

**Universidade Estadual de Campinas
Faculdade de Educação**

José Claudio do Espírito Santo de Souza

**A DISCRIMINAÇÃO RACIAL E DE GÊNERO NA PRODUÇÃO DE
JOGOS ELETRÔNICOS.**

Olhando um pouco mais de perto a educação dos jogos eletrônico na
perspectiva étnico racial

**Campinas
2017**

Universidade Estadual de Campinas

Faculdade de Educação

José Claudio do Espírito Santo de Souza

**A DISCRIMINAÇÃO RACIAL E DE GÊNERO NA PRODUÇÃO DE
JOGOS ELETRÔNICOS**

Olhando mais de perto a educação dos jogos eletrônico na perspectiva
étnico racial

Monografia apresentada na
Faculdade de Educação
Unicamp, para obtenção do
título bacharel da pedagogia
sob a orientação do Prof. Dr.
Carlos Eduardo Albuquerque
Miranda

**Campinas
2017**

Agência(s) de fomento e nº(s) de processo(s): Não se aplica.

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca da Faculdade de Educação
Rosemary Passos - CRB 8/5751

So59q José Claudio do Espírito Santos de Souza, 1986-
A discriminação étnico-racial e de gênero na produção dos jogos eletrônicos /
José Claudio do Espírito Santo de Souza. – Campinas, SP : [s.n.], 2017.

Orientador: Carlos Eduardo Albuquerque Miranda.
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Estadual de
Campinas, Faculdade de Educação.

1. Jogos eletrônicos. 2. Videogames. 3. Identidade negra. 4. Racismo. I.
Miranda, Carlos Eduardo Albuquerque, 1965-. II. Universidade Estadual de
Campinas. Faculdade de Educação. III. Título.

Informações adicionais complementares

Titulação: Bacharel

Data de entrega do trabalho definitivo: 14-12-2017

Dedicatória

Dedico esse trabalho a todo esforço da minha querida vó Maria da Gloria Espírito Santo Silva, minha mãe Janaina do Espírito Santo Souza e todos os esforços dela para que eu me formasse da melhor maneira possível. E ao meu orientador Professor Doutor: Carlos Eduardo Albuquerque Miranda que contribuiu de maneira imensurável com essa jornada. A todos que me ajudaram. A toda minha família. A todos que negras e negros que sobrevivem do jeito que dá num país estruturalmente racista.

Agradecimento

Agradeço primeiramente a Deus, apesar de eu acreditar na laicidade do Estado e que essa deve ser defendida com unhas e dentes, eu acredito nele e o agradeço. Agradeço a minha vó Dona Maria da Glória Espírito Santo da Silva. Por todo amor e carinho e dinheiro investido na minha diversão. Ela, depois dos meus doze anos, a cada natal, comprava jogos eletrônicos como presentes. Ao meu tio Materno Cezar Roberto do Espírito Santos Silva, com todo amor e carinho, por todas as brincadeiras e desenhos que ele fazia para que eu e meu irmão pintáramos, por jogar futebol com a gente e, pelo Sega Saturno comprado em suáveis prestações. E todos outros membros da minha família que contribuíram para que eu chegasse até aqui.

Devo agradecer a todos os meus amigos do Rio de Janeiro, mais precisamente da cidade de Magé e do distrito de Guia de Pacobaíba, Dudu, Douglas, Cezar, Jean, Alessandro, Rodrigo, Diedro, Marlon, Luisinho, Daniel, Rodrigo, Elton, Flavinho e muitos outros. A meus amigos de Campinas, mas em especial a Bruno Rob.

Não posso deixar de lembrar de todos os meus professores, tanto da Faculdade de Educação UNICAMP, em especial Carlos Eduardo Albuquerque Miranda pela parceria no trabalho, e aos de toda minha jornada escolar, já que, até os maus professores nos dão exemplos a não ser seguido. A turma de 2011, que recebeu seus calouros de uma maneira muito gostosa e divertida e acolhedora. E dos inúmeros colegas e amigos que fiz na Faculdade de Educação UNICAMP, e na própria UNICAMP de muitos cursos e institutos. Seu eu citar nome por nome pode ser que esqueça alguém importante, prefiro não arriscar.

A todos amigos que contribuem e contribuíram com o Cursinho popular Herbert de Souza, que me acolheu no período tão complicado da vida, mais complicado ainda para a galera pobre negra periférica pré-vestibulanda, como eu era quando passei por lá, nessa condição. Agradeço a todos os organizadores de cursinho populares no Brasil. Agradeço a todos negros e negras que existem nesse Mundão de Deus, que mantêm a luta antirracista viva. E a todos que contribuíram de maneira direta e indireta com o mercado de Videogames. Um fenômeno tão recente na sociedade moderna, e que tornou os grandes centros urbanos tão mais divertidos! A grande e maior paixão da minha vida e que tornou um grande companheiro de vida. Um modo de mercado tão capitalista quanto qualquer outro, mas que me envolveu em sua interatividade me despertando uma enorme paixão.

Resumo

As obras midiáticas de entretenimento de massa possuem uma grande força na formação de identidades, entre elas as identidades étnico-raciais. O videogame e de jogos eletrônicos, surgidos no final do séc. XX e expandidos no séc. XXI, constituem um grande mercado que ultrapassa a milhões de jogos vendidos, entrando em milhões de casas. Com os dispositivos móveis, como smartphones e tablets, estes jogos tornam-se ainda mais acessíveis, pois podem rodar em diversas plataformas, o que significa que já não dependem de máquinas específicas.

Pensando nesses dilemas, resolvi pesquisar alguns jogos da famosa série com seu título original em inglês Call of Duty, que em português, numa tradução literal, seria “Chamado do Dever”. Para isso, além das leituras pertinentes ao tema dos jogos eletrônicos, dispusemo-nos a jogar estes jogos, nos colocando no lugar do jogador-pesquisador. Nossa preocupação era encontrar o negro nestes quatro jogos da série. Porém encontramos a ausência dele e conseguimos mapear alguns elementos estéticos que caracterizam a experiência do jogador, como por exemplo, a imutabilidade do cenário e a impotência do jogador diante de certas situações decisivas dos episódios.

Palavras Chaves:

Jogos eletrônicos, Videogames, Call Of Duty, Identidade Negra e Racismo

Abstract:

Mass media entertainment strongly influences one's character formation, including ethnic-racial identities. Videogames and electronic games in general, the emerged at the end of the XX century and expanded during the XXI century, they have a large market that exceeds millions of games sold. With mobile devices such as smartphones and tablets, these games became even more accessible since they can run on multiple platforms hence; they no longer depend on specific devices.

Analyzing about these dilemmas, I've decided to research some games from the famous series Call of Duty. Aside from reading about electronic games, we played these games as player researcher; our intention was to locate black characters in the four games of the series. We noticed the absence of black characters and we managed to map some aesthetic elements that characterize the player's experience, such as the immutability of scenery and the player's impotence in certain decisive situations in the episodes.

Keywords:

Electronic games, Videogames, Call Of Duty, Black Identity, and Racism

Sumário

- 1.0 Apresentação
- 2. A experiência de jogador-pesquisador
 - 2.1. Percurso pessoal
 - 2.1.O jogo Call Of Duty
- 3. Alguns meandros da trama dos jogos analisados por mim
 - 3.1.Call of Duty 3
 - 3.2.Jogando Call of Duty: Modern Warfacer
 - 3.2.1 Call of Duty: Modern Warface
 - 3.2.2 Call of Duty: Modern Warface 2
 - 3.2.3Call of Duty: Modern Warface 3
- 4.Eventos do jogo que merecem ser discutidos
 - 4.2. A justiça de Price
 - 4.3.Os jogos de guerra
- 5.Sobre identidade e jogos.
 - 5.1, Sobre o protagonismo dos personagens negros nos jogos eletrônicos
- 6. Considerações finais
- 7.Bibliografía

1. Apresentação

Gostaria de começar o meu trabalho contando uma pequena história. Uma história que se faz presente na vida de vários jovens que vivem na sociedade moderna. A história do início da era dos videogames.

Pode-se se dizer que vivemos na era do videogame, assim como vivemos na era da comunicação ou na era da internet. Talvez isto seja uma generalização exagerada das experiências estéticas audiovisuais contemporâneas, mas é importante perceber que o videogame tem uma história, apesar de curta, muito intensa e com bastante diversificações. Vamos iniciar, então, com um pouco desta história, abordando 8 gerações de videogames. Esta classificação causa muitas divergências entre estudiosos e praticantes apaixonados pelos videogames. Vamos utilizar a classificação feita por Santos (2012) e pelo documentário “A Era do Videogame” (2007), embora eles não utilizem o termo gerações, porém, entre os jogadores, este termo é bastante corrente e serve para situar os aficionados por esta prática social.

Um dos primeiros consoles de videogame foi Telejogo da Philco/Ford que foi lançado no Brasil em 1977 e dava acesso há apenas 3 jogos. Esta poderia ser considerada a primeira geração de videogames.

Em 1983, a Magnavox lança o Magnavox Odyssey e a empresa Atari lança o Atari 2600. O Magnavox Odyssey era um console que só era compatível com cartuchos da própria Magnavox. O Atari 2600 foi o primeiro console com a proposta de troca de cartuchos, e que era compatível com cartuchos de outras empresas. Este console disseminou a prática de compra de cartuchos entre jogadores de videogames. Com isso, surgiram os fabricantes terceirizados que produziam cartuchos para o console Atari 2600, incluindo a Activision, que se tornou uma das grandes empresas do mercado.

