INSTITUTO
UNIVERSITÁRIO
DE LISBOA

Representação dos Estados Unidos da América na Indústria dos Videojogos de Guerra

Filipe Roque

Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação

Orientador:
Professor Doutor Tiago José Ferreira Lapa da Silva,
Professor Auxiliar,
ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa

Outubro, 2025

SOCIOLOGIA
E POLÍTICAS PÚBLICAS

Departamento de Sociologia

Representação dos Estados Unidos da América na Indústria dos Videojogos de Guerra

Filipe Roque

Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação

Orientador:
Professor Doutor Tiago José Ferreira Lapa da Silva,
Professor Auxiliar,
ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa

Outubro, 2025

Para os meus

Agradecimento

Aos meus pais por todo o amor e carinho e por serem o nosso porto de abrigo. Esta dissertação é para vocês os dois que nos ofereceram um espaço seguro, saudável e com amor no qual nos foi proporcionado todo o conforto e liberdade para crescermos. São um exemplo para mim e para a Dora. Não nos poderiam ter calhado melhores pais na lotaria, por isso, obrigado a quem quer que seja que rege isso.

Para a minha irmã pelo seu apoio, a sua atenção e a sua capacidade de aguentar as dores de cabeça que eu lhe dou ocasionalmente. A quem eu posso contar tudo sem receber da sua parte um pingo de julgamento. Sei que não é muito fácil aturar-me, mas ela fá-lo com facilidade (acho eu).

Aos meus avós que de mim e da minha irmã cuidaram e que sempre ofereceram o seu amor incondicional, cuidado e gargalhadas. Os saltos em cima da barriga do avô Manel e as mãos mágicas da avó Lina que, quando estávamos doentes, nos punham bons num instante. Os beijinhos molhados da avó Glória e os sons de beijinhos que o avô Afonso fazia enquanto comia pão.

Para o meu Benjamim e a minha Olívia, os meus gatinhos, pelo seu amor e pela sua companhia silenciosa, mas que diz tudo. Tenho a sorte de ter a sua companhia todos os dias, quer eu esteja feliz ou triste, coisa que eles não ligam muito, mas que também não importa porque estão sempre agarrados a mim.

Para os meus amigos que ao longo dos anos têm vindo a aturar as minhas baboseiras e as suas baboseiras eu aturo. Por todos os momentos em que debatemos coisas que não têm interesse nenhum, mas também por aqueles momentos em que nos armamos em pseudo-intelectuais e tentamos debater temas mais sérios, nos quais só fazemos figura de parvos.

Por fim, para os meus professores e orientador, Professor Doutor Tiago Lapa, pela incansável ajuda e disponibilidade. Por todas as suas dicas e conselhos valiosos que foram dando ao longo desta jornada, e que, sem os quais, teria sido mais difícil terminar esta dissertação.

Que sorte eu tenho por ter este pessoal todo à minha beira. Obrigado.

Resumo

A dissertação propõe-se a investigar de que forma é a contruída a imagem dos norte-americanos, dos seus aliados e inimigos nos videojogos de guerra, especificamente na trilogia *Call of Duty: Modern Warfare* (2007-2011). Através de uma análise crítica das três narrativas, averiguámos que a imagem dos Estados Unidos da América foi construída de forma a ser enaltecida e colocada num patamar de excelência, enquanto o outro é denegrido e vilificado. Esta excelência é alcançada através de um conceito denominado excecionalismo norte-americano, que tem como finalidade alavancar os Estados Unidos da América mediante a sua construção enquanto uma entidade messiânica e vitimizada. Inerente ao conceito de excecionalismo norte-americano está a vilificação do outro, que tem como objetivo reduzir os inimigos dos Estados Unidos da América, normalmente os russos e os muçulmanos, a entidades demoníacas e vis. Por seu lado, os aliados obtêm um papel secundário, servindo somente para afirmarem e potenciarem o papel de personagem principal dos Estados Unidos da América. Esta investigação apresenta um contributo para o estudo dos videojogos e para entender de que forma estes servem como um novo meio de propaganda cultural.

Palavras-chave: Videojogos, Ideologia, Imperialismo, Nacionalismo, Soft Power

Abstract

This dissertation aims to investigate how the image of Americans, their allies, and their enemies is constructed in war video games, specifically in the Call of Duty: Modern Warfare trilogy (2007-2011). Through a critical analysis of the three narratives, it was found that the image of the United States of America is constructed in a way that glorifies the nation and places it on a pedestal of excellence. This excellence is achieved through a concept known as American exceptionalism, whose purpose is to elevate the United States of America by constructing it as a messianic and victimized entity. Inherent to the concept of American exceptionalism is the vilification of the Other, which seeks to reduce the enemies of the United States of America -typically Russians and Muslims- to demonic and despicable entities. In turn, allied forces are assigned a secondary role, serving merely to affirm and reinforce the United States of America as the central protagonist. The present study contributes to the field of video game studies by enhancing the understanding of how videogames function as a new medium of cultural propaganda.

Keywords: Videogames, Ideology, Imperialism, Nationalism, Soft Power

Índice

Agradecimento iii

Resumo v

Abstract vii

Capítulo 1. Introdução 1

Capítulo 2. Revisão da Literatura 5

2.1. Propaganda e *soft power* 5

2.2. Os norte-americanos e a utilização da cultura como propaganda 8

2.3. Os videojogos como ferramentas ideológicas 13

Capítulo 3. Enquadramento metodológico 19

3.1. Objeto de estudo e análise metodológica 19

3.2. Uso justo e a não manipulação de conteúdo 22

Capítulo 4. Análise 25

4.1. A mudança de contexto 25

4.2. Vilificação do outro em *Call of Duty: Modern Warfare* 26

4.3. Excecionalismo norte-americano em *Call of Duty: Modern Warfare* 33

Capítulo 5. Conclusões 39

Referências Bibliográficas 41

Anexo 45

CAPÍTULO 1

Introdução

Outrora uma área de estudo ignorada pela academia, os videojogos têm vindo a ganhar preponderância no meio académico atendendo à relevância que estes têm vindo a ganhar nos últimos anos. Antes do apogeu dos videojogos, estes eram praticamente ignorados pela academia e, por consequência, havia uma falta de estudos mais aprofundados sobre o tema. Mavridou e Sloan (2013) defendem que esta falta de interesse académico sobre os videojogos e a sua indústria incide na ideia de que estes objetos são vindouros de uma cultura popular e que não passam de uma forma baixa de cultura. Contudo, esta ideia preconcebida, ainda que partilhada por muitos, não tem impedido o crescimento de interesse por parte do meio académico e, consequentemente, um maior repertório de artigos, estudos e trabalhos que incidem sobre o tema.

De acordo com Clement (2025), existem cerca de 2,7 biliões de jogadores de videojogos em redor do mundo, em qualquer tipo de dispositivo digital que o permita. Dado o número aqui apresentado, torna-se evidente a importância e a influência, quer seja positiva ou negativa, direta ou indireta, que os videojogos têm na vida dos cidadãos. Posto isto, existe a necessidade de haver um estudo exaustivo sobre os mesmos e as áreas que neles se incluem.

Diversos estudos têm vindo a ser feitos em que o objeto são os videojogos. Muitos deles focam-se na relação entre educação e videojogos (Gee, 2003; Gee 2005a; Gee 2005b), enquanto outros se focam no *design* dos videojogos enquanto meio de recrutamento, nos lucros da indústria dos videojogos ou no potencial ativismo e/ou resistência promovidos por estes (Corner & Parry, 2016). Temas como ideologia, propaganda e *soft power* presente nos videojogos têm vindo a ser abordados de forma incrementada nos últimos anos. Tal deve-se ao facto de a cultura popular ser um meio eficaz para a propagação de material de carácter ideológico. Posto isto, é notória a forma como certos tipos de videojogos, principalmente os de cariz militar, incluem dentro do seu sistema digital propaganda e/ou *soft power*, geralmente em favor dos Estados Unidos da América.

Videojogos como *Call of Duty*, *Battlefield*, *Medal of Honor, America's Army* entre outros, todos de cariz militar, têm impregnado no seu *design* e narrativa elementos propagandísticos e *soft power* pró-Estados Unidos da América, uns de forma mais aberta do que outros. Este tipo de videojogos de índole militar tende a favorecer uns em detrimento de outros. Por norma, os Estados Unidos da América, ou menos frequentemente, forças ocidentais, são caracterizados de forma benéfica enquanto salvadores do mundo, a força libertadora que se salva tanto a ela própria de invasores malvados, como outros países que não se conseguem defender. São, fundamentalmente, os "bons" que lutam pela liberdade, honra e dignidade. Enquanto o outro é, de forma manipulada e falaciosa, construído como extremista e insurgente, que não tem ideais definidos, pretendendo, somente, destruir e matar. Ou seja, o outro é o "mau".

Posto isto, este trabalho focar-se-á na representação dos Estados Unidos da América nos videojogos de índole militar, em específico na saga *Call of Duty: Modern Warfare* (2007-2011). Como a construção da identidade é sempre feita mediante o outro, também estará em foco a construção e representação deste, tanto aliados como inimigos, ou talvez estará mais correto apelidar este processo de esvaziamento do outro. Será, então, fulcral percebermos de que forma a saga *Call of Duty: Modern Warfare* força o *soft power* e de que forma é construída a imagem dos Estados Unidos da América, dos seus inimigos e aliados, sendo estas as questões de partida. Os objetivos serão analisar de que forma o *soft power* é exposto na saga e analisar de que forma são construídos o herói americano, o seu aliado e o seu inimigo e como estas representações estereotipadas acabam por idealizar e reforçar os Estados Unidos da América como uma potência moral e libertadora.

No primeiro capítulo encontra-se a introdução, no qual foi feita uma breve explicação do tema, as questões e os objetivos do trabalho.

O segundo capítulo será dedicado à revisão de literatura sobre o tema. No subcapítulo 2.1, será feita uma breve explicação do que é a propaganda e o *soft power*, fazendo menção de uma figura importante que tratou do tema, Joseph Nye (1990; 2004; 2008). Traçando de que forma o *soft power* se distingue do *hard power*, e de como o primeiro se apodera da cultura. No subcapítulo 2.2 será abordado a utilização da cultura como arma ideológica. Neste subcapítulo será abordado de que forma os norte-americanos têm usado os *media* para seu próprio benefício, construindo uma visão idealizada de si mesmos, tanto para os cidadãos norte-americanos, como para o resto do mundo. Será, ainda, feita uma breve análise do filme *Rocky 4*, de modo a entendermos de que forma a construção idealizada do norte-americano é feita em oposição à construção do russo mecânico. Por fim, o último subcapítulo da revisão da literatura, o 2.3, incidirá nos videojogos como ferramentas ideológicas e em como as indústrias de entretenimento se imiscuíram com as forças armadas, cunhando o termo *militainment*, explorado por Stahl (2010) (Corner & Parry, 2016). Será esclarecido como estes videojogos acabam por esbater a barreira entre a guerra real e virtual, como incentivam o apoio a investidas militares e de que maneira é construída a imagem do norte-americano e do seu excecionalismo em detrimento do outro.

O capítulo três ficará encarregue do enquadramento metodológico, no qual é mencionado que a escolha da metodologia, devido à natureza do objeto de estudo, recairá na qualitativa, na qual será feita uma análise semiótica e crítica do conteúdo. No subcapítulo 3.1 abordar-se-á o objeto de estudo em si, sendo este a saga *Modern Warfare,* falando um bocado do videojogo, bem como sobre o porquê da escolha recair nesta saga. Será, ainda, explicado com maior detalhe sobre como será feita a análise do conteúdo, na qual o contacto direto com o videojogo é essencial. No subcapítulo 3.2 é feito um breve esclarecimento sobre o uso justo do conteúdo proporcionado pelo videojogo e a não manipulação do mesmo, estando esta dissertação dentro de todas as conformidades legais.

No capítulo quatro será, então, feita a análise da saga *Modern Warfare*. No subcapítulo 4.1, é explicada a razão pela qual os cenários da Segunda Guerra Mundial foram substituídos por conflitos e cenários de guerra mais modernos. No subcapítulo 4.2, será desconstruída, através da análise da narrativa, a forma como a saga *Modern Warfare* vilifica o outro, nomeadamente os russos e os muçulmanos. E, por fim, no subcapítulo 4.3, será analisado o excecionalismo norte-americano fazendo especial menção da vitimização e do messianismo.

CAPÍTULO 2

Revisão da Literatura

2.1. Propaganda e *soft power*

Este subcapítulo irá consistir na necessária explicação sobre dois conceitos essenciais ao tema desta dissertação, a propaganda e o *soft power.* O segundo elemento diretamente correlacionado com o primeiro são necessários de serem explicados, uma vez que ambos tiverem um papel nuclear na construção daquilo que podemos chamar de ideal americano e na boa representação do país, ou tentativa, tanto para a própria sociedade norte-americana, como para o resto do mundo, bem como na ardilosa representação dos seus inimigos, sendo o cabecilha a Rússia.

