson, 2009, p.12)

### 3.2 Combatendo em primeira pessoa: o gênero FPS

Um gênero específico de videogames nos chama a atenção: são os jogos de tiro em primeira pessoa - ou *first person shooter* (FPS) em inglês. Neste gênero, o jogador assume uma perspectiva em primeira pessoa do personagem eletrônico (avatar), e em seu campo de visão tem destaque a arma empunhada pelo personagem.

O personagem controlado pelo jogador atua como um portal que permite o jogador acessar o universo virtual representado e é a maneira pela qual o player pode agir neste mundo<sup>15</sup>. Neste gênero de jogo, o principal mecanismo de interação do jogador com o universo representado é sua arma e o seu potencial destrutivo. De forma resumida a principal mecânica de desenvolvimento do jogo envolve o uso destrutivo das armas usadas durante o jogo.

Nas palavras de Wolf, o gênero FPS se distingue pelas seguintes características:

“The player’s navigation of space, the primacy of obstacles overcome by the act of shooting, and the first-person perspective are the essential components constitutive of the FPS.” (Wolf, 2012)

Uma das marcas do gênero FPS é a capacidade de imersão e identificação do jogador com o seu avatar. Essa identificação se dá em grande parte devido à perspectiva em primeira pessoa a qual se joga, o que trás consigo algumas implicações. O controle deste avatar em primeira pessoa carrega consigo uma noção de *embodiment*, uma presença sentida e simulada dentro do universo do jogo<sup>16</sup>. Tal capacidade de imersão trás consequências na forma como se dá a interação entre o jogador e o jogo, amplificando o poder retórico destas narrativas jogadas. Call, J. (2012), citando Gee, J, assim ilustra a capacidade persuasiva dos FPS:

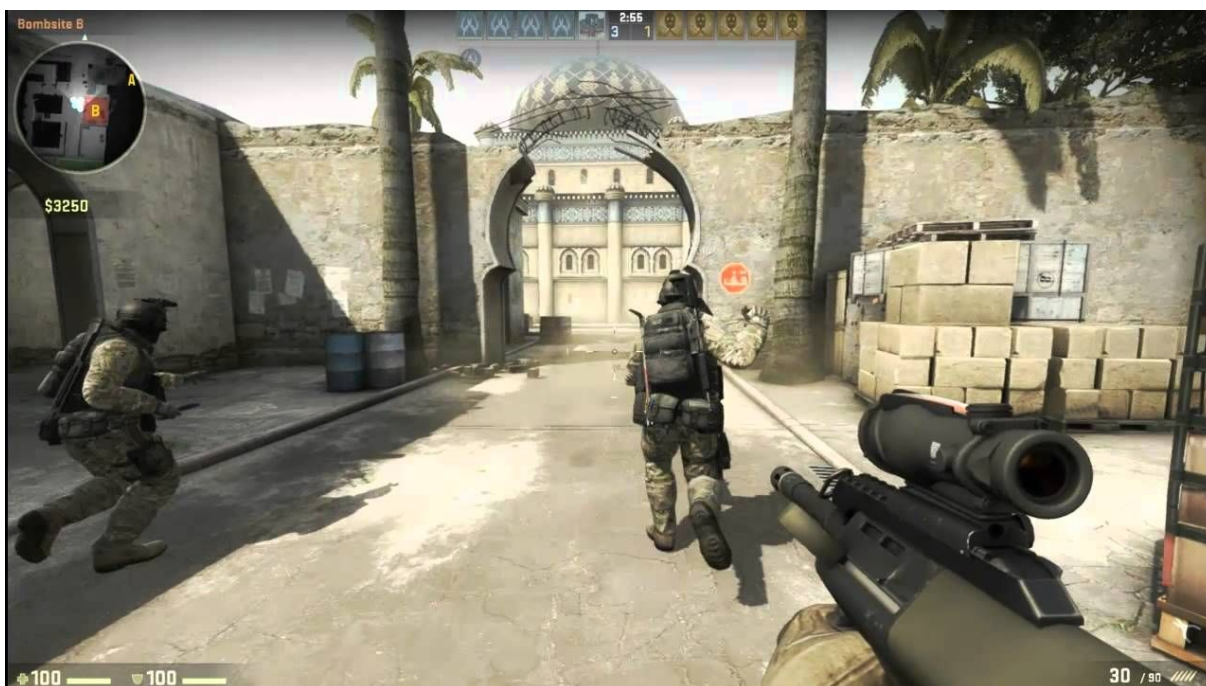
---

<sup>15</sup> Renata Gomes, usa os conceitos *affordance* e *umwelt* para referenciar como se dá a relação entre o mundo virtual/avatar e o jogador/mundo real. A autora escreve sobre a força expressiva dessa relação e da capacidade de imersão gerada. Ela lança mão também da ideia de empatia e neurônios espelho, para ajudar a entender como se dá esse movimento de personificação/unificação com o personagem avatar. (Gomes, 2009).

<sup>16</sup> Gomes (2009, p. 3), nomeia esta característica como parte dos “games de personagem”. “A esse universo de jogos damos o nome de ‘games de personagem’, já que é fundamental para toda sua construção de sentido que o jogador viva essa ‘identificação encarnada’ (Santaella, 2004) através de uma corporalidade simulada e diegeticamente implicada no mundo do jogo.”

“Players inhabit the goals of a virtual character in a virtual world. [...] By inhabit I mean that you, the player, act in the game as if the goals of your surrogate are your goals’ [...] A further collapsing not only of bodies, but of intentions and actions” (2012, p. 136)

Os *FPS* são extremamente populares. Nos EUA, o principal mercado da indústria de games, por 7 anos, sempre houve um jogo do gênero FPS militar como recordista de vendas. Em todos estes anos, o jogo mais vendido foi sempre um jogo da franquia Call of Duty, especificamente. O gênero FPS e os “jogos de tiro” possuem grande apelo também em território brasileiro, sendo o estilo de jogo preferido pelos homens que jogam em computadores no Brasil<sup>17</sup>.



**Figura 5** - Visão em primeira pessoa no jogo Counter-Strike Global Offensive. Nos *FPS* a arma tem lugar central, não somente na visão do jogador, como também nas mecânicas e na jogabilidade do jogo.

<sup>17</sup> Fonte: Pesquisa Game Brasil, 2017.