Embora o Atari tenha chegado ao Brasil em 1983, ele fora lançado nos Estados Unidos em 1977. Quando foi lançado no Brasil o mercado de consoles de videogames e de cartuchos de jogos nos Estados Unidos já dava sinais de desgaste. Com o Atari, surgiram diversas outras empresas lançando consoles e cartuchos. A falta de controle das empresas terceirizadas e o excesso de produção de cartucho, criou uma dificuldade para o consumidor em discriminar os jogos que tinham qualidade gráfica e de boa jogabilidade daqueles que não possuíam estas qualidades. Isso fez com que o mercado

americano de videogames entrasse em colapso, pois criou-se muita desconfiança e as vendas baixaram consideravelmente. Um marco desta crise foi o lançamento, em 1983, do jogo E.T., que tinha o mesmo nome do filme de Steve Spielberg que havia sido lançado em 1982. O jogo foi um fracasso de venda e o último prego no caixão do mercado de videogame americano. Podemos dizer que o Magnavox Odyssey ainda é da primeira geração dos videogames e que Atari 20600 é da segunda geração. Mas esta classificação vale apenas para o mercado ocidental

Do outro lado do mundo, no Japão, a empresa Nintendo lança, em 1982, o Nintendo Famicom, um sucesso de venda que abalou os concorrentes locais, inclusive a Sega, empresa criada nos Estados Unidos, mas que, desde 1954, é sediada no Japão. A Nintendo, depois de muito sucesso no Japão, em 1985, após muitas negociações, chega no ocidente com o nome de Nintendo Entertainment System. Isso representa uma reviravolta no mercado de videogames americano, pois se acreditava que este mercado já estava sepultado. A Nintendo foi a Fênix desse mercado, trazendo ele de volta dos mundos dos mortos, não como um morto vivo, mas como um sucesso comercial, aprendendo com os erros da Atari. A Nintendo lança uma política de selo de qualidade para evitar que empresas pouco talentosas atrapalhassem a popularização do seu console com jogos sem qualidade.

A Nintendo Famicom poderia ser classificada com a terceira geração de videogame, justamente por causa deste selo de qualidade. A Sega, depois do impacto que recebeu pela criação e crescimento da Nintendo, se reestrutura e se ergue no Japão e também parte para mercado ocidental. Com a reaquecimento do mercado a própria Atari volta a operar no mercado de consoles, acompanhando a desenvolvimento tecnológico e comercial desta terceira geração.

No começo da década de 80 e durante a década 90 houve os videogames que sofreram várias transformações tecnológicas, como, por exemplo a passagem do cartucho para o CD (que podemos chamar de quarta geração) e o aparecimento comercial do 3D (que seria a quinta geração). Por fim. O surgimento do HD e do FullHD é chamado de sexta geração e o aparecimento dos consoles conectados à internet serão considerados a sexta geração. Poderíamos falar de uma sétima geração que seria de hibridização, quando estes consoles conectados à internet começam a dar aos jogadores acesso a plataformas de vídeo e de filmes como Netflix, e Youtube e recebem a incorporação de navegadores de internet.

É isso mais ou menos que os jogadores de videogames chamam de era dos videogames, embora alguns prefiram chamar de jogos eletrônicos, para marcar a ideia de que não é apenas uma prática social de jovens e adolescentes. Neste trabalho vamos utilizar indistintamente os termos videogames e jogos eletrônicos. Um dos motivos para chamar esta breve história tecnológica e comercial de era dos videogames deve-se ao fato de a televisão deixar de ser apenas um aparelho de recepção de canais televisuais e ir ganhando também a função de monitor de narrativas visuais em forma de jogos, ganhando sugiro: adquirindo um certo uso interativo. Mas, este seria um estudo, que não é possível fazer neste trabalho.

Minha pesquisa analisa quatro jogos da série Call of Duty: 1) Call of Duty 3 (que não apresenta nenhum personagem negro), 2) Call of Duty 4 Modern Warfare; 3) Call of Duty Modern Warfare 2 e 4) Call of Duty Modern Warfare 3.

Esta é uma franquia bem-sucedida comercialmente de videogames de tiro em primeira pessoa. Ou seja, o jogador assume o ponto de vista de alguns personagens nos episódios do jogo e, neste caso, assume a posição de um atirador combatente em missões militares simuladas e fictícias. Esta franquia possui 15 jogos e seu título em português pode ser traduzido por “Chamado do Dever”. Esses jogos pertencem à geração de videogames do xbox 360, Playstation 3 e Nintendo Wii.

A metodologia do trabalho de pesquisa, combinada entre orientador e orientando foi construída por eu ser um jogador apaixonado por videogames e/ou jogos eletrônicos. Escolhi o Call of Duty, porque já o havia jogado diversas vezes, tendo terminado a série muitas vezes, repetidamente. Meu interesse à volta para jogar era vincular minha paixão por este jogo às questões étnico-raciais que, ao longo da minha formação na Faculdade de Educação, passou a ser um assunto de muito incômodo e conflitos.

Os procedimentos metodológicos combinados foram: levantamento bibliográfico sobre videogames e/ou jogos eletrônicos e questões étnico-raciais; jogar os quatro jogos da série fazendo um relato das situações vivenciadas como jogador e como personagem da narrativa do jogo; fazer, a partir deste relato, destaques estéticos da experiência como jogador-pesquisador negro; pensar estes destaques para aprender com a experiência de jogar como pesquisador e refletir sobre personagens negros nas situações que, durante o jogo, se apresentaram para o jogador-pesquisador.

O caminho percorrido durante o trabalho será o de contar um pouco a história dos jogos eletrônicos, da série de jogos Call Of Duty, principalmente dos 4 jogos analisados no trabalho e da minha história pessoal com os jogos eletrônicos. Contar de modo resumido o enredo dos quatro jogos que eu analiso. Fazer algumas reflexões sobre algumas situações que o jogo apresenta. Uma análise teórica sobre a presença e ausência dos sujeitos negros nos jogos e tentar sintetizar todos esses processos nas considerações finais.

A metodologia da pesquisa contou com um levantamento bibliográfico sobre videogames e/ou jogos eletrônicos e questões étnico-raciais, propondo-se a: jogar os quatro jogos da série (considerando que já havíamos jogado esta série diversas vezes antes da pesquisa); relatar situações vivenciadas como jogador e como personagem da narrativa do jogo; destacar aspectos estéticos e da experiência como jogador-pesquisador e analisar: a relação dos jogadores com os cenários, a impotência dos jogadores frente a algumas situações da narrativa e a exposição dos personagens negros nas situações em que estas seriam apresentadas para o jogador.

2. A experiência de jogador-pesquisador

Neste capítulo, vou fazer um relato pessoal sobre minha relação com o videogame e depois contar a minha experiência como jogador pesquisador negro jogando o Call of Duty.

2.1. Percurso pessoal.

O caminho para o tema foi bem espinhoso. Veio de uma criança, um adolescente e jovem que está envelhecendo e que tem sua vida ligada e atravessada pelos jogos eletrônicos. O que primeiro veio aos meus olhos foram as máquinas de Arcades, ou, como no Brasil eram conhecidas, máquinas de fliperamas. Na época, década de 90, não estavam nos Shopping Centers, habitavam botecos, locadoras e outros lugares, próximos à rua, à calçada. Nestas máquinas tinham jogos. Cada máquina um jogo. E, elas tinham capacidade de reproduzir jogos melhores que a maioria dos videogames caseiros, principalmente os mais acessíveis como Mega Drive, também conhecido como Sega Genesis da Sega e o Super Nintendo, conhecido como Super Famicom. Eram máquinas vivas e cheias de cores. Só para vocês terem uma ideia, enquanto um cartucho da Mega Drive tinha no máximo 32 megas, as placas de Arcade podiam chegar a 111 megas ou mais, já que eram grandes e podiam receber mais chips, dependendo do seu modelo. E, logo um dia, elas seriam superadas pelos CDs, e outras mídias. Porém isso foi bem depois. Lembro-me também das locadoras de jogos, que tinham muitos sistemas e videogames disponíveis para alugar.

Naquela época, as máquinas de Arcade e as locadoras coloridas e sonoras, ficavam iluminando meus caminhos por onde quer que eu fosse, da padaria à escola. Meu pai e minha mãe eram rígidos e tinham certo preconceito com jogos eletrônicos. Eu dava algumas escapadelas para jogar. Fiquei, então, esperando um tempão para ganhar um jogo, e, com 12 anos de idade, finalmente coloquei a mão no meu primeiro console.

Nunca mais parei de jogar, a não ser quando os consoles quebram e eu não tenho dinheiro para concertar ou comprar outro.

Uma vida dedicada ao sofá.

Não é apenas o meu hobby favorito, é uma enorme paixão, talvez a maior da minha vida. Considero que ser um gamer é uma segunda profissão.

Certo um dia, refiz essa trajetória e algo começou a me incomodar. A ausência ou a baixa representação de negros nos jogos começaram a me incomodar. É verdade que muitos dos jogos que eu joguei vieram do Japão. Mas muitos destes jogos eram ambientados no ocidente, como o Sunset Riders Konami de 1991, cujo cenário era baseado em histórias de faroeste americano. Este jogo, inclusive, teve um problema quando foi importado para os EUA, pois tinha uma das fases dedicada a matar indígenas. Tiveram que excluir esta fase do jogo. A série Final Fantasy conta histórias medievais do ocidente, com espadas em estilo ocidental armadura e com personagens, vários personagens, loiros de olhos claros. A série Street Of Rage da Sega, também japonesa, tem um homem e uma criança negra, mas sempre está lá Axel, personagem loiro de olhos azuis.