Para compreendermos como os Estados Unidos da América têm utilizado a propaganda a seu favor, é necessário esclarecer o significado e propósito da palavra propaganda. Como indica Goodfriend (1971), o objetivo da propaganda é influenciar e moldar o pensamento dos cidadãos, que poderão ser objetivamente hostis à corrente de pensamento propagada, favorecendo e beneficiando a entidade emissora da mensagem. Posto isto, existem duas correntes de propaganda, *hard propaganda* e *soft propaganda.* Como o nome indica, *hard propaganda,* fazendo a tradução para propaganda dura, consiste não na tentativa de tornar algo credível e fazer vencer pela persuasão, mas sim na instilação de medo de modo a fortalecer o controlo social e a conformidade para com a entidade promotora, contudo, é pouco eficiente no que respeita a mudanças de atitudes nos cidadãos (Huang, 2015, 2018; Weeden, 1999, como citado em Mattingly & Yao, 2022). Por outro lado, *soft propaganda,* ou propaganda suave, pretende, através da arte e do entretenimento, como por exemplo, o cinema, manipular as massas, fazendo menção de mensagens credíveis, e, consequentemente, ter efeitos duradouros na política (Mattingly & Yao, 2022). É, no entanto, pouco claro se este tipo de propaganda é credível o suficiente para cumprir com o seu objetivo, ou seja, a persuasão dos cidadãos e mudança de atitudes e comportamentos de cariz político (Mattingly e Yao, 2022).

No início dos anos 90, do século, XX, Joseph Nye introduziu o conceito de *soft power* (Solomon, 2014). Nye (2004) compara duas formas de exercer poder perante terceiros, *hard power e soft power*. O poder militar e económico são dois exemplos pertencentes ao *hard power* e que podem, através de ameaças e/ou incentivos, ser utilizados para induzir uma alteração na posição política de terceiros (Nye, 2004). Outrora, a hegemonia e o poderio militar seriam os fatores mais importantes que qualificariam uma nação como detentora de um grande poder, contudo, esta definição de poder, nos dias de hoje, pode considerar-se obsoleta, uma vez que a tecnologia, a educação e o crescimento económico tornaram-se elementos mais significativos e importantes quando se fala de poder internacional, em simultâneo, a geografia, a população e as matérias-primas ocupam uma posição menos importante (Nye, 1990). Em oposição, posiciona-se o *soft power*, sendo uma forma indireta de exercer poder, um país pode conseguir alcançar os seus objetivos na política mundial, pois, outras nações quererão seguir o seu exemplo, admirando os seus valores e, inclusivamente, imitando a sua imagem, com o objetivo de alcançar um estatuto semelhante (Nye, 1990; Nye, 2004). Nye (1990) indica que os líderes políticos e filósofos têm consciência de que a capacidade de construir ideias atrativas e/ou a habilidade de estabelecer uma agenda política, que determina a estrutura do debate no seio da sociedade, são duas formas de poder essenciais que são capazes de moldar as preferências dos outros. Posto isto, é cada vez mais importante atrair o outro instaurando uma agenda política atrativa e persuasiva (Nye, 2004). *Soft power* tem a tendência de se "ocultar" e estabelecer uma corrente de preferências através de recursos de poder que Nye considera intangíveis, tal como uma cultura atrativa para as massas, a ideologia e, por fim as instituições (Nye 1990; Nye, 2004). Se um Estado for capaz de ludibriar terceiros fazendo parecer que o seu poder é legítimo encontrará menos resistência às suas vontades; se a sua cultura e ideologia forem atrativas, mais facilmente atrairá o outro; se conseguir criar uma conduta internacional, menor será a probabilidade de ter de mudar; por fim, se conseguir apoiar instituições que permitam a limitação de outros Estados na medida que sigam as diretrizes do Estado dominante, a utilização de *hard power* e de meios coercivos poderá ser rejeitada (Nye, 1990). Um Estado poderá considerar-se hegemónico quando reivindicar para si próprio, e de forma fidedigna, o papel de motor que fomenta a expansão mundial do poder conjunto da sua classe dominadora em detrimento de outros Estados e de classes que se encontram subjugadas (Arrighi, 1993, como citado em Garcia, 2010). O *soft power* não só serve para enaltecer as virtudes do emissor por de trás da mensagem, como, também, denegrir, ou a tentativa de denegrir, a imagem do outro, do inimigo, perante a nação e, se possível, uma audiência maior.

Este tipo de poder manifesta-se, maioritariamente, a partir dos nossos valores enquanto sociedade, e estes valores são expressos na cultura, nas normas que são seguidas dentro de um determinado país e da forma como estes países se comportam internacionalmente (Nye, 1990). Valores como a democracia, a liberdade, entre outros, enraizados na cultura popular norte-americana, na academia e na política externa catapulta e contribui para o aumento e, posterior, manutenção do poderio norte-americano em diversas áreas (Nye, 2004).

Contudo, é imperativo mencionar que apesar de o termo *soft power* ter sido cunhado no início dos anos 90, a sua história é um pouco mais antiga, sendo utilizada, por exemplo, no período do pós-guerra, pela União Soviética, pela França, após a sua derrota na Guerra Franco-Prussiana, pela Alemanha Nazi, com os filmes Leni Riefenstahl e pela Itália, esta última através da Sociedade Dante Alighieri. (Nye, 1990; Nye, 2008; Zamorano, 2016). Não obstante o seu uso por entidades totalitárias, o *soft power* é uma ferramenta essencial usada com regularidade por governos democráticos (Nye, 2008).

Sendo a influência uma parte constituinte do *soft power*, este não se resume exclusivamente a ela (Nye, 2008). *Soft power* estende-se para além da persuasão e da habilidade de mover as pessoas através de argumentos, sendo, em simultâneo, a habilidade de seduzir e atrair o outro, ou seja, o *soft power* é um poder atrativo (Nye, 2008). Contudo, é imperativo perceber se essa atração se traduz em resultados desejados, e, para isto, é necessário os casos serem estudados individualmente (Nye, 2008).

Apesar de o nome indicar que o poder é exercido de forma suave, existe uma corrente de pensamento que argumenta que o *soft power* não é assim tão suave como o nome indica. Como argumenta Mattern (2005), o *soft power* tem a sua génese no *hard power*, pois, o *hard power* tem o objetivo de coagir os indivíduos, deste modo, quando a atração, exercida pelo *soft power*, repousa sobre a coerção, a distinção entre formas de poder suaves ou duras torna-se inviável.

Posto isto, no próximo subcapítulo será abordado a forma como os norte-americanos fazem propaganda através da cultura.

2.2. Os norte-americanos e a utilização da cultura como propaganda

É preciso, de modo a entender o tema proposto, perceber de que forma os Estados Unidos da América têm vindo a ser representados ao longo dos anos nos média originários do próprio país e perceber de que forma é que estes contribuíram para a construção idealizada de uma América do Norte, dos seus valores e da sua sociedade.

Como já foi mencionado, anteriormente, não raras foram as vezes que os Estados Unidos da América fizeram uso, para seu próprio benefício, de objetos culturais, como videojogos, cinema, literatura, entre outros, com a ambição de manipular e/ou distorcer a realidade de determinados momentos e até entidades, como os próprios Estados Unidos da América, os seus inimigos e aliados.

A imagem que um país tem de si é o resultado de um processo de absorção de informação e conhecimento de elementos observáveis e/ou abstratos à acerca desse país (Hahm et al., 2025). Os elementos observáveis de um determinado país são, por exemplo, a população, a economia, os lugares históricos, o tamanho, as forças armadas entre outros; enquanto os elementos abstratos referem-se ao estatuto global de um país, a cultura, os valores sociais, a política externa e interna, o sistema de educação e os produtos culturais, como o cinema, música, literatura, entre outros (Hahm et al., 2025).

McEvoy-Levy (2015) argumenta que a cultura que os jovens consomem reflete o que os mesmos sabem sobre paz e guerra, e que utilizam, adaptam e transformam os diferentes tipos de *media* que consomem, inspirando-se nos mesmos para expressarem a sua opinião política. A cultura americana é relativamente pouco dispendiosa e uma útil ferramenta de *soft power* (Nye, 1990)

Como indicam Hahm, et al. (2025), a imagem nacional de uma superpotência é influenciada pelos elementos observáveis dessa nação, ou seja, pelo *hard power* exercido. Dado que os Estados Unidos da América é um dos países mais poderosos do mundo, foi criada uma imagem baseada no seu *hard power* e no consequente estatuto global, o que gerou uma onda de interesse e de atração por parte de sociedades de outros países (Hahm et al., 2025). Consequentemente, filmes e séries norte-americanos, consumidos não só pelo público interno, como também pelo externo, retratam o país e tudo o que nele está incluído, como os estilos de vida, os valores culturais, as instituições políticas, o sistema judicial e educacional, de uma forma atrativa (Hahm et al., 2025). Nye (1990) argumenta que a cultura popular americana, incorporada em alguns produtos, tem o poder da atração, sendo, consequentemente, difundida com facilidade, e, graças a isto, vemos indivíduos que nunca estiveram em território norte-americano com casacos de equipas de lá provenientes ou, por exemplo, séries e filmes norte-americanos serem transmitidos em territórios que não simpatizam com o local de origem desses "produtos", o que proporciona um interesse e fascínio acrescido dos locais pelo outro, que neste caso são os Estados Unidos da América.

Muitos destes produtos culturais, principalmente o cinema de Hollywood, promulga, a ideia do excecionalismo norte-americano, que, segundo Park e Schwarz (2005), trata como objeto de desejo os conceitos de liberdade e de democracia e os restringe à sua propriedade. O excecionalismo norte-americano não se trata somente de uma ideia de distinção em relação aos outros, trata sim da conceção de que os Estados Unidos da América são únicos graças à sua superioridade (Byers, 2001; Lipset 1996, como citado em Szpunar, 2013). Trata também de reafirmar ao povo americano e, considerando que podemos alargar a amostra, a outros povos, que os Estados Unidos da América são fundamentalmente bons e que liderarão o mundo (Cha, 2015). No entanto, este conceito não é senão dúbio.

Como indica Dittmer (2011), Jewett e Lawrence (2003) introduzem o conceito de "monomito americano" como pertencente à ideia de excecionalismo americano, presente nos filmes ocidentais de super-heróis e outros géneros. Nestas tramas modernas de super-heróis, comunidades e sociedades frágeis e indefesas são salvas pela figura do herói que não pretende ser integrado nessa mesma comunidade, tal e qual como um Deus em relação à raça humana (Jewett & Lawrence, 2003). Nas histórias em que o "monomito americano" está presente, as instituições democráticas e a utilização da lei para combater entidades maléficas acabam por não ser suficientes e falharem, sendo necessário algo/alguém suficientemente "forte e corajoso" para suplantar as vias legais e capitular sobre o mal (Jewett & Lawrence, 2003). Consequentemente, a violência americana exercida sobre as Filipinas, a Coreia, o Japão, o Vietname, o Nicarágua, o Afeganistão e o Iraque é descartada, enquanto a violência colonial belga no Congo e a francesa na Argélia é vista exatamente como é, ou seja, violência (Park & Schwarz, 2005). Posto isto, como é exposto por Dittmer (2011), a nível internacional, os militares e agentes dos Estados Unidos da América comportam-se de forma descontrolada e disruptiva, indiferentes às leis internacionais e a entidades internacionais como as Nações Unidas. Não obstante, tal como é descrito por Jewett e Lawrence (2003), o super-herói, que neste contexto pode ser interpretado como os Estados Unidos da América, transcende a perfeição moral com uma capacidade admirável para a concretização daquilo a que se propõe, de forma eficaz.

Contudo, Hollywood não se foca somente na representação, construída de forma diligente, dos Estados Unidos da América como um país superior aos outros em qualquer tipo de atributos, tratando de representar, simultaneamente, o outro, normalmente a Rússia (ou a União Soviética) e alguns países do médio oriente. Como indicam Steuter e Wills (2010), certas metáforas racistas e xenófobas, que têm influência na nossa perceção, na nossa experiência e na maneira como agimos, são construídas e disseminadas por vários atores, como por exemplo, os novos e velhos *media*, políticos, militares, líderes religiosos, entre outros, e criam um perigoso mundo que tem como alicerce a divisão entre os seres-humanos.