As temáticas, histórias e ambientações dos *FPS* são as mais variadas. Dentre os temas mais comuns, estão os de ficção científica, como exemplo Quake (Id Software, 1996), Half Life (Valve, 1998), jogos de survival-horror, como Left 4 Dead (Turtle Rock Studios, 2008), Killing Floor (Tripwire Interactive, 2009), históricos, como Far Cry Primal (Ubisoft Montreal, 2016) e jogos militares, como Battlefield 4 (DICE, 2013), Call of Duty 4 (Infinity Ward Treyarch, 2007) e Counter-Strike (Valve, 1999)<sup>18</sup>. Os jogos FPS com temática (militar) contemporânea e de ficção científica tem sido os mais abundantes em número de produções e alcance<sup>19</sup>.

As guerras representadas nos FPS com temática militar variam no tempo e no espaço. Muitos jogos foram produzidos sob a ambientação da segunda guerra mundial, como Battlefield 2 (DICE, 2005), Day of Defeat Source (Valve, 2010) e Medal of Honor (Electronic Arts, 2002). Enquanto alguns exploraram guerras mais específicas, como a guerra do vietnã (Conflict: Vietnam; publicado por Pivotal Games, 2004), a guerra do golfo (Conflict: Desert Storm; publicado por Pivotal Games, 2002).

Muitos destes jogos possuem aspectos em comum na forma como trabalham os elementos de representação da guerra. A naturalização da guerra enquanto meio principal de resolução dos conflitos seria uma destas representações. Outros exemplos seriam a reprodução de noções, estereótipos e preconceitos<sup>20</sup> em relação à guerra e aos povos atingidos por ela, bem como a higienização destes conflitos. De fato, a guerra representada por Call of Duty Modern Warfare 2 (COD MW2) - assim como em muitos outros jogos de tiro militares -, evita ao máximo o uso de “civis” no ambiente da guerra virtual, apagando o mal estar relacionado ao seu extermínio proposital ou enquanto “dano colateral”. Muitos destes jogos lidam com objetivos claros e evidentes, e retratam com clareza a diferença entre os inimigos e os aliados. A possibilidade de, no caso da falha, renascer e tentar de novo, coloca um véu sobre os verdadeiros horrores do conflito bélico (o *respawn*, ou seja, o “renascimento” do jogador após a morte ou falha, é um elemento comum a jogos de

---

<sup>18</sup> Subdivisão de gêneros retiradas em Wolf (2012, p. 5).

<sup>19</sup> Dos 499 jogos FPS lançados entre 1992 e 2009 pesquisados por Hitchens (2011), 297 tem como background a temática militar contemporânea e a ficção científica. 184 títulos se passam especificamente no período contemporâneo.

<sup>20</sup> Sobre este assunto consultar Hoglund (2008), o qual aborda o tema do orientalismo nos jogos de tiro militares.

vários tipos). Nesta eventualidade, o jogo inicia em um estágio anterior, e a missão pode ser encenada novamente.

Gagnon, cuja pesquisa versa a respeito de Call of Duty sintetiza da seguinte maneira os principais aspectos da guerra representada em Call of Duty Modern Warfare e Call of Duty Modern Warfare 2:

“1) resonate with and reinforce a tabloid imaginary of post-9/11 geopolitics; (2) glorify military power and elicit consent for the idea that state violence and wars are inevitable; and (3) encourage our myopia by depicting a sanitized vision of war and by downplaying the negative consequences of state violence.” (Gagnon, 2010, p. 3)

Importante notar os caminhos em comum que muitos jogos do gênero adotam como os exemplos acima citados. Estas continuidades, atuando em conjunto, reforçam as características do gênero FPS militar e criam uma demanda de jogadores educados pelo mercado dos jogos de tiro.

## 4. ESTUDO DE CASO

### 1.1 Apresentação e Justificativa

O jogo Call of Duty Modern Warfare 2 (daqui em diante: COD MW2), faz parte de uma franquia muito bem sucedida comercialmente, publicada pela produtora norte-americana Activision. O jogo foi lançado no ano de 2009, para as plataformas de jogo Playstation 3, Xbox 360 e PC. Ele se enquadra popularmente na categoria de jogos de tiro em primeira pessoa com temática militar. COD MW2 é a segunda iteração da franquia no ambiente das guerras contemporâneas (os primeiros títulos da franquia, quais sejam, Call of Duty, Call of Duty: United Offensive, Call of Duty 2 e Call of Duty 3, se situam no período histórico da segunda guerra mundial). O jogo foi bem recebido por público e crítica, e foi reconhecido como o “lançamento mais bem sucedido da história de um produto de entretenimento” pelo Guinness book, batendo recordes de vendas, na época de seu lançamento<sup>21</sup>.

COD MW2 conta com dois principais modos de jogo: a campanha *singleplayer* (modo história), e o modo *multiplayer*. No modo *multiplayer* é possível enfrentar jogadores pela internet ou localmente. Neste tipo de jogo os combatentes são controlados por jogadores reais, que competem pelo posicionamento no ranking da partida, que é elevado ao se completarem os objetivos propostos pelo jogo ou pela aniquilação de outros jogadores. Os mapas (as arenas de combate) presentes no modo *multiplayer* são versões modificadas dos cenários presentes no modo de jogo *singleplayer*. Este modo de jogo não possui uma história ou enredo explícito, e a contexto da ambientação das arenas de combate só pode ser captada quando se joga a modalidade de história. No modo *singleplayer*, (também conhecido como modo história), o jogador é conduzido pelo enredo da trama, a partir da conclusão dos objetivos exigidos em cada etapa do jogo. Ao concluir os objetivos, o jogador pode avançar na narrativa. Para este estudo de caso levaremos em conta exclusivamente o modo história/single player de COD MW2 2.

---

<sup>21</sup> Disponível em:

<<http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/modern-warfare-2-the-most-successful-entertainment-launch-of-all-time-1951301.html>> Acesso em: 22 de fevereiro de 2017.

## 1.2 O enredo

O enredo do jogo trata da ameaça terrorista representada pelo líder Vladimir Makarov, que possui em sua campanha terrorista aliados espalhadas pelo globo (incluindo Brasil). Ao longo da história o jogador assume diferentes personagens, que atuam em diferentes locais do planeta, para conter a ameaça representada por Makarov.

De forma resumida, durante o enredo da campanha singleplayer o jogador assume o papel de diferentes personagens. Durante as 18 missões que compõem o jogo, hora assumimos o papel de um personagem que atua com o grupo especial *Task Force 141*, hora com um personagem do regimento de combates do exército. Dessa forma quando jogamos com a *Task Force 141*, fazemos as missões deste grupo de elite, invadindo bases militares, resgatando VIPs, realizando ações de perseguições e tortura. Mas quando assumimos um personagem militar tradicional em determinadas missões, os combates são outros, e temos o auxílio de tanques, artilharia de última geração, e enfrentamos um ambiente de guerra mais “tradicional”.

