

Jogos de guerra e o estereótipo do terrorista no videogame *America's Army*: territorialização, guerra e alteridade islâmica

Derval GOLZIO *
Olavo MENDES **

Resumo

Os videogames disponibilizados na Internet despertam uma crescente e preocupante atenção entre educadores e pesquisadores, quer pelo seu potencial para efeitos de aprendizagem, quer pelas possibilidades alienantes e de isolamento de seus usuários. Para além das correlações que possam existir entre videogames e violência alguns jogos despertam a atenção pela forma como impõe representações sociais a determinados povos ou comunidades, como é o caso do objeto de estudo deste artigo: “**América’s Army**”. Trata-se de um jogo de guerra onde os papéis assumidos pelos jogadores combatentes são sempre os soldados dos EUA (“guardião da liberdade e do modo de vida americano”) e em alguns raros casos, aliados dos EUA, que cumprem missões de batalhas. O outro (os que sofrem as ações do combate), quase em sua totalidade, guarda feições dos “terroristas” do oriente islâmico.

Palavras-chave: Jogos de Guerra. Alteridade. Estereótipos.

Abstract

Videogames available through Internet unveil growing concerns and attention from educators and social science researchers, due to their potential effects on learning, and the alienating perspectives and social isolation experimented by their users. Beyond correlations that may exist between the videogames and violence, some games nevertheless unveils attention by the form as they enforce social representations of certain people and communities, as in the game focused in this paper: **América’s Army**. This paper examines how this wargame deals with the warriors’ characters where the combatants are always American soldiers (“guardians of freedom and of the American way of life”) and, in some cases, USA allies that must accomplish various battle missions. Theirs enemies (the others, targeted to suffer the results of the combat missions), are almost always depicted as “Islamic terrorists”.

Keywords: Wargames. Alterity. Stereotypes.

* Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB.

** Professor do Departamento de Comunicação e Turismo da UFPB.

Introdução

Os jogos *on line* atraem ano após ano a atenção de pais, educadores e pesquisadores por múltiplas razões, variados interesses. No entanto, três vertentes chamam a atenção: a do uso dos jogos como ferramenta para ensino e aprendizagem, a da possibilidade do vício e isolamento dos jogadores e a que percebe nos vídeo jogos como um perigoso e potencial instigador da violência entre jovens. Em ambos os casos as preocupações são procedentes.

O uso da tecnologia dos vídeos jogos é similar às utilizadas em simuladores de voo, o que reforça as possibilidades do auxílio nas áreas do ensino e aprendizagem:

This notion of the war game as a simulation, as an imitation of combat by other means, preceded the use of computer-based models for encoding rules, data, and procedures. War games have taken many forms ranging from large-scale field exercises to abstract strategy games played with maps, counters or miniatures. Because they can be set in reconstructed historical events or imagined scenarios, strategists and military planners use them to rehearse or test strategy, operations and tactics. They accomplish this goal by staging a performance involving people, systems, and technology. (LENOIR, 2002, p.02).

A possibilidade de isolamento e da dependência de parcela também é vista por alguns estudiosos como preocupante. Cover (2006, p.01) argumenta que o jogador dependente, imerso e isolado não passa de estereótipo oriundo de representações alarmistas:

Frequently, the addicted gamers are seen as low-class, proto-violent addicted and dangerous kids (Beavis, 1998), learning to express repressed anger and aggression (Young, 1998), sociopathically isolated (Thompson, 2002), and potentially capable of perpetrating another Columbine Highschool shoot-out (King & Borland, 2003). Unlike writers such as Young who lump games and online use together and read interactivity and immersion as addiction, there is clearly a strand in popular discourse that seeks to celebrate one over the other, and to accuse games for their addictiveness.