Como é exposto por Al-Rawi (2014), o tópico do Islão e dos muçulmanos no ocidente é retratado pela indústria cinematográfica americana há muito tempo. Esta representação está, no entanto, longe de ser positiva, retratando os muçulmanos como os vilões por excelência (Shaheen, 2015). Este estereótipo, que já estava enraizado na cultura norte-americana, veio a acentuar-se categoricamente com os ataques de 11 de Setembro, de 2001 (Shaheen, 2015). Como indica Payne (2014), após o 11 de Setembro, a indústria cultural esforçou-se para produzir conteúdo de entretenimento militar e nacionalista, que promoviam a imagem militar dos Estados Unidos da América de uma forma redentora em relação ao outro, também apelidado de *militainment.* Consequentemente, esta tragédia motivou um maior sentimento anti-islâmico, cobrindo qualquer muçulmano com o manto do preconceito e do medo (Al-Rawi, 2014; Shaheen, 2015).

Com a sua dicotomia entre Estados Unidos da América e União Soviética, e a imagética e símbolos que a expõe, o filme *Rocky 4* é um excelente exemplo do que foi aqui exposto. *Rocky 4* estreou nos cinemas em 1985, perto do fim da Guerra Fria, quando Mikhail Gorbachev tomou posse da liderança de seu país, tornando-se rapidamente um exemplo daquilo que constitui o sonho americano e o ideal de que graças ao nosso esforço tudo aquilo que desejamos tornar-se-á realidade (Dautbašić, 2022).

O filme em questão gira em torno de um combate de boxe protagonizado pelo pugilista Rocky Balboa, norte-americano, e o seu rival, Ivan Drago, soviético no qual o seu governo depositou um enorme investimento monetário (Dautbašić, 2022). O confronto é marcado após Drago ter matado o norte-americano Apollo Creed num combate de boxe, e, consequentemente, Rocky aceita o desafio do soviético para combater no seu país (Saravia, 2020). Neste caso, o herói Rocky Balboa não lutará por amor ou por fortuna, tornar-se-á num soldado que participa numa guerra cultural pela sobrevivência de uma democracia liberal e pelo modo de vida americano (Saravia, 2020). Como indica Saravia (2020), o filme é composto por dicotomias que posicionam os Estados Unidos da América como os "bons" e, por oposição, a União Soviética como os "maus". Neste filme, Ivan Drago é caracterizado como o orgulho nacional e o símbolo de poder da União Soviética, apático e invencível, enquanto Rocky Balboa é um imigrante que lutou e deu o seu melhor para chegar ao topo do seu desporto, não perdendo a humildade, que treina na floresta, na neve, corre pelas montanhas e utiliza troncos de madeira e pedras na sua preparação para o combate (Dautbašić, 2022). Enquanto Ivan Drago utiliza a tecnologia para a sua preparação e treino, Rocky Balboa tem um procedimento mais rudimentar, utilizando a natureza e tornando as desvantagens em vantagens (Yüksel, 2018). Este é um exemplo do contraste entre ambos os lados que promove a disseminação de estereótipos, o lado norte-americano de espírito selvagem e apaixonado, e o lado soviético robótico, frio e apático (Dautbašić, 2022).

Contudo, o inimigo não tem necessariamente de ser muçulmano ou russo, o inimigo é o inimigo, e esta indefinição permite a não conclusão da guerra ao terror, não se tratando de uma guerra, mas sim de um movimento que permite o aumento do poderio norte-americano (Sontag, 2002, como citado em Steuter & Wills, 2010).

De seguida, iremos observar de que forma os videojogos podem ser utilizados a favor de determinadas ideologias.

2.3. Os videojogos como ferramentas ideológicas

A acompanhar o crescimento social, cultural e económico dos videojogos, houve, também, um crescimento do interesse académico, não apenas de uma área, mas de várias (Robinson, 2012). Posto isto, há uma divergência quanto à posição dos videojogos na academia, visto que alguns académicos defendem o estudo dos videojogos enquanto algo pluridisciplinar, enquanto outros argumentam que o estudo dos videojogos se deveria desenvolver como sua própria disciplina (Wolf and Perron, 2003; Aarseth, 2001; Bogost, 2006b, como citado em Robinson, 2012). Não obstante o crescimento de popularidade da indústria dos videojogos, em tempos, a comunidade académica não dava a devida atenção aos objetos dela provenientes. Talvez, como indicam Mavridou e Sloan (2013), por serem vindouros de uma cultura considerada popular, ou seja, entendidos como uma baixa forma de cultura. Consequentemente, a quantidade de artigos e trabalhos académicos que versavam sobre o tema dos videojogos e das questões ideológicas inerentes aos mesmos era escassa.

A próxima relação entre as forças armadas e a indústria do entretenimento, que levou à imiscuição de uma na outra, acabou por gerar diversos termos, estando, entre eles, o *militainment,* conceito explorado por Stahl (2010) (Corner & Parry, 2016). O trabalho de Stahl, foca-se em como a indústria do entretenimento militar recruta audiências enquanto cidadãos que são soldados virtuais, invadindo o espaço doméstico ao mesmo tempo que promove o prazer da militarização da cultura popular, encorajando o esbatimento da barreira que separa a guerra real da virtual (Corner & Parry, 2016). O videojogo *Kuma/War*, lançado em 2004, é um bom exemplo do esbatimento desta barreira do virtual e do real, recebendo regularmente atualizações que permite a imersão dos jogadores em cenários de guerra reais no conforto de suas casas (Godfrey, 2021).

Os estudos académicos vão variando nas suas abordagens, uns focando-se no *design* dos videojogos como ferramentas de recrutamento, outros no prazer promovido pela guerra, nos lucros obtidos pela indústria que produz os videojogos e do armamento ou na potencial resistência e ativismo que os videojogos promovem (Corner & Parry, 2016). Robinson (2012) defende que é necessário tomar em especial consideração o argumento de Ian Bogost de que os videojogos são persuasivos de uma forma única, pois estes permitem a utilização de processos que podem ser utilizados para argumentar sobre a natureza da vida social e política, desafiando certas ideias preconcebidas que os jogadores têm sobre o mundo que os rodeia. No entanto, esta característica persuasiva dos videojogos não serve somente para questionar certas posições mais dominantes, podendo funcionar a favor destas como forma de as reafirmar (Robinson, 2012).

Os videojogos têm, cada vez mais, um poder significativo quer seja político, cultural ou militar (Robinson, 2019). De acordo com Robinson (2019), os videojogos são pertencentes a uma cultura popular mais abrangente que é capaz de estruturar perceções de um determinado conflito e aumentar a tolerância e o apoio para com investidas militares. Através da confluência entre as indústrias de entretenimento, mais propriamente a indústria de videojogos, as forças armadas, centros de investigação académica e instituições estatais, a vasta produção e disseminação de videojogos de cariz militar e a própria introdução das forças armadas na produção desses videojogos, implica que os videojogos têm sido um dos motores mais importantes na angariação de apoio para a militarização (Godfrey, 2021; Robinson, 2012). Como indica Godfrey (2021), a amálgama destas entidades presentes no processo de produção permite que a ideologia militar seja já enraizada e intrínseca neste tipo de videojogos e formas semelhantes de cultura. Consequentemente, esta normalização da militarização e o seu apoio poderá culminar numa sociedade em permanente estado de guerra (Power, 2007; Crogan, 2003, como citado em Robinson, 2012). Hank Keirsey, um aposentado Coronel do exército dos Estados Unidos da América, serviu como conselheiro durante a produção do videojogo *Call of Duty 4: Modern Warfare*, ao princípio um bocado relutante, contudo, a sua opinião muda, acabando por defender que os videojogos podem ensinar as gerações mais novas sobre os atos heróicos e os sacrifícios levados a cabo pelas forças militares (Payne, 2012).

Contudo, estes atos heróicos e estes sacrifícios mencionados por este Coronel podem ser manipulados com a finalidade de justificarem qualquer tipo de violência. Como forma de exemplificar isto, usaremos o videojogo *America's Army*. Como indica Nieborg (2010), este videojogo tenta justificar a violência exercida pelas forças armadas dos Estados Unidos da América como um meio para defender a liberdade e a democracia. Este tipo de videojogos serve como um poderoso veículo pedagógico que fornece os seus jogadores de lições ideológicas, políticas, raciais e históricas que guiam a hegemonia dos Estados Unidos da América por todo o mundo (King & Leonard, 2010). O videojogo encarrega-se, ainda, de comunicar que o exército dos Estados Unidos da América é uma organização profissional e ética, sustentada pelos seguintes valores: lealdade, dever, respeito, altruísmo, honra, integridade e coragem (Nieborg, 2010). De forma a contextualizar estes valores e retórica institucional e torná-los explícitos, o videojogo imiscui a jogabilidade e os cenários de guerra com conteúdo ideológico e político (Nieborg, 2010). Por exemplo, certas ações como atos de heroísmo virtual, sacrifício, entre outras, são reformuladas introduzindo valores militares como a lealdade, coragem e altruísmo, propagando o ethos norte-americano e legitimando a política externa norte-americana (Nieborg, 2010). Godfrey (2021) indica que outra forma de expor a hegemonia dos Estados Unidos da América é a opção de só se poder jogar enquanto soldado norte-americano. Como o ponto de vista do jogador é através do exército norte-americano, isto significa que, quer a equipa do jogador esteja a atacar ou, por oposição, a defender, o inimigo nunca são os Estados Unidos da América (Nieborg, 2010). Esta restrição de não ser possível escolher outra fação dá a impressão ao jogador de que está sempre do lado dos "bons", sendo esse o dos Estados Unidos da América (Schulzke, 2013a). Como indica Nieborg (2010), o videojogo está construído com a finalidade de o jogador se identificar apenas com a perspetiva "correta", a do soldado norte-americano.

É importante mencionar que o videojogo *America's Army* não tem a intenção de esconder o seu favoritismo ou de se disfarçar de uma fonte de informação neutra (Schulzke, 2013a). Tratando-se de um tipo de propaganda não camuflada, direciona abertamente o jogador para uma perspetiva pro americana, encorajando os jogadores a glorificarem as forças armadas norte-americanas e as suas ações (Schulzke, 2013a).

Como já foi mencionado anteriormente, após o 11 de Setembro, houve um enorme incremento de produtos culturais relacionados com a guerra ao terror, como filmes, séries televisivas, livros, entre outros (Andersen, 2006; Faludi, 2007; Stahl, 2006, 2010, como citado em Payne, 2014). De forma pouco surpreendente, o médio oriente tem sido o epicentro favorito do complexo de entretenimento militar, tendo aí lugar a batalha permanente e perpetuada pelos Estados Unidos da América ao terrorismo (Šisler, 2008). Os videojogos não foram exceção, sendo que o género que retrata certos tipos de conflito armado, sejam ficcionais ou não, colocando os jogadores numa perspetiva de primeira ou terceira pessoa, como *Call of Duty* ou *Battlefield*, foram, e continuam a ser, objetos que proporcionaram biliões de dólares às suas editoras (Payne, 2014). É, no entanto, imperativo mencionar que estas franquias não se focam somente no conflito entre Estados Unidos da América e países do médio oriente, podendo as fações variar.

Nestes videojogos, o jogador, na maioria dos casos, incorporando um soldado norte-americano ou britânico, vê o seu país ser vítima de um ataque por uma força externa, podendo este ser um ataque terrorista ou uma invasão militar, sendo forçado a responder de forma violenta (Jarvis & Robinson, 2019; Schulzke, 2013b). Um tema central do excecionalismo norte-americano é a vitimização do país, ou seja, os Estados Unidos da América são atacados e isto permite uma resposta militar violenta justificada, contudo, não abrangida por leis internacionais (Robinson, 2014). A tragédia do 11 de Setembro criou o ambiente propício, a vulnerabilidade dos Estados Unidos da América, para a promoção justificada de ofensivas militares com o objetivo de eliminar qualquer tipo de ameaça (Robinson, 2014).

Apesar de podermos seguir diversos soldados durante as missões oferecidas, a perspetiva disponível acaba sempre por ser semelhante, enviesada e limitada, uma vez que os soldados que seguimos são sempre americanos e ou ocidentais (Schulzke, 2013b). Posto isto, esta possibilidade de alteração de personagem não oferece uma perspetiva diferente, pois, todos os soldados partilham os mesmos valores e opiniões sobre o conflito (Schulzke, 2013b). É importante mencionar que alguns jogos, como, por exemplo, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, oferece a perspetiva do inimigo. Contudo, quando temos a possibilidade de jogar através da perspetiva do inimigo, acabamos sempre por cometer a maior das atrocidades. Consequentemente, a ideia de um lado correto e bom e de outro mau e terrível é reforçada.