Makarov, em sua empreitada de terror conta com suporte e apoio logístico e estratégico em diversas partes do planeta, incluindo Brasil, Afeganistão, dentre outros lugares reais. Em algumas missões, entretanto, não é informado ao jogador a localização exata, mas apenas uma ideia geral. Interessante notar que uma parte considerável do game se passa em solo estadunidense. Em determinado momento da história a ameaça terrorista e os planos geopolíticos de Makarov se concretizam e tropas russas invadem o solo americano. A história do jogo mistura conflitos bélicos tradicionais, com forças conflitantes simétricas, como no caso das forças invasoras do solo norte americano, mas também conflitos assimétricos, onde o inimigo não é um outro exército, senão o “grupo terrorista”.

## 1.3 Cenários da guerra e suas representações

Os cenários de COD MW2 são os mais variados, e representam lugares em várias partes do mundo. Dentre estes diferentes cenários onde a guerra se

desenrola, podemos citar os ambientes urbanos (Brasil, Afeganistão, EUA), instalações e bases militares (Rússia), e áreas campestres e ambientes abertos. Cada um destes cenários demanda do jogador um determinado *approach*, e impõe uma determinada condição de uso do espaço. Os cenários urbanos são densamente povoados, com muitos obstáculos, os quais o jogador pode se esconder e se proteger do fogo inimigo. Os inimigos controlados pelo computador, entretanto, também se utilizam desta vantagem e usam a densidade do cenário para se proteger ou surpreender o jogador. Em determinado momento da história o exército russo ataca os EUA, assim jogamos diversas missões em solos estadunidenses, passando por subúrbios de classe média, por Washington, e pela casa branca.

Citando um outro exemplo de como os cenários condicionam diferentes formas de combate, em uma das missões invadimos uma instalação militar russa durante uma nevasca, porém trata-se de uma área muito aberta, com poucos lugares para buscar cobertura. A nevasca, entretanto, permite com que nos aproximemos dos inimigos sem sermos vistos, e então atacamos de forma sorrateira<sup>22</sup>. As armas empunhadas pelo avatar contam com recursos avançados para lidar com este cenário como silenciador, e um radar acoplado à arma capaz de medir os batimentos cardíacos do inimigo, nos permitindo rastreá-los, mesmo na intensa nevasca.

Todos os cenários possuem delimitadores físicos, dessa forma não é possível “escapar” à ação. Em cenários urbanos, por exemplo, as ruas laterais estão obstruídas por elementos cênicos como carros pegando fogo, tanques abatidos. Em cenários com ambientes mais amplos, elementos físicos da paisagem como rios, ou elevações da topografia servem como barreira ao avanço do jogador. Dessa forma, o cenário age como um elemento preponderante na estrutura de progressão das missões, atuando de diversas maneiras, delimitando o espaço utilizável e condicionando a jogabilidade. Diferentemente dos jogos de mundo aberto (também chamados de *sandbox*), como por exemplo GTA, Fallout 3, Skyrim, dentre outros, que contam com cenários amplos e diversas opções para o deslocamento, incluindo

---

<sup>22</sup> Tradução livre para *Stealth*, que no universo dos games diz respeito a um estilo de jogo que evita o confronto direto e aberto, sendo privilegiado um estilo silencioso para um ataque desprevenido.



diferentes estratégias e possibilidades para os eventuais enfrentamentos, os cenários de COD MW2 tem sua exploração bloqueada e restringida.

A restrição imposta por um caminho linear não concede ao jogador uma outra saída que não seja a ofensiva militar direta. Ao jogador não é dada outra possibilidade senão internalizar a lógica militar do enfrentamento proposto pelas mecânicas do jogo, e por conseguinte usar esta mesma lógica para vencer o jogo. Em outras palavras o jogador deve cumprir a missão que lhe é dada, sem possibilidades de fuga e sem concessões, assim como coloca a obrigatoriedade da obediência às regras e comandos da cultura militar.



**Figura 6** - Na primeira imagem, o cenário urbano, repleto de obstáculos e objetos: veículos blindados, latas de lixo, blocos de concreto, carros, casas. Na imagem seguinte cenário aberto, jogabilidade *stealth* permitida pela nevasca. Acoplado à arma, um monitor de presença para localizar os inimigos.

As cidades dos jogos e os lugares de conflito no jogo são esvaziados de toda vida civil (com raras exceções, conforme descreveremos a frente), e são ressignificados como lugares onde somente o enfrentamento tem existência. Dessa forma, os cenários são preenchidos com elementos que possibilitam os confrontos. Como o número de inimigos enfrentado pelo jogador é, em geral, grande, boa parte

dos cenários contam com objetos como carros, portas, muros, os quais se pode usar para se proteger do fogo inimigo. Assim, o cenário atua em conjunto com a jogabilidade, e torna-se um elemento que deve ser usado estrategicamente, para garantir a sobrevivência do jogador.

#### **1.4 Regras e Jogabilidade**

A progressão no jogo se dá mais ou menos segundo a seguinte fórmula: Durante a tela de *loading* para a próxima etapa do jogo ao jogador é passado um briefing da próxima missão, que incluem explicações diretas sobre o próximo objetivo e sua localização no globo, além de explicações a respeito da trama do jogo e dos personagens. Ao longo de uma missão, sucessivos objetivos são passados ao jogador. Os objetivos variam, e são em geral objetivos militares, como proteger determinada área por um certo tempo, avançar sobre um posto inimigo, invadir determinada base para coletar dados e informações, perseguir e prender determinado suspeito, etc. Cada novo objetivo dado dentro de uma missão requer um deslocamento da área A para a área B, e invariavelmente este percurso está tomado por inimigos, os quais o jogador deve aniquilar. Ao aniquilar os inimigos presentes neste percurso o jogador então pode chegar à área B, e neste momento novas coordenadas e objetivos são passados ao jogador para que o deslocamento até o ponto C ocorra. Este ciclo então se encerra ao fim da missão, que em geral envolve um clímax de tensão, onde o jogador deve enfrentar ondas com muitos inimigos ou realizar fugas cinematográficas.

