

**Representação da Rússia e dos Russos na Indústria de Videojogos
Norte-Americana**

Luís Carlos Sousa Antunes

Trabalho de projeto submetido como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação

Orientadora:

Professora Doutora Rita Espanha,
Professora Auxiliar Convidada do ISCTE-IUL

Coorientador:

Professor Doutor Tiago Lapa,
Professor Auxiliar Convidado do ISCTE-IUL

setembro, 2015

AGRADECIMENTOS

À minha família, que me atura há quase 23 anos, e principalmente aos meus pais que me apoiaram e tornaram isto possível.

Aos meus amigos, que tenho a sorte de serem numerosos o suficiente para encher esta página de dedicatórias. Para tornar tudo mais simples, obrigado a todos pelo apoio e pela força, vocês sabem quem são!

Aos meus orientadores, que aceitaram ajudar-me nesta aventura, e também ao professor Luis Nuno Rodrigues e ao professor Pedro Pereira Neto, que com algumas referências bibliográficas conseguiram tirar-me de alguns caminhos sem saída numa fase inicial da dissertação.

Cumprimento também a todos os professores da minha licenciatura e mestrado, que embora em áreas diferentes, me inspiraram não só nesta dissertação mas também em todo o meu percurso académico.

RESUMO

A indústria de videogames tem ganhado importância nas últimas décadas sendo parte central da economia americana, propagando as suas produções um pouco por todo o mundo. Embora alvo de análise da comunidade acadêmica nas mais diversas dimensões, pouco está ainda investigado sobre a representação do *outro* nestes mundos virtuais. Os poucos estudos existentes tentam analisar a figura do árabe, no súbito interesse pelo terrorismo e pelas ofensivas americanas no Médio Oriente, no entanto, a Rússia e os russos, marcos de vários períodos conturbados que envolvem ambas as nações, foram alvo de pouco interesse acadêmico ao nível das representações mesmo quando a sua presença em ambiente virtual é extensa e significativa nos mais variados géneros e narrativas.

Esta dissertação tem como objetivo colmatar essa lacuna tentando perceber como se processa a representação da Rússia e dos russos em ambiente virtual, servindo-se de um estudo de caso a uma *franchise* de videogames americana, a saga de *Call of Duty: Modern Warfare* (2007-2011). É necessário perceber de que modo o país e as personagens que partilham a nacionalidade russa são representadas e que de forma essa representação tem uma conotação positiva ou negativa, tendo em conta que estas mesmas representações noutros *media*, nomeadamente o cinema, são necessárias para estabelecer um ponto de comparação que pode evidenciar a permanência de estereótipos e concepções mais antigas que remontem à relação conturbada entre os dois países, ou a outro tipo de condicionamentos históricos.

É possível concluir ao longo das páginas desta dissertação que a representação da Rússia e dos russos continua a ser associada a um certo negativismo que parece partir de concepções e condicionamentos históricos que se relacionam com outros *mass media*.

PALAVRAS-CHAVE: videogames, representações, russos, Rússia, *outro*

ABSTRACT

The videogame industry have gained great importance in the last decades, being a central part of the American economy and spreading its productions all over the world. Even if studied by the academic community in a variety of areas, very few is investigated about the representations of the *other* in the virtual world. The few existent studies try to analyze the Arab, in the sudden interest caused by terrorism and the American operations in the Middle-East. Even so, Russia and Russians, representatives of various struggling eras that involve both nations, were target of less academic interest in the representations field, even when their presence in the virtual worlds is wide and significant in the most various genres and narratives.

This dissertation have the objective to bridge the gap, trying to understand how representations of Russia and Russians take place, using a case study of an American franchise, *Call of Duty: Modern Warfare* (2007-2011). It's necessary to understand how the country and the characters that share the Russian nationality are represented and how this representations holds a positive or negative connotation, having the knowledge that the representation in other media, especially in cinema, are necessary to establish a point of comparison that may substantiate the permanence of stereotypes and old conceptions that can be retraced to the agitated relation between the two countries or to another type of historical conditioning.

It's possible to conclude along the pages of this dissertation that the representation of Russia and Russians continues to be associated with a certain negativity that seems to have its origins in conceptions and historical conditionings which relate to other mass media.

KEYWORDS: videogames, representations, Russians, Russia, *other*

ÍNDICE

Introdução.....	1
1. Representações da Rússia e dos Russos durante o Século XX – Propaganda Americana, Guerra Fria e Hollywood.....	5
2. Russos e Videojogos: Onde as dimensões se tocam	9
3. A Formação e a prevalência de Estereótipos Nacionais	13
4. Metodologia	17
5. A Narrativa de <i>Modern Warfare</i>	21
6. A Rússia Ficcional: De Nação Fraca e em Bilateralidade a Potência Agressiva e Unificada	27
7. Personagens de Nacionalidade Russa	31
8. Análise dos Resultados.....	35
Conclusão.....	41
Referências Bibliográficas	43
Ludografia	47
Anexos.....	i
CV	ix

ÍNDICE DE FIGURAS

3.1 Modelo analítico segundo Bar-Tal	14
4.1 Esquema de análise	19
5.1 Estrutura narrativa linear segundo Steve Ince.....	22
5.2 O Jogador como carrasco do antagonista.....	23
5.3 O Massacre no Aeroporto	24
5.4 A Destruição de Símbolos Nacionais e a Rússia Inóspita.....	25
6.1 A aparente submissão das tropas governamentais	28
6.2 A bandeira do movimento ultranacionalista.....	29
7.1 Os vilões russos de <i>Modern Warfare</i>	33
8.1 Resultados da Análise	36
8.2 A estrutura da narrativa de <i>Call of Duty 4: Modern Warfare</i> (2007)	37
8.3 A estrutura da narrativa de <i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i> (2009) e <i>Call of Duty: Modern Warfare 3</i> (2011)	38

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas a ascensão dos videogames como *media* e a sua progressiva globalização contribuiu para que a comunidade científica considera-se o seu estudo digno de análise em áreas outrora pouco exploradas, talvez por alegada falta de seriedade, um pouco como aconteceu com o cinema aquando da sua popularização nas primeiras décadas do século XX. Os videogames têm ganho relevância como *media mainstream* e são jogados regularmente pela maioria dos americanos, arrecadando lucros tão grandes como os filmes de Hollywood e atraindo jogadores de todas idades (Williams, 2006: 651). Em 2011, estimou-se que 53% dos americanos jogavam videogames e que em 73% dos fogos existia contacto com os mesmos (Williams & Kahn, 2013: 198). Em 2013, a indústria apresentava um lucro de 70 biliões de dólares (Kirkpatrick, 2013: 9). Os números estatísticos confirmam a importância dos videogames e a sua abrangência, o que justifica a sua análise nos mais diversos campos. O seu contributo na sociedade é um elemento importante na cultura moderna, contribuindo para uma mudança ao nível da obtenção de conhecimentos “corroendo os nossos valores ao mesmo tempo que se afirmam como forma positiva de mudança, aprendizagem e experiência ‘real’” (Williams & Kahn, 2013: 209).

Estudos sobre videogames têm inundado diversos campos da Psicologia e Sociologia nas últimas décadas tentando perceber os seus impactos nas mais diversas áreas. Muitos destes estudos centram-se principalmente na mediatização parental (Nikken & Jansz, 2007; Livingstone & Helsper, 2010) ou na sua importância nas relações familiares (Chambers, 2012). Sobre representações os estudos são ainda escassos e centram-se maioritariamente no género e na sua representação em ambiente virtual (Dietz, 1998). Poucos estudos se centram na mensagem simbólica que estes videogames podem de facto reproduzir sobre uma nacionalidade ou grupo étnico, ou em geral na representação do *outro*, o que torna esta dissertação relevante para colmatar um campo pouco explorado e eventualmente abrir novos caminhos de pesquisa.

O estudo da figura do *outro*, especialmente quando o campo de pesquisa é a realidade americana, tende a centrar-se na figura do árabe, o principal “inimigo” do pós-11 de Setembro. Mesmo assim, estes estudos tendem a deixar de lado os videogames em prol do cinema. Académicos como Jack Shaheen (1985, 2000, 2003) desenvolveram um riquíssimo trabalho no campo das representações do árabe nos *media* americanos, mas tentativas de análise de narrativas virtuais são escassas e quase nunca referenciadas por outros autores. Vít Šisler (2008) analisa a representação do árabe e a sua construção em videogames europeus e americanos em comparação com os desenvolvidos em países árabes. Embora um estudo muito geral é importante devido à falta de abordagem do tema pela comunidade académica.

Ainda menos abordada em contexto virtual é a representação da Rússia e dos russos, um país e uma nacionalidade marcados por um passado histórico que envolveu um conflito ideológico com os EUA, embora exista um número considerável de videogames que poderiam eventualmente ajudar a traçar um perfil dessas representações nesse *medium*.

Para tentar colmatar essa lacuna e tendo em atenção que a diplomacia americana e russa já viveu melhores dias desde o final da Guerra Fria (especialmente com a recente polémica na Crimeia), este estudo torna-se pertinente para perceber que representação simbólica tem este *medium*, os videojogos, e que imagem passa da Rússia e dos russos. A pergunta de partida passa por questionar “Que características assume a representação da Rússia e dos russos na indústria de videojogos Norte-Americana?”. Esta pergunta é o fio condutor, embora seja necessário um conjunto de perguntas secundárias que orientem o verdadeiro rumo da pesquisa.

É também necessário enquadrar esta representação com outros *media*, nomeadamente com o cinema, pois a falta de exploração desta temática obriga a ter em conta outros meios, de forma a ter uma base de estudo coerente e perceber que tipo de estereótipos imperam, quer ao nível político, social e militar como ao nível da construção de personagens, e de que modo se relacionam ou podem ter origem em conceções mais antigas. Não é possível ignorar a relação entre cinema e videojogos quando muitos universos virtuais usam alguns elementos cinematográficos, especialmente no caso específico das *cutscenes*, ou seja, sequências não interativas que servem por vezes como fio condutor de elementos narrativos. Os videojogos são no entanto um *medium* semiautónomo, com características próprias especialmente ao nível da sua interatividade. Ambos vivem por vezes de uma estreita cooperação, com alguns títulos que beneficiam de *cross media*, quer através de licenças de criação de conteúdo virtual baseado em alguns títulos de Hollywood e séries de televisão, como parcerias onde narrativa cinematográfica e virtual coexistem lado a lado, como é o caso da série *Defiance* (2013-) e consequente videojogo que a acompanha.

É importante ainda referir que esta dissertação assume um cariz exploratório e não pretende estudar o impacto das dimensões estudadas mas sim de que forma se manifestam no mundo virtual.

O *Capítulo 1* irá traçar um historial da representação da Rússia e dos russos recorrendo a uma visão histórico-sociológica que passa pela análise da propaganda americana do séc. XX e das várias eras de Hollywood, tendo em conta a relação conflituosa entre os EUA e a Rússia e identificando de que modo as representações foram mudando através das décadas.

Na sua sequência, o *Capítulo 2* apresenta a transição para o *medium* que esta dissertação pretende estudar, os videojogos, e tentará colmatar as lacunas que existem em termos de bibliografia em relação a representação dos russos e da Rússia. Para isso é importante o contributo de toda a pesquisa efetuada para a realização desta dissertação através de horas em contacto com os mais diversos videojogos.

Para perceber a formação de conteúdo estereotípico e tentar justificar a possível permanência de determinadas conceções sobre uma nacionalidade ou país, já demonstradas nos dois capítulos anteriores, o *Capítulo 3* desenvolve através da perspectiva de alguns autores a forma e as razões pelas quais este conteúdo sobrevive através de condicionamentos históricos que influenciam os canais de transmissão e são filtradas por cada indivíduo.

O *Capítulo 4* apresenta a metodologia escolhida para a análise, que se debruça sobre a escolha dos videogames adequados para a análise, neste caso a saga de *Call of Duty: Modern Warfare* (2007-2011), e no método qualitativo compatível para a realização da dissertação tendo em conta a especificidade do tema e as dimensões consideradas pertinentes.

A análise da saga de *Modern Warfare* começa no *Capítulo 5*, tendo como principal foco a estrutura da narrativa quer em termos de conteúdo como de formato e de que modo a história contribui para a representação dos russos e da Rússia. Este capítulo recorre a alguns elementos estruturalistas de forma a descodificar os elementos básicos em oposição que fomentam a narrativa. Também há espaço para alguma reflexão através da análise de algumas escolhas narrativas que indiciam uma representação negativa em relação ao alvo do estudo.

O *Capítulo 6* tenta perceber de que modo a Rússia como país é representada a nível político e militar, mais uma vez tendo em conta estereótipos explorados noutros *media*. O capítulo tenta por isso estabelecer uma ténue linha com a realidade política e internacional enquanto apela a uma reflexão sobre a situação política e militar na Rússia virtual, tentando explicar que tipo de motivações podem estar em causa na construção do país na saga de *Modern Warfare*.

O *Capítulo 7* foca-se nas personagens de nacionalidade russa e nas suas motivações, ou seja, como são construídas estas personagens e de que forma esta construção as torna únicas em relação a outras presentes na narrativa. Os russos de *Modern Warfare* mantêm algumas particularidades e pormenores que embora destaquem a saga não parecem contribuir para uma visão menos estereotipada da nacionalidade.

Segue-se a *Análise dos Resultados*, que visa a apresentar as conclusões do estudo através das dimensões analisadas. De seguida, a *Conclusão* tece considerações tentando perceber que caminhos esta pesquisa pode abrir, reforçando a importância de trabalhos adicionais que podem trazer uma maior compreensão sobre a representação do *outro* em ambiente virtual.

1. REPRESENTAÇÃO DA RÚSSIA E DOS RUSSOS DURANTE O SÉCULO XX – PROPAGANDA AMERICANA, GUERRA FRIA E HOLLYWOOD

Para perceber verdadeiramente o tema desta dissertação é necessário compreender em primeiro lugar qual a história das representações da Rússia e dos russos nos *media* americanos e inferir até que ponto fenómenos como a propaganda podem ter influenciado os *media* e a cultura popular, persistindo através das décadas e integrando-se em novos meios de comunicação.

Para compreender esta representação parece ser necessário um conhecimento relativamente objetivo das relações entre os dois países (EUA e Rússia) através de um período histórico recente, com destaque para todo um conjunto de particularidades que marcaram o século XX desde 1917. É possível em primeira instância identificar quatro períodos distintos no que toca à representação da Rússia e dos russos através dos autores estudados, especialmente pelo contributo de Robinson (2008) e Fedorov (2013). Estes períodos não são divisórias estritas mas ajudam a caracterizar quatro momentos históricos bastante marcantes.

O primeiro período começa com a Revolução de Outubro e com a ascensão da indústria de Hollywood. No ano de 1917, a Rússia encontrou-se num seio de duas revoluções, uma primeira de cariz democrático e uma segunda que implementaria um longo regime comunista. Vista como o seio de uma nova revolução, a revolução bolchevique instaurou o medo do comunismo na Europa e nos EUA. Para contrariar esta expansão ideológica as potências capitalistas censuraram um dos *media* mais importantes para Lenine e para a sua propaganda, o cinema, com grande destaque para o filme *O Couraçado Potemkin* (Taylor, 2003: 204). Os EUA desenvolveram também uma propaganda altamente eficiente que pretendia travar a expansão comunista e conquistar aliados militares e económicos. Descrédibilizar o comunismo não era o único objetivo mas também passar a imagem das “grandes virtudes americanas” (Yarrow, 2009: 3).