Como já foi mencionado, é comum os Estados Unidos da América serem invadidos por forças externas, sendo estas, frequentemente, a Rússia, China, a Coreia do Norte, ou, um país do médio oriente (Jarvis & Robinson, 2019). Contudo, como indicam Saber e Webber (2016), Šisler (2008), na sua pesquisa, confirma que a maioria dos videojogos militares produzidos nos Estados Unidos da América desde os anos 90, em especial após as guerras no Afeganistão e Iraque, têm lugar num médio oriente imaginado e anónimo, mas que é identificável através de lugares-comuns. Não obstante os uniformes militares utilizados por estas forças invasoras, estas são frequentemente caracterizadas como extremistas, uma amálgama de grupos terroristas e insurgentes (Šisler, 2008, como citado em Jarvis & Robinson, 2019). Este enquadramento pode ter sérias consequências para certos grupos populacionais e/ou etnias representadas nestes videojogos, uma vez que pode encorajar a demonização dos mesmos, encorajar a validação de informação sobre terrorismo de forma acrítica por parte de quem consome, pois, a sua representação é, não raras vezes, simplista e errônea, ou fomentar o apoio a repostas imorais ou ilegais (Schulzke, 2013b).

Enquanto outros países são invadidos ou atacados ocasionalmente, os Estados Unidos da América, nestes videojogos militares, são invadidos e atacados constantemente, conferindo-lhes um carácter único (Robinson, 2014). Estes videojogos não só representam os Estados Unidos da América enquanto vítimas, como também os representam enquanto única entidade capaz de responder e derrotar as forças que atacam tanto o seu território, como aquelas que atacam o resto do mundo, sendo um bom exemplo desta campanha libertadora o videojogo *Call of Duty: Modern Warfare 3*, no qual as tropas norte-americanas têm o papel principal na libertação da Europa das mãos da Rússia (Robinson, 2014). Isto confere um duplo papel aos Estados Unidos da América, uma entidade que é vítima de uma invasão feita por uma entidade maléfica, mas que não se verga e é capaz de expelir os seus invasores e de libertar outros países que, também, se vejam hostilizados.

No próximo capítulo o foco transportar-se-á para o enquadramento metodológico que será utilizado.

CAPÍTULO 3

Enquadramento metodológico

Como já foi indicado, a dissertação terá como tema a representação dos Estados Unidos da América nos videojogos de guerra, neste caso na saga *Call of Duty: Modern Warfare* (2007-2011). Devido ao tema proposto, uma análise somente suportada por uma revisão da literatura que incide sobre o tema não seria viável, uma vez que isso seria apenas a transcrição da interpretação de diversos académicos. Contudo, isto não significa que não serão utilizados artigos académicos que versem sobre o tema. Posto isto, consideramos que a metodologia mais adequada será a qualitativa, uma vez que será feita uma análise semiótica e crítica tanto da campanha como das *cutscenes* (sequências cinematográficas do videojogo, na qual o jogador não tem qualquer agência). O método de análise será, então, uma mistura entre uma análise qualitativa e artigos académicos já publicados, de forma a guiarem e suportarem a dissertação. Consequentemente, entendemos que uma abordagem quantitativa não seria a ideal, pois não se enquadraria com o objeto de estudo da dissertação.

Este capítulo será dividido em dois subcapítulos que irão versar sobre o objeto de estudo e a respetiva análise metodológica, sendo este o primeiro, enquanto o segundo tratará sobre a questão do uso justo e da não manipulação do conteúdo.

3.1 Objeto de estudo e análise metodológica

Dos mais variados videojogos que poderíamos abordar nesta investigação, decidimos optar por um dos videojogos mais populares dentro do género militar, se não o mais popular, *Call of Duty*. Esta franquia, no entanto, tem muitos jogos e muitas sagas acopladas, dentro das mais famosas estão *Modern Warfare* e *Black Ops,* sendo necessário haver a seleção de um grupo específico para o seu estudo. Posto isto, dentro da franquia de videojogos *Call of Duty*, optamos por escolher a saga *Modern Warfare*, composta por três jogos, que se estendeu de 2007 a 2011. Existe uma readaptação da saga *Modern Warfare*, mais recente, também ela com três jogos, que se estendeu de 2019 a 2023, no entanto, é do nosso entendimento que a campanha desta saga mais recente não se enquadra de forma ideal ao tema da dissertação e, como consequência,

o material que se pode retirar desta, pode não ser tão abundante quanto ao do objeto escolhido. Em adição, a campanha do terceiro videojogo da readaptação de *Modern Warfar*e, devido a constrangimentos na indústria, foi produzido num curto espaço de tempo e acabou por sofrer algumas consequências, como por exemplo a qualidade da mesma ficar aquém das expetativas.

A decisão de o objeto de análise ser a saga *Call of Duty: Modern Warfare*, a original, recaiu no entendimento de que é a que se adequa melhor ao tema proposto. Recaiu, também, numa familiaridade prévia com o objeto em questão. Como vimos anteriormente, após o 11 de Setembro houve uma explosão de conteúdo que representa a guerra ao terror, na qual a saga *Modern Warfare* tem o seu lugar reservado. Nesta guerra ao terror houve a necessidade de enaltecer o lado norte-americano através do excecionalismo e vilificar o outro, o inimigo. Seguindo o argumento de Schulzke (2013b) esta saga é um ótimo caso de estudo das representações de terrorismo, uma vez que é uma franquia muito popular no género do contraterrorismo, consequentemente, tem um maior alcance do que outros videojogos pertencentes ao mesmo género e contribui para os mesmos com diversos mecanismos e funções.

A campanha da saga *Call of Duty: Modern Warfare* inclui diversas frentes de guerra com várias entidades a protagonizar os conflitos, tal como os Estados Unidos da América, a Rússia, células terroristas e a própria Europa, o que permite uma análise mais transversal e uma análise da representação dos Estados Unidos da América por comparação com outras entidades, sejam elas aliadas e/ou inimigas, nas quais as dinâmicas de poder são explícitas. A trama destes três videojogos consiste na escalada da guerra ao terror, que culmina na Terceira Guerra Mundial, provocada por uma célula terrorista, na qual o jogador toma parte em diversas operações militares, sendo elas convencionais ou não, contra forças militares oficiais, terroristas e/ou insurgentes (Schulzke, 2013b).

A análise metodológica será feita através do contato direto com os três videojogos que completam a saga de *Call of Duty: Modern Warfare*. A análise poderia ser feita a partir da visualização da campanha em sites como o YouTube, contudo, entendemos que, caso enveredássemos por este caminho, a análise estaria incompleta, uma vez que não haveria a componente prática inerente aos videojogos e, como indica Aarseth (2003), aquilo que é transmitido através do monitor representa, somente, parte da experiência do jogador e não o todo. Aarseth (2003) indica ainda que a melhor forma de adquirir conhecimento e informações acerca de um videojogo é jogando-o, não obstante, esta metodologia pode ser reforçada através do estudo das regras e mecânicas do videojogo em questão e observando outros indivíduos a jogá-lo e/ou lendo as suas *reviews*. Continuando com o mesmo autor, entendemos que, ao contrário da literatura e do cinema, apenas observar a ação que se desenrola no jogo não coloca o indivíduo no lugar da audiência. Para colocar o indivíduo no papel da audiência é necessário que este experiencie o videojogo diretamente e que, de preferência, se sinta emergido através da narrativa e mecânicas do mesmo. Por exemplo, nos videojogos de guerra, se estivermos a jogar com um comando, este, por vezes, vibra quando disparam contra o jogador ou quando rebenta uma granada perto do mesmo, atordoando a personagem (Schulzke, 2013b). Estas vibrações do comando, não sendo o mesmo do que as vibrações desoladoras de uma granada ou a sensação dos projéteis atingirem o nosso corpo, poderão transmitir, através da simulação sensorial, uma sensação de que estamos no campo de batalha. Outra funcionalidade que estes videojogos têm, que permitem a imersão dos jogadores, é o ponto de vista ser em primeira pessoa, ao invés de ser em terceira, restringido a perspetiva dos jogadores somente à personagem que estão a controlar (Schulzke, 2013b). Estamos perante um meio extremamente interativo, no qual as opções e escolhas do jogador, ou seja, a ação do mesmo, são essenciais e têm importância no aproveitamento do videojogo bem como no seu desenrolar. Ou seja, é um meio que mistura som, imagem e interatividade e é essencial haver contato com essa interatividade de forma a obter as melhores respostas às perguntas de investigação.

Finalmente, a análise recairá na narrativa proporcionada pela saga *Modern Warfare* (2007-2011). Será abordado a narrativa da saga de forma a percebermos de que modo os Estados Unidos da América são representados, principalmente, em contraposição com os seus aliados e inimigos. Será dada particular atenção às dicotomias presentes na narrativa e em como certas partes do conflito são representadas de forma positiva e outras são representadas negativamente. Posto isto, as missões abordadas serão: *Crew Expendable, Davis Family Vacation, No Russian, Wolverines!, Exodus, Of Their Own Accord, Second Sun, Whiskey Hotel, The Coup, Shock and Awe, Bag and Drag* e *Iron Lady*. Selecionámos este grupo de missões, pois, consideramos que nelas existe uma clara tentativa de denegrir o outro e enaltecer ou vitimizar a outra parte. Serão ainda analisadas algumas *cutscenes* de modo complementar.

Vimos, presente no capítulo da revisão de literatura, como os Estados Unidos da América são representados como os heróis e os salvadores de um mundo que está à mercê de entidades vis que apenas querem causar destruição e desespero. Outro aspeto fundamental será entender as ideologias pertencentes às entidades envolvidas no conflito representado. Tal como já foi abordado na revisão de literatura, as produções culturais dos Estados Unidos da América têm por hábito representar os seus inimigos como Estados autoritários onde impera a repressão e o medo, enquanto se autorretratam como um país justo e democrático, moral e militarmente superior, querendo implementar os seus bons valores ao restante globo. Posto isto, será dada especial atenção ao excecionalismo americano que inclui a vilificação do outro e a vitimização e messianismo norte-americanos. Por fim, algumas personagens também serão abordadas, de forma a percebermos certos estereótipos que poderão aludir aos países/fações pelas quais lutam, tal como sucedeu com Rocky Balboa e o seu rival Ivan Drago.

De seguida o uso justo e a não manipulação de conteúdo serão o tema principal.

3.2 Uso justo e a não manipulação de conteúdo

Visto que esta dissertação terá como objeto de análise a saga de videojogos *Call of Duty: Modern Warfare,* que tem os direitos de autor detidos pela produtora *Activision,* entendemos que será útil fazer um breve esclarecimento sobre o uso justo.

Por norma, as duas partes envolvidas no conflito sobre os direitos de autores são, de um lado, as empresas dos *media* de massas que, mediante a imposição de medidas que fortalecem os seus privilégios sobre os direitos de autor, lutam pelo controlo dos objetos que julgam ser de sua pertença, com o objetivo de obter lucro através da sua venda, e do outro, os indivíduos que pretendem, tirando inspiração desses objetos sob tutela das entidades que detêm os seus direitos de autor, criar novos objetos culturais (Aufderheide & Jaszi, 2011). Posto isto, como sabemos se o material que estamos a produzir incorre na não utilização de uso justo de um certo objeto cultural? De acordo com Aufderheide e Jaszi (2011), existem duas questões essenciais, ambas necessitando de serem respondidas de forma afirmativa: a primeira consiste em saber se a obra que estamos a construir, com base num objeto sob direitos de autor, está a ser utilizada para um propósito e para um público diferente do material original, pois, caso este seja o caso, a probabilidade de contribuir para o panorama cultural é maior; a segunda tem por base identificar se a quantidade de material retirado da obra original é apropriado ao propósito da utilização. Ora, tanto num caso como no outro é percetível que isso acontece. Ou seja, a dissertação tem um propósito e público diferente da obra original e a quantidade de material que retiraremos de o objeto de estudo será reduzido. Sendo assim, apesar de a análise e investigação incidirem sobre uma obra com direitos de autor, será respeitada a entidade emissora e será feito o uso justo do material que a obra fornece, permitindo o comentário crítico e a utilização de imagens, exclusivamente para fins académicos e sem qualquer intenção de comercialização.

Finalizando, não obstante a existência de valores políticos e ideologias inerentes a cada um de nós, é importante frisar que será feito um esforço para que esta dissertação seja desenvolvida com a maior imparcialidade possível. Posto isto, não existirá qualquer tipo de manipulação de conteúdo com o propósito de alterar o que é exposto pelo videojogo ou para encaixá-lo dentro de determinadas agendas políticas. Não haverá, também, qualquer tipo de manipulação do videojogo para encaixar o que é oferecido pelo mesmo no que pretendemos defender com esta dissertação.

No capítulo seguinte será, então, feita a análise ao objeto, sendo este a saga *Call of Duty: Modern Warfare*.