Diversos tipos de armas, e artilharia de suporte estão disponíveis para que o jogador cumpra as missões e realize o avanço espacial. O jogador conta com dezenas de armas diferentes, cada uma com miras diferentes e outros acessórios de alta tecnologia. Armas, bem como munições são abundantes ao longo do jogo, dessa forma o jogador não tem restrições quanto ao número de mortes que pode executar, pois não há restrição quanto ao equipamento. Algumas missões exigem que o jogador utilize das tecnologias militares modernas para que sejam completadas, dessa forma em uma missão atuamos em conjunto com um tanque leve blindado, em outra missão atuamos no lugar de um operador de artilharia de

precisão em um bombardeiro. A progressão do jogo em alguns momentos está condicionada ao próprio uso dos recursos advindos da tecnologia americana da guerra contemporânea. Thomson (2009), inclusive, entende que o poder propagandista dos jogos militares contemporâneos de uma maneira geral, está na forma pela qual eles apresentam os conceitos da *transformação militar* colocados em prática nos últimos conflitos os quais os EUA se envolveram. Para Thomson (2009), a partir dos anos 90, o novo “modelo” para as guerras americanas - a *transformação militar* - combina a ação de grupos reduzidos em forças especiais à artilharia de precisão, além de outros recursos avançados de estratégia em tempo real. De um lado, o número reduzido de combatentes faz com que o desgaste do conflito com a opinião pública seja menor, por outro lado o uso intensivo de bombardeamentos e armas operadas a distância aumenta o poder destrutivo das forças especiais. O autor aponta que a representação que se faz dos benefícios do novo modelo da máquina de guerra norte americana, é algo que muitos dos FPS militares têm em comum, incluindo o jogo COD MW 2. A este respeito, o autor assim nos apresenta a questão:

“the propagandist power of [FPS Military Games] does not lie in their distortion and manipulation of reality; but rather in their claims to represent the realities of warfare and the realities of the vision of military transformation.” (THOMSON, 2009, p. 93)

Em relação ao combate às mecânicas do jogo fazem com que o jogador esteja sempre em movimento. O número de vezes que o jogador pode morrer é ilimitado, e toda vez que isso ocorre, voltamos a um ponto imediatamente anterior na missão de onde estávamos no momento da morte. Não há também um limite de “saúde” por parte do avatar. Quando o jogador começa a ser atingido por disparos, a tela fica vermelha, e é necessário buscar cobertura em algum elemento do cenário para que o avatar se recupere totalmente. A forma como esta mecânica do jogo funciona coloca o cenário enquanto abrigo para a recuperação da vida e cobertura nos tiroteios. Ao jogador somente é permitido atirar e matar os inimigos controlados pelo computador. Caso mate um civil (discutiremos a exceção da missão *No*

*Russian* mais adiante), ou um companheiro militar o jogador é punido imediatamente, e a missão se reinicia.

De forma geral, podemos ressaltar que as regras e a jogabilidade de COD MW2 criam as condições para um combate intenso e rápido. O número elevado de inimigos atacando simultaneamente, a grande disponibilidade de armamentos e munição, o sistema de vida infinito (que se recupera ao se proteger utilizando o cenário), as imensas possibilidades físicas do avatar, que nunca se cansa ou é ferido mortalmente, dentre outros elementos compõem a experiência de uma guerra frenética e extaseante. De fato, os recordes nas vendas e o enorme sucesso comercial da franquia Call of Duty indicam o quão divertido é lutar nas guerras representadas em seus jogos e salientam o grande apelo que elas possuem no público jovem.

## **1.5 Análises**

Selecionamos duas missões específicas para realizar um estudo de caso mais aprofundado. Em uma delas somos apresentados a um massacre de civis na Rússia, em outra perseguimos um perigoso criminoso nas favelas do Rio de Janeiro. Gravamos uma seção jogada e comentada da missão No Russian, que pode ser acessada pelo link da nota de rodapé.<sup>23</sup>

### **1.5.1 No Russian**

No Russian é a quarta missão do jogo, e nela jogamos com o soldado Allen, um agente da CIA, infiltrado na organização terrorista de Makarov. O líder terrorista russo tem como objetivo realizar um atentado, matando centenas de civis em um aeroporto de seu próprio país. A missão começa e vai direto ao ponto, com uma pequena introdução dentro de um elevador escuro, onde se houve as armas sendo recarregadas e quando a porta se abre apenas uma instrução é dada por Makarov: “Remember, no russian”. Em seguida adentramos no aeroporto movimentado, onde

---

<sup>23</sup> Recomenda-se assistir ao vídeo para complementar a leitura descritiva da missão No Russian.  
Link: <https://youtu.be/zqper72ycpm>

dezenas de pessoas esperam seus vôos, e o grupo começa a disparar. Caminhamos pelo aeroporto atirando e matando a todos indiscriminadamente. Pouca resistência é oferecida neste momento, apenas alguns guardas de segurança atiram, porém são brutalmente assassinados. Prosseguimos pelos saguões do aeroporto, subimos as escadas rolantes e encontramos novos grupos de pessoas, alguns correndo, outros implorando por suas vidas, paralisados pelo desespero. Independente da sua escolha enquanto jogador - nos é dada a possibilidade de passar a missão sem matar estas pessoas - o esquadrão da morte prossegue em seu massacre. Somos obrigados a caminhar lentamente, atravessando diferentes partes do saguão do aeroporto, até chegar à segunda parte da missão. Após 3 minutos desta cena desagradável e angustiante, as equipes contra terroristas aparecem, e os confrontos e a estrutura habitual do jogo voltam a acontecer, até que a missão se acabe. Esta missão causou bastante impacto na época de seu lançamento, gerando debates e atraindo críticas a respeito de sua brutalidade.

O que nos interessa, entretanto, é entender como a jogabilidade e o cenário desta missão ajudam a compor a narrativa do game. Este mapa possui singularidades em relação à jogabilidade, cenário e enredo se comparado ao restante do jogo e às outras missões. Em relação ao enredo, cabe notar que *No Russian* é a única missão onde não jogamos do “lado americano” dos conflitos. Ao contrário, somos um agente infiltrado, e que por necessidade da manutenção do disfarce, devemos participar de um massacre protagonizado pelo maior inimigo da história do jogo. Trata-se então, de um momento da história onde assumimos a pele de nosso próprio inimigo, e somos apresentados à toda sua violência e desumanidade - “Makarov troca dinheiro por sangue”, assim nos é a caracterizado o inimigo em uma das cenas de abertura. A jogabilidade e o cenário ajudam a compor, em sua forma única - através da experiência própria da ação de jogar - uma narrativa sobre o vilão da história, sendo o contraste a maneira pelo qual as diferenças entre “nós” e Makarov são experimentadas.