O *timing* da revolução bolchevique tem especial importância pois coincide com a ascensão da indústria de Hollywood. A queda da monarquia russa foi um acontecimento que devido à sua importância e gravidade marcou a época, sendo tema de algumas obras de Sétima Arte desde o começo da indústria, com filmes que abordavam o esplendor da monarquia dos Romanov, mostrando a sua faceta mais humana em contraste com os seus perseguidores, os bolcheviques (Robinson, 2008: 52-53; Bulgakowa, 2005: 228).

Bulgakowa (2005) sugere que a indústria cinematográfica americana se destaca em alguns aspetos da europeia nos anos 20, mais modernista. A Rússia e os russos “são frequentemente misturados com ciganos, tártaros e outros bárbaros exóticos de forma a cultivar a imagem do selvagem”. Embora exista um esforço para tornar as características visuais dos filmes o mais verosímil possível alguns têm a tendência de transformar a representação russa num espetáculo “pitoresco” e “anacrónico” com incongruências históricas (p. 228). Podemos aqui introduzir também uma nota que nos leva ao livro *Orientalismo* (1979) que embora reflita sobre a representação do Oriente pelo Ocidente tem a faceta

curiosa de falar também da necessidade de colocar historicamente e civilizacionalmente o *outro* num período temporal inalcançável. Embora esta reflexão se desmarque pela história colonizadora do Ocidente e pelo choque cultural sobre muitos dos países do Médio Oriente é curioso constatar, embora num grau de gravidade e motivações diferentes, que o mesmo pode ser apontado à representação da Rússia nesta época.

Já na década de 30, e devido à Grande Depressão, houve uma tentativa de aproximação marcada por um “interesse crescente pelo comunismo como alternativa económica realista ao sistema capitalista”. Alguns filmes foram produzidos mas poucos foram acabados devido ao impacto que poderiam ter na sociedade americana (Robinson, 2008: 56).

A ascensão de regimes autoritários, considerados pelos EUA parte da mesma moeda mesmo que em extremos opostos – a URSS no seu “Fascismo Vermelho” (Adler e Patterson, 1970: 1046) – e a constante proximidade de um segundo conflito mundial levaram os EUA a um grande esforço de propaganda, não só para combater ideologicamente o nazismo alemão e o comunismo russo, mas também, e já durante o conflito, para incentivar e moralizar tropas. Em 1939, os EUA controlavam 40% dos cinemas à escala mundial (Taylor, 2003: 227).

É com a viragem da guerra e a violação alemã do tratado com a URSS que a maré do conflito muda e a potência soviética se junta aos Aliados, obrigando os EUA a modificar os moldes da sua propaganda, surgindo assim um segundo e breve período que marca a representação da Rússia e dos russos. Sendo pouco apropriado insultar um aliado, a propaganda anticomunista e antissoviética cessa. A administração de Roosevelt considera o nazismo alemão muito mais perigoso a curto prazo para a vida dos americanos, impulsionando assim a produção de filmes que aproximassem o povo americano da realidade russa (Robinson, 2008: 56). Como consequência são produzidos filmes sobre o sofrimento e heroísmo dos Aliados, que incluem algumas representações da luta do povo soviético. Este período é também de alguma partilha sendo *A Batalha pela Rússia* (1943) autorizada por Estaline a ser difundido em algumas regiões da URSS (Taylor, 2003: 230-232).

Com o fim da Segunda Guerra Mundial começa um dos períodos mais marcantes da segunda metade do século XX, a Guerra Fria, e por consequência ambas as potências travam um conflito ideológico, económico, tecnológico e social. Este terceiro período é marcado por um enorme sentimento antissoviético, “sem precedentes na sua intensidade e paranoia”. A URSS era agora o principal inimigo dos EUA e esse conflito formulou uma nova abordagem e pensamento sobre os russos. “A competição no campo das armas nucleares e a corrida espacial introduziu novos elementos à perceção popular da Rússia” (Robinson, 2008: 56-57).

A Guerra Fria cobriu mais de 40 anos de história, sendo maioritariamente uma guerra ideológica que dividiu o planeta em dois blocos numa “guerra” bipolar. A ameaça nuclear, que se agravava a cada investida diplomática ou militar, predestinava a “erupção da “Guerra Quente”” (Taylor, 2003: 250) Este período viu também o surgimento, ou crescimento, de muitos outros *media* que juntamente com o

cinema podem ajudar a traçar as particularidades da representação da Rússia numa época de tensão internacional elevada. Fedorov (2013a) reconhece e afirma a natureza mutável da mensagem dos *media* consoante as modificações em termos políticos (p. 1566). O conflito ideológico e a paranoia passou as barreiras do cinema chegando, por exemplo, à banda desenhada. Na edição *Tales of Suspense #46*, mísseis protótipo do *Homem de Ferro* são sabotados por um espião russo, incriminando o herói e acusando-o de estar a compactuar com comunistas. (Genter, 2007: 967-968).

Robinson (2008) descreve um período entre 1946 e 1962 em que as representações da Rússia e dos russos em Hollywood entra em declínio (p. 57), no entanto, a propaganda próspera fora da Sétima Arte, e é possível afirmar que embora a imagem do soviético tenha declinado neste *medium* processa-se de forma mais sublime e indireta, direcionada ao comunismo como ideologia. Taylor (2003) refere que a propaganda efetuada pelo governo norte-americano (e também pelos soviético) explora o medo das armas nucleares. A potência rival é representada como “agressiva, militarista e repressiva – genuína ameaça para a paz e a liberdade embora tais conceitos fossem definidos de forma diferente de ambos os lados” (p. 253). A tensão política reflete-se no cinema com a temática da invasão marciana analisando metaforicamente a invasão externa de forma por vezes introspetiva (p. 260).

A temática da lavagem cerebral é explorada pela propaganda e por autores americanos referindo mensagens subliminares do Kremlin de forma a controlar quem visiona filmes soviéticos. Muitos dos autores que se debruçaram sobre a temática do condicionamento apontam para Pavlov como culpado desta arma perigosa para a democracia (Killen, 2011: 42-59).

Entre os anos 50 e 60 tanto o povo soviético como o americano são considerados “vítimas de poderes que não podem ser controlados” como demonstrado em filmes como *Doutor Estranhoamor* (1964). Em *007 - Ordem para Matar* (1963) o vilão não é a URSS mas sim uma conspiração terrorista internacional que utiliza o conflito entre as duas potências para os seus próprios ganhos, o que faz *James Bond* colaborar com uma espiã russa. As representações da Rússia e dos russos parecem ter um momento de relativo desaparecimento em Hollywood nestas décadas, mesmo com o medo do comunismo bem patente na sociedade. Apenas a invasão do Afeganistão no final da década de 70 por parte da URSS transforma novamente os russos e a Rússia em vilões, sendo novamente estereotipados. A URSS é considerada uma ameaça militar e o seu cidadão “uma personagem de *cartoon* unidimensional” (Robinson, 2008: 57).

Fedorov (2013a) reforça também a ideia de que só a partir dos anos 80 surge o pico da representação da Rússia e dos russos na indústria cinematográfica americana. Citando *Friend or Foe?: Russian in American Film and Foreign Policy* (1997) de Strada e Troper o autor define que o russo neste período é considerado “malévolo, forte e revolucionário ativo” sendo que quase todas as personagens russas são caracterizadas como “agentes de violência” que ameaçam o estilo de vida americano. Parece evidente que o cinema explora a dicotomia entre capitalismo e comunismo. Nova Iorque é considerada uma capital moderna, rica em diversidade cultural em contraste com Moscovo, uma cidade sombria

“com grandes filas à entrada das lojas e com militares a patrulhar as ruas”. As personagens positivas (americanos ou ocidentais no geral) espalham os ideais democráticos em contraste com as personagens negativas (russos ou soviéticos), com ideais militaristas e desumanos, muitas vezes associados a um “vocabulário primitivo” com voz rude e caras carrancudas (p. 1567).

É com a queda da URSS que surge o último período da representação da Rússia e do russo, que é possível destacar até aos dias de hoje. Segundo Robinson (2008) embora desligada do comunismo a imagem “anti-russa” continua na forma de “terroristas, mafiosos e magnatas do petróleo corruptos” (p.57). Fedorov (2013b) tenta desmistificar alguns mitos no seu artigo *The Image of Russia on the Western Screen: the Present Stage (1992–2013)* especialmente os que referem que a representação do russo como inimigo desapareceu e perdeu o interesse com a queda da URSS. Outro dos mitos é a generalização que indica que todos os filmes ocidentais representam o russo como mafioso, alcoólico, ligado à prostituição e deslocado economicamente (p. 1051). O autor refere a integração de alguns imigrantes russos na indústria ocidental, que embora tenham assumido o papel de vilão em alguns filmes entraram também em grandes produções e produziram as suas próprias obras. Fedorov divide ainda o cinema deste período em três modelos de argumento: Retro: filmes que envolvem crimes do regime soviético; Contemporâneos: que demonstram a corruptibilidade das autoridades russas, incapazes de controlar a sua economia e lutar contra a criminalidade, sendo o seu país um paraíso para a mafia, terroristas, prostitutas, mendigos e gente miserável; e ainda filmes relacionados com a imigração de cidadãos russos para o Ocidente procurando uma nova vida, entrando em contacto com atividades criminosas, prostituição e casamentos (p. 1055). O autor refere que será bastante improvável que num futuro próximo estas representações baseadas na “alienação” e na “diferença” desapareçam do cinema ocidental (p. 1064).

Depois do testemunho dos mais diversos autores é possível perceber a complexidade da representação dos russos no cinema ocidental, com destaque para o colosso americano. É evidente que os estereótipos, embora mutáveis, se relacionam com vários momentos conturbados do século XX. A representação negativa da Rússia e dos russos nos *media* americanos ultrapassa as barreiras históricas de períodos como a Guerra Fria, seguindo de perto as relações entre os dois países. É no entanto difícil de perceber, mesmo através dos autores, até onde se aplica a ação de propaganda e onde começa apenas a visão retorcida dos realizadores e produtores, derivada de condicionamentos históricos.

Este facto leva a questões relacionadas com as incursões russas na Geórgia, e mais recentemente na Ucrânia, e se estes acontecimentos podem fazer reacender ou prolongar todo o interesse de Hollywood, e de outros *media* agora proeminentes na nossa cultura, pela representação da Rússia e dos russos. Falta ainda perceber onde se engloba o *medium* estudado nesta dissertação, os videojogos. Para isso é também necessário perceber a representação do russo e da Rússia em ambiente virtual.

2. RUSSOS E VIDEOJOGOS: ONDE AS DIMENSÕES SE TOCAM

A falta de trabalho acadêmico significativo que faça uma análise geral da representação dos russos em ambientes virtuais obriga-nos a tentar estabelecer essa mesma análise nas páginas seguintes. A pré-seleção para o estudo de caso em que se baseia esta dissertação, e que será explicado mais à frente, é fundamental porque permite o contacto com a realidade existente, com videojogos que percorrem um período temporal significativo. Embora apenas um possa ser analisado em detalhe, a análise mais generalizada de toda uma realidade, e a própria perceção sobre a mesma, permite uma maior familiaridade e conhecimento que dignificam o resultado final. Este esforço extra enriquece a pesquisa e de certo modo surge na necessidade de apresentar um trabalho completo mesmo numa dimensão de dissertação que permite apenas um estudo de caso.

Muitos videojogos têm proposto uma interação direta com acontecimentos históricos ou realidades geográficas terrestres, o que pode eventualmente produzir efeitos significativos a quem joga em termos de representações. A Rússia e os russos têm feito parte dos mais variados géneros de videojogo e a sua utilização como interveniente direto nas narrativas ou nas mecânicas de jogo é preponderante quer seja através de toda a nação como apenas na participação de personagens de nacionalidade russa ou da antiga URSS. Muitas destas *franchises* ultrapassam décadas de história, e foram criadas desde do fim da Guerra Fria, o que curiosamente as engloba no último período das representações da Rússia e dos Russos delimitado no capítulo anterior.

A *franchise* de *Civilization* criada pelo canadiano Sid Meier é talvez uma das sagas mais importantes no que toca à evolução de videojogos no início da década de 90. O jogo pretende que o jogador construa a sua civilização desde um período pré-histórico até à Era Contemporânea (por vezes com alguma invenção futurística). Embora o rumo dado às civilizações possa mudar consoante os objetivos e a experiência que o jogador queira adquirir, todas as nações têm os seus atributos próprios e são representadas com respeito pela sua diversidade cultural. Os jogadores não estão presos a acontecimentos históricos ou fronteiras geográficas uma vez que os mapas são pré-gerados. De *Civilization* (1991) até *Civilization V* (2010) a Rússia tem surgido com diferentes reencarnações. Com a escolha da civilização pretendida o jogador fica associado a um líder específico, relacionado diretamente com a nação escolhida. Em *Civilization* (1991) a Rússia é representada apenas por Estaline, uma escolha no mínimo interessante tendo em conta a proximidade do jogo com a queda da URSS. A escolha demonstra uma certa falta de reconhecimento por outras figuras importantes na história de uma nação, num jogo que pretende acompanhar civilizações durante mais de 2 milénios. Nos jogos seguintes de *Civilization* os criadores optam por afastar-se de figuras de passado comunista, ou pelo menos, apresentar alternativas. Em *Civilization II* (1996) Lenine surge como opção juntamente com Catarina, a Grande. Esta última figura será a partir deste jogo a representante da Rússia em todas as instalações da série como única opção ou acompanhada por Estaline, ou Pedro, o Grande em *Civilization IV* (2005). A

opção de escolha de líderes entre o passado aristocrático e o passado socialista dignifica a civilização e afasta-a de uma conotação unicamente socialista. Em termos de atributos a nação russa é marcada por vantagens científicas e expansionistas, estas últimas permitem maior controlo de grandes áreas no mapa.

É no entanto, em jogos de cariz militar, histórico ou ficcional, que a Rússia surge com maior representação. Em 1996 é lançado o primeiro capítulo de *Command & Conquer: Red Alert*, um jogo de estratégia da empresa norte-americana *Westwood* que apresenta uma narrativa que se desenvolve num mundo alternativo criado por Einstein, que para prevenir a Segunda Guerra Mundial, viaja no tempo para matar Adolf Hitler. Esta ação cria um mundo alternativo onde a URSS, liderada por Estaline, e sem os impedimentos da existência da Alemanha Nazi, invade a Europa e a Ásia.

O jogador pode escolher a facção com quem jogar (Aliados ou URSS), embora seja a vitória dos Aliados, que termina com um ataque a Moscovo e a morte de Estaline, que define a verdadeira continuação para a sequência. *Command & Conquer: Red Alert 2* (2000) apresenta uma Rússia vencida liderada por uma marioneta dos Aliados, um parente distante da dinastia dos Romanov. Mais uma vez uma alusão ao passado aristocrático soviético, que neste caso parece surgir como elemento de oposição ao socialismo e alternativa viável para manter a ordem. No entanto, esta marioneta no poder vira-se contra os Aliados e invade os EUA sem aviso. Mais uma vez é possível ao jogador aliar-se a duas facções mas é a campanha Aliada a considerada como história “factual” para a continuação, *Command & Conquer: Red Alert 3* (2008).