De fato, as possibilidades de isolamento e dependência provocadas pelos videojogos são bastante questionáveis e as comprovações ainda estão bastante distantes. No entanto, a preocupação é pertinente pela forma como muitos dos jogos (assim como no cinema) constroem ou idealizam inimigos potenciais e reforçam estereótipos. Jogos como Grand Teft Auto (GTA) são expoentes da cultura da violência. Não somente pelas missões que devem ser cumpridas (baseadas em roubos e assassinatos) pelos jogadores, mas, sobretudo, por reproduzir e reforçar estereótipos sociais.

O cotidiano lúdico mudou drasticamente nos últimos 20 anos. Crianças e adolescentes deixaram de lado os jogos de contato físico por modalidades de jogos cuja proximidade se dá por telas de computadores: milhões de usuários se aglutinam intensamente em torno de comunidades virtuais em personagens desempenhados através

dos games. Interpretar papéis em jogos ligados à rede tem atraído um número cada vez mais crescente, que movimenta milhões de dólares anuais e preocupa pais e educadores a respeito de suas influências e efeitos sobre o público infantil e adolescente.

SQUIRE, em artigo intitulado “*Cultural Framing of computer/vídeo games*”, traz a discussão sobre os efeitos negativos que parte de pesquisadores atribuem aos de vídeo games e lembra que os receios são os mesmos que acompanharam surgimento de novas tecnologias e inovações culturais, como foi o caso da televisão.

De fato, os receios centravam-se na super exposição e no isolamento que a televisão potencialmente traria aos espectadores. Squire salienta ainda que os discursos e reações oriundas de parcela significativa das ciências sociais e da educação sobre as tecnologias dos videogame tem sido igualmente excessivas. De fato, alguns estudos sobre os efeitos do videogame conduzem a uma correlação entre superexposição aos jogos de conteúdos violentos e comportamento violento nas escolas.

Embora seja uma preocupação pertinente, algumas opiniões que reforçam que alguns jogos trazem consigo uma “cultura da violência” (caso do jogo Dope wars) ou de atribuir-lhe responsabilidade ou correlação com um ou outro caso de violência com disparos e mortes em escolas¹ recebem duras críticas da parte de Squire.

No entanto, apesar dos questionamentos sobre a correlação em jogos de vídeo game e comportamento violento, algumas modalidades de jogos disponibilizados na Internet são preocupantes pela forma como constroem e reforçam estereótipos sociais a determinados povos ou comunidades. É o caso do objeto de estudo deste artigo: o game “*América’s Army*”. Trata-se de um jogo de guerra onde os papéis assumidos pelos jogadores combatentes são sempre os de soldados dos Estados Unidos (e em alguns raros casos, aliados dos EUA) que cumprem missões de batalhas. O outro (os que sofrem as ações do combate), quase em sua totalidade, guarda feições do oriente islâmico.

Evolução dos videogames de guerra

Os videogames, apesar de sua juventude, possuem um amplo e complexo círculo de comunidades. Desde seu batismo com “tênis para dois”, em 1958, os videogames têm conseguido uma expansão espetacular. Nascido do ventre dos laboratórios da “guerra fria” é natural que espelhe, em boa parte de suas facetas, o DNA do ambiente em que foi gerado: a disputa territorial contra um inimigo genérico, caso do “*space invader’s*”, ou mais específicos como os terroristas do leste ou comunistas no “*Delta Force*”.

De fato, a indústria dos videogames é remanescente dos altos investimentos militares durante o longo período da Guerra Fria. Mas, independente dos alvos ou batalhas que possam ambientar, os videogames disputam a cada ano, com mais força, o rico filão do entretenimento, quer com simulações de batalhas ocorridas num passado próximo (Batlefield 1945 ou Vietnam 1960/1970), ou mais antigo (Age of Empires); quer com um estilo bastante interessante como os educativos *Sim City*, em que o jogador tem a possibilidade de atuar como um prefeito que controla a evolução de uma cidade, incluindo-se os humores dos habitantes.