Na minha infância, vi poucos jogos que tivessem protagonistas fora do padrão branco, homem, heterossexual e europeu. Isso também foi uma marca que os jogos me deixaram e que se confunde com a minha própria história. Por ser um negro de pele clara, minha auto identificação como negro foi um processo bem tardio. Começando aos vinte seis anos, como se discute em alguns movimentos negros, é muito difícil se declarar negro no Brasil, pois muitos indivíduos, mesmo tendo o fenótipo negro, não nascem sabendo que é negro. O biológico se dobra ao social. Os fenótipos têm lugares ditados pelo social, logo não se nasce sabendo onde vão colocar seu fenótipo, pois depende de como a sociedade em questão vai lidar com assunto.

Quando se toca em questões que tem a ver com racismo e mídias, não tem como esquecer as representações sociais valorizadas em larga escala. Eu fui criança na década de 90. Vivi a cultura dos quadrinhos, dos Animes/Mangás e dos filmes de televisão. Quando eu era criança, galã de cinema era Bred Pitt, Al Pacino, Tom Cruise, Arnold Schwarzenegger, Jean-Claude Van Damme, Chuck Noriris, e outros tantos muitos brancos do cinema hollywoodiano. As novelas exibiam muitos atores e atrizes brancos. Os jogos eletrônicos, tinham muitos protagonistas e personagens brancos. Eu joguei muito e jogo muito videogame. E isso começou a me incomodar depois que percebi e assumi minha negritude. O cinema e a televisão, assim como os jogos eletrônicos contribuíram, de maneira contundente, com minha dificuldade de autoaceitação da minha negritude.

2.2. O jogo Call Of Duty

Por causa deste percurso decidi que o meu estudo deveria envolver racismo e jogos eletrônicos. Sendo assim, depois de um levantamento das possibilidades, resolvemos analisar alguns jogos da Série Call Of Duty. A tradução do seu título em português seria “chamado do dever”. A série pertence ao gênero de *jogos de tiro em primeira pessoa*¹ (*first person shooter*), que é um subgênero dos *jogos de tiro*² (*shooter*). A escolha deste jogo se deu por preferência pessoal, tanto: pela série quanto pelo seu gênero e seu subgênero.

Os quatro jogos da série que serão jogados como jogador pesquisador são: *Call of Duty 3* (que não apresenta nenhum personagem negro), *Call of Duty 4 Modern Warfare*, *Call of Duty Modern 2*, *Call of Duty Modern Warfare 3* e que podem ser jogados no Xbox 360 e Playstation 3.

Os três primeiros jogos dessa série, desde o original *Call of Duty* até *Call of Duty 3*, estão ambientados na Segunda Guerra Mundial e são baseados em fatos históricos, alguns muito conhecidos como a Batalha da Normandia ou a defesa do território russo por parte do Exército Vermelho. As batalhas levam o jogador a uma série de cenários na Europa e no norte da África, sempre assumindo personagens ou ingleses, ou americanos ou soviéticos, e algumas vezes, personagens franceses ou canadenses. O quinto jogo, *Call of Duty: World at War*, foca principalmente os conflitos que ocorreram no Pacífico. *Call of Duty: Black Ops I, II e III* representam a Guerra Fria, sendo considerados uma sequência direta de *Call of Duty: World at War*, o quinto jogo da série. Estes quatro jogos também não serão consideramos em nosso percurso de pesquisa.

No trabalho da primeira série dos três jogos baseado na segunda guerra mundial, vamos considerar apenas o terceiro jogo da série inicial, o *Call of Duty 3*. Vamos considerar também os três jogos da série *Modern Warfare*, que são sem situações fictícias de

¹ **Tiro em primeira pessoa**, do inglês *first-person shooter* (ou *FPS*), é um gênero de jogo de computador e consoles, centrado no combate com armas de fogo no qual se enxerga a partir do ponto de vista do protagonista, como se o jogador e personagem do jogo fossem o mesmo observador. É um subgênero de jogos de tiro.

guerras modernas contemporâneas, sem identificação direta com algum conflito. São eles: *Call of Duty 4: Modern Warfare 1*; *Call of Duty: Modern Warfare 2* e *Call of Duty: Modern Warfare 3*.

Duas empresas desenvolvem este jogo a Treyarc, e a Infinity Ward e eles são distribuídos pela Activision, dona da franquia. Esta série tem lançamento anual, e para conseguir essa façanha, as duas empresas trabalham se revezando nos lançamentos. Os jogos da série são classificados no mercado com um triplice A (AAA). Os jogos são avaliados pelo motor gráfico que é responsável não só por elementos gráficos, como iluminação, textura dos objetos e dos personagens, mas também pelo comportamento físico dos personagens e pela coalizão dos objetos

Antes de apresentar os comentários e análises do jogador-pesquisador, gostaríamos que fazer algumas reflexões sobre os jogos eletrônicos e/ou videogames.

Começo invocando um fato recente do mundo ocidental.

“Em março de 2006, o Ministério da Cultura e Comunicação Francês, através de seu Ministro Renaud Donnedieu de Vabres, concedeu o título de Cavaleiro da Ordem das Artes e Letras aos designers de games Frédéric Ravnal e Michel Ancel, ambos de nacionalidade francesa. Na mesma cerimônia, Shigeru Miyamoto, o criador do personagem Mario Bros., também recebeu o título de Sir. O acontecimento divulgado por diversos sites de notícias, e também no site do Ministério Francês, chama a atenção por sua dupla peculiaridade: o reconhecimento do videogame como forma de arte e a concessão de um título de nobreza tão marcadamente ocidental a um cidadão japonês.” (SANTOS, 2012, p.12)

O mundo do jogo eletrônico já foi concebido e creditado como arte. Podemos dizer com isso que quando falamos de jogos eletrônicos estamos falando de uma forma de cultura, ao ponto de se dar um título de Sir, a um cidadão japonês.

Devemos levar em consideração as palavras utilizadas no trabalho de SANTOS (2012) e do documentário “A era do videogame” da Discovery, (2007) que afirmam serem os jogos a expressão de uma época em que foram produzidos, e que refletem, principalmente, os dilemas sociais da juventude de sua época, já que muitas vezes são jovens fazendo jogos para jovens. Se pegarmos o começo da efervescência dos jogos, que foi no final da década de 1970 e começo de 1980, devemos lembrar que foi na década de 70 que surgiu o primeiro filme de Star Wars, quebrando barreiras dos filmes de ação e ficção científica. Um filme que combinava estes dois elementos com uma trama envolvente. Na mesma época em que o cinema buscava uma narrativa

envolvente, os jogos também estavam atrás desse “Santo Graal”, mesmo que limitados pelas tecnologias do seu tempo. Os primeiros jogos a fazerem sucesso tinham temáticas militares como o *SpaceWar* (1961), um jogo americano criado por Steve Russell e outros programadores famosos. Foi considerado o primeiro jogo de computador caseiro. Em uma entrevista ao documentário “A era do videogame”, Russell nos diz que alguém percebeu a falta de destruição no jogo. Russel atendeu a essa percepção em *Space Invaders* (1978), que tinha como objetivo defender a terra de uma invasão. Segundo Tomohiro Nishikado, desenvolvedor do jogo, “*Primeiro eu pensei em invasores humanos, mas a ideia de pessoas matando pessoas foi criticada como desumana. Comecei a pensar no que seria adequado e mudei para invasores alienígenas. Achei que não haveria problemas em matar monstros.*” (A Era do Videogame, 2007).

Temos que lembrar que nessa época, filmes como o Godzilla surgiam no Japão. Foram lançamentos que acabaram resvalando nos jogos eletrônicos, pois os jogos, de maneira geral, fazem parte da cultura. Huizinga fala do espaço próprio do jogo e que o jogo é uma entidade fora da sociedade e das regras sociais, como um espaço que cria regras próprias. Embora isso possa ser verdade, no caso jogos eletrônicos, ao mesmo tempo que eles têm suas próprias regras, eles também estão contaminados pelas culturas na quais eles se criam. Assim sendo, *Space Invaders*, por exemplo, utiliza monstros vindos do espaço, como já estavam sendo utilizados pelo cinema japonês, para lidar com o que convinha e com o que não convinha colocar na obra. *SpaceWar*, que é considerado um dos primeiros jogos americanos, se baseia em uma guerra espacial, criado justamente no auge da guerra fria e da corrida espacial.

Em que medida estas concessões afastam estas obras do que é artístico ou não artístico é uma reflexão que este trabalho não tem condições de fazer. Mas é importante reiterar que, quando digo que os jogos eletrônicos representam a sua época, eu quero ir bem mais a fundo do que só me referir à temática de seus jogos. Eles são uma forma de mercado e de consumo, um artefacto tecnológico e, ele representa muitas facetas do desenvolvimento tecnológico também, pois, como visam lucro, os jogos não são feitos com todo o potencial possível, às vezes se economiza na memória do console, no chip de som, na unidade de processamento gráfico. Os jogos também são expressão de uma cultura de consumo estandardizada e de rápido

envelhecimento dos seus produtos, sendo necessário constantes lançamentos e novidades para movimentar o mercado.