Esta saga parece explorar a invasão externa, e a vitimização dos EUA que se vêm invadidos repentinamente. As unidades controladas pela URSS direcionam-se para estratégias e invasões brutais e lavagem cerebral. É possível através de certas unidades controlar a mente dos soldados do inimigo virando-as contra as suas próprias tropas, num espetáculo de inspiração surreal e pavloviana. O jogo parece tornar-se uma crítica ao corporativismo, com o exército russo como representante do autoritarismo e capaz de tudo sem questionar ordens, numa mentalidade mecânica e anti-humanista, em contraste com os exércitos aliados representantes da ordem e da libertação dos povos. A Rússia é ainda representada como uma potência nuclear e com unidades que tocam o campo da surrealidade, desde soldados montados em ursos até torres de eletricidade que aniquilam as tropas inimigas. A Rússia, com uma moralidade deturpada tem como intuito destruir, sabotar, controlar e invadir.

Já no campo da representação histórica, a Rússia parece alvo de um tratamento mais variado. A Segunda Guerra Mundial foi um tema recorrente no início do século XXI especialmente em jogos FPS (*first-person shooters*), e embora títulos como *Medal of Honor: Allied Assault* (2003), um jogo criado através de um argumento de Steven Spielberg (mais uma vez uma ligação entre videogames e cinema), se debruçam sobre o conflito, a representação das forças soviéticas é pouca ou nula quando comparada com outras aventuras virtuais. Em poucos jogos é possível tomar a perspetiva única das tropas soviéticas neste conflito. Nos primeiros três títulos da saga americana *Call of Duty* (2003-), passados na Segunda Guerra Mundial, é possível jogar com as tropas russas, no entanto, existem algumas particularidades. A

temática da pobreza das tropas soviéticas é sempre um ponto presente nestes videojogos. Em *Call of Duty* (2003) a primeira missão com as tropas da URSS situa-se em Estalinegrado, onde os soldados são enviados sem armas para a frente de combate para morrerem pela sua Pátria. Os “cobardes” do Exército Vermelho são mortos pelos seus próprios camaradas enquanto retrocedem no campo de batalha, mesmo debaixo de fogo inimigo e sem armas para se defenderem, o que também traz inspiração em filmes como *Enemy at the Gates* (2001).

Em *Call of Duty: World At War* (2008) o jogador, no papel de um soldado russo, é convidado a matar um grupo de tropas alemãs já rendidas em forma de vingança. Embora a realidade histórica possa passar por todos estes episódios, comparar a atitude das tropas russas com o resto dos Aliados neste videojogo parece realçar uma escolha que pretende insistir na negatividade do exército russo, ignorando as atitudes negativas de forças americanas e inglesas, que se apresentam como libertadoras num patriotismo saudável e manobras militares que protegem a integridade das suas tropas. Não obstante destas dimensões e episódios representativos, o exército russo mostra-se fulcral na derrota da Alemanha Nazi e é em termos historiográficos gerais bem enquadrado na narrativa dos videojogos, embora nas suas dimensões mais específicas faça questionar alguns momentos da sua representação.

O caso mais recente vem do polémico *Company of Heroes 2* (2013) da empresa canadense *Relic Entertainment*, um jogo de estratégia passado também no segundo conflito mundial onde o jogador controla o exército russo. Este é um caso particularmente importante pois causou alguma polémica nos jogadores e especialistas militares russos devido à representação das tropas soviéticas. Embora tenha obtido críticas positivas pela sua jogabilidade foi criticado na Rússia e nos antigos países da URSS pela sua incoerência histórica baseada em supostos mitos e falsificação de táticas de guerra reais. O jogo apresenta táticas bárbaras por parte do exército russo, desde terra queimada até à execução de camaradas por deserção em pleno campo de batalha – o que parece tirar a mesma inspiração de *Call of Duty* (2003) - mas que segundo especialistas russos está na sua maioria falseada sendo que o jogo explora estereótipos factualmente errados (Campbell, 2013).

Embora a Rússia e os antigos países da URSS sejam explorados com alguma regularidade também o russo ou soviético como indivíduo é personagem recorrente em videojogos norte-americanos e no geral em videojogos ocidentais.

Muitas narrativas virtuais destacam a natureza cruel e sem escrúpulos dos indivíduos de nacionalidade russa. Estas personagens russas, que vão desde o soldado em busca de vingança de Victor Reznov em *Call of Duty: World at War* (2008) e *Call of Duty: Black Ops* (2010) até ao manipulador Yuri de *Command & Conquer: Red Alert 2* (2000), denotam personalidades conturbadas com códigos de moral que os distanciam da Humanidade, por vezes associadas a um certo patriotismo exacerbado ou saudosismo. Outros dedicam-se ao mercenarismo, não se parecendo adaptar em pleno à queda do regime soviético, como é o caso de Zoran Lazarević de *Uncharted 2: Among Thieves* (2009).

Algumas personagens distanciam-se desta representação maioritariamente negativa ou oferecem uma construção que se afasta um pouco do que é normalmente encontrado. O caso mais flagrante é o da personagem *Heavy* de *Team Fortress 2* (2007), um FPS online criado pela empresa americana *Valve*. As personagens deste jogo são desenhadas com algum sentido cómico que se aproxima da banda desenhada. *Heavy* é caracterizado como um soviético de estatura gigante com amor por armas-de-fogo, estas mesmas armas com nomes alusivos a um vocabulário próprio e associável à língua russa, como *Natasha* ou *Tomislav*. Embora uma personagem de pensamento simples, aparente pouca inteligência ou capacidade de fala (mais tarde melhorada com o contributo de fãs através de outros formatos e narrativas na *fandom*) parece redesenhar a representação dos soviéticos pela sua aparência afável. É considerado umas das personagens mais difíceis de vencer no jogo devido ao seu porte e durabilidade. Embora apresente alguns estereótipos já nomeados, dispensa a conotação de vilão ou de personagens carrancuda e vingativa. Mantêm-se, no entanto, os estereótipos direcionados para a brutalidade e sotaque carregado evidentes através das suas interações com o jogo e com os adversários.

3. A FORMAÇÃO E A PREVALÊNCIA DE ESTEREÓTIPOS NACIONAIS

Depois de uma contextualização que ilustrou a permanência de muitas concepções negativas em relação à Rússia, que ultrapassam décadas e se transformam tendo em conta o período histórico e o *medium* analisado, é pertinente traçar uma imagem clara, mas de certo modo hipotética, da prevalência de estereótipos ao nível de representações nacionais para tentar justificar, mas também exemplificar, os processos envolvidos na formação dos mesmos.

Através da psicologia social, é perceptível a importância da interação entre indivíduos ou grupos na criação de concepções sobre as mais variadas dimensões. As concepções que marcam as representações sociais vivem, por vezes, do contributo do senso comum ou de ideias contraditórias, que podem ou não fazer sentido, mas que contribuem para um pensamento comum numa determinada sociedade e que unem os seus indivíduos e mantêm a ordem (Höijer, 2011: 4-6).

Vivemos rodeados de imagens, símbolos e ideias com os quais tomamos contacto todos os dias e que influenciam a nossa perceção sobre determinadas categorias. Estes símbolos e mensagens são devidamente analisados pelo indivíduo e filtrados ou interpretados de uma forma específica tendo em conta o seu historial cultural ou linguístico. Estas noções são transmitidas das mais variadas maneiras através da comunicação entre indivíduos ou grupos, circulando, fundindo-se ou entrando em conflito com outros já existentes sendo substituídos por, ou substituindo-os (Moscovici, 2000: 18-30).

Em termos de estereótipos nacionais ou étnicos, ou seja, concepções sobre uma determinada nacionalidade ou país, há um grande número de processos de proliferação específicos que são explorados por alguns autores, especialmente pelo contributo de Bar-Tal (1997). Segundo o autor, os estereótipos nacionais e as suas especificidades são justificados através de várias teorias propostas pela psicologia social, nomeadamente a teoria do bode expiatório, a teoria realista do conflito ou a teoria da aprendizagem social (p. 493). Bar-Tal refere quatro pontos que caracterizam o seu modelo direcionado para a formação de estereótipos nacionais e étnicos. Primeiro, as particularidades únicas que marcam cada estereótipo, relacionados com as relações entre grupos que podem ser influenciados pela História e por condicionamentos políticos, sociais e económicos. O segundo ponto parte por evitar um pensamento que marca outras teorias como a teoria hipodérmica, com o seu ênfase no poder de influência da propaganda e das formas simbólicas presentes nos *media*. Dentro de cada grupo existem indivíduos, e cada indivíduo, através das suas experiências e motivações pessoais, causa variação em relação ao conteúdo estereotípico, assimilando-os de forma diferente. Terceiro, os indivíduos não nascem com o conteúdo estereotípico, assimilam este conteúdo durante a vida e ao longo do tempo, o que leva ao quarto ponto. O conteúdo estereotípico não é fixo, está sujeito a mutabilidade quer por parte dos grupos como dos indivíduos (p. 494).

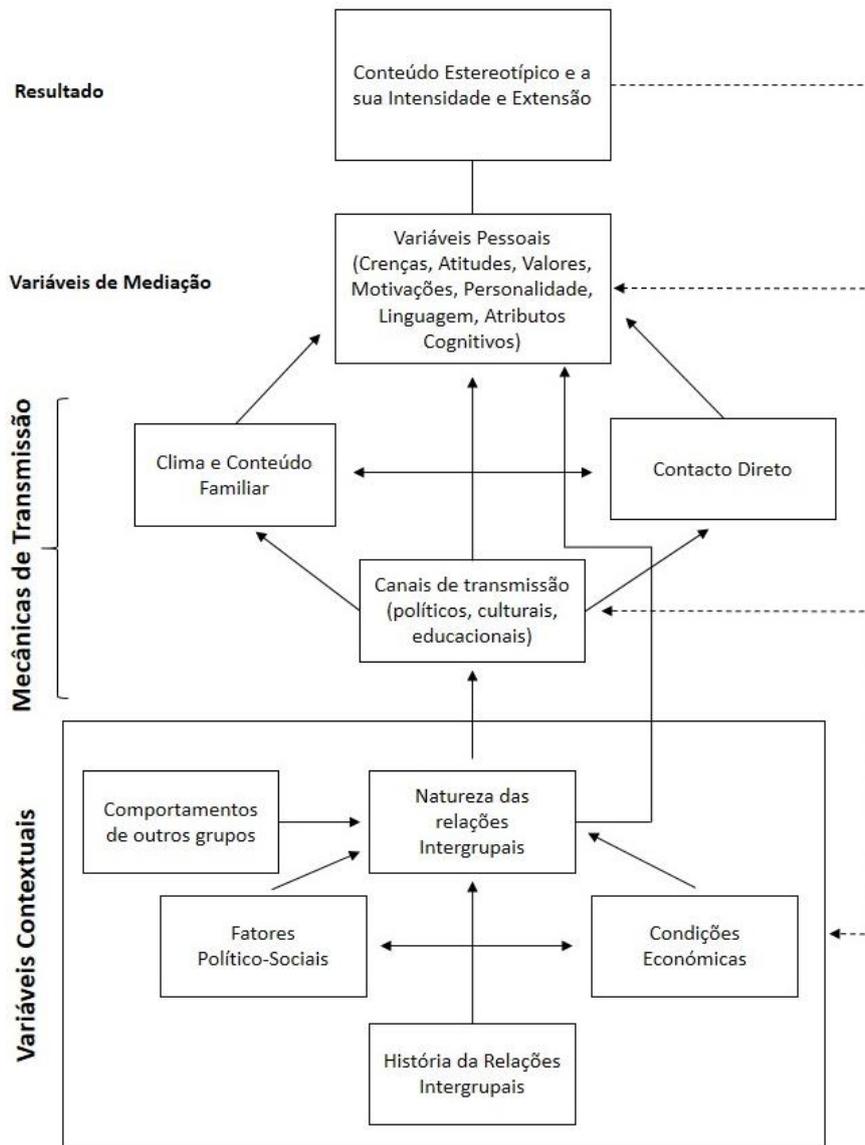


Figura 3.1 - Modelo analítico segundo Bar-Tal (1997, p.495)

Analisando o modelo analítico de Bar-Tal apresentado na figura acima é, desde logo, possível relacioná-lo com o já referido em capítulos anteriores. A natureza das relações intergrupais parte do contributo da história das relações entre grupos, fatores político-sociais e condições económicas. No caso específico do conflito entre EUA e URSS/Rússia é possível verificar um grande número de relações com o modelo apresentado. Desde a luta ideológica de modelos económicos entre comunismo e capitalismo até ao conflito que marca a segunda metade do século XX, a Guerra Fria. “A natureza das relações intergrupais passadas não são facilmente esquecidas” (Bar-Tal, 1997: 496). A extensão temporal das relações conturbadas entre as duas potências pode eventualmente reforçar a relevância das variáveis contextuais e a verdadeira durabilidade do conteúdo estereotípico.

Todas estas variáveis acabam por influenciar as mecânicas de transmissão, começando pelos canais de proliferação das mensagens. Embora Bar-Tal defina estes canais de transmissão entre políticos, culturais e educacionais é, desde logo, perceptível que os dois primeiros são de maior importância para perceber a proliferação das mensagens e das concepções sobre a Rússia e os russos, o que vai mais uma vez de encontro a tensão política e ao choque cultural e ideológico entre potências.

O alvo da pesquisa desta dissertação é, no entanto, um canal de transmissão cultural, os videojogos, da mesma forma que o cinema pertence à mesma categoria. Os canais de transmissão são, segundo Bar-Tal, de grande importância e acabam por influenciar um indivíduo quer em contacto direto com os mesmos como através do ambiente familiar. Perceber o verdadeiro impacto dos videojogos em ambiente familiar para a concepção que um indivíduo tem do *outro* é ainda uma área pouco explorada. Bar-Tal define, no entanto, que a informação dada sobre o *outro* em ambiente familiar pode influenciar a visão do indivíduo (p. 509). Podemos supor que isso possa acontecer de várias formas, como por exemplo, pelo que uma família depreende depois de tomar contacto e comentar sobre uma notícia apresentada num qualquer espaço informativo.

As variáveis pessoais do indivíduo (os valores, a religião, as motivações) são os principais pontos de mediação que influenciam a intensidade e a extensão do conteúdo estereotípico. E este conteúdo estereotípico parece contribuir para um efeito cíclico pois estes indivíduos podem eventualmente fazer parte das mecânicas de transmissão, quer mais uma vez através de dinâmicas familiares como pela produção de conteúdo, no caso concreto desta dissertação, para cinema e videojogos. É por isso possível que estereótipos e concepções sobre a Rússia e os russos sobrevivam através das décadas na mente de realizadores e argumentistas, e no geral, através de criadores de conteúdo cultural.

4. METODOLOGIA

A originalidade do tema desta dissertação dificulta a obtenção de um modelo de pesquisa que possa ser adequado para a concretização do mesmo, especialmente devido à falta de estudos que abordem a representação dos russos no *medium* específico, os videogames. No entanto, é também uma oportunidade de criar atalhos, facilitar e impulsionar pesquisas futuras.

Para estudar esta questão é necessário desenvolver um método de análise qualitativo para um estudo de caso que possa ter em conta as particularidades do *medium* no campo das representações. Para isso, não parece ser possível basear o estudo apenas na literatura existente sobre análise de videogames. É necessário procurar um *medium* semelhante que devido à sua proximidade com o estudado possa servir tanto na formulação de um modelo de análise como, até certo ponto, facilitar a contextualização.