Em toda essa gama de ambientes é possível analisar as preferências de jogadores inscritos em mundos/ambientes virtuais que partilham sensações e impressões de um mundo novo e constituem senso comum sobre terreno ou personagens que partilham.

Com muito mais vigor que alguns produtos culturais do entretenimento como nos caso cinema ou da música, os videogames conquistam espaço, constituem-se em uma indústria forte geradora de milhões de dólares anuais e passam a constar na lista de preocupação especulativas sobre seus efeitos. De acordo com Jenkins, diretor de estudos corporativos de mídia da *Microsoft*:

...representam crenças, atitudes e questões com as quais lutamos na vida. Podem ser doutrinas sociais ricas e o desafio é interpretá-los. Ao contrário de um filme que expressa uma visão particular, pode mudar de acordo com as escolhas do jogador ... Há alguma coisa nesses jogos que transcende a história e as fronteiras. Eles mexem com o lado fundamental da imaginação humana, com a curiosidade e com a busca pelo prazer, que é tão fundamental da natureza humana².

A observação de Henry Jenkins é de extrema importância para que se possa entender, não só as razões dos admiradores dos videogames, mas, sobretudo, dos criadores. Até 1980 os videogames não possuíam protagonistas. Guerras contra inimigos imaginários e protagonistas ausentes eram a base de quase totalidades dos jogos existentes. O japonês Toru Iwatami e o seu *come-come* (“*pac man*”) é responsável pela introdução do protagonista. Sua idéia era ampliar a base dos jogadores, ate então formada quase que exclusivamente por um público masculino.

Toru Iwatami introduziu, por assim dizer, a idéia de que o sucesso dos videogames poderia ser ampliado com o protagonista. Para ele era fundamental pensar uma boa história para dar a sensação de que o jogador fosse, ele mesmo, o responsável pela dramatização e vivencias deste protagonismo. É nessa esteira de protagonistas e de histórias a serem vivenciadas que uma nova geração de jogos vai se constituir e ganhar espaço e admiração.

Entre estes está o videogame idealizado pelo Exército Americano, *America's Army*. Em princípio, segundo seus idealizadores, ele surge como uma ferramenta importante para arregimentar jovens norte-americanos a integrarem as forças armadas de seu país em um momento (1999) em que vivenciavam a mais baixa taxa de alistamento militar. A idéia era chamar a atenção de um público jovem através de um produto de entretenimento bastante aceito.

É importante observar que a idéia de utilizar as ferramentas como videogames já existia no Exército do Estados Unidos desde a década de 1980. Mas é só a partir de 1996, com a permissão do uso dos computadores do governo para jogos que o projeto de uma experiência como fonte de treinamento dos *Marines* ganha força. No ano de 2000 o exército resolve criar um jogo simulador para treinamento e em 2001 a empresa francesa Ubisoft é contratada para dar corpo à idéia.

Após três anos de desenvolvimento, no dia quatro de julho de 2002, impulsionado pelos ataques as Torres Gêmeas nos EUA, o vídeo jogo é lançado a público. Um investimento de US\$ 7,5 milhões passava a ser distribuído gratuitamente em CD Rom ou através de download, o *America's Army* logo ganha uma legião de admiradores e usuários (fóruns com mais de 400.000 usuários), formando uma das maiores comunidades de jogos em rede. O Exército Americano investiu, no ano de 2002, em um site com toda a estatísticas dos usuários: tempo de jogo (horas jogadas) número de mortes, armas mais utilizadas, etc.

O número de usuários espalhados pelo mundo mostra a força de atração do **America's Army** e evidencia um redirecionamento do discurso da guerra vivenciado até a queda do Muro de Berlim e do esfacelamento da União Soviética. Os bons continuaram os mesmos, mas os maus deixaram de ser os integrantes do Leste Europeu, os comunistas da Cortina de Ferro: com o fim da guerra fria a orientação cardeal Leste-Oeste passou a Norte-Sul, ou mais precisamente ocidentais versus oriente islâmico.