3. Alguns meandros da trama dos jogos analisados por mim.

Os três primeiros títulos de Call Of Duty os cenários da série estão na Segunda Guerra Mundial e tem como objetivo reviver batalhas que são consideradas importantes desta pelo lado dos aliados, envolvendo soldados americanos, britânicos e russos, com por exemplo a Batalha da Normandia, por parte dos Estados Unidos, a batalha de Stalingrado, por parte da Rússia. No caso específico do Call of Duty 3, objeto de nossa análise enquanto jogador pesquisador, o jogo tem como pano de fundo a operação cobra³, uma das várias ofensivas iniciadas 4 dias antes do dia D⁴ tinha por objetivo liberar a área da Normandia depois da invasão do Dia D.

Como entendi:

Os cenários da série, nos seus três primeiros títulos de Call Of Duty, têm como pano de fundo a Segunda Guerra Mundial e como objetivo reviver batalhas consideradas importantes pelo lado dos aliados, como a Batalha da Normandia, envolvendo soldados americanos, britânicos. No caso específico do Call of Duty 3, objeto de nossa análise, o jogo, para o jogador pesquisador, tem como pano de fundo a operação cobra⁵, uma das várias ofensivas iniciadas 4 dias antes do dia D⁶ e que tinha por objetivo liberar a área da Normandia depois da invasão do Dia D.

3.1. Call of Duty 3

Somos conduzidos, na história, pelo olhar de quatro protagonistas. Todos eles fictícios. O jogo não nos permite navegar pelos olhos de outros personagens, ou seja, em nenhum momento nos permite sair da narrativa em primeira pessoa. Tudo que vemos nos é

³ A **Operação Cobra** é o codinome de uma operação planejada durante a Segunda Guerra Mundial pelo general dos Estados Unidos Omar Bradley a fim de liberar a área da Normandia depois da invasão do Dia-D.

⁴ No vocabulário militar, o **Dia D** (do inglês **D-Day**) é um termo usado frequentemente para denotar o dia em que um ataque ou uma operação do combate devem ser iniciados. É mais conhecido pelo desembarque da Normandia durante a Segunda Guerra Mundial.

⁵ A **Operação Cobra** é o codinome de uma operação planejada durante a Segunda Guerra Mundial pelo general dos Estados Unidos Omar Bradley a fim de liberar a área da Normandia depois da invasão do Dia-D.

mostrado pelos olhos destes protagonistas. Essa fórmula narrativa também se estende aos outros jogos analisados, na verdade essa é uma marca da série Call of Duty. Há jogos mais recentes que permitem algumas cenas fora da ação direta dos personagens, mas nenhum dos jogos da série que estamos estudando possui este recurso.

Os quatro personagens são: o recruta americano Nichols, o sargento inglês James Doyle, o soldado polaco Bohater e o recruta canadense de primeira classe Joe Cole⁷. Embora o pano de fundo seja a Segunda Guerra Mundial, não há preocupação com a restituição histórica durante o jogo. A narrativa é composta pelas tramas pessoais destes personagens durante a ação.

Especificamente neste jogo, Call of Duty 3, nenhum dos quatro personagens principais é negro e, durante nossa jornada nas batalhas nenhum personagem, mesmo coadjuvante, é negro. Neste, portanto, nenhuma figura negra a ser observado, o que só nos resta falar da ausência de personagens negos no jogo

Na série Modern de Call Of Duty, há três jogos cujos eventos se entrelaçam em uma narrativa cronológica. O jogo rompe com o cenário da Segunda Guerra Mundial e situa-se em cenário atual. Em Call of Duty 4: Modern Warfare a história ocorre em 2011, quando um líder radical executou o presidente de um país não reconhecido no Oriente Médio e durante um movimento “ultranacionalista” inicia uma guerra civil na Rússia. Os conflitos são vistos do ponto de vista de um fuzileiro americano, o sargento Paul Jackson do Corpo de Fuzileiros Navais do Estados Unidos (USMC) e, de um soldado do Serviço Aéreo Especial Britânico (SAS), sargento John “Saop” MacTavisch. Existem também personagens não jogáveis, que têm protagonismo na história, mas que não podem ser assumidos por nenhum jogador. Destaques, como veremos mais adiante, para o Capitão John Price e o seu ajudante Gaz que serve de mentores da equipe de Jackson. Em Call of Duty: Modern Warfare 2, continuação de Call of Duty 4, quando os ultranacionalistas conseguem controlar a Rússia e começam uma campanha contra a Europa cometendo vários atos terroristas. Apesar disso, as primeiras batalhas acontecem no Afeganistão e no Cazaquistão. Depois destas, os russos atacam os Estados Unidos (Virgínia e Washington) e os combates acontecem em diversas outras cidades, incluindo o Rio de Janeiro. Call of Duty: Modern Warfare 3 é a sequência imediata do jogo anterior, com a invasão dos Estados Unidos pela Rússia e com a ampliação desta ofensiva à Inglaterra, França e Alemanha e com campanhas que incluem países da

⁷ Todos estes personagens são supostamente fictícios. Não pudemos identificar nenhum desses nomes nos registros históricos disponíveis na internet que foram pesquisados.

África, Ásia e do Oriente Médio.

Vamos ver algumas das características de cada jogo em que nos tornamos jogadores pesquisadores.

Em Call Of Duty 4 Modern Warfare encarnamos, na maior parte das batalhas, o sargento John “Soap” MacTavish. Encarnamos também personagens como Yasir Al-Fulani, presidente deposto de um país fictício do oriente médio quanto este está a caminho da sua execução, que será transmitida em rede nacional pelos golpistas. Al-Fulani é assassinado por Khaled Al-Assad, comandante de forças revolucionárias nesse país fictício. Paul Jackson, do Corpo de Fuzileiros Navais do Estados Unidos (UFMC) é outro personagem que encarnamos quando suas forças vão atrás de Al Assad após a execução do presidente deposto. O capitão/tenente John Price também é encarnado em duas missões deste jogo, é um personagem criado deste o primeiro jogo da série Call of Duty e muitas vezes é um personagem não jogável. Neste jogo, o jogador assume ainda o papel de um operador de câmera-termal e agente especial contra terrorista do SAS que se infiltra num avião sequestrado.

Em Call of Duty Modern Warfare 2 o jogador assume quatro personagens em primeira pessoa. Na maior parte do jogo, ele assume o papel do Primeiro Sargento Gary “Roach” Sanderson, membro do esquadrão de elite Task Force 141. Outros personagens assumidos pelo jogador são: Joseph Allen no Afeganistão que se tornou, posteriormente agente secreto da CIA com o cognome Alexei Borodin; o soldado James Ramirez, que se tornará um personagem jogável durante a defesa da costa leste dos Estados Unidos contra a invasão russa. John “Soap” MacTavish voltará a ser um personagem jogável na maior parte do jogo, com exceção das últimas três missões.

Em Call of Duty; Modern Warfare 3, o jogador volta a assumir John “Soap” MacTavish e John Price. Outros personagens jogáveis adicionados foram Staff Derek “Frost” Westbrook e Master SGT Sandman, dois agentes da Força Delta em New York; Marcus Burns, sargento na luta Special Air Service, em Londres, tenente Yuri e sargento Wallcroft.

3.2. Jogando Call of Duty: Modern Warfare.

3.2.1 Call of Duty: Modern Warfare

Começamos o jogo encarnando o sargento John “Saop” MacTvish que chega no vigésimo segundo regimento da SAS para invadir um navio russo de carga. Ele está atrás de uma carga de armamento nuclear que deve estar a bordo do navio. No entanto, quando as tropas da SAS abordam o navio, este é atacado e afundado por Migs Russos.

Logo após esta primeira batalha somos conduzidos a uma país fictício do Oriente Médio, encarnado de Al-Fulani, presidente deposto que será executado pelos golpistas, a caminho do lugar em que será executado. Depois da execução, o jogo segue com o Corpo de Fuzileiros Navais, cujo objetivo é capturar Khaled Al-Asad, líder separatista deste país do oriente médio e que toma o poder após execução do ex-presidente. As forças americanas invadem o país, mas forças britânicas descobrem que Al-Asad está fugindo para o Azerbaijão. Enquanto isso, uma bomba nuclear explode no local em que estão as forças americanas, matando mais de 30 mil soldados.

Após a explosão, os britânicos, os americanos e os soldados russos contrários ao grupo ultranacionalista, conseguem capturar, torturar e interrogar Al-Asad na vila em que está escondido. Durante o interrogatório, Al-Asad recebe um telefonema durante o interrogatório e que é por meio dessa conversa telefônica que Price descobre que Al-Asad é um inimigo. que um dos aliados do líder separatista é Zakhaev, principal personagem do movimento ultranacionalista russo, antigo inimigo de Price. Depois da ligação, Price executa a sangue frio Al-Asad, aos olhos de todos os outros personagens.

Neste momento Price é um personagem não jogável e nenhum outro personagem da cena, jogável ou não, pode interferir nesta execução. Logo depois, o jogo se torna uma caçada a Zakhaev. Durante a perseguição, o próprio Zakhaev denuncia a sua posição dando um ultimato às forças americanas e inglesas para saírem da Rússia. Ameaça também atacar, com um míssil de ogivas nucleares, o território americano.

Após este episódio, o Serviço Aéreo Especial Britânico (SAS), comandado por Price, o Corpo de Fuzileiros Navais dos Estados Unidos, (USMC) liderada pelo Segundo-Sargento Griggs, as forças legalistas russas, lideradas pelo Sargento Kamarov, se juntam para capturar Zakhaev. Nesta perseguição, Griggs, fuzileiro naval americano, único personagem negro deste episódio, morre.