Algumas características da jogabilidade apresentam-se de forma diferenciada apenas neste mapa. Em primeiro lugar citaremos o mais impactante: a possibilidade de matar impunemente civis. Embora civis estejam presentes em outras missões, ao

jogador nunca é permitido tirar sua vida. Quando o *player* comete o assassinato de um civil, acidental ou não, somos obrigados a reiniciar a missão e um alerta na tela lembra o jogador de atirar com precaução, para não alvejar civis. Em *No Russian*, entretanto, não sofremos nenhum tipo de sanção ao matá-los. Ao contrário, somos encorajados a tirar suas vidas. O cenário desta missão trabalha com a jogabilidade para criar um momento de intenso desconforto. Estamos em um aeroporto internacional, com grandes saguões, algumas lojas, cafés, ambientes amplos para circulação de massas. A existência de obstáculos é quase nula, e não há muitos lugares onde se esconder ou se proteger. Neste sentido, a quase ausência de elementos do cenário que possam ser usados como cobertura (para proteção dos tiros) é uma característica rara ao longo do jogo. A ausência de elementos que possam ser usados pelos civis para se esconderem, faz com que eles fiquem expostos e completamente incapazes diante da brutalidade do ataque.

Um outro elemento da jogabilidade modificada somente nesta missão é a velocidade de deslocamento do personagem. Há um padrão na velocidade com a qual o jogador se locomove a pé no jogo. Este padrão, entretanto, é modificado neste missão, e o jogador se locomove mais lentamente que o normal. Tampouco é possível utilizar o comando especial para correr - disponível em todas as missões do jogo. Este elemento da jogabilidade adiciona dramaticidade à situação, pois ao jogador não é permitida outra opção senão caminhar lentamente, inclusive passando pelo corpos no chão, observando pessoas desesperadas correndo pelos longos corredores em vão. Voltando ao cenário, a presença de longos corredores, e amplos saguões, faz com que os civis que correm para fugir possam ser facilmente alvejados a longa distância. Enquanto se joga é possível perceber a tensão que o lento caminhar e a observação penosa dos desesperados gera. Não há nada que possamos fazer, e não há outra forma de jogar este massacre, o qual participamos integralmente em nossa corporificação no avatar.

Outra singularidade desta missão em relação às mecânicas e jogabilidade que compõem o restante do jogo, é o fato de que em *No Russian* temos um grande lapso de tempo de jogo onde não necessitamos matar para progredir. Explicando melhor: durante mais de 3 minutos, que é o tempo que o massacre dos civis leva para ser completado, caso não queiramos, não é necessário matar os civis, pois os

outros participantes do ataque o farão. No caso de o jogador atirar em sua própria equipe, eles irão revidar o fogo amigo e a missão será reiniciada. Nas outras missões de COD MW2 2, o jogador é obrigado a matar os inimigos, pois este é um elemento básico para progredir nos objetivos e avançar na história. O jogo impõe um ritmo frenético, e os confrontos são inevitáveis. Afinal, em outras missões nossos alvos são os inimigos, e na missão discutida eles são civis inocentes. Dessa maneira, não obrigando o jogador a matar os civis para progredir a missão, a jogabilidade possibilita ao *player* (no enredo da missão um infiltrado americano) a não atirar e a preservar sua consciência.

Quando comparamos as singularidades do cenário, da jogabilidade e da história que aparecem somente em *No Russian* com o restante do jogo e sua estrutura padrão, torna-se mais claro como a jogabilidade e o cenário atuam na caracterização de Makarov enquanto um terrorista sanguinário, somando à narrativa da história, e ajudando a compor moralmente os dois “lados” do conflito. Afinal, quando se joga como americano nas outras missões, em sua luta contra o terrorismo, caso se atire em um civil, o jogador é punido pelas regras, e encorajado a adotar uma boa conduta militar. Entretanto, enquanto terrorista, as regras do jogo mudam, e ao jogador é permitida uma conduta selvagem e bárbara. O cenário, por sua vez, intensifica ainda mais a dramaticidade do ataque, expondo os civis, sem remediação à barbaridade do ataque terrorista.

### **1.5.2 Takedown**

Takedown tem como cenário a cidade do Rio de Janeiro. Trata-se de uma missão com distintos momentos, dos quais é possível retirar vários exemplos a respeito de como o cenário e a jogabilidade atuam de forma conjunta para a produção de uma narrativa e uma representação do conflito militar.

A missão Takedown tem início logo em seguida à missão “No Russian”, na qual o jogador participa de um massacre de civis em um aeroporto russo. No enredo do jogo, tal massacre foi realizado por Makarov e seu time, entretanto, o “líder terrorista”, conseguiu vender a imagem de que o massacre havia sido levado a cabo por um grupo de infiltrados americanos. Os norte americanos - que na história não



foram os causadores do massacre do aeroporto, afinal - precisam de provas contra à opinião pública negativa desta acusação. Conseguem, então, rastrear a origem da munição usada no massacre e descobriram que ela veio do Brasil. A *Força Tarefa 141* é enviada ao Brasil, para buscar Alejandro Rojas, o fornecedor das armas do massacre no aeroporto. A partir de Rojas, a squad pretende chegar um passo mais perto de Makarov e provar a inocência dos EUA no massacre. A cidade do Rio de Janeiro aparece, então, como um “nó” na rede de terror. É interessante notar que a própria violência da favela é ressignificada. A figura dos traficantes que lutam pelo território do tráfico de drogas no morro, é transformada, e a sua violência passa a ser justificada enquanto parte de uma rede de terrorismo, e de suprimentos de armamentos para terroristas.

A missão propriamente dita se divide em três cenários e momentos distintos: ela começa com o confronto no “asfalto”, ou seja na área urbana, de ocupação regular. Em seguida a missão tem um momento de transição onde a ação se passa nos corredores e becos que levam até a entrada de uma favela anônima (*favela* é o termo usado pela *squad* durante a missão), onde a maior parte da missão é jogada. Há uma diferença fundamental nestes três cenários, pois na área urbana do “asfalto” a rua possui pedestres, carros de passeio, há uma vida que toma conta do lugar. O cenário do “asfalto”, porém é apenas uma introdução, e a maior parte do jogo se desenvolve nos becos da favela, seguindo o mesmo padrão do restante do jogo, qual seja o do confronto inevitável com o inimigo, em ambientes esvaziados de vida. Essa escolha, reforça a representação de uma área que é dominada pelo conflito esvaziado de sua vida habitual. Neste “lugar do conflito”, ao jogador não são apresentadas outras opções senão reagir e atirar contra os inimigos bem identificados - e suficientemente violentos e temíveis - munido da ajuda de aliados, também bem identificados - ou seja, trata-se de um combate claro e evidente, onde as duas partes beligerantes ficam claras ao jogador. No meio da luta entre “o bem e o mal”, não há ruídos que interfiram na “guerra virtual” (e que poupa o jogador dos horrores de um conflito real): o lugar é esvaziado da vida que o sustenta, para que o confronto inevitável - e sanitizado - possa ter lugar.