AA Intel	
Total Registered Players	9.385, 735
Completed Basic Training	5.146, 702
Played Today	32, 780
Number of New Monthly Users	14, 044
Number of New Users Today	2, 183
Average Marksmanship	20.49
Avg. Daily Rounds	1.947, 391
Avg. Daily Hours.....	103, 719

Dados oficiais extraídos da página oficial
(<http://login.americasarmy.com/index>) do game America's Army
em 31/08/2008

Do discurso da guerra

A guerra contra os povos islâmicos tem uma tradição milenar e a identificação do outro como inimigo vem sendo construído no decorrer da história da humanidade com um misto discursivo que envolve religião associada à maldade e ao terror. De acordo com Wheatcroft (2004, p.71-72):

Essa capacidade de fabricar inimigos, de fazê-los demoníacos em sua força, universais em seu antagonismo, insuperáveis em sua malevolência, permeava a sociedade da Europa ocidental. Foi utilizada em muitas ocasiões e se revelou eficaz contra todos os tipos de dissidentes e toda a espécie de inimigos políticos, étnicos e sociais.

O discurso proferido em 16 de setembro pelo presidente George W. Bush, logo após o atentado contra as Torres Gêmeas, dão a tônica do inimigo desenhado pelos políticos e levados a efeitos pelas forças armadas:

Precisamos estar alerta para o fato de que esses malfeitores ainda existem. Fazia muito tempo que não víamos esse tipo de barbárie. Ninguém poderia ter concebivelmente imaginado terroristas suicidas escondendo-se em nossa sociedade e então emergindo todos no mesmo dia para pilotar seus aviões...pilotar aviões americanos contra edifícios cheios de pessoas inocentes... e não demonstrar nenhum remorso. Isto é um novo tipo de mal. E nós entendemos. E o povo

Americano está começando a entender. Esta **cruzada**, esta guerra contra o terrorismo será longa. (grifo nosso)

O discurso de Bush possui muita similaridade (resguardando-se o tempo e as diferenças sociais em que um foi proferido) com a convocação do Papa Urbano II (27 de novembro de 1095) para desalojar os “infiéis” da Terra Santa. O inimigo, neste caso, está “determinado historicamente”, seja através de relatos, crônica, seja através de imagens que reproduziam os discursos.

Esta narrativa discursiva levada a efeito pelo presidente Bush está presente no **America’s Army**. Em nenhuma das missões propostas no jogo o cenário está inspirado em lugares ou paisagens norte-americanas. Como aconteceu em 1095, na convocação às cruzadas, os inimigos devem ser aniquilados em suas terras.

Método

A pesquisa que orienta este artigo buscou analisar conteúdos de 41 cenários (arquitetura e características geográficas do terreno de batalha) disponibilizados e armamentos das equipes que se digladiam em tempo real. Algumas variáveis foram estabelecidas para efeito de catalogação dos cenários, vestuário, compleição física (biótipo), arquitetura e armamento.

Para cada uma das variáveis três categorias foram elencadas (características árabes, características não árabes e não identificadas), com exceção de que buscava verificar os cenários. Neste caso foram estabelecidas categorias de análise para verificação do lugar onde se dá o enfrentamento: urbano (incluindo-se as pequenas vilas e aldeias e rural (espaços abertos como desertos ou floresta).

A execução da pesquisa deu-se através de entradas nas várias missões disponibilizadas. Além da clara percepção do grau de realismo, o videogame **América’s Army** apresenta uma diferenciação bastante evidente no tocante aos armamentos utilizados pelos combatentes/jogadores: fuzis, pistolas, tanques de guerra, granadas e toda a parafernália que os combatentes utilizam no campo de batalha podem ser divididos em armamento oficial do exército norte americano em contraposição aos desenvolvidos e utilizados pelas ex-URSS.