A resposta parece ter sido encontrada no cinema. Existem três motivos principais para esta escolha. A primeira prende-se com uma quantidade mais numerosa de literatura que tenta compreender a representação dos russos e da Rússia na Sétima Arte, o que facilita a obtenção de conceitos e temáticas exploradas com regularidade no grande ecrã e que possam ter ultrapassado as barreiras de um *medium* migrando para outros, neste caso, para os videogames. O segundo motivo prende-se ao primeiro pois muitos dos estudos encontrados sobre o cinema não se limitam a autores ocidentais como Harlow Robinson (2008), mas também a autores russos com grande destaque para Alexander V. Fedorov (2013), o que facilita uma visão menos americanizada dos conceitos e dá a conhecer o outro lado. Por último, e não menos importante, cinema e videogames partilham algumas semelhanças quer a nível visual, sonoro ou até de estrutura narrativa, embora com os últimos a interatividade permita ao jogador modificar com as suas decisões o que ocorre no ecrã, particularidade que não é requerida normalmente para um leitor de um livro ou para a assistência de um filme (Veale, 2012). As semelhanças que partilham podem beneficiar do contributo de uma análise cinematográfica, nomeadamente no caso das *cutscenes*, sequências que desenvolvem por vezes grande benefício para a progressão da história de um determinado videogame. Para isso é importante o contributo de estudos em análise cinematográfica especialmente por James Monaco (2000) e Louis Giannetti (2005), que podem facilitar a descodificação da mensagem. A análise semiótica tem sido aplicada com algum sucesso nos mais diversos *media*, especialmente em áreas que se preocupam com comunicação e transferência de informação (Berger, 2004: 4).

Depois de explorar a bibliografia existente é necessário ter em atenção as especificidades das dimensões que a dissertação pretende explorar. Para isso é necessário esquematizar o que é suposto ter em conta dentro de cada uma destas dimensões. Estas especificidades são importantes para delimitar o trabalho e a direção da pesquisa mas devem ser articuladas por um conhecimento prévio dos objetos de estudo.

Devido a restrições de páginas e de tempo a dissertação não permite uma análise geral no campo das representações. A escolha do videogame foi feita tendo em conta fatores como popularidade, opinião de jogadores (evitando opiniões que foquem o tema da dissertação por tornar a escolha tendenciosa) e o tema abordado, sem esquecer obviamente que deve ser criado por uma empresa norte-americana, um parâmetro relativamente simples tendo em conta o poderio americano na exportação deste *medium*.

Optou-se pela escolha da saga de *Call of Duty: Modern Warfare* (2007-2011), desenvolvida pela empresa *Infinity Ward*, devido à sua proximidade com os parâmetros pretendidos e também à sua importância e abrangência na comunidade *gamer*, o que pode significar um grande impacto caso as suas representações se demonstrem negativa face aos russos e à Rússia. Esta saga vendeu cerca de 65 milhões de cópias, com 40 milhões de jogadores ativos, embora muitos destes números sejam devido à sua componente *online* (D'Angelo, 2012).

Esta série insere-se também na crescente popularidade de videogames que representem a Guerra ao Terror, que começou depois dos atentados de 11 de Setembro de 2001. Estes jogos têm também especial importância para investigadores do campo da ciência política, pela maneira única como a informação é apresentada e pelo número elevado de consumidores (Schulzke, 2013: 587).

A metodologia passa pela análise da *franchise* de *Call of Duty: Modern Warfare* através do contacto direto com os videogames. Para isso é necessário jogar de forma a recolher informação e filtrar o relevante. Colocar o investigador no papel direto de jogador parece ser o método ideal segundo Espen Aarseth (2003), observar apenas o jogo não nos coloca no lugar da audiência, ao contrário do que pode acontecer com outros *media* como o cinema e a literatura (p.3). Estamos a falar de um *medium* com um grande grau de interação que exige uma especial atenção devido à utilização de som e imagem. É, por isso, necessário filtrar a informação necessária e tentar produzir uma visão e análise completas percebendo que tipo de representações são relevantes e comuns para cada uma das dimensões de forma a criar uma imagem clara, respondendo às perguntas da pesquisa da melhor forma possível.

A análise qualitativa pretendida para esta dissertação baseia-se em parte no esquema criado por Steven Malliet em *Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis* (2007). Malliet usa a preceptiva de Kracauer (1952) para justificar a utilização de uma análise qualitativa pois “o conteúdo oculto de uma mensagem não pode ser analisado em termos de um esquema estrito de codificação quantitativa, deve ser descoberto, e o seu significado explicado, descrito e tornado plausível, em vez de quantificado”. O autor reconhece algumas falhas em conceções anteriores e admite a falta de estudos direcionados para a pesquisa de videogames, nomeadamente no campo da simulação e da textualidade. O modelo apresentado pelo autor deixa margem para adaptações que poderão ser redirecionadas tendo em conta as necessidades e campos de pesquisa.

Para melhor direcionar a pesquisa ao campo estudado, o das representações, a utilização do método desta dissertação abdicou de algumas dimensões, nomeadamente as relacionadas com programação ou interface, que não se adequam ao estudado, renomeando outras tendo em conta a

especificidade do tema abordado e o leque de bibliografia existente. Malliet (2007) separa o seu esquema de análise em dois grupos de categorias: os “elementos de representação”, baseados na análise da narrativa e no estilo audiovisual, e os “elementos de simulação” que se prendem a categorias relacionadas com uma parte mais técnica, direcionada para a complexidade dos controlos, a estrutura dos níveis e a liberdade que o videogame permite a quem joga. Esta divisão, é no entanto, desalinhada com os objetivos desta dissertação, sendo necessário ter em conta que no campo das representações muitos destes elementos podem trabalhar em conjunto para formar uma imagem concisa e completa de tudo o que se passa em ambiente virtual.

Dimensões da Análise	
Estrutura Narrativa	Nesta dimensão a narrativa é estudada tendo em conta a sua estrutura, nomeadamente em termos de temáticas abordadas e de que modo a Rússia se engloba e é associada a esses conceitos e dicotomias, por exemplo, entre o “bem” e o “mal”. É também abordada a linearidade da narrativa e a liberdade permitida ao jogador, aliada aos objetivos do videogame e às propriedades espaciais dos níveis da experiência virtual.
	De que modo se processa a narrativa e quais as suas implicações? Quais os objetivos do jogador e o seu papel na narrativa? Qual é o papel do espaço geográfico na narrativa?
Representação Nacional e Política	Esta dimensão engloba elementos da narração mas apresenta uma análise centrada na nacionalidade ou país estudado tentando perceber como é representada a situação política. Há também espaço para relacionar a representação em mundo virtual com o mundo real tentando justificar algumas escolhas e direções da narrativa.
	Que ideologias imperam no país? Vive-se uma situação política estável? Como são retratadas as forças militares? Será a linguagem um fator de alienação?
Conceção das Personagens	Esta dimensão propõe uma análise geral dos protagonistas ou antagonistas tendo em conta a nacionalidade russa, tentando analisar e perceber que estereótipos são abordados e atribuídos a estas personagens e de que modo o videogame estudado pode apresentar uma nova perspetiva no campo das representações de uma determinada nacionalidade.
	Quais as motivações das personagens de nacionalidade russa? Que personalidade e comportamentos destacam estas personagens?

Figura 4.1 – Esquema de análise

Esta reorganização, que se afasta da divisão apresentada por Malliet, permite uma maior flexibilidade, e por sua vez, uma aplicação estratégica de várias categorias assinaladas pelo autor numa única dimensão, dando ênfase à contribuição de vários elementos que em conjunto permitem uma análise completa, embora o elemento com maior permanência seja a narrativa, que ajuda na análise e compreensão de todas as dimensões em maior ou menor grau.

Em termos de Narrativa é necessário ter em conta a história e a sua estrutura, para isso não basta o contributo da análise qualitativa proposta por Malliet mas também a ajuda de autores estruturalistas que podem facilitar a organização da narrativa e evidenciar conceitos associados ao desenvolvimento da história. Claude Levi-Strauss (1955) olha para a narrativa através da oposição de valores. O “bem” e o “mal”, “paz” e “guerra” ou “herói” e “vilão”, dispensando a ordem cronológica dos acontecimentos e analisando com pormenor o significado dos elementos básicos da mesma. Mas é possível associar a narrativa de um videojogo à própria análise do mito de Levi-Strauss? “O mito parece estar associado a realidade social vivida” (Simonis, 1979), da mesma forma que Johan Huizinga refere em quase toda a sua obra, *Homo Ludens* (1980), que ao longo dos tempos os jogos simbolizam a vida militar, religiosa e social, características da sua época. Juntando este facto às narrativas apresentadas pelos mais variados videojogos é possível associar e utilizar a análise do mito como base para a análise de um videojogo.

Tendo em conta a Representação Nacional e Abordagem Política e Militar é importante perceber a que nível a Rússia é representada como país, que tipo de ideologias imperam dentro e fora das suas fronteiras, tendo em conta a situação do mesmo, e que agenda militar dispõe. As produções culturais americanas que abordam a Rússia, e como já foi apresentado em capítulos anteriores, representam por vezes o país numa situação socialmente caótica ou sobre a alçada de um regime autoritário. É importante perceber também ao nível militar como são caracterizadas as próprias forças armadas, que em exemplos como *Command & Conquer: Red Alert 2* (2000), evidenciam a brutalidade e à completa desumanização, com gosto pela destruição e morte. É uma dimensão que apela à reflexão e à interpretação do simbolismo associado ao país.

Por último e não menos importante, as personagens devem ser analisadas devido à sua possível individualidade em dimensões que estudadas de forma global perderiam sentido. É necessário perceber se existem estereótipos associados a estas personagens e de que modo isso condiciona a perceção das mesmas. O exemplo de outros *media* traça um perfil de personagem que passa pela brutalidade, violência e vingança, muitas vezes na figura do vilão sem escrúpulos.

5. A NARRATIVA DE *MODERN WARFARE*

Não é a primeira vez que a saga de *Modern Warfare* é alvo do interesse da comunidade acadêmica nos últimos anos. Marcus Schulzke (2013) em *The Virtual War on Terror: Counterterrorism Narratives in Video Games* refere a importância desta saga para perceber as narrativas contraterroristas, populares no panorama pós-11 de setembro.

Modern Warfare retrata a evolução da Guerra ao Terror para um Terceiro Conflito Mundial principalmente através da perspectiva de soldados britânicos e americanos, com a ocasional mudança para personagens secundárias de modo a dar coesão à narrativa. Sendo um FPS (*first-person shooter*) a história ganha uma conotação pessoal e íntima entre o jogador, narrativa e mundo virtual.

A narrativa da saga é um constante desvendar de intrigas internacionais que pouco a pouco vai construindo os alicerces para um conflito global. Começando num ficcional 2011 dois teatros de guerra são explorados pela narrativa. Por um lado, as tropas americanas lutam num país do Medio-Oriente sem nome (talvez para salvaguardar o videogame de uma certa polemica) numa invasão que segundo Schulzke (2013) é uma alusão à Guerra do Iraque, o que contribui para um certo paralelismo entre realidade e ficção (p. 594). O objetivo das tropas americanas é neutralizar o comandante militar Khaled Al-Asad, que executou um golpe de estado e levou o país à ruína. O outro teatro de operações ocorre na Rússia, numa situação instável que divide o país numa guerra civil entre tropas governamentais e ultranacionalistas, um grupo extremista determinado a ressuscitar a glória da ex-União Soviética. É interessante constatar que um videogame tente juntar duas questões que parecem díspares em termos cronológicos, a Guerra Fria e A Guerra ao Terror, num único bloco, atualizando conceitos mais antigos e relacionando diretamente ultranacionalismo e extremismo islâmico. Este é o juntar das problemáticas internacionais ocidentais dos últimos 70 anos numa único bloco de vilões e de “forças do caos” que devem ser combatidas pelas “forças da ordem” de forma a restaurar o equilíbrio global. Ambos os lados parecem fomentar o seu próprio quadro de valores que procura inseri-los numa narrativa de extremos.

As forças aliadas, americanas e britânicas, são claramente as “forças da ordem” representando a procura pela libertação contra a tirania e o autoritarismo, sendo capazes de tudo para acabar com a ameaça ao equilíbrio global através do sacrifício pessoal, atuando sempre a favor de um bem maior e representando a democracia ocidental e liberal na tentativa de democratização dos povos. O patriotismo está devidamente ocultado de forma a representar estas forças como parte de um Ocidente devidamente mobilizado contra a ameaça terrorista, sendo vítimas de uma guerra contra o terrorismo que não fomentaram, mas que têm de resolver devido ao seu papel pacificador. A humanidade destas forças está impressa em muitos acontecimentos que denotam as virtudes da justiça e do sacrifício por uma causa maior. As ações praticadas por estes “representantes da ordem” são por vezes tão condenáveis como as praticadas pelos ultranacionalistas, movendo-se com propósitos como a vingança, mas são justificadas pela necessidade de derrotar o terrorismo, transformando-se em atos e heroísmo através das suas

consequências, que maioritariamente envolvem o fim ou o enfraquecimento da ameaça à paz global. Embora causando mortes, as estratégias dos heróis nunca causam vítimas civis (Schulzke, 2013: 587).

Os ultranacionalistas, as “forças dos caos”, ameaçam por sua vez o equilíbrio do mundo, capazes de tudo para destruir o ideal de civilização recorrendo a um patriotismo exacerbado, aliado a algum saudosismo e a um sentimento antiocidental para justificar as suas ações militares e postura agressiva. Embora estas forças procurem uma ordem global, que se prende a uma tentativa de reavivar a glória perdida na Rússia, muitos dos métodos utilizados para estabelecer esta ideologia reforçam a necessidade de destruir os ideais ocidentais. Estão, também, mais relacionadas com uma nacionalidade específica, a russa, que é associada no decorrer da narrativa aos principais vilões da história. Ataques químicos e invasões em grande escala associam o terrorismo e o expansionismo à Rússia, com *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) e *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011) a reforçar a associação do país ao terrorismo, com o envolvimento direto do próprio exército russo em manobras expansionistas e ações que realçam o caráter desumano das suas forças militares, o que pode reforçar a associação da Rússia e dos russos à vilania e a todos os conceitos associados às “forças do caos”, desestabilizadoras do equilíbrio global.

Perceber a estrutura básica da narrativa em termos de linearidade parece também importante para a compreensão da mesma. Steve Ince (2007) em *Writing for Videogames* define um grupo numeroso de estruturas de narrativa que se definem e destacam pela linearidade ou não linearidade da sua história ou da sua jogabilidade (p. 49-54). É logo perceptível que a saga de *Modern Warfare* tem uma narrativa e jogabilidade lineares. A história consiste em progredir nos níveis e desbloquear o próximo desenvolvimento da narrativa, sem possibilitar ao jogador qualquer tipo de escolha. As consequências da narrativa não mudam face ao comportamento do jogador. É sempre necessário que o mesmo passe em determinada localização virtual de forma a desbloquear o próximo objetivo e o próximo cenário.

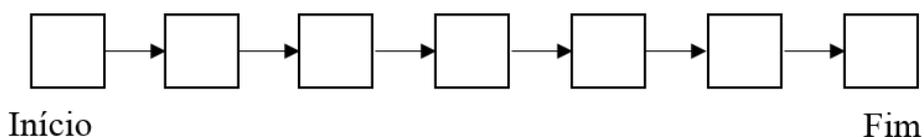


Figura 5.1 – Estrutura narrativa linear segundo Steve Ince (2007, p.49)

A linearidade da narrativa levanta, desde logo, alguns problemas que podem ser associados ao impacto que poderão ter no campo das representações. Uma narrativa linear não permite escolhas nem decisões morais que direcionem a história para novos caminhos e diferentes consequências. O jogador pode, obviamente, questionar-se sobre a natureza das ações das personagens do videogame mas não pode tomar parte ativa na resolução dos problemas sem usar o percurso especificamente definido para cumprir os objetivos das missões. A situação torna-se ainda mais crítica quando o jogador é geralmente o responsável pelos acontecimentos de forma direta ou assiste diretamente a situações relevantes para a

história. Estes acontecimentos são geralmente chocantes e relacionam-se com a destruição provocada pelos vilões da história ou pela interação direta com os mesmos.