3.2.2 *Call Of Duty Mordern Warfare 2.*

Modern Warfare 2 começa cinco anos depois com o controle dos ultranacionalistas sobre a Rússia e no momento em que Vladimir Makarov, um dos antigos tenentes de Zakhaev, inicia uma campanha contra a Europa, cometendo vários atos de terrorismo

O jogo começa no Afeganistão, passa para uma base aérea do Cazaquistão e termina esta primeira parte numa simulação de um ato terrorista americano ao Aeroporto Internacional em Moscou. Como retaliação, a Rússia lança um gigantesco ataque surpresa contra os Estados Unidos. O personagem jogável, James Ramirez, defende um subúrbio no nordeste de Virginia contra o ataque russo e segue para Washington, devastada pela guerra, onde mais forças americanas lutam contra os russos pelo controle da capital do país.

A principal força de operação deste jogo é a Task Force 141 que ataca uma prisão russa e consegue liberar o capitão Price. Este, por sua vez, uma vez liberto, ignora as ordens de superiores (Shepherd, que mais tarde se revelará como traidor) e passa a agir por conta própria, levando a Task Force 141 a atacar um porto russo para tomar o controle de um submarino nuclear, com o objetivo de salvar Washington com ajuda de James Ramirez.

Após a contraofensiva americana e britânica, na Europa e nos Estados Unidos, o esconderijo do russo Vladimir Makarov fica restrito aos dois lugares. A Task Force 141 decide separar suas forças. Os capitães Price e MacTavish viajam para um cemitério de aviões no Afeganistão, enquanto Roach e Ghost atacam uma casa-forte na Cordilheira do Cáucaso. Price e MacTavish descobrem que Shepherd é traidor e saem em perseguição deste. Na luta entre os três, Shepherd é morto e MacTavish é ferido. Price tenta tratar os ferimentos, enquanto Nikolai chega de helicóptero para resgatá-los.

3.2.3 *Call Of Duty Mordern Warfare 3.*

Esse jogo traz o desfecho da história que começou no Call of duty Mordern 2. A trama segue os eventos dos Call Of Duty Modern anteriores. Uma guerra em escala global, envolvendo outros países. O jogo é levado a outros países do globo como França, Inglaterra, Alemanha, Serra Leoa na África, e a lugares já visitados pela série, como o Afeganistão no oriente médio. Temos como personagens o Retorno de Soap, Price e Nicolai. Makarov é antagonista.

Nesse jogo, encarnamos uma grande quantidade de personagens. Temos o sargento Derek “Frost” da Delta Force, o Sargento Marcus Burns 22 nd SAS, e Andrei Harkov, um agente de segurança federal russo encarregado de proteger o presidente russo. Encarnamos, por uma fase, Price e Soap e temos o retorno de MacMillan, que é o mentor de Price.

Depois dos acontecimentos do jogo passado, nos encontramos num esconderijo situado na Índia, em Himachal Prandech. Um lugar que pertence aos aliados de Nikolai. Soap está gravemente ferido. As forças de Makarov invadem o local. Mas Yuri, o personagem que encarnamos, consegue fazer fugir com os que sobram da dissolvida Task Force 141.

O presidente russo Boris Vorshevsky está disposto a negociar a paz com os EUA em uma conferência em Hamburgo na Alemanha. Mas Makarov sequestra o presidente russo e ameaça torturar a sua filha para forçar o presidente a lhe dar os códigos de lançamento do arsenal nuclear russo.

Enquanto isso, Soap se recupera de seus ferimentos e ativa o que sobrou da Task Force 141 para perseguir Makarov, seu último grande inimigo. Yuri e MacMillan se juntam a ele. Price, em Paris, descobre que Makarov₂ está em uma reunião no Hotel Lustig, em Praga, na República Checa. Enquanto Price sozinho entra no Hotel, Soap e Yuri ficam em um prédio com visão privilegiada e suas miras de precisão. Depois de um tempo, Price encontra Kamarov amarrado com bombas. Ele sai do prédio antes que elas explodam e foge com Yuri e Saop para uma casa segura. Soap, porém, fica ferido e, com e morre, devido a uma hemorragia interna.

A III Guerra Mundial termina em 2017, mas Price e Yuri continuam a perseguir Makarov e o encontram em Dubai. Makarov consegue matar Yuri, mas Price desarma, espanca e mata Makarov. No final da série, os policiais chegam ao local, encontram Price sentado na frente do cadáver de Makarov, calmamente a fumar um charuto.

4. Eventos do jogo que merecem ser discutidos

4.1. A justiça de Price

Como visto, Price é um justiceiro, alguém que age acima da lei.

Em Call of Duty 4 Modern Warfare, Al-Asad, líder separatista do país fictício do oriente médio depois de capturado, amarrado numa cadeira, torturado e totalmente indefeso é morto por Price ao saber da ligação dele com Zhakhaev, ultranacionalista russo, principal inimigo dos heróis do jogo.

No terceiro jogo da série Modern, em Boassaso na Somália temos mais uma execução de Price. Ele tortura um homem negro com o gás da arma biológica que este estava contrabandeando. Libera o gás e chantageia o homem com uma máscara que poderia salvar a vida dele. Quando recebe a informação que queria, joga a máscara em direção ao corpo do homem negro, mas mata-o logo em seguida com um tiro.

Mesmo sendo um personagem britânico, Price caminha pelo imaginário bélico militar dos EUA, país que produz e desenvolve o jogo. Os “mocinhos” ocidentais podem estar a cima da lei. Os fins justificam os meios. Os vilões merecem a morte, mesmo que seja de uma maneira covarde.

Há na construção deste imaginário bélico militar uma semelhança entre os jogos eletrônicos e o cinema hollywoodiano. A vingança e justiça com as próprias mãos estão nos jogos, nos filmes, mas também em outras mídias. Nos quadrinhos, há o The Punisher (no Brasil, traduzido por “Justiceiro”), personagem criado por **Gerry Conway**, John Romita, Ross Andru e Stan Leem, cujos direitos, até hoje, pertencem a Marvel Comics. Criado no final da década de 1980 como um antagonista ao Homem Aranha. The Punisher é um veterano de guerra que volta para sua casa nos EUA e, num piquenique com a sua família tem sua esposa e filhos assassinados. Torna-se um

vingador implacável que executa qualquer meliante sem pestanejar, pelo menos na maioria de seus quadrinhos⁸.

Já que um quadrinho por passar por diversos roteiristas ao longo de suas histórias, às vezes, as motivações e atitudes mudam ou podem mudar. É importante citar que esse herói já teve algumas aparições em alguns jogos, sendo os mais conhecidos *The Punisher*, que saiu em 1993, produzido pela Capcom nos Arcades para a placa CPS1 e, o *Beat 'em up*, que teve uma versão para o console Mega Drive da Sega e que chegou aos EUA em 1995.

A versão *The Punisher* 2005, um jogo de ação e tiro em terceira-pessoa desenvolvido pela Volition, Inc. e distribuído pela THQ, teve versões para o PlayStation 2, Xbox, Microsoft Windows. Esse jogo é bem violento, onde há várias maneiras de se torturar os foras da lei, nunca lhes dando chance de redenção. Quando torturados, as vítimas imploram pelas suas vidas, sem nenhum sucesso.

No cinema, podemos citar *Chamas da Vingança*, de 2004, estrelado por Denzel Washington e Dakota Fanning. O filme narra uma história que se passa no México, em meio a grande onda de sequestros. Os cidadãos mais ricos contratam guarda-costas para seus filhos. John Creasy (Denzel Washington) é um desmotivado ex-agente da CIA, que é levado à Cidade do México por seu amigo Rayburn (Christopher Walken). Sem emprego, ele aceita a proposta de ser guarda-costas da pequena Pita (Dakota Fanning), uma garota de 9 anos que é filha de um industrial (Marc Anthony). Incomodado com as perguntas constantes da garota, John inicialmente vê seu novo trabalho como um fardo, mas, aos poucos, cria amizade com Pita e passa a ter um novo ânimo em sua vida. O sequestro de Pita desfaz esta situação, fazendo com que ele, mesmo ferido, parta para resgatá-la a qualquer custo.

O filme *Em busca da Vingança* (2017), estrelado por Arnold Schwarzenegger e Scott McNairy, conta a história de um homem traumatizado que busca vingança após ter perdido a esposa e o filho em acidente de avião causado por negligência de um

⁸Fontes: [http://www.guiadosquadinhos.com/personagem/justiceiro-\(francis-frank-castle-castiglione\)/28](http://www.guiadosquadinhos.com/personagem/justiceiro-(francis-frank-castle-castiglione)/28) e <https://jovemnerd.com.br/nerdnews/quem-e-o-justiceiro/>

controlador de tráfego aéreo (Scoot McNairy). Esse filme foi inspirado no acidente de Überlingen, cuja maioria dos passageiros era formada por crianças⁹.

Nas décadas de 1980 e 1990 tivemos inúmeros filmes que tratam de vingança, estrelados por artistas como: Arnold Schwarzenegger, Jean Claude van Damme, Sylvester Stallone, Wesley Snipes, Bruce Willis, Chuck Norris. Até hoje, este sentimento de vingança ainda é muito recorrente nos argumentos de filmes, games e séries.

Estamos falando de uma série de jogos e filmes que, apesar de terem como principal mercado os Estados Unidos, circulam o mundo todo, levando essas ações de julgamento e execução feitas por indivíduos que se julgam no direito de fazer justiça com as próprias mãos.