Ilustração 1 - Cenário característico do oriente islâmico: terreno árido e arquitetura características orientadas.

Resultados e discussão

As características do videogame **America's Army** são particularmente interessantes para análise: duas equipes, em quase totalidades das 41 missões se digladiam para cumprir missões pontuais em cenários em 3D com realismo impressionante. O jogador, independente da equipe que integre, será sempre um soldado dos Estados Unidos (KUMAR, 2004). Bastante diferente de jogos similares como o *Counter Strike* onde a possibilidade de identificação com quaisquer dos lados envolvidos no conflito está aberta, permitindo que o jogador desempenhe um papel de terrorista, por exemplo.

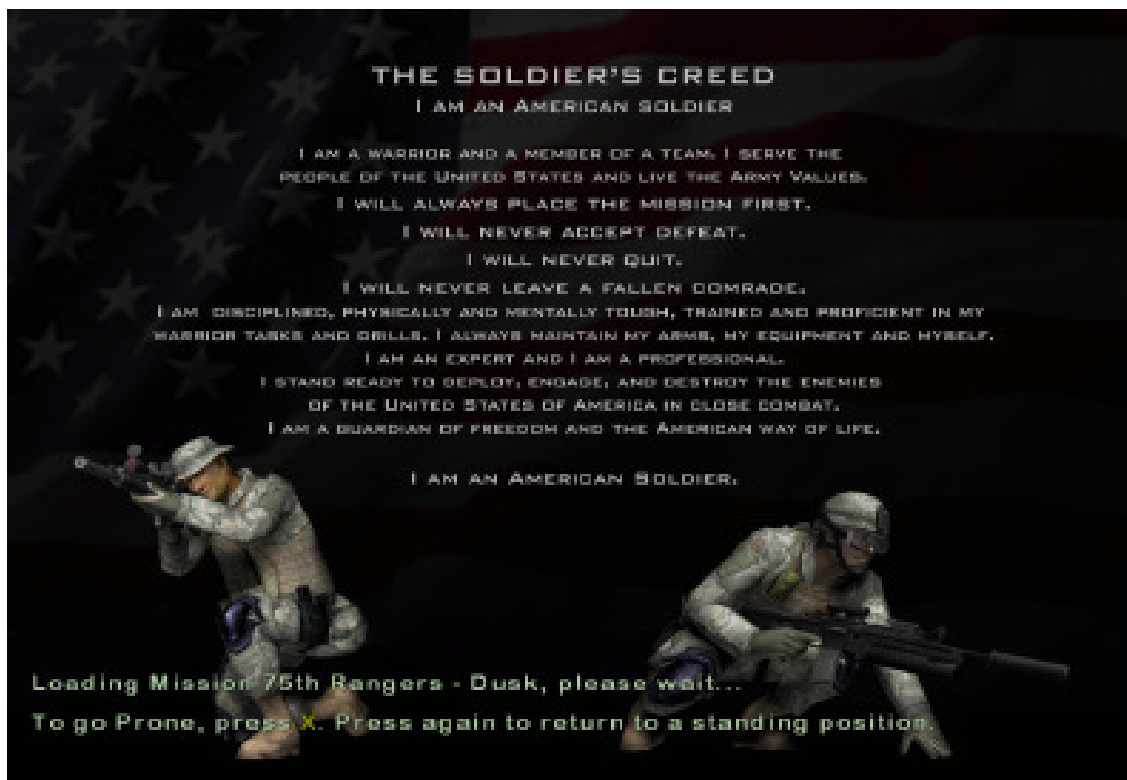


Ilustração 2: valores do soldado americano “defensor da liberdade e do modo de vida americano”.