Num dos episódios iniciais de *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007) o jogador assume a perspetiva de uma figura política do país desconhecido do Médio Oriente. Na cena em questão, o jogador segue os passos desta personagem até esta ser executada numa pequena praça. O jogador assiste assim à “sua” execução pelo vilão Khaled Al-Asad, observado de perto pelo líder dos ultranacionalistas russos, Zakhaev. Com o desenrolar da narrativa o jogador presencia também a destruição de uma pequena localidade no Médio Oriente através da detonação de uma bomba nuclear, causada pelo antagonista russo já mencionado, assistindo à morte de soldados e à completa destruição.

O jogador é incentivado no final do videojogo a ser o carrasco de Zakhaev através de uma cena onde é diretamente confrontado com o antagonista. Todos os acontecimentos destrutivos e brutais na narrativa foram associados ao líder russo, e a toda a facção ultranacionalista, sendo, por isso, muito mais fácil ser influenciado a pressionar o gatilho. Cabe ao jogador acabar com a vida de Zakhaev, sendo impossível prosseguir sem matar o antagonista, no entanto, a recetividade com que recebemos esta ordem poderá eventualmente ter reflexo no que foi presenciado anteriormente. O jogo parece convergir de forma a tornar mais fácil todo este momento interativo até pela posição precária do jogador, que se encontra num momento de fragilidade rodeado de soldados da sua companhia, mortos ou feridos, devido mais uma vez, às ações do principal antagonista. Esta posição de fragilidade é recorrente em toda a saga no confronto com todos os vilões principais da narrativa. Toda a história parece tentar possibilitar uma decisão rápida ou impedir que o jogador veja os antagonistas como seres humanos, através da participação direta nos seus atos bárbaros pela visão de várias personagens no conflito.



Figura 5.2 - O Jogador como Carrasco do Antagonista

Em *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), e num dos episódios mais polémicos do jogo (embora exista a possibilidade do jogador não jogar e passar a frente sem penalizações) o principal antagonista Vladimir Makarov decide levar a cabo um massacre no Aeroporto Internacional de Moscovo. O jogador controla um agente da CIA infiltrado na companhia do vilão. Depois de disparar indiscriminadamente contra inocentes chacinando todos os civis no aeroporto, o vilão dispara sobre o agente da CIA deixando o seu corpo como evidência para incriminar os EUA. Este acontecimento leva à declaração de guerra, à invasão russa da América e ao começo da 3ª Guerra Mundial.

O acontecimento no aeroporto tem um grau de interação particularmente chocante onde o jogador participa, e é até de certo modo, incentivado a matar civis para manter o seu disfarce, o que acaba por contribuir para duas dimensões principais. Por um lado, testa a moralidade do jogador, e por outro, demonstra a crueldade do grupo terrorista russo auxiliada por uma repentina inversão de papéis. O jogador está, efetivamente, a experienciar o lado dos vilões, e é diretamente confrontado com as suas ações desumanas. Este acontecimento insere-se também na temática da vitimização do povo russo e traça uma linha que separa os terroristas deste mesmo povo. No entanto, esta ténue linha separatória parece ser rapidamente ignorada quando a própria Rússia resolve retaliar com uma invasão a território americano deixando de representar a vitimização do seu povo e realçando a vitimização do povo americano.



Figura 5.3 - O Massacre no Aeroporto

Esta vitimização, que se traduz também nas populações ocidentais como um todo, está ainda presente em *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011), neste caso com um ataque químico a Londres que começa com uma *cutscene* que envolve uma família, um casal com uma filha, que passeia animadamente

pelas ruas da capital inglesa antes de ser apanhada por uma das primeiras explosões e libertações de gás. Esta sequência é gravada através da câmara do pai da criança, sendo o destino desta família incerto. A destruição dos valores ocidentais que se traduz também na presumível morte de civis e destruição de famílias está mais uma vez presente na narrativa, incriminando a Rússia, o seu exército e a facção ultranacionalista.

As localizações geográficas da narrativa parecem ser da maior importância para perceber a mensagem do jogo e afetam diretamente as representações. Toda a saga de *Modern Warfare* apresenta uma Rússia inhóspita, com grande ênfase em representar o país com localizações que denotam o seu clima agreste, com níveis que transportam o jogador para vastas terras de ninguém ou montanhas geladas nas zonas mais isoladas do seu território. No entanto, há também espaço para localizações conhecidas ou de certa forma fictícias que denotam o passado comunista, associados a uma conotação negativa. Os dois principais casos são Pripyat na Ucrânia, outrora parte da URSS e a fictícia *gulag* de Petropavlovsk. *Gulag* é um termo associado ao passado comunista da Rússia, embora já existente no período czarista, sendo um espaço para a dissidência política e um dos principais meios de repressão do antigo regime soviético.



Figura 5.4 - A Destruição de Símbolos Nacionais e a Rússia Inhóspita

Esta escolha de locais é particularmente interessante quando comparada com a escolha geográfica da narrativa em território ocidental. Além do episódio que envolve a detonação de armas químicas na capital inglesa, outras capitais ocidentais e emblemáticas são introduzidas na narrativa, ostentando um grande valor patriótico ou nacional, com grande ênfase em representar a sua destruição por parte das forças russas, transparecendo um ideal de civilização em ruína. Em *Call of Duty: Modern*

Warfare 2 (2007), a Casa Branca é apresentada destruída e em chamas tal como toda a cidade de Washington. Já em *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011), lutas desenvolvem-se numa Nova Iorque invadida e em escombros. Ainda noutro momento, a Torre Eiffel, em Paris, é destruída, desabando em frente às forças militares que o jogador representa.

A escolha geográfica e a destruição de símbolos nacionais que denotam o ideal de civilização parecem acentuar a dicotomia entre a Rússia inóspita e o Ocidente civilizado, o que contribui para uma maior alienação. A própria destruição da cidade de Nova Iorque era tema recorrente no cinema da Guerra Fria sendo a sua escolha justificada pela sua importância económica para os EUA (Maguire, 2009: 513-514).

6. A RÚSSIA FICCIONAL: DE NAÇÃO FRACA E EM BILATERALIDADE A POTÊNCIA AGRESSIVA E UNIFICADA

A representação do país e das suas forças políticas é fundamental para estabelecer a representação da Rússia como nação e tentar perceber que ideais e problemáticas podem transparecer para o jogador. Esta temática ganha especial importância a nível geopolítico e deve ser intercalado com a realidade para tentar perceber o virtual.

A Rússia está logo no início da narrativa de *Modern Warfare* numa guerra civil que opõe forças governamentais com forças ultranacionalistas. Esta dimensão da narrativa é um tema complexo que pode levar a questões bastante pertinentes. Colocar um país como a Rússia no meio de uma guerra civil denota uma certa incapacidade desse mesmo país para responder a uma ameaça interna. A tentativa de comparar a realidade com o virtual depressa denota certas particularidades que desafiam qualquer tipo de lógica, especialmente quando uma força política nesta Rússia ficcional, a facção ultranacionalista, tem capacidade para mobilizar um exército capaz de fazer frente as tropas governamentais.

Este conflito entre as duas facções, uma democrática e outra de cariz autoritário/terrorista, é apelidada pelo vocabulário do jogo como a “Segunda Guerra Civil Russa”, o que demonstra uma ligação que ultrapassa os limites ficcionais do jogo. A Primeira Guerra Civil russa surgiu na consequência da Revolução de Outubro de 1917. Este conflito ficcional parece denotar inspiração num conflito real que também opôs duas ideologias, uma de cariz democrática e outra de cariz comunista.

Uma das primeiras particularidades, e a mais surpreendente, desta Rússia caótica do início de *Modern Warfare* é a necessidade de ajuda externa para resolver problemas militares e políticos no país. O papel das forças britânicas torna-se fulcral para a repressão da ameaça ultranacionalista numa cooperação mútua que denota uma espécie de secundarização das tropas governamentais em prol das tropas estrangeiras.

Num das primeiras missões em território russo, uma das tropas britânicas pergunta ao capitão inglês Price se as tropas governamentais são os “russos bons” e de que forma vão reconhecer as diferenças entre ambos os exércitos no terreno. Price responde com algum humor que as tropas governamentais não os vão abater ao primeiro contacto. Existe uma certa sensação de desprezo e desconfiança entre tropas britânicas e russas. A principal demonstração da aparente superioridade britânica chega da parte do mesmo Price que critica durante todo o nível a falta de planeamento das tropas governamentais do Sargento Kamarov, e inclusive, com a ajuda de um dos seus soldados, domina e agride este último de forma a obter a informação necessária para encontrar o seu informador raptado por tropas ultranacionalistas.

O comportamento demonstrado pelas tropas britânicas e a evidente obediência e incapacidade das tropas governamentais russas cria um padrão que marca a representação dos russos em *Modern Warfare*, mesmo quando estas estão do mesmo lado dos protagonistas. O facto mais surpreendente é a omissão destes soldados do resto da saga, com uma breve sequência de resgate no final da primeira instalação e uma pequena aparição de alguns dos membros da divisão governamental tornada rebelde em *Modern Warfare 3*.

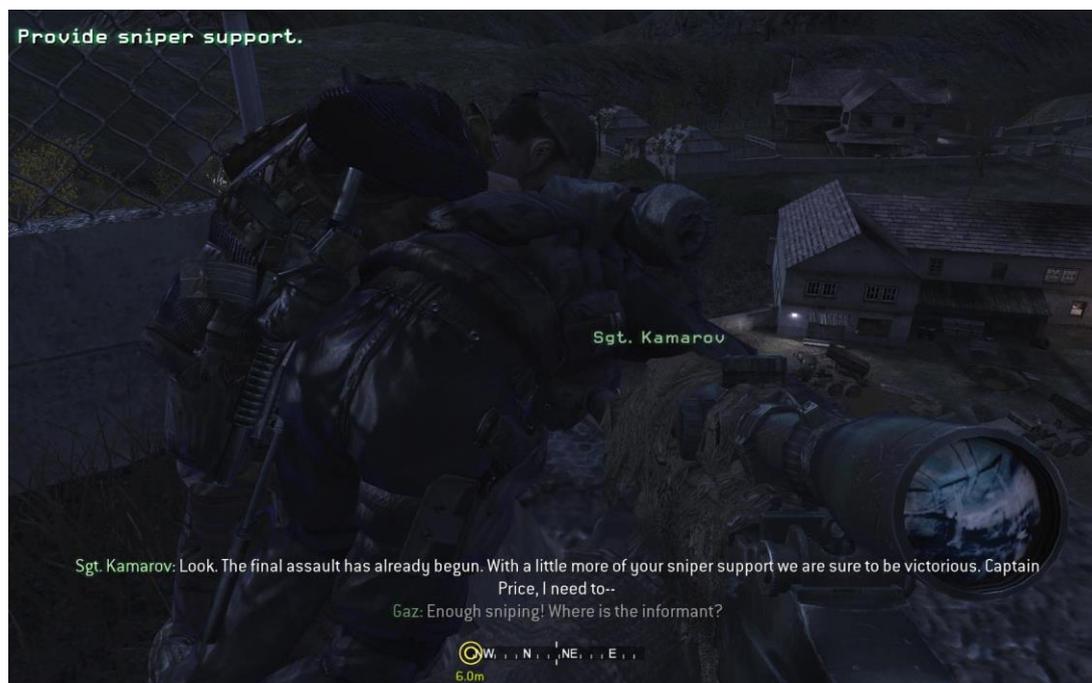


Figura 6.1 - A aparente submissão das tropas governamentais

Enquanto as tropas governamentais se inserem numa aparente submissão e incapacidade, as tropas ultranacionalistas englobam uma desumanização e crueldade, que transparece alguma despersonalização. Lideradas por Zakhaev, e mais tarde por Makarov, tem como objetivo expulsar o governo russo e regressar o país à antiga URSS. Este sentimento está devidamente impresso na sua bandeira, de fundo vermelho com uma estrela a preto e uma foice novamente vermelha a sobrepor-se. A expulsão do governo vigente é fundamental, pois consideram que este defende doutrinas ocidentais e depende economicamente de países outrora inimigos. Também os cidadãos russos que defendam a cooperação internacional são considerados ameaças ao estabelecer de uma nova ordem no país. Nesta maré de odio os principais alvos internacionais são os EUA e a Grã-Bretanha, o que ao longo da saga se vai traduzindo num total sentimento antiocidental.

A transição de *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007) para *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) traz orientações diferentes na maneira como a Rússia é representada como nação. Embora na primeira instalação o país se encontre numa guerra civil e em grande instabilidade, as sequelas representam uma nação unificada pela bandeira ultranacionalista, através de uma ala mais moderado que ganha eleições fictícias de 2016. A Rússia é de repente caracterizada pela unificação, e muito mais

agressiva na sua abordagem política ao Ocidente. Estas escolhas narrativas na representação política do país podem no entanto ter origem em acontecimentos reais.



Figura 6.2 - A bandeira do movimento ultranacionalista

Em 2007, a maior parte do mundo ocidental está virado para o Médio Oriente, com o rescaldo das operações militares americanas. Em 2008, a invasão da Geórgia por parte da Rússia volta a catapultar as atenções dos *media*, com grande preocupação da parte da imprensa americana em demonstrar o sofrimento do povo georgiano e o conflito de forma sensacionalista (Daily Mail Reporter, 2008; FOX News, 2008). Seja fruto ou não da política externa, ou do reavivar internacional da Rússia através do conflito na Geórgia, é interessante comparar as épocas de produção destes videojogos e de que modo a narrativa é alvo de alguma mutabilidade por influência de outros *media*.

A invasão virtual aos EUA por parte da Rússia representa no geral dois conceitos, a Rússia como potência expansionista e agressiva sob a alçada de um governo incapaz de resolver tramas internacionais sem o auxílio da força, e não menos importante, a vitimização dos EUA, acusados injustamente, invadidos e incapazes de retaliar, vendo partes do seu país destruídas. A incapacidade da classe política é tema recorrente na narrativa contraterrorista (Schulzke, 2013: 601).

As representação das tropas russas é também importante para perceber o quanto refletem as decisões e motivações do seu país. São alvo de uma despersonalização que advém em parte do seu papel para a narrativa mas também da sua função no jogo, impedir a progressão do jogador servindo de obstáculo à sua missão. Esta despersonalização torna as tropas ultranacionalistas unidimensionais, sem motivações próprias e muitas vezes sem um rosto. Mascaras de gás cobrem por vezes a sua cara, enquanto a representação dos heróis mostra o oposto, um rosto, que deriva de uma personalidade própria, com um plano heroico e com objetivos claros. Também as táticas usadas por e contra estas tropas denota a sua insignificância como supostos “seres humanos”.