CAPÍTULO 4

Análise

4.1 A mudança de contexto

É de notar que os primeiros videojogos da franquia *Call of Duty* não se situavam nos cenários de guerra contemporâneos que os videojogos mais recentes tentam reproduzir, introduzindo-nos antes aos cenários catastróficos da Segunda Guerra Mundial. Sendo assim, e como é de esperar, os inimigos não são os mesmos dos videojogos mais recentes, embora possam ser retratados com características semelhantes, sendo antes os inimigos dos aliados, por norma, os alemães e os japoneses. A franquia acompanhou a Segunda Guerra Mundial durante os três primeiros videojogos, contudo, no ano de 2007, a *Infinity Ward*, com *Call of Duty: Modern Warfare,* decidiu abandonar este conflito e introduzir um outro mais moderno e contemporâneo. Esta alteração foi um tiro no escuro e poderia não ter sido muito bem recebida pelos fãs, contudo, como indica Payne (2012), as *reviews* de *Call of Duty: Modern Warfare* foram geralmente positivas e estavam satisfeitas com a alteração do cenário de guerra dos campos de batalha da Segunda Guerra Mundial para zonas de combate modernas. A questão que aqui prevalece é a seguinte: por que razão houve esta súbita alteração nos cenários e contextos?

Como indica Payne (2012), a decisão de transportar a franquia de *Call of Duty* para um cenário de guerra mais recente, ainda que ficcional, mas baseado em eventos reais, torna o videojogo mais relevante para os jogadores uma vez que alude a esses mesmos eventos. É então consciente e benéfica a decisão de transportar as narrativas para uma época mais recente, possibilitando a representação de conflitos nos quais os inimigos já não são os mesmos que eram durante a Segunda Guerra Mundial, mas sim aqueles que já são percecionados comummente como o inimigo. Ou seja, os russos e os muçulmanos, devido aos conflitos mais recentes e em como estes são expostos pelos meios de comunicação social, como por exemplo, a Guerra Fria, o 11 de Setembro e as consequências terríveis que esta tragédia desencadeou, como as repostas militares (Robinson, 2014) que deram azo à Guerra do Afeganistão e à Guerra do Iraque. Existe, então, uma necessária atualização para que os videojogos estejam de acordo com o *status quo* do século XXI.

Outro motivo poderá ser apelar às emoções daqueles que conhecem militares que estão em serviço noutros países, de os próprios militares ou daqueles que já serviram o seu país, através da utilização de cenários de guerra ficcionais, mas plausíveis (Gerstmann, 2007; Payne, 2012).

Como indica Robinson (2012), segundo os autores que abordou, os videojogos são criados dentro de um contexto social em que existe uma espécie de luta pelo significado social e político, e para o qual contribuem através das mensagens que contêm e das dinâmicas do próprio videojogo. Posto isto, embora os videojogos possam ser utilizados de forma a combaterem certas ideologias dominantes, podem, em simultâneo, favorecer e consolidar o *status quo* e reforçar tais ideologias através da persuasão.

Através da atualização dos conflitos e dos inimigos representados, existe uma tentativa de reforçar a ideia do excecionalismo norte-americano e dos novos inimigos, não só dos Estados Unidos da América, mas de todos. De acordo com King e Leonard (2010), pouco se tem discutido sobre a proliferação de videojogos com narrativas de guerra e a sua promoção de violência e da hegemonia global dos Estados Unidos da América, bem como das formas que uma grande maioria destes tipos de videojogos tende a racializar de forma consistente o outro e de o reduzir a uma entidade perigosa. Os videojogos são um poderoso veículo pedagógico, fornecendo todos os utilizadores, mas, principalmente, os jovens, de material ideológico, político, histórico e racial que sustentam a hegemonia dos Estados Unidos da América a nível global (King e Leonard, 2010).

Posto isto, podemos utilizar, então, a premissa exposta por Robinson (2012) que defende que o videojogo *Army of Two* coloca o jogador no contexto de conflitos contemporâneos, como a Guerra do Iraque e do Afeganistão, reiterando a posição de muitos meios de comunicação na altura do 11 de Setembro, para argumentar que o mesmo se passa com a franquia *Call of Duty: Modern Warfare.* Ou seja, a colocação dos jogadores em contextos contemporâneos facilita a confirmação dos estereótipos e informação propagados pelos meios de comunicação norte-americanos, embora uma grande parte dessa informação tenha sido posta em causa.

Estando a questão da mudança de contexto entendida, o próximo subcapítulo versará sobre a vilificação do outro, inerente ao excecionalismo norte-americano, na saga *Modern Warfare*.

4.2 Vilificação do outro em *Call of Duty: Modern Warfare*

Neste subcapítulo, o foco principal será tentar perceber de que forma a narrativa da saga *Modern Warfare* vilifica aquele que é percecionado como o outro.

Ao examinar as narrativas dos três jogos, avaliámos que a primeira *cutscene* do primeiro videojogo da saga, *Modern Warfare*, é crucial para entendermos a construção do outro enquanto vilão da história.

Na *cutscene* em questão, ouvimos duas personagens com sotaque britânico, Captain Price e Gaz, como se de um *briefing* se tratasse. É-nos esclarecido que uma guerra civil, entre rebeldes ultranacionalistas e apoiantes do governo, está a assolar a Rússia e que está a pôr em causa quinze mil bombas nucleares. Após esta rápida introdução ao primeiro inimigo, somos transportados para o Médio Oriente e é-nos apresentada a personagem Khaled Al-Asad, o segundo homem mais poderoso do Médio Oriente e detentor dos minerais que poderão catapultá-lo para o primeiro lugar, que, segundo os narradores, já anda a ser vigiado.

É curioso que a partir do momento em que pressionamos o botão para iniciar a campanha do jogo, somos logo informados de quem são os vilões da história. O videojogo poderia começar de qualquer outra forma, por exemplo com a introdução das personagens principais, contudo, foi decidido que a maneira ideal de introduzir a narrativa seria com a apresentação das forças inimigas. De certa forma, esta identificação do inimigo condiciona os jogadores a posicionarem-se do lado oposto às duas fações apresentadas, sem que estes se tenham de questionar muito sobre a questão. Percebemos que não é preciso dizer muito sobre os principais antagonistas do videojogo, basta fazer menção da Rússia, de quinze mil bombas nucleares e de um personagem do Médio Oriente de forma a indicar aos jogadores quem são os antagonistas do videojogo.

Em *Crew Expendable* seguimos uma equipa da *SAS* (*Special Air Service*) numa missão que consiste em assaltar um navio estoniano, o Väljakutse, na busca de uma arma nuclear guardada por ultranacionalistas russos. Quando os soldados abrem o contentor que transporta o engenho nuclear, Captain Price comenta: "*hmm... it's in Arabic...*". Como o tempo escasseia e é impossível assegurar o engenho nuclear é-nos dito (à personagem controlada pelo jogador) para levarmos o manifesto que se encontra em cima do engenho. O facto de os russos e de os muçulmanos serem os detentores de armas nucleares pode ser entendido como uma jogada estratégica por parte dos produtores do videojogo de conotar estas duas entidades de forma negativa incitando à memória histórica dos seus jogadores. Ou seja, as tensões latentes da guerra fria, ou a acusação de George W. Bush de que o Iraque era detentor de armas nucleares, o que provocou a sua invasão. De acordo com Robinson (2019), a literatura sobre os videojogos produzidos no ocidente argumenta que estes confrontam o jogador com uma clara demarcação entre o virtuoso ocidente e os seus inimigos irracionais e tirânicos, geralmente pertencentes ao eixo do mal de George W. Bush, como o Iraque, o Irão e a Coreia do Norte, ou então enquadrados com o legado imaginário da Guerra Fria, tal como acontece em *Call of Duty: Modern Warfare*, sendo os inimigos ultranacionalistas russos e um Estado não identificado do Médio Oriente.

Posto isto, podemos entender que a associação dos russos e dos muçulmanos a um engenho nuclear e ou armas químicas, sendo este um tema indiscutivelmente sensível no ocidente graças aos meios de comunicação social, é uma estratégia que permite então criar uma divisão e vilificar automaticamente um dos lados, os russos e os muçulmanos, e, em simultâneo, enaltecer o outro que o combate. Esta estratégia incita ao jogador um sentimento de repulsa, pois este coloca automaticamente os detentores dos engenhos nucleares no papel do vilão, ainda que não tenha sido mencionado qual a sua finalidade e propósito. Isto sucede devido à avidez dos meios de comunicação social de conotar, neste caso, os russos e os muçulmanos de déspotas e radicais, o que permite uma fácil associação de desastre, carnificina e perigo iminente quando são associados a dispositivos nucleares.

Em *Call of Duty: Modern Warfare 3* sucede-se uma das missões mais polémicas da franquia, intitulada *Davis Family Vacation,* sendo possível não testemunhar a missão devido à sua natureza perturbante. A missão é estritamente cinemática e segue a família Davis no seu terceiro dia de férias em Londres. O jogador encarna a personagem do pai Mr. Davis e o seu ponto de vista é através de uma câmara enquanto filma a sua filha, Sarah, e a sua mulher num passeio a caminho do Big Ben. Sarah está visivelmente empolgada e feliz para visitar o Big Ben e corre para junto de um bando de pombos, rindo e girando sobre si. Enquanto isto se sucede, uma carrinha estaciona à beira do passeio, perto da família Davis, da qual saem dois russos com máscaras de gás, e momentos depois, quando Sarah se aproxima do bando de pombos, explode, matando todos os membros da família e deixando um rasto de gás químico a propagar-se, enquanto se ouvem os gritos da multidão. Após a missão é-nos apresentada uma *cutscene* que nos informa que após este ataque com gás químico sucederam-se outros por toda a Europa, servindo não como ataques terroristas, mas antes como ferramenta para enfraquecer as defesas, de forma a permitir uma invasão por parte da Rússia. Contudo, durante a *cutscene* é possível ouvir a voz de uma pessoa não identificada que menciona que este acontecimento é o maior evento de terror da história. Enquanto isto se sucede, é-nos apresentado o mapa da Europa com as capitais afetadas pelos ataques químicos, estando entre elas Londres, Paris, Berlim, Copenhaga, Madrid, entre outras. Após é-nos mostrado o mesmo mapa, contudo, desta vez é destacado a vermelho, branco e preto um círculo que marca a capital da Rússia, Moscovo, com diversas setas a emergirem deste para se direcionarem para as capitais, enquanto se ouve uma conversa em que existe a menção de que está a haver uma invasão feita pela totalidade do exército russo e de que é necessária assistência armada. De frisar que esta conversa é feita por duas pessoas de sotaque norte-americano, ou seja, o que indica que, apesar do ataque ser na Europa, é necessária ajuda externa por parte dos Estados Unidos da América, que servem como um messias. Após isto, são apresentadas inúmeras imagens, como se de um noticiário se tratasse, dos ataques perpetrados pelos russos por toda a Europa.

É percetível que neste momento da campanha existe uma tentativa clara de desumanizar e caracterizar os russos e a própria Rússia de sanguinários, que não olham a meios para alcançar os fins, através do choque. Isto é claro no momento em que a carrinha explode e mata a família Davis. O choque, angústia e raiva é ainda mais exacerbado a partir do momento em que a vida de uma criança finda. Neste momento, existe a comparação entre a inocência de uma criança empolgada para visitar o Big Ben e que brinca com um bando de pombos na rua com a crueldade russa que, para atingir o seu objetivo, não teme as consequências dos seus atos, mesmo que essas consequências incluam mortes de crianças e de vidas inocentes.

A utilização conjunta de imagens como o símbolo do risco biológico sobre as capitais europeias, o mapa com a indicação dos movimentos militares russos a espalharem-se pela Europa, as imagens das invasões nos noticiários, e de som, como o diálogo constante que acompanha a *cutscene*, servindo como espécie de guia para o jogador, e da música que transmite tensão, serve como uma espécie de cocktail que indica que o que aconteceu anteriormente com a família Davis acontecerá de forma multiplicada pelo resto da Europa.

É importante mencionar que, seis anos antes, em 2005, Londres sofrera um ataque terrorista encetado por quatro islamistas britânicos, inspirados pela Al-Qaeda, que se fizeram explodir num autocarro e em três linhas de metro, matando 52 pessoas e ferindo centenas (Lusa, 2025). Ainda que o videojogo não represente fielmente este atentado terrorista, podemos argumentar que houve um aproveitamento de um acontecimento, relativamente recente para o ano de 2011, ano de lançamento do videojogo, trágico e altamente traumático, que provoca um reavivamento na memória e a idealização de um lado cruel e sem escrúpulos, sejam eles russos ou islâmicos. Posto isto, aqui o importante é que o outro é que é o vilão.