No jogo *America's Army* esta possibilidade de identificação com outra força militar que não seja o exército regular dos Estados Unidos não existe. Além dessa imposição de protagonizar um soldado americano, o videojogo propicia uma visão do outro, no mínimo, preconceituosa. O jogador percebe o outro, em quase totalidade das missões de combate disponibilizadas em rede, como um inimigo que precisa ser derrotado ou morto e, quase sempre, este inimigo possui características físicas (cor, formato de rosto e uso de barbas e bigode, etc) e de vestimenta dos povos do oriente islâmico.

O outro está, por assim dizer, bastante definido no videojogo *America's Army*. Os infiéis do Papa Urbano II são os mesmos da era Bush, que ousaram derrubar dois importantes símbolos do modo de vida americano. Neste aspecto, vale ressaltar a observação de Reguillo (2002, p.64):

La pregunta por el otro cobra renovada vigencia en un mundo que parece definirse ya por el antes y el después de *september eleven*, que eleva a icono de la cultural global la imposición de los símbolos de una modernidad alcanzada por sus propias contradicciones. *God bless America* es la expresión ambivalente de un grito de guerra y de un lamento. Como grito de guerra, la consigna relanza la idea de la cruzada contra los infieles que atentan contra el mundo conocido; como lamento, la oración invoca la protección frente a la vulnerabilidad y la incertidumbre que experimenta por la irrupción de fuerzas que no pueden contenerse y parecen operar con lógicas que escapan a toda comprensión.

A transferência deste outro para os mundos virtuais seguem a mesma lógica de combate ao infiel proclamada por Urbano II. As terras sagradas e seus arredores representam parcela significativa do estoque mundial de combustíveis fósseis e não renováveis. Nada mais sagrado.

O alcance ou efeitos dessa representação do outro, do diferente em **América's Army** ainda está por ser realizado. Mas é inegável a tentativa de estabelecer ou ampliar a visão do outro, do diferente como inimigo em potencial:

Guerra contra el otro, lamento frente al otro. Amuleto y conjuro, como estrategias para eludir la evidencia que señala, en medio del estruendo, el agotamiento de un proyecto: el de una modernidad que ha sido incapaz de incorporar la diferencia. (REGUILLO, 2002, p.64)



Ilustração 3 - O outro: características físicas bem definidas e armamento de origem soviética deve ser neutralizado/eliminado.

Os videogames refletem, por assim dizer, as relações sociais de um mundo divididos entre civilizados e fundamentalistas. Nós, “os defensores da liberdade mundial” contra os novos bárbaros, os islâmicos terroristas. Passado o período da Guerra Fria o alvo preferencial dos EUA passa a ser os inimigos com uma identificação quase que consensual: os povos islâmicos. O videogame **América's Army** não é senão a exteriorização desse pensamento de perceber no diferente algo a ser moldado ou destruído.

Notas

¹ Em 2001 o Procurador Geral dos Estados Unidos, John Ashcroft afirmou que o jogo Dope Wars havia contribuído para incidentes com mortes através de disparos com arma de fogo escolas por jovens e adolescentes.

² Depoimento no documentário “A era dos videogames”, escrito e produzido por Ken Bristois.

Referências

COVER, Rob. *Gaming (ad)diction: discourse, identity, time and play in the production of the gamer addiction myth*. Game Studies, the international journal of computer game research, vol. 6, UK, 2006.

KUMAR, Abhinava. *America's Army Game and the Production of War*. Ontario: YCISS Working Paper Number 27. 2004.

LENOIR, Tim and LOWOOD, Henry. *Theaters of war: the military- entertainment complex*. Stanford University, 2002.

REGUILLO, Rossana. *El otro antropologico. Poder y representación en una contemporaneidad sobresaltada*. Barcelona: Revista Anàlisi nº 29 (p.63-79), 2002.

SQUIRE, Kurt. *Cultural Framing of Computer/Video Games*. UK: Game Studies, the international journal of computer game research, vol. 2, 2002.

WHEATCROFT, Andrew. *Infieis: o conflito entre a cristandade e o islã*. Rio de Janeiro: Editora Imago. 2004.