4.2. Os jogos de guerra

Falar de um jogo de guerra, produzido principalmente para o mercado americano que é o maior país consumidor de jogos eletrônicos é também falar de outros mercados consumidores destes jogos: Europa Central, Reino Unido, Alemanha. Quase sempre, jogos ocidentais não são diretamente direcionados ao público japonês, mas entre os jogos japoneses há dois tipos de jogos; aqueles que são os orientados para o ocidente e oriente e aqueles que são para o próprio mercado japonês com um ou outro sucesso despontando no ocidente.

A Activision, distribuidora do Call of Duty, pertence aos EUA. Os primeiros jogos da série, são uma encenação, uma representação da segunda guerra mundial. Os jogos dessa série se baseiam na segunda guerra mundial majoritariamente do ponto de vista dos Aliados e com muita ênfase nos soldados americanos. Conforme Santos (2012), estes jogos de guerra possuem uma forte ideologia da cultura americana armamentista, militarizada e que também influenciam filmes hollywoodianos como *Top Gun* e *Rambo*. Santos nos lembra também que as relações de políticas externas dos EUA são marcadas pela imposição bélica. Artefactos culturais de massa como o jogo eletrônicos são cercados de ideologia. A construção de heróis e vilões não é acidente, e visa estigmatizar certos grupos.

⁹ Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-47141/>

“Podemos atribuir, independente do texto aplicado, uma grande característica ao videogame, a capacidade de levar informações, discursos e ideologias. Cabe a nós, historiadores, decifrar as propostas que estão ocultas e historicizar os contextos utilizados, na busca por uma relação racional com a história.” (Santos, 2012 p. 40)

A guerra pode ser considerada um patrimônio histórico cultural dos EUA, pois as guerras, por mais sangrentas que sejam, recaem em um jogo de benefícios. Houve uma guerra pela independência, outra pela democracia, outra contra o eixo do mal, outra pela defesa do “*livre mercado*”, contra os males do terrorismo, etc.

Spini (2011) escreve sobre uma bibliografia sobre a mitologia e ideologia da guerra:

A mitologia norte-americana da guerra tem como herança princípios, imagens e atitudes de duas guerras que marcaram a fundação e consolidação da nação, travadas em solo nacional. A mítica da guerra liga-se ao mito da fundação da nação. Contudo, a perspectiva adotada aqui consiste em considerar que o mito da guerra, mesmo se firmando em uma imagem idealizada dos campos de batalha e dos resultados políticos obtidos, está sendo constantemente reformulado à luz das conjunturas internacionais, da prática da guerra e da resistência interna às intervenções militares. (SPINI, 2011, p. 46.)

Indo por esse caminho, quando adentramos mais nesse mundo de identidade e ideologia dominante, sociedade e jogo, podemos dizer que esses são quase espelhos sociais da época da produção de seus jogos. Drummond e Fioravante (2013) no trabalho sobre a reprodução dos espaços geográficos nos jogos não esquecem desse fator:

“Isso nos remete a concepção de que o mundo dos videogames não se situa fora dos nossos constantes choques culturais, ansiedades, inovações, preconceitos, estereótipos, ao contrário, frequentemente os reproduzem, estendendo nossos valores a esse novo ambiente virtual, no qual estamos imersos” (DRUMMOND e FIORAVANTE, P.7, 2013)

Os jogos, mesmo que virtuais, são jogados no mundo real, pois o virtual é apenas uma extensão realidade. É no mundo real que os jogos são produzidos e é no mundo real que eles são consumidos. Afirmam Drummond e Fioravante:

(...) os videogames são jogados no mundo real, e por isso, provocam efeitos na organização de espaços sociais e culturais em que são experimentados. Os videogames afetam tanto o que as pessoas pensam e sentem sobre o mundo, quanto os ambientes materiais e sociais em que são contemplados. (DRUMMOND e FIORAVANTE, 2013, p. 8)

Isso não significa tornar o virtual e real indiscerníveis, mas nos permite fazer pensar no mundo que nos é nos trazido, que é um novo mundo, o virtual, e que constrói coisas novas.

Nesse sentido, ao jogar/interagir com o videogame, adentrar seu universo e explorar o ambiente virtual, o jogador experimenta sensorialmente esse espaço existencial, em outras palavras, ele vivencia o mundo virtual do jogo. Com isso, transfere o simples espaço virtual da tela à sua esfera de percepção, tornando-o, um mundo vivido. (DRUMMOND e FIORAVANTE, 2013, p. 8)

Toda arte de construção dos jogos eletrônicos, incluindo cenários e personagens, tem uma ligação muito intrínseca com o cinema, principalmente em jogos mais modernos, onde há atores reais emprestando corpos e expressões faciais no processo de capturas de movimentos, captura de vozes e sotaques para caracterização de personagens e lugares reais, mesmo quando, às vezes, podem ser retratados de maneira caricaturada ou deformada. Drummond e Fioravante, falam muito da construção do espaço ligado a jogos como *Grande Theft Aut*, popularmente conhecido como o *GTA*. Santos (2012) também fala da relação do espaço geográfico e os jogos em sua dissertação de mestrado.

“Assim, mesmo sabendo-se da impossibilidade material do que se vê na tela, entendemos que os jogos digitais representam espaços geográficos, acentuando a sensação de realidade das caracterizações de seus ambientes sintéticos. Para além da autonomia proporcionada pela ideia de fechamento de um palco teatral por uma quarta parede e aquém da possibilidade de ser percebido através do caráter documental conferido à fotografia e à película, os jogos digitais desdobram a ordem construída por essas linguagens pondo-as em xeque.” (SANTOS, 2012, p. 32).

Ele ainda complementa, indo por caminhos bem próximos de Drummond e Fioravante, nos lembrando que estamos falando de uma retratação em 3D, pós-fotográfica, em que se procura uma imitação de cenários reais, mesmo com limitações tecnológicas.

Como a aparição de um ilusionista no meio de uma peça do teatro realista, através de seus corpos imediatos e de seus cenários pós-fotográficos, o videogame desloca entendimentos estabelecidos, tencionando novas compreensões através da possibilidade de prestidigitações sem truques após o apertar do start. Porém, a ilusão criada surge em um palco que exhibe as marcações de cada cena, suas personagens continuam a aparecer em lugares pré-determinados. (SANTOS, 2012, p. 32)

Um atrativo destes espaços geográficos é a busca pela construção de um senso de realidade, mesmo que o espaço não seja naturalista. Esta busca dos jogos eletrônicos de uma estética “*pós-fotográfica*” deve-se aos desenvolvimentos das tecnologias de digitais de modelagem e simulação. Antes disso, os cenários eram fantasiosos, caricatos em sprites, desenhados com muito pouco compromisso com a realidade.

Santos (2012) também nos leva pelo caminho da dicotomia e semelhança na construção dos cenários nos jogos antigos. Esses recursos muitas vezes serviam para mudar a jogabilidade do jogo. Santos (2012) pega como exemplo, *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985)

Essas constituições de cenários também eram marcadas por diferentes condições que influenciavam o controle sobre o avatar, que tanto poderia andar firmemente sobre terra, escorregar em gelo ou afundar em areia movediça. Alguns desses pares opositivos, mesmo os aparentemente apenas dicotômicos, também apresentavam uma determinada familiaridade entre si. Se um cenário caracterizado como gelo e pelas cores branco e azul se opunha visualmente e conceitualmente a um outro em vermelho e laranja constituído como de fogo, eles poderiam ser aproximados se colocados frente a um ambiente subaquático, no qual o avatar nadaria ao invés de andar, como nos dois primeiros. Mesmo elaborados como pares dicotômicos, o traço da diferença entre esses cenários trazia também uma certa familiaridade, um padrão comum de continuidade. (Santos, 2012, p. 44)

Alguns desses cenários como os descritos acima, afetavam a jogabilidade do avatar no jogo. A questão da continuidade levantada pelo autor é comum a muitas formas de arte midiática de massa. Servem para dar coesão a trama, afirmando a narrativa. A coesão é uma base conhecida do elemento narrativo de diversas obras.

4.3. Territorialidade e a série Morden de Call of Duty

Os três jogos da série Modern Warfare do Call of Duty, apesar de diversas ambientações, tem uma característica comum nos cenários quando as fases se passam no leste europeu, na Rússia, no Oriente Médio e na África. Há uma negação da vida cotidiana nestes cenários. Ele quase sempre tem cores desbotadas, paredes com infiltrações, manchadas, carros com aparência de velhos, enferrujados e até mesmo modelos de carro que nos remetem à memória dos carros das décadas de 1980 e 1990. São questões que acabam indo muito além das marcas dos conflitos. São marcas que sempre nos fazem lembrar da falta de cuidado. Raramente há civis no chão. São lugares que, bestializados, estão sempre prontos para a guerra. São cenários que construídos, cuja função é o combate para matar os inimigos. Parece que é um lugar constantemente à espera da violência de um organizador.

Nos cenários que retratam a Europa Central, os EUA e outros países da Europa, há uma sensação de vida, de organização, de que aquele ataque não deveria estar acontecendo ali. As cidades têm cores vibrantes e os carros são de modelos novos.

Especificamente nos Estados Unidos, os cenários são muito bonitos e coloridos. Há casas grandes, luxuosas, móveis novos, carros variados e novos como SUV, picapes, sedans. Há lugares com frigobar, mesa de sinuca, pinturas novas e coloridas, por dentro e por fora. Mesmo mediante os conflitos, não há a degradação visível como nos outros lugares.