O primeiro cenário da missão, a área urbana, nos é apresentada no interior de um carro. De dentro do carro em movimento o jogador pode movimentar o mouse

(ou o joystick) para olhar em volta. Da janela é possível ver pessoas caminhando, e carros de passeio circulando.

O carro aliado, que está em frente ao nosso pára, e dois militares da squad se aproximam de um suspeito de ser o “braço direito” de Rojas, o qual saca a arma e os executa. Neste momento o jogador deve sair do carro e é instruído a perseguir o agressor. O cenário nesta parte é abundante em detalhes (muitas placas, cartazes nas ruas, construções e arquiteturas distintas das casas e prédios), abundância esta que será perdida quando a luta se concentrar na favela, que é dominada por um cenário labiríntico, onde tudo parece igual e só há lugar para a repetição do conflito. Para poder contemplar melhor os detalhes das placas de trânsito, cartazes e outros detalhes do início repeti inúmeras vezes a missão, e em cada tentativa me fixava em um elemento distinto. (As repetições foram necessárias pois caso não prosseguisse na perseguição do alvo, e me permitisse à contemplação do cenário da cidade, a missão era reiniciada, e um aviso na tela já se apagando informava que o alvo escapou). Ao lado de placas de ruas visivelmente inspiradas nas placas da cidade do Rio, e com nome de ruas em português, pode-se ver placas de estacionamento em inglês, e inclusive um táxi amarelo, no melhor estilo nova-yorkino parado no trânsito. Na representação deste cenário, o Rio aparece como uma amálgama de culturas, amparadas nos imaginários sobre o Brasil e a América espanhola, porém com referências cuidadosamente colocadas para que o jogador - com perfil jovem e americano/ocidental - possa digerir essa síntese da cidade do Rio imaginada pelos desenvolvedores. Muitas destas referências passam despercebidas pelo jogador, já que não é possível passar muito tempo explorando este pequeno trecho de cidade e contemplando a rica ambientação. Um determinado uso do cenário se expressa neste momento, delimitando a jogabilidade, já que o jogador é obrigado a prosseguir a perseguição e é obrigado a entrar na favela. Ao nosso ver, posto desta maneira o movimento da jogabilidade/cenário, o game não permite que o jogador use seu tempo na área “urbana” a qual não contém o “terror” e o conflito. É importante considerar também que tais escolhas ajudam a compor o que se chama, em tradução livre, o andamento do jogo<sup>24</sup>, o qual a franquia Call of Duty é reconhecida

---

<sup>24</sup> O *game pacing* é um termo utilizado no meio do game design para se referir à intensidade e à velocidade na qual o jogo se desenvolve. Alguns jogos possuem um *pacing* lento, como jogos de estratégia, e de exploração. Já outros optam por um *pacing* rápido com poucos momentos de

pela intensidade. Há um outro elemento em relação a este cenário que nos chamou a atenção. No início da missão, antes de o suspeito reagir e matar alguns membros da squad a vida prosseguia normalmente nas ruas. Entretanto, em menos de um minuto depois do tiroteio ao virar a próxima esquina o jogador é confrontado com um cenário de caos urbano pós apocalíptico: pedestres correndo desesperados, carros pegando fogo, explosões. Confesso que no primeiro momento em que joguei esta missão não notei a falta de nexos deste cenário pós apocalíptico instantâneo, gerado sem explicação no caos urbano que se inicia após o tiroteio. Entretanto este caos descontextualizado gera tensão no jogador, e prepara o clima de conflito do jogo para a próxima etapa.

---

exploração/contemplação/resolução de puzzles, e com muitos momentos de ação frenética. A franquia Call of Duty, é conhecida por muita intensidade e tiroteios. Dessa forma, ao fazer uma escolha de design em relação à intensidade/velocidade a qual o jogo deve ser contemplado, o designer/produtor conduz o jogador a um estado de ansiedade constante no meio da ação proporcionada pela guerra.



**Figura 7** - Na imagem superior: Rio de Janeiro, veículos, arquitetura e vida cotidiana. A imagem inferior mostra o momento que o caos urbano toma forma sem explicação. É possível notar a reutilização de imagens e texturas de outros cenários. É possível notar a placa da rua em português, bem como placas de trânsito em inglês, e um “táxi nova-yorkino”.

Prosseguindo a missão, nosso alvo entra em um beco e somos obrigados a sair da rua - qualquer tentativa de não perseguir o alvo é punida pela regra do jogo, e a missão é reiniciada. Após poucos metros de perseguição, temos o “braço direito de Rojas” em nossa mira e somos ordenados a realizar um disparo não letal, em suas pernas. O jogador então é obrigado a seguir estritamente a instrução, sob a penalidade de reinício da missão. Caso o jogador mate o alvo a missão igualmente

se reinicia. O motivo do pedido, qual seja, um tiro não letal no alvo - ato único e estranho para a jogabilidade padrão do jogo que só permite a morte “completa” do inimigo - fica evidente. Na *cutscene*<sup>25</sup> que segue ao tiro, vemos o “braço direito” de Alexandro, um rapaz negro, amarrado em uma cadeira com a boca tapada e rosto de desespero. Ao lado dele um soldado com o rosto mascarado segura um fio eletrificado, pronto para iniciar uma sessão de eletrochoque e torturar o “suspeito”, o qual na justificativa do jogo tem sua parte no “eixo do terror”. Ao jogador não é dada nenhuma outra possibilidade, a não ser assistir a cena, a qual encerra com a porta da sala de tortura sendo fechada. Enquanto nosso inimigo é torturado prosseguimos invariavelmente (já que a missão se reinicia caso não cumpramos as regras da jogabilidade) para a matança nos becos.

O terceiro cenário desta missão se inicia logo em seguida à referida *cutscene*, quando a squad chega à favela. Muitos civis estão reunidos em um campo de futebol logo na entrada do território da comunidade. Um dos soldados da squad acautela o jogador que a área possui civis, e deve-se tomar cuidado. Entretanto quando a squad é avistada pela “milícia de Rojas” a guerra toma a cena e um dos membros da squad avisa os civis em língua espanhola, que “este lugar no é seguro!”. Nota-se que o tiroteio e a agressão não é iniciada pela nossa equipe - a qual, inclusive alerta ao jogador sobre a presença de civis - e sim pela milícia. Neste momento começa então o jogo e a jogabilidade em sua estrutura padrão, que compõem os 80% restantes da missão<sup>26</sup>. É interessante notar a forma como a regra do jogo se adequa à presença dos civis. Caso o jogador acidentalmente ou propositalmente atire e mate um civil, a missão é reiniciada, e enquanto a tela se apaga uma mensagem explica a punição: “Você acertou um civil. Tenha cuidado ao disparar.”<sup>27</sup> Nenhuma outra punição é dada, e o jogo prossegue normalmente. É interessante notar como essa estrutura de regras atua como uma retórica procedural, na medida em que os efeitos colaterais de uma guerra - que compõem os horrores singulares de um conflito - são

---

<sup>25</sup> *Cutscene* é o termo usado para descrever um momento em um jogo onde cenas pré-renderizadas são exibidas ao jogador, não sendo possível interagir com as mesmas. Estas sequências cinematográficas são usadas com múltiplos propósitos, como por exemplo, o aprofundamento do enredo e caracterização dos personagens.