A última missão que apresentaremos neste subcapítulo é, sem dúvida, a mais célebre e, certamente, a mais polémica da franquia, de seu nome *No Russian*, em *Modern Warfare 2*. Esta missão é deveras pertinente de abordar uma vez que poderá ser analisada através da perspetiva da vilificação do outro e, em simultâneo, da vitimização dos Estados Unidos da América, abordado no subcapítulo seguinte. Tal como sucede com a missão anteriormente abordada, é-nos permitido não jogar a missão *No Russian* devido ao conteúdo gráfico e chocante da mesma.

Nesta missão seguimos um grupo de terroristas russo, liderado por Vladimir Makarov, que enceta um ataque ao aeroporto internacional Zakhaev, situado em Moscovo, na Rússia. O jogador controla Joseph Allen, agente da CIA infiltrado no grupo de Makarov, sendo Alexei Borodin a sua identidade e nome falsos.

A missão começa com o ecrã negro, somente com o distinto som metálico do manuseamento de armas e outros sons indistintos. Passado uns momentos, é-nos revelado o grupo de Makarov dentro de um elevador, ao qual o seu líder alerta: *Remember – no russian*. As portas do elevador abrem-se e o grupo começa o massacre, assassinando civis, guardas do aeroporto e as forças armadas que pretendem eliminar os perpetradores do ataque. No fim do ataque Vladimir Makarov mata Joseph Allen, consciente da sua verdadeira identidade, com o propósito de incriminar os Estados Unidos da América como perpetradores do ataque, com a finalidade de encetar a Terceira Guerra Mundial.

Mais uma vez, nesta missão, é evidente a caracterização desumana dos russos espelhada na falta de respeito pela vida humana dos outros e dos próprios elementos do grupo. Durante a missão, vemos inúmeros civis a renderem-se ou a tentar ajudar os feridos, contudo, Makarov e o seu grupo não mostram qualquer piedade e assassinam qualquer um que esteja no seu caminho. De frisar que o ataque teve lugar num aeroporto russo, o que promove a ideia de que não existe qualquer limite para a brutalidade e carnificina quando o que está em jogo são atingir os objetivos, mesmo que um dos meios seja o massacre dos seus compatriotas. No decorrer da missão, dois dos elementos do grupo são mortos em combate, contudo, a forma como Makarov e o seu grupo reagem é fria e desconectada, não fazendo qualquer tipo de tentativa para salvar o companheiro, limitando-se o cabecilha a dizer: "*he's dead, leave him. Go Go*". De forma semelhante reage o condutor encarregado do veículo de fuga, Anatoly, não fazendo nenhuma questão sobre os companheiros mortos, dizendo apenas: "*Good, you've made it! Get in. We've sent a strong message with this attack Makarov*". Com esta passagem percebemos que até os próprios membros do grupo não passam de peões descartáveis e substituíveis que apenas servem como ajuda para atingir o objetivo final, sendo este uma guerra mundial entre os Estados Unidos da América e a Rússia. Ou seja, aqui a humanidade é retirada por completo dos russos, uma vez que nem pelos próprios membros do grupo existe preocupação.

Outro momento, relativo à missão, *No Russian*, que reforça de forma explícita a posição maléfica da Rússia e, em especial, de Vladimir Makarov são duas *cutscenes* precedentes à missão. Na primeira *cutscene*, ouvimos um diálogo entre General Shepherd e Joseph Allen sobre a missão deste último. Joseph Allen questiona "*So how do I look*", ao que General Shepherd responde "*Like one of the bad guys. Perfect for your undercover assignement*". Passado uns momentos, General Shepherd responde a outra questão de Joseph Allen caracterizando Makarov da seguinte forma: "*Makarov's no prize. He's a whore. A mad-dog killer for the highest bidder*". Na outra *cutscene*, precisamente antes da missão *No Russian*, Shepherd caracteriza mais uma vez Makarov: "*This man Makarov is fighting is own war and he has no rules. No boundaries. He doesn't flinch at torture, human trafficking, or genocide. He's not loyal to a flag or a country or any set of ideals. He trades blood for money* (..)". Mais uma vez, observamos a desumanização do outro de forma explícita. Embora seja mencionado que Makarov não serve nenhuma bandeira ou país, afastando-o de certo modo da Rússia, torna-se um bocado difícil distingui-lo do seu país de origem, uma vez que é integrante do grupo ultranacionalista, que tem o objetivo de restituir a Rússia aos tempos da União Soviética. Contudo, há que fazer a adenda de que apesar deste ser o objetivo do grupo, as convicções de Makarov são um tanto indefinidas, promovendo muito mais o caos e destruição através da carnificina, com o objetivo de causar a destruição mundial através de uma guerra entre duas potências. Contudo, argumentamos que esta caracterização pode ser generalizada, em simultâneo, pelo grupo que Makarov integra, os ultranacionalistas, uma vez que Makarov é um dos cabecilhas, e para com o próprio povo russo. Ou seja, a forma como Shepherd caracteriza Makarov é estendida para o grupo que este último integra e, por consequência, acaba por abranger a Rússia, uma vez que existe uma invasão por parte desta a território europeu e norte-americano, sendo contra soldados russos, contra as suas convicções e tentativas invasoras que o jogador se defronta durante inúmeras missões.

Independentemente destes acontecimentos se sucederem no videojogo, isto transporta o jogador para o mundo real que tem os seus conflitos espelhados no videojogo. Contudo, esta representação tende a acontecer de uma forma tendenciosa. Nina Huntemann defende que os videojogos são objetos poderosos uma vez que reconstroem narrativas dominantes, atuando como mediadores de episódios políticos, servindo-se da sua componente interativa e habilidade de transportar os jogadores para geografias alternativas, mas baseadas nas reais (King & Leonard, 2010). A maioria dos estudos sobre videojogos de cariz militar indica que estes servem para promover objetivos de comunicação estratégica através da manipulação de informação e falsas perceções de guerra, transformando este género de videojogos num novo tipo de propaganda que reproduz uma boa quantidade das mensagens pró-guerra que são partilhadas por outros meios de comunicação, de formas particularmente persuasivas (Schulzke, 2017).

Como já observamos, o excecionalismo norte-americano não funciona somente através da vilificação do outro, sendo essencial ao conceito o carácter de vítima e messiânico dos Estados Unidos da América. Posto isto, é sobre estas duas características do excecionalismo norte-americano que abordaremos no subcapítulo seguinte.

4.3 Excecionalismo norte-americano em *Call of Duty: Modern Warfare*

Como vimos anteriormente, o excecionalismo norte-americano é bastante prevalente em inúmeros bens culturais produzidos no ocidente e a saga *Modern Warfare* não é alheia a este fenómeno. Neste subcapítulo será analisado de que forma o excecionalismo norte-americano está presente na saga, como surgem a vitimização e o papel messiânico dos Estados Unidos da América e de que forma este se sobrepõe aos seus inimigos e, de certo modo, à própria Europa.

A vitimização dos Estados Unidos da América tem um papel fundamental no conceito de excecionalismo norte-americano, promovendo uma espécie de legitimidade de retribuição de ofensivas militares sem qualquer tipo de freios.

O primeiro momento que gostaríamos de salientar situa-se numa das missões já aqui abordadas, a *No Russian,* em que existe uma tentativa de incriminar os Estados Unidos da América do massacre ao aeroporto russo. Posto isto, o grupo utiliza diversas manobras de forma a envolver os Estados Unidos da América e de os incriminar. Durante os momentos inicias da missão, enquanto o grupo se encontra no elevador, Makarov alerta: "*Remember - no Russian*", de forma a não revelarem a verdadeira nacionalidade dos envolvidos e optando por utilizar o inglês, sem o típico estereótipo do sotaque carregado russo, de forma a ludibriar as autoridades, testemunhas, entre outros. Também o material e armamento utilizado pelo grupo é de origem norte-americana, como por exemplo as metralhadoras M4A1 e a M240, rejeitando o característico armamento russo como as AK-47. E, por fim, a inclusão de um membro norte-americano, Joseph Allen. No fim da missão, Makarov assassina Joseph Allen, deixando o seu corpo no local, para haver uma ligação direta entre o ataque ao aeroporto e os Estados Unidos da América. Depois de matar Joseph Allen, Makarov, quando Anatoly menciona que o ataque foi uma forte mensagem, revela a razão do ataque e do corpo do norte-americano no local: "*That was no message...*", depois de assassinar Joseph Allen: "*This is a message The american thought he could deceive us. When they find that body... all of Russia will cry for war*". Ou seja, esta incriminação dos Estados Unidos da América do massacre, que tinha como alvo os civis que se encontravam no aeroporto, tinha o propósito de vitimizar a Rússia, vilanizando os Estados Unidos da América, e legitimando uma contrarresposta que provocará uma guerra de grande escala, tal como é descrito na *cutscene* seguinte por Captain MacTavish (Soap): "(...) *Now, in the eyes of the world, they're the victims. No one's gonna say a word when they club every american they can reach*" e por Shepherd: "(...) *Now he's left thousands of bodies at the feet of an american*". Aqui, esta incriminação e tentativa de vilanizar os Estados Unidos da América, funciona, para os jogadores, de forma inversa, atuando antes como a sua vitimização.

Contudo, esta incriminação dos Estados Unidos da América não é a única ocasião em que existe a sua vitimização juntamente com a do ocidente. Como já foi indicado anteriormente, a Rússia executou um ataque químico de larga escala por toda a Europa com o intuito de invadir os países que tinham sofrido os ataques. Contudo, na saga, as invasões por parte da Rússia não se resumem somente à Europa, abrangendo, também, os Estados Unidos da América. O engodo do grupo de Makarov tem o resultado pretendido e a Rússia lança uma invasão de larga escala aos Estados Unidos da América, representada numa série de missões, nas quais seguimos os Rangers americanos. As missões em que combatemos os russos na América do Norte começam nos típicos bairros suburbanos americanos e vão progredindo até chegarmos a localizações mais icónicas. Em missões como *Wolverines!* e *Exodus* assistimos à destruição provocada pelos russos dos bairros suburbanos norte-americanos nas quais podemos ver, particularmente em *Wolverines!*, um veículo blindado russo a destruir, deliberadamente, habitações; enquanto, em *Exodus* temos como objetivo eliminar as tropas russas e a sua artilharia de forma a evacuar os civis. Nas missões *Of Their Own Accord*, *Second Sun* e *Whiskey Hotel* existe uma transição quase que apocalítica. Enquanto em *Wolverines!* e *Exodus* o cenário é trágico, nestas três missões seguintes a tragédia é exacerbada, na qual vemos uma América do Norte, em particular a capital Washington, D.C, completamente arrasada, em que a paleta de cores utilizada, abundantemente cores negras e onde o laranja do fogo e das explosões é prevalente, ajuda a perpassar a ideia de destruição e apocalipse. Nestas missões também nos movimentamos por entre monumentos icónicos da América do Norte, como o Departamento do Comércio e a Casa Branca, tomados pelas tropas russas. Neste momento da campanha é-nos apresentado os Estados Unidos da América vítima de uma invasão perpetrada pelos seus maiores inimigos, claramente em vantagem numérica, percetível pelas hordas de inimigos que temos de combater, como por uma afirmação de Corporal Dunn: "*What the hell are we gonna do now, man? Russians got us out numbered* (...)", o que contrasta com o que costuma acontecer na vida real. Deste modo, as guerras que costumavam ter lugar em países distantes, normalmente países do médio oriente, são transpostas para o país que invade a favor de uma causa "justa", ou seja, os Estados Unidos da América, trazendo o conflito militar até às casas do povo norte-americano. Esta relocalização do conflito, serve, também, para caracterizar a fragilidade da segurança norte-americana e o *status quo*, ou seja, a guerra ao terror, vivido no pós 11 de Setembro. Isto é percetível com a destruição de lugares icónicos norte-americanos, como é o caso da Casa Branca, certamente, um dos lugares mais seguros do território, que, contudo, de pouco serviu essa segurança, uma vez que foi totalmente obliterado. Aqui, a questão que se põe é, se os russos foram capazes de causar os estragos que causaram à capital e à residência oficial do presidente

dos Estados Unidos da América, que tipo de destruição seria possível de acontecer no resto do país? A resposta parece-nos evidente, pois, se o lugar mais seguro do país foi quase terraplanado, no resto do território as consequências seriam ainda mais catastróficas.

Aliado ao papel de vítima encontra-se o de messias e são várias as ocasiões em que podemos encontrar o papel de messias a ser exercido pelos Estados Unidos da América, tanto interna como externamente.