Também é possível perceber esta desumanização através do diálogo destas mesmas tropas no mundo virtual quando confrontadas pelas forças do jogador. Refletir sobre a língua assume alguma

importância pois durante todo o jogo a informação importante é transmitida na sua maioria em inglês mesmo quando as personagens são de nacionalidade russa e abominam o Ocidente. No entanto, as tropas ultranacionalistas optam por utilizar o russo, o que em pleno ambiente virtual contribui para uma certa alienação e estranheza comparadas com a linguagem familiar que marca o resto do videogame. Estas frases não são perceptíveis ao jogador ocidental que não tenha conhecimento de russo mas contribuem involuntariamente para uma certa distanciamento e associação negativa de uma linguagem a uma força militar sem escrúpulos. Das inúmeras frases, muitas delas inseridas num vocabulário tático e militar ouvido durante todo o jogo através das forças ultranacionalistas, é possível destacar alguns exemplos:

“Ah! Matei-o!”

“Parece que este idiota não soube cobrir-se!”

“Matem esses cobardes!”

“Melhor tu do que eu!”

“Esta é pelo meu irmão!”

“Os Americanos são mais inteligentes do que parecem! Cuidado com os flancos!”

Existe uma certa sensação de sucesso com a destruição, morte ou vingança que se reflete nalguns dos diálogos destas personagens. Não é no entanto um exclusivo destas tropas, as mais diversas personagens comemoram a morte dos seus inimigos, muitas vezes devido à sua personalidade e historial pessoal que envolve episódios traumáticos com as mesmas. Todavia, as tropas ultranacionalistas são despersonalizadas, dizem estas frases porque partilham um código de programação que as faz ter um único objetivo, refletir as decisões e mentalidades dos vilões ou antagonistas que os lideram, incapazes de questionar as ações dos seus superiores porque efetivamente têm apenas uma função, ser o já intitulado obstáculo ao jogador. Em várias situações representadas nesta saga de videogames, e como já referido, as tropas ultranacionalistas levam a cabo operações a alvos civis, utilizando ataques químicos ou nucleares sem pestanejar. Podemos considerar este facto uma crítica ao nacionalismo exacerbado, ao corporativismo e ao totalitarismo e à sua propaganda, que em vários períodos históricos levou muitos a seguir cegamente um líder para o conflito. Mais uma vez esta despersonalização e desumanidade é diretamente associado a um movimento partidário e militar russo.

7. PERSONAGENS DE NACIONALIDADE RUSSA

Ao longo da narrativa de *Modern Warfare*, o jogador interage com algumas personagens de nacionalidade russa. Embora os capítulos anteriores tenham referido de forma geral a dicotomia entre forças políticas e militares, é necessário uma pesquisa mais profunda, que passa pela análise das personagens mais importantes de forma a estabelecer um padrão, ou falta dele, que marca a representação da nacionalidade estudada. É, ainda, necessário, estabelecer uma comparação com outras personagens da narrativa de forma a perceber o que pode destacar realmente a representação do *outro*, neste caso, do russo.

É, desde logo, perceptível que existe uma maior preocupação por parte dos programadores e *designers* em tornar as personagens principais únicas, com especial atenção para os protagonistas, que além de numerosos mostram-se únicos em termos de personalidade e complexão física. Não sendo sempre os vilões da narrativa, as personagens de nacionalidade russa assumem um lugar de destaque pela sua natureza e personalidade, que de certo modo, traz consequências para a saga e para as representações, mesmo quando se encontram em lados opostos do conflito.

As poucas personagens de nacionalidade russa que se alinham com o perfil de protagonistas, heróis ou aliados na narrativa, são um reflexo do já apresentado no capítulo anterior. O Sargento Kamarov parece ser o reflexo personificado das tropas governamentais russas no seu todo, um nome que dá a cara a uma força militar que de outro modo não teria um representante reconhecível. Esta figura acaba por ser importante no salvamento de outros protagonistas, mas nas suas poucas intervenções mostra-se altamente manipulável e com um passado ligado a algum insucesso militar, especialmente perceptível quando o Capitão Price, o líder das tropas britânicas, lhe lembra para ter calma na sua abordagem à missão para evitar o que sucedeu “em Beirut”. Estas pequenas falas revelam um passado da personagem que não está acessível ao jogador para vivenciar ou jogar, mas que a caracterizam no sentido em que estabelecem um passado que justifica as ações e a desconfiança do resto dos intervenientes. Em *Modern Warfare 3* esta personagem é feita refém por Makarov e usada como bomba humana para matar um dos protagonistas da narrativa. Mais uma vez, parece evidente uma certa tentativa de representar uma força especial incompetente liderada por uma figura igualmente incapaz.

Com o mesmo passado conturbado está também o russo Yuri, uma das personagens principais jogáveis de *Modern Warfare 3*, que embora sirva lealmente as forças da *Task Force 141* é desmascarado perto do final do jogo como antigo comandante ultranacionalista e um dos braços direitos de Makarov. Mais uma vez, existe um padrão que representa um passado duvidoso mas também uma oportunidade de redenção para a personagem, que se desvinculou da facção ultranacionalista por não concordar com os métodos bárbaros dos seus líderes.

Noutro sector dos protagonistas ou heróis da narrativa encontra-se Nikolai, uma personagem secundária que serve como agente infiltrado e informador das tropas britânicas. Embora sem o relevo e

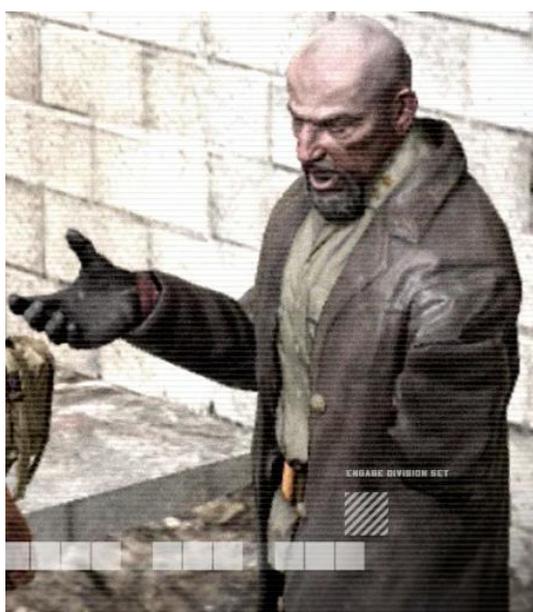
as características de outras personagens russas tem uma tarefa que envolve um certo grau de jogo duplo e desconfiança. Esta personagem parece servir como demonstração de honra, dado que os protagonistas tentam resgatá-lo de forma de recompensá-lo pelos serviços prestados às tropas aliadas. Neste caso específico a personagem de nacionalidade russa é utilizada para realçar as qualidades dos protagonistas fomentando também parte da narrativa.

Em termos de forças políticas, o presidente Boris Vorshevsky representa a partir de *Modern Warfare 2* a facção ultranacionalista moderada que vence as eleições fictícias na Rússia. Esta personagem é particularmente importante, pois se numa primeira instância tem controlo sobre o país, é também através do seu mau julgamento que dá início a uma invasão em larga escala aos EUA. Em segunda instância acaba por ser capturado por Makarov juntamente com a filha de forma a ser chantageado e a tornar-se um fantoche das forças ultranacionalistas radicais. O presidente russo assume numa primeira parte incapacidade governativa e de ponderação tornando-se, mais tarde, num homem que abandona a racionalidade de forma a garantir a segurança de um familiar. Já a filha do presidente, Alena Vorshevsky, é uma personagem unidimensional, passando apenas a imagem de “donzela em apuros” que deve ser resgatada pelos protagonistas de forma a retirar a influência dos radicais imposta no poder governativo russo.

Se podemos estabelecer um padrão de incompetência ou incapacidade militar e governativa nas personagens de nacionalidade russa que se aliam diretamente com os protagonistas, os vilões assumem uma natureza diferente, mas com bases bastante vincadas em pressupostos anteriores já encontrados no cinema e nos videojogos ao longo de décadas.

O vilão de *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), Imran Zakhaev é um traficante de armas e líder do partido ultranacionalista que veste um longo sobretudo de cariz militar e demonstra uma expressão carrancuda, falando inglês num sotaque bastante carregado. Luta principalmente por um ideal saudosista que pretende regressar a Rússia a um período semelhante à URSS, mesmo que isso signifique matar qualquer cidadão que apoie a parceria com o Ocidente. É ainda um vilão com um passado conturbado, tendo sobrevivido a uma tentativa de assassinato que culminou com a perda do seu braço esquerdo. Este antagonista demonstra a sua ideologia perigosa através das suas ações, que envolvem a morte de inocentes, com a ordem direta de detonação de armas atómicas e a manipulação de acontecimentos de forma a destabilizar e confundir a comunidade internacional. Mais tarde este vilão ganha ainda mais motivações para tentar destruir o Ocidente quando o seu filho se suicida no topo de um prédio quando cercado de tropas aliadas. Motivações com base em vingança não são no entanto exclusivas dos vilões, marcando o comportamento de alguns heróis da narrativa. Price tenta vingar-se de Makarov matando-o na última missão de *Modern Warfare 3* (2011), no entanto, a narrativa está construída para justificar estes impulsos da parte dos protagonistas uma vez que o jogo é feito da sua perspetiva, passando a imagem que estes comportamentos são justificáveis, transformando estas ações em atos altruístas de justiça.

O segundo vilão russo de *Modern Warfare 2* (2009) e *Modern Warfare 3* (2011), Vladimir Makarov, é um dos discípulos de Imran Zakhaev e as suas motivações assumem ações que promovem ambições maiores mas menos claras. Apresenta-se menos saudosista, com poucas referências patrióticas, sendo consideravelmente mais novo e temperamental que o seu mestre, mostrando-se uma personagem construída maioritariamente para ser um “agente do caos” sem grandes preocupações em construir uma história individual plausível. Capaz de tudo, é o principal cérebro por detrás do massacre no Aeroporto Internacional de Moscovo, o que dita derradeiramente as suas prioridades e motivações, atingir os seus objetivos através da força e a brutalidade mesmo quando isso implique o massacre do seu próprio povo. A instabilidade causada pela sua célula terrorista é o reflexo da sua liderança, com ataques químicos a capitais europeias e morte de civis, o que o torna numa personagem muito mais perigosa que Zakhaev, mas que de certo modo, não o afasta da mesma categoria de vilão. Embora com motivações menos vincadas, num *modus operandi* muito mais anárquico que restaurador, Makarov serve o intuito da narrativa, ser um “agente do caos” adaptado às exigências do argumento e à escala do conflito que as sequelas de *Modern Warfare* expandiram.



**Figura 7.1 – Os vilões russos de *Modern Warfare*
Zakhaev e Makarov (respectivamente)**

Mesmo fisicamente ambos os vilões, embora no mesmo espectro, estão de certa forma distanciados. Zakhaev assume-se como o velho veterano de rosto carregado utilizando um velho casaco de inspiração militar, o que, de certo modo, o transforma numa figura que recusou o presente de forma a idolatrar o passado, isto torna-o numa personagem deslocada. A falta de um braço não só o transforma numa figura estranha como mostra também o seu passado conturbado e a sua resistência. Está mais

aproximado do russo cinematográfico pela sua voz carregada pelo sotaque que evidencia a sua nacionalidade, mas também pelas frieza e poucas palavras que profere durante todo o jogo. Já Makarov oferece uma outra perspetiva, com um vestuário menos militarizado e com um carisma particular que o aproxima mais de um homem de negócios do que um veterano de guerra, associando-se também em parte aos vilões de *James Bond*.

Comparar estes dois vilões com outras personagens é apenas possível analisando o único vilão principal da saga que não partilha da mesma nacionalidade, o general americano Sheperd. É, desde logo, perceptível que as motivações são bastante diferentes pois Sheperd, não só não previne, como fomenta a Terceira Guerra Mundial de forma a aumentar a relevância do exército americano e obter vingança pelos soldados que perdeu no rescaldo de um míssil nuclear. Tal como os dois antagonistas russos existe uma necessidade de Sheperd em restaurar a glória de uma facção ou força militar, no entanto, o que seria considerado a nível unidimensional como ato de vingança, para o general americano é considerado uma busca pela glória e pela afirmação de um ideal de hegemonia militar mais do que ato de natureza política ou patriótica. É também uma personagem próxima dos protagonistas, atraindo-os pelos ideais que defende, trazendo consequências para a narrativa e fazendo questionar valores como a lealdade e a incorruptibilidade das altas chefias. Isto torna Sheperd num vilão muito melhor desenvolvido em termos de narrativa, com motivações mais complexas que os dois antagonistas russos.

Modern Warfare não poupa a nacionalidade russa. Os vilões ultranacionalistas, afirmam-se predominantemente em relação a outros antagonistas de diferentes nacionalidades. A complexidade destas personagens é também ofuscada por uma necessidade de mostrar a sua natureza agressiva e *modus operandi* que desrespeita o ideal de civilização.

Já os protagonistas, ou aliados dos mesmos, que partilham a nacionalidade russa, caracterizam-se e movem-se pelas necessidades da narrativa, ou seja, são claramente inseridos para cumprir um papel específico que descarta a sua natureza individual como pessoas. São caracterizados como incompetentes, numa incapacidade de liderança ou de ação.

De modo geral, as personagens de nacionalidade russa servem em alguns casos como personificação ou representação de forças políticas ou militares que de outra forma seriam apenas grupos sem face, em contraste com os protagonistas que apresentam uma personalidade que se destaca não só pela aparência física como pelas motivações pessoais e capacidade de questionar os seus líderes no decorrer das operações.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

Comparar as particularidades da representação da Rússia na saga de *Modern Warfare* chega a resultados surpreendentes em vários aspetos. As figuras 8.2 e 8.3 (nas duas paginas seguintes) tentam estruturar a narrativa nos seus principais acontecimentos, atribuindo-os aos seus intervenientes, e desconstruindo o significado de cada um de forma a elaborar uma imagem clara da representação das forças militares em oposição durante a narrativa. As divisões ao centro das figuras separam os dois lados do conflito, destinando-se a definir claramente a quem pertencem os valores ou atributos que vão sendo realçados. Esta divisão pretende estabelecer o que separa a representação da Rússia e dos russos do resto dos intervenientes na história. Por exemplo, em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007) os objetivos associados aos aliados destacam uma série de indicadores que são devidamente realçados a cada desenvolvimento da narrativa, enquanto os objetivos do grupo ultranacionalista russo denotam outro tipo de indicadores que traçam uma representação completamente diferente, e quase sempre em oposição. As narrativas de *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009) e *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011) foram agrupados pois as suas narrativas representam uma única história que se interliga.

É, desde logo, perceptível a antonímia entre as forças aliadas (forças militares americanas, britânicas e da *Task Force 141*) e os ultranacionalistas russos, em perfeitos opostos que separam “heróis” de “vilões”, “democracia” de “autoritarismo”, “ordem” do “caos”, numa narrativa que demonstra a durabilidade de certos estereótipos ou conceções que têm sobrevivido desde períodos emblemáticos como a Guerra Fria, e que continuam a figurar na mente de *designers* e argumentistas. Este fator transporta-nos para uma análise comparativa entre o representado noutros *media* e o representado em *Modern Warfare* (Figura 8.1).