Santos (2012), apoiado em Said e Sisler, faz uma discussão sobre os espaços geográficos e os jogos com uma percepção do antagonismo dos espaços geográficos. Com a ajuda de Said, entendemos que delimitamos as fronteiras de países que pertencem à região do oriente médio não apenas por uma fazer geográfico, mas também por um fazer imaginário. As fronteiras não são simples medidas geográficas, são também culturais e históricas. Essa construção do outro é sempre também imaginária, mas o texto também acentua que essa construção imaginárias tem muito pouco de ciência e até mesmo por que esse “orientalismo também perpassam por noções acadêmicas, criado pela concepção europeia. E ele vai estendendo essa discussão para a representação dos árabes, na literatura e no cinema. Se formos mais a fundo nessa lógica de raciocínio, muitas vezes, quando um grupo étnico de uma região distante retrata outro grupo, mesmo com estudos e boa vontade, é uma caricatura, uma deformação.

Santos 2012, nos traz essa reflexão:

Trazendo esta reflexão sobre a nação para a esfera de produção do videogame, podemos pensar nos jogos digitais como um campo formador e mantenedor, para além do “orientalismo digital” abordado por Vit Sisler, de imaginários relacionados a estratégias representacionais de determinadas nacionalidades. Essas estratégias, forjadas a partir da representação de territorialidades nacionais antagônicas, estrangeiras, podem ser observadas no videogame, como visto, desde a segunda metade da década de 1980, ocorrendo, no entanto, de maneira reiterada apenas a partir dos anos de 1990”. (SANTOS, 2012, p. 53

Essa representação de identidades imaginárias é uma marca dos jogos eletrônicos, como já explicitamos quando apresentamos os jogos produzidos pela indústria japonesa. Os jogos americanos que retratam o oriente médio, e outras regiões como a Europa oriental, são permeados por construções imaginárias.

5. Sobre identidade e jogos.

As questões de identidade e jogos eletrônicos talvez sejam mais antigas do que nossas percepções a cerca deste assunto. Santos (2012), nos mostra certas problemáticas que podem ser levantadas em torno dos jogos como *Boxing* (Activision1980) e o *Tennis* (Activision 1981). Ambos os jogos são do *Atari 2600*. Esses videogames tinham capacidades gráficas bem rudimentares. As figuras pixeladas eram apenas contornos de formas que lembravam os humanos. Mas, mesmo assim, as cores que foram escolhidas para representar os personagens nos respectivos jogos nos permitem certas análises. *Boxing*, é uma luta de boxe em que o controle um é branco e o controle 2 é preto. Cores que podem ser remetidas a cores de peles, a identidades étnico-raciais. Vale lembrar que o controle um, que é o controle preferencial, é branco. O que pode ser estranho, pois muitas das grandes estrelas do boxe são negras, como, por exemplo, Muhammad Ali. Já no jogo *Tennis*, que retrata o tênis, o avatar preferencial é rosa, assim como o logo da Activision que também é da mesma cor. Sendo assim, há indícios de que esse jogo tenha sido idealizado para as meninas como jogadoras preferenciais.

Porém, o requinte técnico das máquinas que reproduzem os jogos, nos permitem hoje marcações de identidades étnico-raciais e de gênero que vão muito além de diferenciações rudimentares. Santos (2012) nos lembra também das dicotomias sociais. Os jogos não trazem, apenas, dicotomias fenotípicas, mas também sociais.

Entretanto, a construção do Outro nos jogos digitais não deve ser restringida apenas a uma compreensão técnica do videogame. Se os pares, azul e rosa, ou preto e branco podem ser compreendidos como combinações opositivas relacionadas ao simbólico instituído e a traços identitários, a construção dessa percepção dicotômica se dá a partir de contextos sociais culturais e históricos. Introduzida como um traço distintivo mais simples, de caráter dicotômico, as marcas de diferenciação se tornaram com o tempo cada vez mais complexas no videogame, engendrando percepções diferenciadoras de territórios, como as existentes, por exemplo, em Grand Theft Auto: San Andreas (Santos, 2012, p. 41)

Call Of Duty e os atuais jogos eletrônicos têm possibilidades de construção de personagens muitos mais sofisticadas. O poder de processamento das máquinas é suficiente para esta sofisticação. Não há, portanto, limitação técnica na construção de personagens negros ou brancos, na colocação de diversos personagens nos episódios e na construção de cenários que podem ser modificados pela ação do jogador. É o caso,

por exemplo, dos jogos da série *Battlefield*. (um dos principais concorrentes do *Call of Duty*). Queremos afirmar com isso, que as escolhas da série *Call Of Duty* não são justificáveis do ponto de vista técnico, ou de limitação técnica. Não podemos afirmar quais são as motivações dos produtores e desenvolvedores, pois estes não foram objeto de nossa pesquisa, mas acreditamos na possibilidade de escolhas mercadológicas, que não deixam de ser também ideológicas. O que talvez possamos afirmar com alguma certeza é despreocupação com a representatividade dos negros no jogo.

O que constatamos, pela análise dos jogos, é a ausência de negros. Em *Call Of duty 3*, por exemplo, dentre os aliados na Segunda Guerra Mundial, não há negros nem indígenas, populações excluídas da representação deste episódio histórico. Nos outros três jogos da série *Call of Guty* analisados, dois personagens negros aparecem entre os heróis: o sargento Griggs, que morre no primeiro jogo da série e o sargento Foley, que aparece apenas no segundo. Nenhum dos dois personagens tem grande destaque, embora Griggs tenha uma “morte heroica”, salvando personagens da linha de comando do jogo. Aliás, estes personagens da linha de comando são brancos e de patente mais alta do que os poucos personagens negros que parecem. O que me faz levantar vários questionamentos: Por que a linha de comando é representada pelo homem branco? Será que maior patente que um homem negro pode chegar no exército americano é a de sargento? Sabemos que isso não é exatamente uma representação do exército americano, mas porque, então, o jogo trabalha com esta representação? No terceiro jogo, nos episódios que se passam em países africanos, aparecem outros homens negros. Todos são coadjuvantes e mortos indiscriminadamente. Não há nenhum personagem importante que seja negro neste terceiro jogo.

Extraímos dessa jornada pelo jogo dois grandes problemas. O primeiro é que os homens brancos ocupam as altas patentes, que são aqueles que pensam e conduzem os combates, ou seja, são aqueles que estão aptos a pensar e tomar decisões. O segundo é que, em *Call Of Duty 3*, desconsidera-se completamente a presença dos negros nas fileiras americanas durante a segunda guerra, ao contrário da política cinematográfica americana que, desde 1990, apresenta significativa presença dos negros no combate. Ou seja, o que marca *Call of Duty*, em relação às questões étnico-raciais, é quase a ausência de negros. Seria este jogo um caso pontual ou haveria uma tendência da indústria de jogos eletrônicos em não se preocupar com a representação étnico-racial dos seus produtos?

Costa e Lindoso (2015) realizaram, em 2014, uma pesquisa analisando os 40 jogos melhores colocados em um sistema agregador de notas e análises de jogos eletrônicos chamado Metacritic¹⁰. O objetivo era verificar a presença de mulheres e negros como protagonistas destes jogos. As classificações utilizadas para determinação de gênero e etnia das personagens principais dos jogos analisados foram:

Quanto ao gênero, a seguinte classificação foi empregada para jogos com um protagonista: lido como masculino (masc.); lido como feminino (fem.); outro, incluindo gênero não determinável ou não binário (outro) e customizável (cust.). As etnias foram colocadas da forma que segue: branca (branca); negra (negra); outra, incluindo outra etnia e etnia não humana ou não determinável (outra) e customizável (cust.). Para jogos que possuem múltiplos protagonistas ou personagens principais controláveis, os gêneros que foram propostos são: lidos como masculinos (masc.); lidos como femininos (fem.); ambos (ambos); outros, incluindo gêneros não determináveis ou não binários (outros) e customizável (cust.). Para as etnias, foi pensada na seguinte classificação: brancas (brancas); negras (negras); ambas (ambas); outras, o que inclui outras etnias e etnias não humanas ou não determináveis (outras) e customizável (cust.). (COSTA e LINDOSO, 2015, P.7/8)

Como resultado, as autoras chegam a conclusão de que, neste universo dos quarenta jogos mais populares de 2014, a representatividade de homens negros, mulheres negras ou mulheres brancas estão abaixo do que poderia se esperar. O sujeito que prepondera como personagem principal destes jogos é o homem branco.

"Quantitativamente, as tabelas confirmam a hipótese proposta de que minorias não estão ganhando uma visibilidade adequada em jogos eletrônicos. Os protagonismos exercidos por mulheres e/ou negros nos jogos ocorrem em números visivelmente pequenos quando comparados à recorrência da maioria, masculina e branca. É significativo o destaque que é dado para homens brancos nesses espaços. Há personagens principais exclusivamente masculinos em 21 (vinte e um) dos 40 (quarenta) jogos, há apenas brancos em 23 (vinte e três)." (COSTA e LINDOSO, 2015, p. 9-0)

Destrinchando melhor os resultados desta pesquisa devemos levar em consideração, por exemplo, de que há três jogos customizáveis dentre eles e que, em apenas um, o gênero pode ser mudado. Ou seja, mesmo com a possibilidade de customização do personagem, não há possibilidade de mudança de gênero em 2 dos 3 jogos em que o jogador pode modificar seu personagem. A pesquisa não menciona nenhuma possibilidade de customização étnico-racial.

¹⁰ **Metacritic** é um *website* americano que reúne críticas de álbuns, *videogames*, filmes, programas de televisão, DVDs e livros. Para cada produto, um valor numérico de cada crítica é computado e daí retirado uma média aritmética ponderada. Um trecho de cada crítica é citado junto com um *hyperlink* para a fonte. Além disso, as críticas são ilustradas com três cores — vermelho, amarelo e verde —, resumindo a avaliação de cada produto.