Comecemos então pelo papel de messias externo. Como o nome indica, o papel de messias externo atribui-se a uma nação que vai ao socorro de outra. Na missão *The Coup*, Al-Asad executa o presidente do país do médio oriente não identificado, Yasir Al-Fulani, controlado pelo jogador, no qual os ultranacionalistas russos são cúmplices. Com o objetivo de capturar Al-Asad e repor a ordem, os Estados Unidos da América lançam uma ofensiva militar ao dito país, sendo esta a única resposta concebível por parte desta entidade perante tal ato violento, não sendo sequer uma opção a resposta diplomática. Umas missões mais tarde, durante a missão *Shock and Awe*, assistimos ao final desta tentativa de captura. As tropas americanas começam a evacuar a capital de helicóptero no momento em que sabem que uma arma nuclear pode ser detonada a qualquer momento. Contudo, a equipa do soldado que controlamos faz uma aterragem de emergência para salvar uma companheira abatida, conscientes de que poderão não sair da capital com vida na eventualidade do dispositivo nuclear ser ativado, evocando o mantra de que ninguém é deixado para trás. O dispositivo é ativado, mais tarde revelado que foi a mando de Makarov, e mata milhares de tropas americanas e de tropas de Al-Asad. Aqui não é importante a missão ter sido ou não bem-sucedida, pois, o que está em questão não é a competência das tropas americanas, mas o seu carácter heróico. Apesar de a missão ter sido um fracasso, não altera o facto de que este momento caracteriza as tropas americanas como altruístas, dispostas a pôr a sua vida em risco em prol de um país que não é o seu, bem como em sacrificar a sua vida para salvar a vida de um companheiro mesmo que as probabilidades de sobrevivência sejam mínimas. Aliás, estas missões sedimentam o carácter de herói messiânico martirizado das tropas norte-americanas.

Um outro momento em que os Estados Unidos da América funcionam como messias externos, contudo, de forma bem-sucedida, acontece durante o terceiro jogo da saga, *Modern Warfare 3*, aquando dos ataques químicos e da invasão das tropas russas à Europa. Após isto, as tropas norte-americanas são destacadas para o Velho Continente de forma a auxiliá-lo. Neste momento, os Estados Unidos da América surgem como os salvadores da Europa, caracterizada como incapaz de se defender de forma autónoma. Não obstante, as tropas norte-americanas são incumbidas de outras missões, como por exemplo, a detenção de Volk, o fabricante de bombas de Makarov, auxiliadas pelas forças especiais francesas GIGN, representadas na missão *Bag and Drag* e *Iron Lady*, em Paris, França.

Na missão *Bag and Drag*, em que o objetivo principal é a detenção de Volk, as tropas norte-americanas são encarregues de uma outra missão, o resgate de um grupo de soldados da GIGN encurralados pelas tropas russas, evidenciando a multifuncionalidade militar norte-americana. Neste momento da narrativa, é percetível o contraste entre o desespero das tropas francesas e a tranquilidade das tropas norte-americanas através do seguinte diálogo: Sabre (soldado francês) "(..) *How much longer?*", Sandman (soldado norte-americano) "*Three minutes out. Just keep your perimeter secure. We're almost there.*", Sabre "*Please, just hurry*". Neste momento, é evidente a fragilidade das tropas francesas, podendo ser alargado para toda a Europa, e a necessidade de apoio externo dos Estados Unidos da América que vêm em seu socorro, estando preparados para qualquer eventualidade, rivalizando com o poderio militar russo. A sobrevivência das tropas francesas está inteiramente na mão dos norte-americanos e, em simultâneo, isto pode ser alargado, mais uma vez, para a própria França e Europa. Este resgate das tropas francesas por parte dos norte-americanos é fundamental para percebermos o carácter messiânico e heróico das tropas norte-americanas.

Durante a sequência em que as tropas norte-americanas são acompanhadas pela GIGN é notório que estas últimas ficam com um papel secundário, enquanto o palco é entregue às tropas norte-americanas, promovendo, uma vez mais, o seu heroísmo. Isto é evidente nos momentos finais da missão quando Volk tenta escapar de carro à sua captura e as tropas francesas, colocando-se num papel secundário, aprontam-se a cobrir as tropas norte-americanas, que se encarregam do papel principal, encetando a perseguição a Volk. Posto isto, é evidente que as tropas francesas são incluídas no videojogo apenas como um mecanismo que propulsiona a virtude dos soldados norte-americanos.

A virtuosidade norte-americana não fica por aqui, pois, na missão seguinte, *Iron Lady* a evacuação das tropas norte-americanas e de Volk é feita em condições desfavoráveis, uma vez que é percetível que os números das tropas russas e dos veículos militares são bastante superiores, por vezes cercando os protagonistas, não obstante estas dificuldades, a competência norte-americana permite a evacuação de Volk.

O papel de messias interno é entregue aos Estados Unidos da América quando estes têm de defender a própria terra de forças invasoras, sendo estas as tropas russas. Em *Modern Warfare 2*, tal como já foi mencionado, a Rússia invade os Estados Unidos da América, contudo, as tropas americanas, com um número de tropas bastante reduzido em relação aos russos, conseguem repelir, ainda que não por completo, as tropas russas. Posto isto, este ataque russo serve como uma catástrofe que legitima uma possível resposta militar norte-americana, tal como podemos entender a partir do discurso entre um ranger não identificado e Coporal Dunn, na missão *Whiskey Hotel*: "*So when are we goin' to Moscow*" "*Not soon enough man. But I know were gonna burn it down* (...)". É percetível neste momento a ânsia norte-americana em fazer uma contrarresposta brutal ao ataque russo.

Em *Modern Warfare 3*, os Estados Unidos da América ainda estão sob invasão russa, contudo, não por muito mais tempo. Nas duas primeiras missões do jogo, focadas em Nova Iorque, as tropas norte-americanas repelem as forças russas, tal como podemos perceber na *cutscene* seguinte à missão *Hunter Killer*: "(...) *we are no longer on the defensive* (...) *consolidate and counter attack* (...) *the russians are disengaging! We've got them on their heels*!". Não obstante a brutalidade do ataque e a superioridade dos números russos, obrigando os norte-americanos a tomarem uma posição defensiva, evidenciando uma certa vulnerabilidade, as forças norte-americanas foram capazes de repelir esta invasão. Isto perpassa uma ideia de que não obstante o poderio militar, a inovação tecnológica ou os números dos inimigos, os Estados Unidos da América vencerão sempre, mesmo que as probabilidades não estejam do seu lado, tal como no combate entre Rocky Balboa e Ivan Drago.

CAPÍTULO 5

Conclusões

Com a indústria dos videojogos em crescimento, surge, em simultâneo um maior interesse em torno dos objetos culturais que emergem desta, não sendo exceção o interesse académico, no qual, também, se insere esta dissertação. Delineámos, de início, que o estudo iria incidir sobre a representação dos Estados Unidos da América, dos seus inimigos e dos seus aliados, na saga de videojogos *Call of Duty: Modern Warfare* (2007-2011).

Com a elaboração desta dissertação tínhamos um conjunto de questões que requeriam a sua resposta sendo elas perceber se o *soft power* está presente na saga *Modern Warfare* e em como esta o força nos seus jogadores, enquanto a outra questão está relacionada com a construção da imagem dos Estados Unidos da América, dos seus inimigos e aliados. Juntamente com as questões de partida, constava um grupo de objetivos que requeriam a análise dos métodos que a saga *Modern Warfare* utiliza para forçar o *soft power* e em como este, de forma implícita, acaba por moldar a construção do herói norte-americano, dos seus inimigos e aliados e em como esta caracterização comummente baseada em estereótipos idealizam os Estados Unidos da América como uma entidade moralmente superior e libertadora. Enquanto, por sua parte, os seus inimigos são percecionados como maléficos e inferiores, e os seus aliados são percecionados como inferiores e necessitados de ajuda dos norte-americanos.

O processo utilizado para responder a estas questões e objetivos consistiu na análise da narrativa dos três jogos pertencentes à saga *Call of Duty: Modern Warfare* (2007-2011). Devido às restrições implicadas ao número de páginas disponíveis, uma análise na íntegra dos três videojogos não seria concebível, logo, optou-se por analisar um grupo selecto de missões e de *cutscenes* dos três jogos, contudo, sempre conscientes da trama geral da saga. É importante frisar que, inerente a esta análise, esteve, também, implicada a experiência pessoal do videojogo, de modo a retirarmos o máximo proveito do mesmo e, tal como indica Aarseth (2003), jogar os videojogos mune-nos com um maior conhecimento à cerca do mesmo e, simultaneamente, é necessário experienciar o videojogo em primeira pessoa de forma a emergirmo-nos na experiência narrativa.

Visualizámos, de facto, que os três videojogos tendem a perpetuar diversos estereótipos que glorificam os Estados Unidos da América enquanto inferiorizam as outras partes representadas. Diversas estratégias foram utilizadas, como por exemplo a alteração dos conflitos para um tempo contemporâneo de modo a haver uma identificação mais forte por parte dos jogadores, a associação de engenhos nucleares às forças inimigas e/ou o altruísmo dos Estados Unidos da América.

Contudo, esta heroicização dos Estados Unidos da América pode ser percecionada através de um outro prisma que o vilifica, uma vez que aquilo que é representado nos videojogos raramente acontece na vida real, tal como sucede na indústria cinematográfica. Ou seja, existe uma tentativa de abrilhantar a imagem dos Estados Unidos da América através da distorção de cenários. Existem, simultaneamente, na saga nuances e/ou contraexemplos que podem vilificar os Estados Unidos da América, contudo, a sua contraparte tende a ofuscar o lado mais cruel dos norte-americanos. Um caso que exemplifica isto é a traição de Shepherd e o seu trabalho para a eclosão da Terceira Guerra Mundial, contudo, as suas motivações acabam por ser mais nobres do que as dos russos. Como indica Antunes (2015) as motivações de Shepherd recaem na tentativa de exponenciar a relevância do exército americano e de obter vingança pelos soldados que estavam sob seu comando e que perderam a vida para uma arma nuclear.

Este estudo, podia, no entanto, ser apetrechado, por exemplo, de um inquérito ou entrevista a diversos jogadores tendo em conta o seu contexto, capital cultural, género, idade, orientação política, entre outros, de modo a não ser uma abordagem tão pessoal e havendo outras opiniões sobre a matéria. Posto isto, seria interessante observar se haveria alguma dissonância consoante a localização geográfica dos envolvidos no inquérito/entrevista. Ou ainda, futuramente, poderiam ser feitos estudos comparativos entre esta saga, ou outras, de *Call of Duty* e outras franquias do género militar que põem em causa certas ações militares como o videojogo *Spec Ops: The Line*, por exemplo.

Não obstante o facto de este estudo ter tido parte numa dissertação de mestrado, consideramos que será um pequeno contributo para mostrar como os videojogos reconstroem e reconfiguram as estratégias clássicas de propaganda cultural, mediante as possibilidades que o meio oferece, especialmente as interativas, que são sobremodo persuasivas. Consideramos, em simultâneo, que contribui para o estudo dos videojogos na academia e, quiçá, poderá servir alguma utilidade para futuros alunos de licenciatura, mestrado e/ou doutoramento (talvez um tanto ambicioso) nos seus futuros trabalhos académicos

Referências Bibliográficas

Aarseth, E (2003, agosto 28). Playing Research: Methodological approaches to game analysis [Sessão de conferência]. MelbourneDAC, Melbourne, Austrália. https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis

Al-Rawi, A. (2014). The representation of September 11th and American Islamophobia in non-Western cinema. Media, War & Conflict, 7(2), 152-164. https://doi.org/10.1177/1750635214530208

Antunes, L. C. S. (2015). Representação da Rússia e dos russos na indústria de videojogos norte-americana [Dissertação de mestrado, Iscte – Instituto Universitário de Lisboa]. Repositório do Iscte. http://hdl.handle.net/10071/10621

Aufderheide, P., Jaszi, P. (2011). Reclaiming Fair Use: How to Put Balance Back in Copyright (2nd edition). https://books.google.pt/books?hl=pt-PT&lr=&id=Q5VQDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=copyright+and+fair+use&ots=LpKu6nKVXU&sig=E8vgPoidIaBUkthZ_UABxUQJdtk&redir_esc=y#v=onepage&q=copyright%20and%20fair%20use&f=false

Cha, T. (2015). American Exceptionalism at the Crossroads: Three Responses. Political Studies Review, 13(3), 351-362. https://doi.org/10.1111/1478-9302.12091

Clement, J. (2025, junho 6). Video Gaming Worldwide – Statistics & Facts. https://www.statista.com/topics/1680/gaming/#topicOverview

Corner, J., & Parry, K. (2016). The media and the military: editorial. Media, Culture & Society, 39(1), 3-10. https://doi.org/10.1177/0163443716673897

Dautbašić, L. (2022). US Soft Power through Hollywood during Cold War: Rocky IV. MAP Education and Humanities, 2(1), 1–7. https://doi.org/10.53880/2744-2373.2022.2.1.1