Embora *Modern Warfare* seja apenas uma saga de videojogos, e obviamente não pode abordar todas as temáticas encontradas em quase um século de produção cultural americana e ocidental, apenas três particularidades encontradas no cinema e noutros videojogos não parecem ser encontrados na narrativa. A primeira passa pelo caos étnico recorrente no início da indústria de Hollywood e abordado por Bulgakowa (2005). Em *Modern Warfare* não existe tal particularidade nem qualquer tentativa de tornar a Rússia numa localização exótica, num total caos ou mistura de etnias. Não há também qualquer associação entre o russo como individuo ao álcool, à prostituição ou à pobreza, relatada por Fedorov (2013b) em relação ao cinema pós-soviético. Todavia, é possível encontrar uma explicação plausível para este facto. *Modern Warfare* tem como prioridade uma narrativa de cariz militar que pouco se debruça sobre o estado social do país. Especialmente a temática da prostituição e da pobreza, estão relacionadas com uma dimensão social que a saga de videojogos não aborda.

Já outras temáticas são possíveis de associar a pressupostos anteriores, embora, não se manifestem de forma permanente ou clara na narrativa dos três videojogos. O retrato sombrio das cidades russas é substituído por um território selvagem e hostil com localizações que denotam um

passado comunista e decadente. Embora em dimensões diferentes uma particularidade parece clara entre o cinema e *Modern Warfare*, a Rússia é um país sombrio que vive em algum momento numa situação caótica. A diferença está na natureza destes caos, militar e não social.

	Representação da Rússia nos <i>media</i> (séc. XX e XXI - Cinema e Videojogos)	Modern Warfare (2007-2011)
Representação Nacional e Ideológica	Caos Étnico	
	Capitalismo vs Comunismo	
	Ameaça Nuclear	
	Rússia - Potência Agressiva e Militarista	
	Lavagem Cerebral	
	Vitimização do país e dos cidadãos	
	Espionagem	
	Rússia como local sombrio e pouco civilizado (Caos Social)	
	Vocabulário primitivo ou alienado	
Personagens	Vilões Malévolos, Fortes e Revolucionários	
	Associados a Terrorismo ou ao Negócio de Petróleo	
	Alcoólicos e ligado à prostituição e à pobreza	

	Não encontrado
	Ligação Ténue/ Possibilidade de Associação
	Evidências Fortes

Figura 8.1 - Resultados da Análise

A temática de lavagem cerebral soviética, abordado por Killen (2011), surge apenas por associação ao comportamento desumano das tropas russas incapazes de questionar ordens superiores, no entanto, não assume a forma pavloviana ou fantasiosa de filmes como *Laranja Mecânica* (1971) ou jogos como *Command & Conquer: Red Alert 2* (2000). Embora numa narrativa fictícia, o videogame tenta debruçar-se nalgum grau de plausibilidade o que faz os seus argumentistas afastar-se de uma certa surrealidade que envolve a temática.

Com exceção dos casos já assinalados *Modern Warfare* explora muitas das dimensões anteriormente encontradas no cinema e noutros videogames. O passado comunista e a dicotomia capitalismo vs comunismo estão presente através de vilões revolucionários e terroristas que pretendem voltar a um passado idealizado para a Rússia e para o mundo através de políticas expansionistas e auxílio de armamento atómico, apresentando-se como uma ameaça para a democracia liberal e modo de vida ocidental. Estes vilões não se distanciam da unidimensionalidade referida por Robinson (2008) sendo os seus motivos e o seu código de moralidade diretamente relacionados com o que é pretendido da narrativa, com pouca complexidade e completa desumanização. Também os russos que são aliados das “forças da ordem” denotam a mesma unidimensionalidade através de um certo grau de incompetência e dependência dos protagonistas.

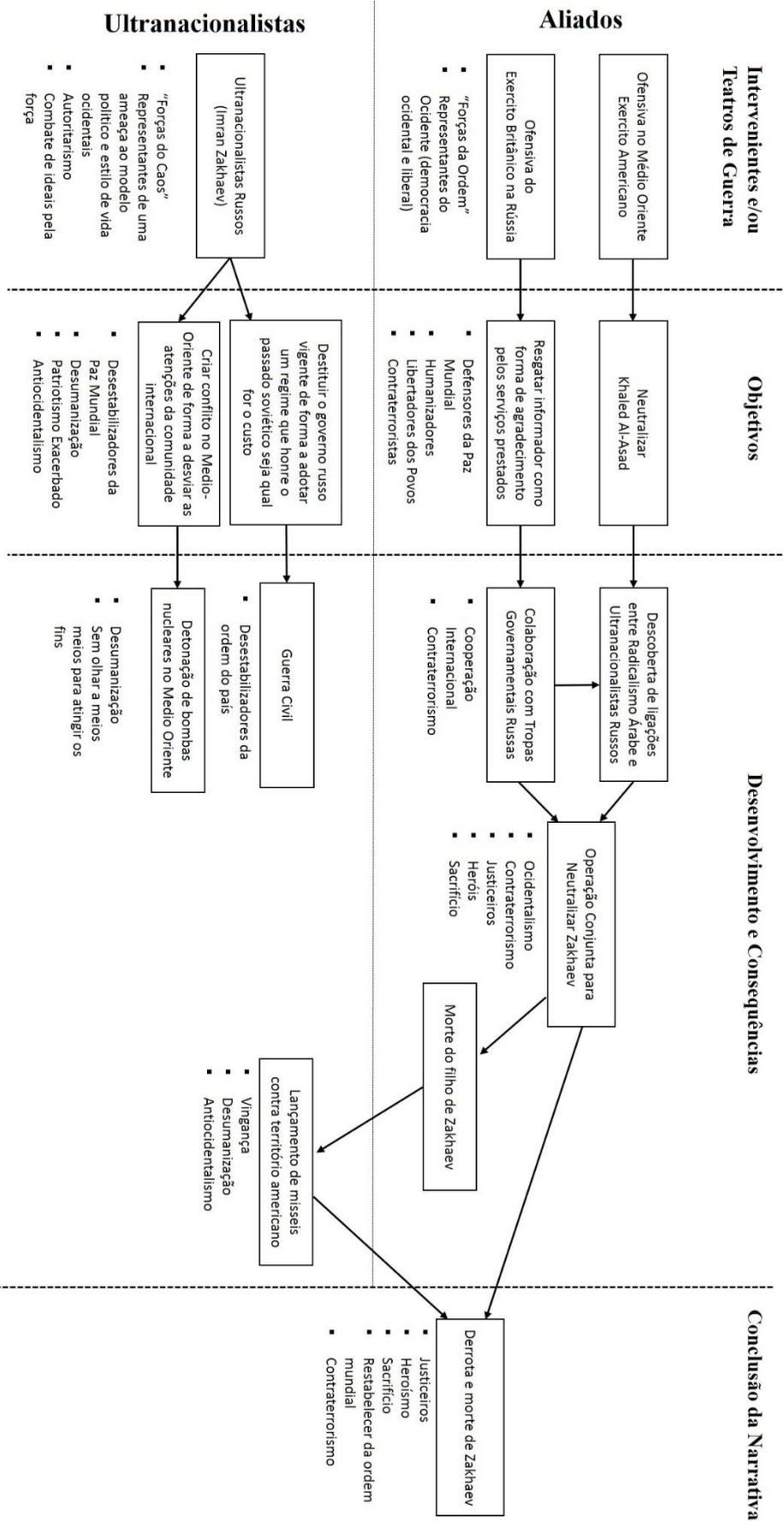


Figura 8.2 – A estrutura da narrativa de *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007)

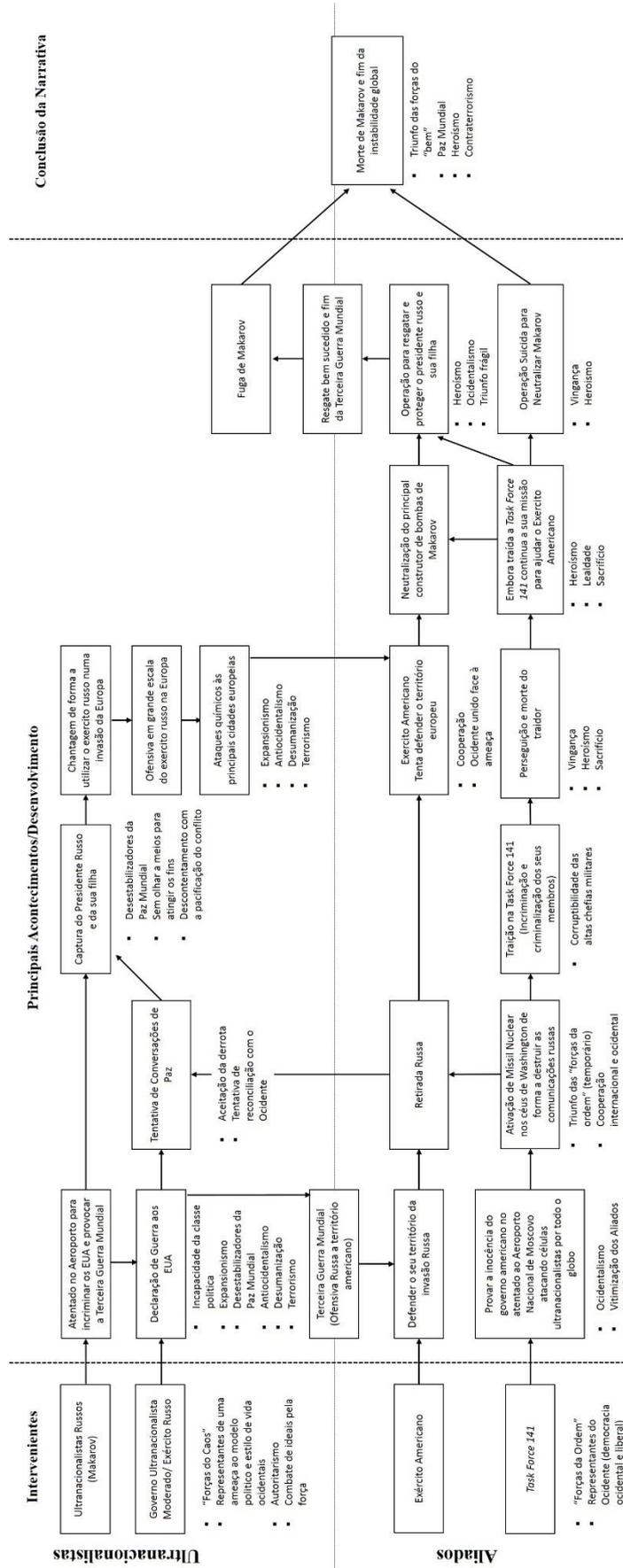


Figura 8.3 – A estrutura da narrativa de Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009) e Call of Duty: Modern Warfare 3 (2011)

Mas o que há de novo em *Modern Warfare*? O que o destaca ou particulariza no campo das representações da Rússia e dos russos?

Modern Warfare apresenta um número considerável de temáticas relacionadas durante décadas com a Rússia e com os russos, embora muitas destas temáticas não sejam novas ou cubram novos caminhos em termos de conteúdo ou representação. No entanto, quando comparadas com particularidades encontradas noutras produções culturais, denotam a natureza da sua permanência numa narrativa que em apenas três videogames agrupa um universo de estereótipos e concepções relacionadas como um país e uma nacionalidade que cobrem mais de meio século de história de produção cultural americana!

É também assinalável a associação dos ultranacionalistas russos à temática contraterrorista numa aliança de interesses entre este grupo e uma facção árabe no Médio Oriente. Os russos são diretamente associados à problemática que inundou o cinema no pós-11 de setembro sendo interligados com a temática do terrorismo, numa espécie de junção dos inimigos dos EUA, e do Ocidente, nos últimos setenta anos. Esta junção de conceitos que junta duas problemáticas à partida díspares contribuem para uma representação que certamente não beneficia a nacionalidade russa. Estamos na presença de uma atualização ou transição da Rússia da Guerra Fria para um novo estilo de narrativa que agrupa concepções e estereótipos antigos com temáticas recentes, o que promove a permanência e a durabilidade das representações negativas da Rússia e dos russos numa nova era marcada pela Guerra ao Terror.

CONCLUSÃO

Esta dissertação propôs uma temática pouco explorada pela comunidade académica, estudar as representações de uma nacionalidade específica em meio virtual. Ao longo das páginas desta dissertação foi possível traçar um historial de representação da Rússia e dos russos, em primeira instância no cinema e, mais tarde, nos videojogos, preparando e contextualizando uma pesquisa mais profunda através de um estudo de caso concretizado com a análise da saga de *Call of Duty: Modern Warfare* (2007-2011).

Um dos principais desafios desta dissertação passou pela falta de estudos ligados ao tema das representações do *outro* em videojogos. No entanto, tornou-se gratificante puder preencher algumas destas lacunas traçando novos caminhos de pesquisa e calcando uma nova abordagem a conceitos pouco explorados quando aplicados a novos contextos. A novidade e a pertinência do estudo foram um grande motor de motivação para a realização desta pesquisa.

Foi perceptível através do contributo do cinema perceber que a representação da Rússia e dos russos na indústria de Hollywood foi alvo de alguma mutabilidade derivada das relações internacionais entre os EUA e a Rússia, que tiveram como principal conflito ideológico a Guerra Fria. Através das diversas eras cinematográficas de Hollywood (Robinson, 2008; Fedorov, 2013) foi possível destacar um número de particularidades que marcaram a representação da nacionalidade russa, tentando perceber até que ponto se transportaram para um novo *medium*, os videojogos. Na procura por um estudo de caso que cumprisse os requisitos da pesquisa foi possível entrar em contacto com um número de videojogos considerável que permitiu enriquecer a contextualização, e de certo modo, encontrar semelhanças entre o representado no cinema e o encontrado em videojogos de uma forma generalizada.

Depois da análise da saga de *Modern Warfare* torna-se perceptível que muitos estereótipos perduram na cultura americana e deixam a sua marca nos novos *media*, sofrendo as suas mutações próprias e sobrevivendo durante décadas nas mais variadas produções culturais norte-americanas. Este facto leva a alguma reflexão e abre vias de investigação que podem ser pertinentes.

Interessante seria, e numa outra vertente de pesquisa, por exemplo, através de entrevistas, analisar a fundo as empresas responsáveis pela criação destes videojogos, perceber o *background* cultural dos seus colaboradores e traçar um grau de intencionalidade na mensagem que é passada para os jogadores. Do mesmo modo que seria possível e pertinente estudar o impacto destes videojogos para quem os joga tendo em conta fatores sociodemográficos como o capital cultural, a idade ou até mesmo a nacionalidade e a orientação política. A exposição de vários jogadores à narrativa de *Modern Warfare* pode ajudar a perceber melhor a sua influência e o seu impacto. Estas possibilidades de pesquisa tornariam mais claro e complementar a análise desta dissertação de maneira conclusiva, uma vez que estas páginas estudam apenas uma dimensão ínfima de uma realidade bastante complexa.

Embora com grande impacto na economia e na cultura, os videojogos continuam a não beneficiar do mesmo estatuto a nível académico quando comparado, por exemplo, com o cinema. A sua

popularização levou a uma maior preocupação em ciências como a Psicologia, especialmente em termos cognitivos, o que levou por vezes a uma associação a atitudes violentas, especialmente por alguns órgãos de comunicação social que rapidamente ligaram este *medium* a acontecimentos como o Massacre de Columbine (1999).

Embora já tenha passado por uma série de desafios na sua afirmação como *mass medium*, um maior reconhecimento académico nas últimas décadas catapultou os videojogos para uma posição cada vez mais autónoma, com o contributo das Humanidades e das Ciências Sociais e com o aparecimento de revistas científicas dedicadas, como a *Game Studies*, que têm lentamente credibilizado este meio, ajudando a perceber a complexidade do mesmo e traçando novas abordagens sobre estas experiências virtuais.