<sup>26</sup> Levando-se em conta o tempo necessário para completar a missão, cerca de 80% a 90% do tempo é passado em conflitos sem civis.

<sup>27</sup> No original: “You shot a civilian. Watch your fire!”

tratados como qualquer outra transgressão do jogo - com a mesma punição por exemplo de não perseguir o alvo, ou de não realizar o disparo em sua perna. A morte civil se apaga e se justifica na medida em que o jogo se reinicia e volta em seu estado anterior, onde uma nova tentativa será possível ao jogador.

Após essa pequena introdução, fica evidente, no cenário da favela, que todos são inimigos, sem exceção. E eles são infinitos - a mecânica do jogo, faz com que, caso você não avance até um certo checkpoint os inimigos nunca parem de vir e nunca parem de atirar. O cenário não contempla civis, crianças ou mulheres. Somente homens combatentes - alguns com roupas “normais”, ou seja, não militarizados e outros com uniformes em comum. É interessante notar como o jogo ressignifica a violência da favela, e o papel dado aos agressores. Longe da percepção comum da violência armada na favela, que tem como motivo o tráfico de drogas e a luta por territórios entre os traficantes, no jogo, a violência dos beligerantes da favela ganha outros traços e passa a fazer parte do nexos do terrorismo mundial. A milícia que ataca o jogador durante a missão, está a favor de Alexandro Rojas, e atua protegendo o traficante de armas. Neste sentido, a própria violência da favela é ressignificada e sua representação ganha os contornos próprios do universo midiático pós 11 de setembro.

#### **1.5.2.1 Cenário, jogabilidade e combate na favela**

O combate na favela é intenso e dezenas de inimigos se sucedem na tela, atacando o jogador, investido de seu avatar. O cenário é composto por barracos, alguns deles interligados entre si, compondo uma extensa rede de corredores e vielas. No interior dos “barracos” estão objetos simples como colchões velhos, armários, televisores, objetos muitas vezes deteriorados, que compõem a cena precária das habitações. Os inimigos surgem de dentro, e também no telhado das habitações. O armamento conferido ao jogador no início da missão se encaixa perfeitamente para um confronto com inimigos a curta distância. Além da metralhadora principal, uma escopeta está presente como arma secundária.

O confronto é bastante intenso pela proximidade dos inimigos e por seu número elevado. Os inimigos facilmente se aproximam do jogador por causa do

cenário labiríntico dos becos, o que causa bastante tensão durante a missão. O cenário tumultuado e cheio de barracos da favela, por outro lado permite que o jogador se proteja e escape dos tiros disparados pelo inimigo. A disposição do cenário conduz o jogador a um combate frenético e incessante. Mesmo os momentos onde é possível escapar do conflito por uns instantes, escondido atrás de alguma parede ou dentro de alguma habitação são muito curtos, pois o inimigo acaba encontrando e se aproximando do jogador.

O comportamento dos inimigos controlados pelo computador segue o mesmo padrão de todo o jogo. Ondas incessantes de combatentes surgem para confrontar o jogador. Os inimigos - no caso, a forma como sua inteligência artificial foi programada - parecem destituídos de qualquer senso de razão. Eles são mortos às dezenas pelo jogador e tem em sua vida uma condição descartável, servindo apenas como empecilhos a serem removidos para o alcance do objetivo final - que é a captura de Rojas, neste caso.

Os cenários na missão *Takedown* se apresentam de forma diferenciada em relação ao seu papel no imaginário da violência. Dessa forma, podemos entender por exemplo, que das amplas ruas do primeiro momento da missão, onde ainda não há o confronto, passamos para os estreitos e claustrofóbicos becos, recheados de inimigos escondidos pelos cantos deste cenário hostil, onde a maior parte do combate se desenvolve. Uma narrativa é colocada em ação, dessa maneira, não somente pela representação dos cenários, mas também pela forma como se dá a experiência por parte do jogador entre o cenário e os elementos da jogabilidade.





**Figura 8** - Na imagem superior: inimigos por todos os lados, nas construções e telhados, este é o combate no ambiente da favela. Na imagem inferior, becos e objetos cênicos, compõem um ambiente caótico e repleto de tensão. Nota para o braço do personagem, que conta com um localizador gps de alta precisão, são os elementos da tecnologia da *transformação militar* (THOMSON, 2009).



## Considerações finais

Uma das motivações para a produção deste trabalho é contribuir no avanço de uma leitura crítica dos jogos eletrônicos. Mais especificamente, procuramos ler as entrelinhas das representações e narrativas geradas a partir dos cenários e da jogabilidade dos jogos eletrônicos. Para esta tarefa tornou-se necessário o uso de conceitos e ideias de diferentes áreas acadêmicas. No que toca à geografia, realizamos a utilização do conceito de cenário proposto por Gomes, já no estudo dos games em si, nos utilizamos de conceitos a respeito da jogabilidade e do sistema de regras que compõem o jogos eletrônicos. Esperamos que as possibilidades levantadas por este ângulo analítico - este que une cenário e jogabilidade - possam ajudar a compor e a avançar em leituras sobre a mídia videogame. Trata-se de uma mídia em plena expansão, e que ganha cada vez mais adeptos - jogadores e jogadoras em busca de entretenimento e diversão.

A persuasão mais eficaz é aquela que não é percebida. Neste sentido o cenário e a jogabilidade não só produzem narrativas, mas também atuam de forma persuasiva. Ian Bogost (2009), nos explica que os jogos persuasivos “triunfam na medida em que alteram as opiniões do jogador fora do jogo”<sup>28</sup>, ou seja a persuasão engendrada nas regras e na jogabilidade do software/jogo atinge o seu potencial na medida em que cria representações procedurais da realidade que alteram as percepções da realidade social por parte do jogador. Cabe, neste sentido, lembrar o conceito de “nó mágico”, de Lammes (2008). Para o autor o link existente entre a realidade virtual representada no jogo e a “realidade real” faz com que os videogames possam ser entendidos como “práticas sócio espaciais”.