Dittmer, J. (2011). American Exceptionalism, Visual Effects, and the Post-9/11 Cinematic Superhero Boom. Environment and Planning D, 29(1), 114-130. https://doi.org/10.1068/d4309

Garcia, A. S. (2010). Hegemonia e Imperialismo: Caracterizações da Ordem Mundial Capitalista Após a Segunda Guerra Mundial. Contexto Internacional, 32(1), 155-177. https://doi.org/10.1590/S0102-85292010000100005

Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy?. Basingstoke: Palgrave Macmillan. https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/What-Video-Games-Have-to-Teach-us-About-Learning-and-Literacy-2003.-ilovepdf-compressed.pdf

Gee, J. P. (2005a). Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines. E-Learning and Digital Media, 2(1), 5-16. https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.1.5

Gee, J. P. (2005b). Pleasure, Learning, Video Games, and Life: The Projective Stance. E-Learning and Digital Media, 2(3), 211-223. https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.3.2

Gerstmann, J. (2007, novembro 5). Call of Duty 4: Modern Warfare Review. *Gamespot.* https://www.gamespot.com/reviews/call-of-duty-4-modern-warfare-review/1900-6182425/

Godfrey, R. (2021). The politics of consuming war: video games, the military-entertainment complex and the spectacle of violence. Journal of Marketing Management, 38(7–8), 661–682. https://doi.org/10.1080/0267257X.2021.1995025

Goodfriend, A. (1971). The Dilemma of Cultural Propaganda: "Let It Be." The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science, 398(1), 104-112. https://doi.org/10.1177/000271627139800112

Hahm, S. D., Heo, U., & Song, S. (2025). Comparative Analysis of Soft Power Between South Korea and the United States: A Theoretical Mechanism Approach. Journal of Asian and African Studies, 60(1), 157-175. https://doi.org/10.1177/00219096231168065

Jarvis, L., & Robinson, N. (2019). War, time, and military videogames: heterogeneities and critical potential. Critical Military Studies, 7(2), 192–211. https://doi.org/10.1080/23337486.2019.1573014

Jewett, R., Lawrence, J, S. (2003). Captain America and the Crusade Against Evil: The Dilemma of Zealous Nationalism. Wm B Eerdmans. https://books.google.pt/books?id=VE2k18ScPnQC&printsec=frontcover&hl=pt-PT#v=onepage&q&f=false

King, C., & Leonard, D. (2010). Wargames as a new frontier: Securing American Empire in virtualspace. In N. Huntemann & M. Payne (Eds.), Joystick soldiers: The politics of play in military videogames (pp. 91–105). Routledge. https://www.academia.edu/1288703/Wargames_as_a_new_frontier_Securing_American_empire_in_virtual_space

Lusa (2025, julho 7). Atentados de 7 de julho completam 20 anos: Londres recorda tragédia que chocou o país. Sic Notícias. https://sicnoticias.pt/mundo/2025-07-07-atentados-de-7-de-julho-completam-20-anos-londres-recorda-tragedia-que-chocou-o-pais-1e36d697

Mattern, J. B. (2005). Why `Soft Power' Isn't So Soft: Representational Force and the Sociolinguistic Construction of Attraction in World Politics. Millennium, 33(3), 583-612. https://doi.org/10.1177/03058298050330031601

Mattingly, D. C., & Yao, E. (2022). How Soft Propaganda Persuades. Comparative Political Studies, 55(9), 1569-1594. https://doi.org/10.1177/00104140211047403

Mavridou, O; Sloan, R. J. S. (2013). Playing outside the box: Transformative works and computer games as participatory culture. Participations Journal of Audience & Reception Studies, 10(2), 246-259. https://www.participations.org/10-02-15-mavridou.pdf

McEvoy-Levy, S. (2015). Disarming 'Militainment': reading peace and resistance. Peacebuilding, 3(2), 200–217. https://doi.org/10.1080/21647259.2015.1052633

Nieborg, D. (2010). Training recruits and conditioning youth: The soft power of military games. Em Huntemann & M. Payne (Eds.), Joystick soldiers: The politics of play in military video games (pp.53–66). Routledge. https://www.researchgate.net/profile/David-Nieborg/publication/239856876_Training_recruits_and_conditioning_youth_the_soft_power_of_military_games/links/5d42b109299bf1995b5ba147/Training-recruits-and-conditioning-youth-the-soft-power-of-military-games.pdf?__cf_chl_tk=b2m.pFFeFwHwelndiEFLLKx2R.P9zEsiCW7gg_sGogw-1731408850-1.0.1.1-aclqHPmrotYXdKgKyGdFicSLekvD44pNRmh5lH45zxU

Nye, J. S. (1990). Soft Power. Foreign Policy, (80), 153-171. https://www.wilsoncenter.org/sites/default/files/media/documents/page/joseph_nye_soft_power_journal.pdf

Nye, J. S. (2004). Soft Power: The Means to Success in World Politics (1st edition). https://www.academia.edu/23620658/Soft_Power_the_Means_to_Success_in_World_Politics_Joseph_S_Nye_J

Nye, J. S. (2008). Public Diplomacy and Soft Power. The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science, 616(1), 94-109. https://doi.org/10.1177/0002716207311699

Park, Y. me, & Schwarz, H. (2005). EXTENDING AMERICAN HEGEMONY: Beyond Empire. Interventions, 7(2), 153–161. https://doi.org/10.1080/13698010500146633

Payne, M. T. (2012). Marketing Military Realism in Call of Duty 4: Modern Warfare. Games and Culture, 7(4), 305-327. https://doi.org/10.1177/1555412012454220

Payne, M. T. (2014). War Bytes: The Critique of Militainment in Spec Ops: The Line. Critical Studies in Media Communication, 31(4), 265–282. https://doi.org/10.1080/15295036.2014.881518

Power, M. (2007). Digitized Virtuosity: Video War Games and Post-9/11 Cyber-Deterrence. Security Dialogue, 38(2), 271-288. https://doi.org/10.1177/0967010607078552

Robinson, N. (2012). Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military—Entertainment Complex? Political Studies, 60(3), 504-522. https://doi.org/10.1111/j.1467-9248.2011.00923.x

Robinson, N. (2014). Have You Won the War on Terror? Military Videogames and the State of American Exceptionalism. Millennium, 43(2), 450-470. https://doi.org/10.1177/0305829814557557

Robinson, N. (2019). Military Videogames: More Than a Game. The RUSI Journal, 164(4), 10–21. https://doi.org/10.1080/03071847.2019.1659607

Saber, D., & Webber, N. (2016). 'This is our Call of Duty': hegemony, history and resistant videogames in the Middle East. Media, Culture & Society, 39(1), 77-93. https://doi.org/10.1177/0163443716672297

Saravia, J. (2020, fevereiro 13). Good Vs. Evil: The Construction of Soviet Otherness in Rocky IV. Pop Mec Research Blog. https://www.researchgate.net/profile/Joaquin-Saravia/publication/341254842_Good_vs_Evil_The_Construction_of_Soviet_'Otherness'_in_Rocky_IV/links/5eb5a021299bf1287f77ce4c/Good-vs-Evil-The-Construction-of-Soviet-Otherness-in-Rocky-IV.pdf

Schulzke, M. (2013a). Rethinking Military Gaming: America's Army and Its Critics. Games and Culture, 8(2), 59-76. https://doi.org/10.1177/1555412013478686

Schulzke, M. (2013b). The Virtual War on Terror: Counterterrorism Narratives in Video Games. New Political Science, 35(4), 586–603. https://doi.org/10.1080/07393148.2013.848703

Schulzke, M. (2017). Military videogames and the future of ideological warfare. The British Journal of Politics and International Relations, 19(3), 609-626. https://doi.org/10.1177/1369148117704173

Shaheen, J, G. (2015). Holywood's Bad Arabs. The Cairo Review of Global Affairs, (16), 85-97. https://www.thecairoreview.com/wp-content/uploads/2015/01/CR16-Shaheen.pdf

Šisler, V. (2008). Digital Arabs: Representation in video games. European Journal of Cultural Studies, 11(2), 203-220. https://doi.org/10.1177/1367549407088333

Solomon, T. (2014). The affective underpinnings of soft power. European Journal of International Relations, 20(3), 720-741. https://doi.org/10.1177/1354066113503479

Steuter, E., & Wills, D. (2010). 'The vermin have struck again': dehumanizing the enemy in post 9/11 media representations. Media, War & Conflict, 3(2), 152-167. https://doi.org/10.1177/1750635210360082

Szpunar, P. M. (2013). The horror at Fort Hood: disseminating American exceptionalism. Media, Culture & Society, 35(2), 182-198. https://doi.org/10.1177/0163443712468607

Yüksel, Hasan. (2018). Cold War Ideology: The Rocky 4 Movie. Journal of Labor and Society, 21(3), 385-414. https://doi.org/10.1111/wusa.12351

Zamorano, M. M. (2016). "Reframing Cultural Diplomacy: The Instrumentalization of Culture under the Soft Power Theory". Culture Unbound, 8(2), 165–186. https://doi.org/10.3384/cu.2000.1525.1608165

Anexo

Missão	Ação	EUA	Outro/ inimigo	Estereótipos	Soft Power
Crew Expendable	Interseção de engenho nuclear	---	Proteção do engenho nuclear	Russos e muçulmanos associados a engenhos nucleares	Forças ocidentais defendem o mundo da violência do outro
Davis Family Vacation	Passeio por Londres	Socorro da Europa	Ataque com gás químico	Utilização de armas químicas por parte dos russos	Russos invadem a Europa com ataques químicos e ofensiva militar
No Russian (vilificação)	Massacre num aeroporto	Agente infiltrado, participação no massacre	Terroristas, violentos, sem piedade	Frieza, violência e uma atitude quase maquinal perante o outro	Brutalidade russa, não olhando a meios para atingir os objetivos
No Russian (vitimização)	Massacre num aeroporto	Agente infiltrado, participação no massacre	Terroristas, violentos, sem piedade	Sacrifício e ações grotescas por um "bem maior", o mal pelo bem. Rússia como entidade que ludibria	Norte-americanos dispostos a atrocidades por um bem maior. Rússia incrimina os EUA das atrocidades

Wolverines!	Combate nos subúrbios norte-americanos	Defesa do território norte-americano	Invasão dos EUA, destruição dos subúrbios	Rússia como entidade aterradora que destrói, Norte-americanos resistem	Destruição dos subúrbios e do sonho americano, destruição deliberada de habitações
Exodus	Eliminar tropas russas e artilharia	Progressão pelos subúrbios com objetivo de evacuação de civis	Invasão dos EUA, utilização de artilharia	Utilização de armas potentes para causar destruição	Invasão do território norte-americano por contraste às invasões perpetradas por estes
Of Their Own Accord	Defesa do território	Evacuação de tropas norte-americanas e defesa da capital	Inimigo conquistador	Maior quantidade de inimigos do que de aliados, norte-americanos, em minoria, progridem	Cores alaranjadas e negras tomam conta do cenário; edifícios históricos conquistados e destruídos; fragilidade da segurança
Second Sun	Defesa da capital	Deambular pela capital eliminando tropas russas	Confuso com a EMP largada na atmosfera	Soldados norte-americanos tomam proveito da situação eliminando as tropas russas	Em clara desvantagem numérica, os americanos tomam partido da situação, progredindo

Whiskey Hotel	Retomar a posse da Casa Branca	Combate contra hordas de inimigos que têm posse da Casa Branca	Posse da Casa Branca	Em desvantagem, os soldados norte americanos conseguem reaver a posse da Casa Branca	Edifícios icónicos destruídos e conquistados por entidade externa; reconquista desses edifícios; Legitimação de uma contrarresposta
The Coup	Assassinato de Yasir Al-Fulani	Intervenção de EUA	Execução do presidente Al-Fulani	Execução por parte de um muçulmano	Execução a remeter para as execuções propagadas por entidades terroristas
Shock and Awe	Resposta norte-americana	Socorro de país do médio oriente não identificado	Inimigo violento tenta repelir as tropas norte-americanas	Sacrifício, heroicidade, altruísmo, carácter messiânico martirizado	Libertação de um país controlado por um tirano; valores ocidentais; liberdade
Bag and Drag	Detenção de Volk; socorro a tropas francesas	Multifuncionalidade; socorro dos mais frágeis	Tropas francesas e Europa frágeis	Carácter multifacetado; EUA superior aos seus aliados; EUA como salvadores	Europa necessita de ajuda dos EUA; tropas francesas em segundo plano catapultam EUA

Iron Lady	Evacuação das tropas e de Volk de Paris	Desvantagem numérica; perseverança	Controlo de Paris; vantagem numérica	Apesar dos contratempos, a evacuação é bem-sucedida; EUA como salvadores	No fim da missão, forte carga simbólica com os helicópteros americanos a chegar ao local; Torre Eiffel de fundo