Esta dissertação é mais um pequeno passo para a verdadeira compreensão deste meio de comunicação, que mostra uma complexidade digna de ponderação e relevância, que pede pela própria autonomia e institucionalização dos *game studies* em contexto académico, algo pouco implementado em contexto nacional.

Resta perceber se com o passar das décadas os estudos de videojogos conseguirão autonomizar-se e destacar-se dos estudos de cinema, sendo tratados com maior preocupação em todas as suas dimensões, escapando um pouco aos estudos de lazer e há discutível associação a “cinema interativo” (Veale, 2012).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aarseth, Espen (2003), "Playing Research: Methodological approaches to game analysis". Apresentado na *MelbourneDAC, de Arte Digital e Cultura*, Melbourne, Austrália
- Adler, Les K. e Thomas G. Paterson. (1970), "Red Fascism the Merger of Nazi Germany and Soviet Russia in the Image of Totalitarianism". *American Historical Review*, 75(4), 1046–1064
- Bar-Tal, Daniel (1997). "Formation and change of ethnic and national stereotypes: An integrative model." *Internacional Journal of Intercultural Relations*, 21(4), 491–523
- Barthes, Roland (1972). *Mythologies*, Nova Iorque, Farrar, Straus and Giroux
- Barthes, Roland (1975). "An Introduction to the Structural Analysis of Narrative", *New Literary History*, 6(2), 237–272
- Berger, Arthur A. (2004), *Media Analysis Techniques*, Estados Unidos da América, SAGE Publications
- Bourdieu, Pierre (1991). *Language and Symbolic Power*, Grã-Bretanha, Polity Press
- Bowman, James (2004), "Post-Cold War Propaganda". *The American Spectator*, 50–51
- Brooks, Jeffrey (2010), "The Russian Nation Imagined: The Peoples of Russia as Seen in Popular Imagery, 1860s–1890s", *Journal of Social History*, 43(3), 535–557
- Bulgakowa, Oksana (2005). "The "Russian Vogue" in Europe and Hollywood: The Transformation of Russian Stereotypes through the 1920s", *The Russian Review*, 64(2), 211–235
- Campbell, Colin (2013). "Why gaming's latest take on war is so offensive to Russians", *Polygon*. Disponível em: <http://www.polygon.com/2013/7/25/4553536/is-company-of-heroes-2-anti-russian>
- Chambers, Deborah (2012), ""Wii play as a family": the rise in family-centred video gaming", *Leisure Studies*, 31(1), 69–82
- Creswell, J. (2003). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, Estados Unidos da América, SAGE Publications
- Daily Mail Reporter (2008) "Georgia "overrun" by Russian troops as full-scale ground invasion begins", *Daily Mail Online*. Disponível em: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1043236/Georgia-overrun-Russian-troops-scale-ground-invasion-begins.html>
- D'Angelo, William (2012, 30 de maio). "Call of Duty: A Sales History – News", *VG Chartz*. Disponível em: <http://www.vgchartz.com/article/250163/call-of-duty-a-sales-history/>
- Deery, Phillip (2004), "Propaganda in the Cold War", *Social Alternatives*, 23(3), 15–21

- Dietz, Tracy (1998), “An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior”, *Sex Roles*, 38(5-6), 425–442
- Fedorov, Alexander (2013a), “Western Audiovisual Stereotypes of Russian Image: the Ideological Confrontation Epoch (1946-1991)”, *European Researcher*, 51(5-4), 1565–1580
- Fedorov, Alexander (2013b), “The Image of Russia on the Western Screen: the Present Stage (1992–2013)”, *European Researcher*, 47(4-3), 1051–1064
- Flick, Uwe, Ernst von Kardorff e Ines Steinke (2004). *A Companion to Qualitative Research*. Grã-Bretanha, SAGE Publications
- Genter, Robert (2007), ““With Great Power Comes Great Responsibility”: Cold War Culture and the Birth of Marvel Comics”, *The Journal of Popular Culture*, 40(6), 953–978
- Giannetti, Louis (2005), *Understanding Movies*, Londres, Pearson Education, Inc.
- Gienow-Hecht, Jessica (2003), ““How good are we?” culture and the Cold War”, *Intelligence and National Security*, 18(2), 269–282
- Höijer, Birgitta (2001), “Social Representations Theory: A New Theory for Media Research”, *Nordicom Review*, 32(2), 3–16
- Huizinga, Johan (1980). *Homo Ludens*, Grã-Bretanha, Redwood Burn Ltd.
- Ince, Steve (2006). *Writing for Video Games*, Grã-Bretanha, Methuen Drama
- Kent, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*, Nova Iorque, Three Rivers Press
- Killen, Andreas (2011), “Homo pavlovius: Cinema, Conditioning, and the Cold War Subject”, *Grey Room*, 45, 43–59
- Kirkpatrick, Graeme (2013), *Computer games and the social imaginary*, Cambridge: Polity Press
- Kiselev, Roman (2013, 19 de setembro), “Russian characters in computer games”, *Russia Beyond Headlines*. Disponível em:
http://rbth.co.uk/science_and_tech/2013/09/19/russian_characters_in_computer_games_29969.html
- Kracauer, Siegfried (1952), “The Challenge of Qualitative Content Analysis”, *The Public Opinion Quarterly*, 16(4), 631–642
- Livingstone, Sonia e Ellen Helsper (2008), Parental mediation and children’s Internet use, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581–599
- Maguire, Lori (2009), “The destruction of New York City: A recurrent nightmare of American Cold War cinema”, *Cold War History*, 9(3), 513–524

- Malliet, Steven (2007), “Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis”, *Game Studies*, 7(1). Disponível em: <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>
- McDaniel, Rudy et.al (2009), “Cardboard Semiotics: Reconfigurable Symbols as a Means for Narrative Prototyping in Game Design”, *Proceedings of the Sandbox 2009: The 4th ACM SIGGRAPH Conference on Video Games*, 87–93
- Monaco, James (2000), *How To Read a Film: Movies, Media, Multimedia*. Oxford, Oxford University Press
- Moscovici, Serge (2000), *Social Representation: Exploration in Social Psychology*, Grã-Bretanha, Polity Press
- Neiva, Eduardo e Carlo Romano (2007). The Semiotic Immersion of Video Games, Gaming Technology and Interactive Strategies. *The Public Journal of Semiotics*, 1(2), 31–49
- Nikken, Peter e Jeroen Jansz (2007). Parental mediation of children’s videogame playing: a comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology*, 31(2), 181–202
- Propp, Vladimir (1968), *Morphology of the Folktale*, EUA, University of Texas Press
- Robinson, Harlow (2008), “Russians in American Movies: Imagining the Enemy”, *Russian Life*, 51(6), 52–57
- “Russia Invasion of Georgia Sparks New Cold War Rhetoric” (2008, 14 de agosto), *Fox News*. Disponível em: <http://www.foxnews.com/story/2008/08/14/russia-invasion-georgia-sparks-new-cold-war-rhetoric.html>
- Salter, Mark B. (2011), “The Geographical Imaginations of Video Games: Diplomacy, Civilization, America’s Army and Grand Theft Auto IV”, *Geopolitics*, 16(2), 359–388
- Schulzke, Marcus (2013), “The Virtual War on Terror: Counterterrorism Narratives in Video Games”, *New Political Science*, 35(4), 586–603
- Shaheen, Jack G. (1985), “Media Coverage of the Middle East: Perception and Foreign Policy”, *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 482(1), 160–175
- Shaheen, Jack G. (2000), “Hollywood’s Muslim Arabs”, *The Muslim World*, 90(1-2), 22–42
- Shaheen, Jack G. (2003), “Reel Bad Arabs: How Hollywood Vilifies a People”, *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 508(1), 171–193
- Simonis, Yvan (1979), *Introdução ao Estruturalismo: Claude Lévi-Strauss ou a paixão do incesto* (2ª Edição), Lisboa, Moraes Editores
- Simons, Jan (2007), “Narrative, Games, and Theory”, *Game Studies*, 7(1). Disponível em: <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>
- Šisler, Vit (2008), “Digital Arabs: Representation in Video Games”, *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 203–220

- Sorlin, Pierre (1994), “War and cinema: interpreting the relationship”, *Historical Journal of Film*, 14(4), 357–366
- Spiridon, Monica (2005), “The Fortune of a Stereotype: The “Happy Good Savage” and the “Pitiful Westerner””, *Neohelicon*, 32(1), 95–102
- Strada, Michael e Harold Troper (1997). *Friend Or Foe?: Russians in American Film and Foreign Policy, 1933-1991*. Estados Unidos da América: Scarecrow Press
- Taylor, Philip M. (2003), *Munitions of the mind: A history of propaganda* (3ª Edição), Manchester, Manchester University Press
- Varga, Tunde (2005), “A Nineteenth-Century Mass Medium in the Formation of Cultural Stereotypes”, *Neohelicon*, 32(1), 43–49
- Veale, Kevin (2012), ““Interactive Cinema” Is an Oxymoron, but May Not Always Be”, *Game Studies*, 12(1).
Disponível em: <http://gamestudies.org/1201/articles/veale>
- Williams, Dmitri (2006), “Groups and Goblins: The Social and Civic Impact of an Online Game”, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 50(4), 651–670
- Williams, Dmitri e Adam Kahn (2013). “Games, Online and Off”, In *The Oxford Handbook of Internet Studies*. Oxford, Oxford University Press
- Yarrow, Andrew (2009), Selling a New Vision of America to the World, *Journal of Cold War Studies*, 11(4), 3–45

LUDOGRAFIA

2015, Inc., (2002), *Medal of Honor: Allied Assault*, Oklahoma, EUA, Electronic Arts

EA Los Angeles, (2008), *Command & Conquer: Red Alert 3*, Los Angeles, California, EUA, Electronic Arts

Firaxis Games, (2001), *Sid Meier's Civilization III*, Maryland, EUA, Infogrames Entertainment

Firaxis Games, (2005), *Sid Meier's Civilization IV*, Maryland, EUA, 2K Games & Aspyr

Firaxis Games, (2010), *Sid Meier's Civilization V*, Maryland, 2K Games & Aspyr

Infinity Ward, (2003), *Call of Duty*, Los Angeles, EUA, Activision

Infinity Ward, (2005), *Call of Duty 2*, Los Angeles, EUA, Activision

Infinity Ward, (2007), *Call of Duty 4: Modern Warfare*, Los Angeles, EUA, Activision

Infinity Ward, (2009), *Call of Duty: Modern Warfare 2*, Los Angeles, EUA, Activision

Infinity Ward, Sledgehammer Games, (2011), *Call of Duty: Modern Warfare 3*, California, EUA, Activision

MicroProse, (1991), *Sid Meier's Civilization*, Maryland, EUA, MicroProse

MicroProse, (1996), *Sid Meier's Civilization II*, Maryland, EUA, MicroProse

Naughty Dog, (2009), *Uncharted 2: Among Thieves*, California, EUA, Sony Computer Entertainment

Relic Entertainment, (2013), *Company of Heroes 2*, Vancouver, Canada, Sega

Treyarch, (2008), *Call of Duty: World at War*, California, EUA, Activision

Treyarch, (2010), *Call of Duty: Black Ops*, California, EUA, Activision

Valve Corporation, (2007), *Team Fortress 2*, Washington, EUA, Valve Corporation & Electronic Arts

Westwood Studios, (1996), *Command & Conquer: Red Alert*, Nevada, EUA, Virgin Interactive

Westwood Pacific, (2000), *Command & Conquer: Red Alert 2*, Nevada, EUA, EA Games

ANEXOS

ANEXO A – REPRESENTAÇÃO DOS RUSSOS NA INDÚSTRIA DE VIDEOJOGOS NORTE-AMERICANA



Estaline em *Civilization* (1991)



Imagens Promocionais de *Command & Conquer: Red Alert 2* (2000)

ANEXO B – MODERN WARFARE, MANIFESTAÇÕES DO HORROR ULTRANACIONALISTA



Detonação de bomba atômica numa cidade do Médio-Oriente em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007)



Família na cidade de Londres momentos antes de uma explosão em *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011)

ANEXO C – A DESTRUIÇÃO DO IDEAL DE CIVILIZAÇÃO PELAS FORÇAS ULTRANACIONALISTAS



Casa Branca destruída em *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)



A destruição da Torre Eiffel em *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011)

ANEXO D – A ALUSÃO AO PASSADO E O TERRITÓRIO INÓSPITO



A roda gigante de Chernobyl em *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007)



A Gulag de Petropavlovsk em *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)

ANEXO E – O CARIZ EXPANSIONISTA DA RUSSIA ULTRANACIONALISTA



A Invasão russa da Europa (a vermelho) de *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011)

INFORMAÇÃO PESSOAL



Luís Carlos Sousa Antunes

📍 Rua 25 de Abril, Nº 8 2600-541, Alhandra (Portugal)

☎ 915587296

✉ icsas@iscte-iul.pt

🌐 <https://www.facebook.com/luis.antunes.921>

Sexo Masculino | Data de nascimento 04/11/1992 | Nacionalidade Portuguesa

ESTUDOS A QUE SE
CANDIDATAMestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação
(ISCTE-IUL)

EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO

Setembro 2010 – Julho 2013

Licenciatura em História Moderna e Contemporânea (ISCTE-IUL)

▪ Média Final: 15 valores

PROJECTOS E OUTRAS
FORMAÇÕES

Março 2015 – Presente

Magazine online *Ideias e Opiniões* (Cronista)

Área do Cinema e de Videojogos

Disponível em: <http://www.ideiaseopinioes.com/>

Dezembro 2013 – Fevereiro de
2015

Magazine +opinião (Cronista)

Área do Cinema

Março de 2013 – Abril 2013

Workshop em Comédia de Improviso (Sociedade Euterpe
Alhandrense)

2010 – 2013

Grupo de Teatro Esteiros (Teatro Amador – Sociedade Euterpe
Alhandrense)

- 2010 - “O Pai” de August Strindberg (sonoplastia)
- 2011 - “Mãos de Fumo e Lama” de João Santos Lopes (ator)
- 2012 - “Troika”, textos de K. Valentim, A. Tchekov e S. Marques (ator)
- 2013 - “Restos” de João Santos Lopes (ator)

Junho 2010

Workshop de Iniciação ao Teatro (Sociedade Euterpe Alhandrense)

COMPETÊNCIAS PESSOAIS

Língua materna Português

Outras línguas

	COMPREENDER		FALAR		ESCREVER
	Compreensão oral	Leitura	Interacção oral	Produção oral	
Inglês	C1	C1	B2	B2	B2
5º Ano ao 11º Ano de Escolaridade					
Francês	A1	A1	A1	A1	A1
7º Ano ao 11ª Ano de Escolaridade					

* Nível do Quadro Europeu Comum de Referência (CECR)

Competências de comunicação

- Boa capacidade de comunicação e bom relacionamento com grupos de pessoas ou equipas (teatro amador);
- Boa capacidade de improviso (formação em comédia de improviso).

Competências informáticas

- Bom domínio na área de videojogos como jogador;
- Bom domínio de ferramentas do Office (experiência a nível escolar e académico);
- Bom domínio de navegação na Web (redes sociais, blogs, plataformas de ensino);
- Bom domínio do sistema operativo Windows.

Carta de Condução B, B1

INFORMAÇÃO ADICIONAL

Distinções e Prémios

Prémio Maria Assunção Silva - Certificado de Reconhecimento de Trabalhos de Mérito em Género e Cidadania