Em relação à forma como negros e mulheres são representados nos jogos, segundo os autores, são verificadas com perceptível frequência representações estereotipadas, preconceituosas e negligentes: personagens negros são criminosos, homens e misóginos. Um exemplo dado pelos autores:

(...) em Diablo III: Ultimate Evil Edition, game no qual apenas o gênero é customizável, são apresentadas seis classes pelas quais o jogador pode optar no início da trama. Dentre elas, há o feiticeiro e o arcanista, que se aproximam pelo fato de que utilizam magia. Feiticeiros, que são brancos no jogo, utilizam magia derivada de elementos da natureza. O arcanista, posto como uma pessoa negra e descrito como uma espécie de curandeiro, tem como habilidades convocar os mortos e lançar pragas nos inimigos. A diferença na forma de colocar as duas classes é racista, estigmatiza, reforça a ideia de que a população negra e as religiões de matriz africana são primitivas e malignas. (COSTA e LINDOSO, 2015, p.10)

É triste pensar que os negros, brasileiros, europeus, estadunidenses, africanos ou de qualquer outro lugar do planeta, ao ligar seus consoles, encontrem estas formas de representação étnico-raciais. Os jogos da série Call of Duty analisadas nesse trabalho, não são um caso único, mas apenas mais uma situação em uma constelação de grandes lançamentos anuais de jogos que custam milhões de dólares para serem produzidos.

5.1. Sobre o protagonismo dos personagens negros nos jogos eletrônicos.

Santos (2012), nos mostra certas problemáticas que podem ser levantadas em torno dos jogos como *Boxing* (Activision 1980) e o *Tennis* (Activision 1981). Ambos os jogos são do *Atari 2600*. Esses videogames tinham capacidades gráficas bem rudimentares. As figuras pixeladas eram apenas contornos de formas que lembravam os humanos. Mas, mesmo assim, as cores que foram escolhidas para representar os personagens nos respectivos jogos nos permitem certas análises. *Boxing*, é uma luta de boxe em que o controle um é branco e o controle 2 é preto. Cores que podem ser remetidas a cores de peles, a identidades étnico-raciais. Vale lembrar que o controle um, que é o controle preferencial, é branco. O que pode ser estranho, pois muitas das grandes estrelas do boxe são negras, como, por exemplo, Muhammad Ali. Já no jogo *Tennis*, que retrata o tênis, o avatar preferencial é rosa, assim como o logo da Activision que também é da mesma cor. Sendo assim, há indícios de que esse jogo tenha sido idealizado para as meninas como jogadoras preferenciais.

6. Considerações finais

É muito triste pensar que grupos oprimidos, ainda que briguem por mais direito e voz, permaneçam ausentes de importantes segmentos do mercado de entretenimento em geral. Jogos eletrônicos, um segmento tão lucrativo e rentável, deveriam ter uma política de inclusão, de modo a valorizar a representatividade de grupos historicamente excluídos. Nosso trabalho, a pesquisa de Costa e Lindoso (2015), as manifestações artísticas periféricas, como o rap, por exemplo, têm a função de expressar nossa indignação. Uma função de denúncia e de protesto contra o mercado pouco inclusivo dos jogos eletrônicos e contra as desgraças cotidianas vividas pelos pobres periféricos, em sua maioria negros, no caso do Brasil.

Apesar de não ser o foco do meu trabalho, não posso deixar mencionar a falta de representatividade de indígenas estadunidenses e de mulheres nos jogos analisados. No *Call Of Duty 4 Modern Warfare*, por exemplo, apenas uma mulher aparece em toda a série. Já no caso de *Call of duty 3*, no episódio da Resistência Francesa, temos uma mulher que, mesmo desempenhando um papel importante nessa frente, não ganha destaque em todo o jogo.

Como eu disse na introdução, escrever esse trabalho também foi um percurso complexo. Desde a primeira vez que apertei o botão de um joystick na frente de um videogame acoplado a um televisor, nunca mais parei, a não ser por períodos de adversidade, seja por consoles quebrados, falta de grana para concerta-lo ou comprar um novo, seja por ter o aparelho mas a teve não ser compatível Videogames em toda sua plenitude são a minha paixão. Olhar para esse universo de maneira crítica, causa algumas dores, principalmente, por estar longe de toda a produção, da forma como essa maquinaria toda funciona e por ter muita pouca força de influência em um mercado deverás complexo, em que o lucro é a chave mestra.

Por consideramos que os jogos eletrônicos são formadores de identidades, sentimos a falta de uma política de produção e de importação de jogos no Brasil que contemplasse, de forma mais representativa, a complexidade e multiplicidade étnico-racial brasileira. Isso permitiria a pesquisadores e educadores dedicarem-se às reflexões mais profundas e significativas das relações entre games, educação, tecnologias e questões étnico-

raciais, permitindo aprofundamentos sobre as pesquisas em educação e tecnologia. Por enquanto, estamos limitados a discutir ausências e omissões da população negra nos videogames, sem contar outros grupos étnico-raciais e mesmo as diversas etnias negras que existem no país.

O Estado Brasileiro, cada vez mais, está se dando conta desse universo. Costa e Lindoso (2015), no entanto, apontam de forma crítica, como isto está acontecendo de forma insatisfatória:

Jogos eletrônicos não deixam de ser notados pelos legisladores brasileiros. Em 2011, passaram a ser considerados cultura com sua inclusão na Lei nº 8313, conhecida como Lei de Incentivo à Cultura, através da portaria nº 116. Porém, quando se trata de regulação de conteúdo veiculado especificamente de jogos eletrônicos, os aparatos legais existentes são insatisfatórios. (COSTA e LINDOSO, 2015, P.7)

O Brasil, na letra da lei, também se preocupa com a promoção da diversidade étnica. Isso pode ser demonstrado com o julgamento da constitucionalidade de cotas em 2017, mas também com outras preocupações em níveis legais:

Em 2006, seria discutido, no Senado, o projeto de lei nº 170 que modificaria a Lei de nº 7716, a que define crimes de racismo, visando, conforme enuncia sua ementa, “incluir, entre os crimes nele previstos, o ato de fabricar, importar, distribuir, manter em depósito ou comercializar jogos de videogames ofensivos aos costumes, às tradições dos povos, aos seus cultos, credos, religiões e símbolos.” Posteriormente, o próprio autor desistiu do projeto ao perceber que poderia ferir direitos fundamentais, como o da à liberdade de expressão e da livre iniciativa. (COSTA e LINDOSO, 2015, P.7)

Falta ao Estado propor uma política pública que junte essas duas preocupações de produção de jogos eletrônicos e de temáticas étnico-raciais, que poderia ter como alguns de seus eixos, fomentar o mercado nacional de jogos com projetos de investimentos que promovam a diversidade étnica, criar políticas públicas que procurem polos de produção de jogos preocupados com essas temáticas, mesmos que esse sejam de baixo orçamento e favorecer a importação desses jogos. O objetivo seria a produção de jogos eletrônicos que expressassem a diversidade de diversas regiões do Brasil. Inclusive, se pensarmos que os grandes jogos são produzidos pelos países centrais, dentro de uma lógica da globalização é importante encontrar maneiras de pressão internacional sobre estes

capitais, uma vez que o Brasil é um mercado consumidor importante deste universo de entretenimento.

7. Referências Bibliográficas

COSTA A. C. A., LINDOSO K. P. M. **Jogos Eletrônicos e a (In)visibilidade de Minorias**. VII Jornada Internacional Políticas Públicas Para além da Crise Global e Antecipações concretas, UFMA, 2015

DRUMMOND W., FIORAVANTE K. E. Explorando mundos virtuais: a geografia no videogame. In: **14º Encontro de Geógrafos da América Latina, 2013**, Lima - Peru. Anais do 14º Encontro de Geógrafos da América Latina, 2013.

SANTOS C. B. M. **Medal of Honor e a construção da memória da Segunda Guerra Mundial**. Dissertação de mestrado (História). Universidade Federal Fluminense. Centro de Estudos Gerais. Instituto de Ciências Humanas e Filosofia. Programa de Pós-Graduação em História, 2009

SANTOS L.V.V. **Nacionalidade e jogo: Representações do Brasil em jogos digitais**. Dissertação de Mestrado (Cultura e Sociedade). Instituto de Humanidades, Artes e Ciência, Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade, 2012

SPINI A.P. Mito da Guerra nos Estados Unidos, Recôncavo: **Revista de História da UNIABEU**, Ano 1, Número 1, Agosto- Dezembro de 2011

MIRANDA, Carlos Eduardo Albuquerque. Uma educação do olho: as imagens na sociedade urbana, industrial e de mercado. **Caderno Cedes**, Campinas, n. 54, p. 28-40, ago. 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007

PAULA ASSIS, Jesus de. **Artes do videogame**: conceitos e técnicas. São Paulo: Alameda, 2007.

SILVA, Tomaz Tadeu da; HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. **Identidade e diferença**: a perspectiva dos estudos culturais Tradução e organização Tomaz Tadeu da Silva. Petrópolis:Vozes, 2000.

CAZETA, Valéria. O status de realidade das fotografias aéreas verticais no contexto dos estudos geográficos. **Pro-Posições**, Campinas, v. 20, n. 3 (60), p. 71-86, set./dez. 2009.

Documentário:

A Era do Videogame. Produção: Discovery Channel, EUA, 2007