Os jogos de tiro militares elencam representações específicas da guerra em seu código computacional. O jogador que experiencia uma guerra aos moldes de Call of Duty, experimenta uma guerra sanitizada, de alta precisão, e de resposta justa à monstruosidade do inimigo. Para além das falas e dos textos da história, estes “valores” são informados aos jogadores de forma uma forma não dita, como percebemos em *No Russian*. O poder da persuasão retórica e da narrativa existente

---

<sup>28</sup> No original: “These games strive to alter or affect player opinion outside of the game, not merely to cause him to continue playing” (BOGOST, 2007).

na jogabilidade em sua relação com o cenário está justamente naquilo que não é dito, nem escrito, e nem lido, mas silenciosamente experienciado pelo jogador.

## BIBLIOGRAFIA

ALVARENGA, A. Grand Theft Auto: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame. Rio de Janeiro: dissertação de mestrado em Geografia – UFRJ, 2007.

ARANTES, Paulo. Extinção. São Paulo: Boitempo, 2007.

ASH, J. e GALLACHER, L. The cultural geographies of videogame. *Geography Compass*, 5/6, 2011, p. 351-368.

CALL, J. Better, Stronger, Faster: Disposable Bodies and Cyborg Construction. In: Voorhees, G; Call, J e Whitlock, K (org.) *Guns, Grenades and Grunts First-Person Shooter Games*, Londres, 2012.

CLAVAL, P. A contribuição francesa ao desenvolvimento da abordagem cultural na geografia. In: CORRÊA, R. L.; ROSENDAHL, Z. (Orgs.). *Introdução à geografia cultural*, Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

DELWICHE, A. (2007). From The Green Berets to America's Army: Video games as a vehicle for political propaganda. In J. P. Williams & H. H. Smith (Eds.), *The players' realm: Studies on the culture of videogames and gaming* (pp. 91-109). Londres: McFarland and Company.

DER DERIAN, James. (2001). *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment-Network*. Boulder: Westview Press.

DEMERS, D. *The Procedural Rhetoric of War: Ideology, Recruitment, and Training in Military Videogames*. 2014, 115p. Dissertação de Mestrado - Concordia University Montreal, Quebec, Canada. Quebec, 2015.

DRUMMOND, W. Representação espacial nos videogames: explorando o caso Simcity 4. Dissertação (Mestrado em Geografia)-PPGG, UFRJ, 2014.

FIORAVANTE, K. Geografia e Cenários Fílmicos: Uma discussão acerca da espacialidade carcerária a partir do filme carandiru. Ponta Grossa 2007. Programa de Pós-Graduação em Geografia, Mestrado em Gestão do Território Universidade Estadual de Ponta Grossa.

GAGNON, Frédérick. "Invading Your Hearts and Minds": Call of Duty and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture." *European journal of American Studies* 5.3 (2010).

GÓIS, M. Cenários noturnos: sobre a espacialidade e os significados da iluminação urbana na área central da cidade do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2010. Dissertação (mestrado em Geografia) – PPGG/UFRJ.

GOMES, P. Cenários para a geografia: sobre a espacialidade das imagens e suas significações. In: ROSENTAL, Z. e CORRÊA, R. L. (org.) Espaço e Cultura: pluralidade temática, Rio de Janeiro: EdUERJ, 2008a.

GOMES (b), Paulo; GÓIS, Marcos: A cidade em quadrinhos: Elementos para a análise da espacialidade nas histórias em quadrinhos. In : Revista Cidades, Presidente Prudente, v. 5, n. 7, jul/dez, 2008b.

GOMES, R. Videogames: imagem, narrativa, participação. In: FURTADO, B. (org.) Imagem contemporânea: cinema, TV, documentário, fotografia, videogame, games...Vol II. São Paulo: Hedra, 2009.

GOMES, R. The Design of Narrative as an Immersive Simulation. São Paulo, PUC, 2005.

HITCHENS, M. 2014. "A Survey of First-person Shooters and their Avatars." Game Studies: International Journal of Computer Game Research, 11 (1).  
[http://gamestudies.org/1103/articles/michael\\_hitchens](http://gamestudies.org/1103/articles/michael_hitchens) (acessado em 04 de Maio de 2017)

HOGLUND, Johan. 2014. "Magic Nodes and Proleptic Warfare in the Multiplayer Component of Battlefield 3." Game Studies: International Journal of Computer Game Research, 14 (1). (acessado em 18 de novembro de 2016)

HOGLUND, Johan "Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter", Game Studies, 8.1 (2008), <http://gamestudies.org/0801/articles/hoeglund> (acessado em 21 de Fevereiro de 2017)

HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LAMMES, Sybille. (2008). "Spatial Regimes of the Digital Playground: Cultural Functions of Spatial Practices in Computer Games" Space and Culture. 11 (3), pp 260.

SANTAELLA, L. Games e comunidades virtuais. In: Catálogo da exposição hiPer>relações eletro//digitais. Porto Alegre: Instituto Sérgio Motta, Santander Cultural, 2004.

THOMSON, Matthew Ian Malcolm (2009) *Military computer games and the new American militarism: what computer games teach us about war*. PhD thesis, University of Nottingham.

VALVERDE, R. R. H. F. Largo da Carioca como um Cenário: da Representação da Publicidade à Projeção Espacial da Informalidade. GEOUSP - Espaço e Tempo, São Paulo, n. 25, 2009, p. 22-40.

WOLF, M. J. P. Battlezone and the Origins of First-Person Shooting Games. In: Voorhees, G; Call, J e Whitlock, K (org.) Guns, Grenades and Grunts First-Person Shooter Games, Londres, 2012.

## DOCUMENTOS E SITES CONSULTADOS

- 1 - State of Online Gaming Report 2013 - Spilgames. (Acessado em 18/11/2016):  
[http://auth-83051f68-ec6c-44e0-afe5-bd8902acff57.cdn.spilcloud.com/v1/archives/1384952861.25\\_State\\_of\\_Gaming\\_2013\\_US\\_FINAL.pdf](http://auth-83051f68-ec6c-44e0-afe5-bd8902acff57.cdn.spilcloud.com/v1/archives/1384952861.25_State_of_Gaming_2013_US_FINAL.pdf)
- 2 - The biggest entertainment markets in the world. (Acessado em 18/11/2016)  
<https://businesstech.co.za/news/lifestyle/88472/the-biggest-entertainment-markets-in-the-world/>
- 3 - Modern Warfare 2 the most successful entertainment launch of all time  
<http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/modern-warfare-2-the-most-successful-entertainment-launch-of-all-time-1951301.html> (Acessado em 21/02/201