

Videogames como fonte de análise histórica

Christiano Britto Monteiro¹

Resumo:

Este artigo propõe a utilização da mídia de videogames como fonte de análise para o campo da história. Apresenta a análise da produção de um tipo de memória da Segunda Guerra Mundial através da série de jogos de videogames, *Medal of Honor* (1999 – 2008). Recorre a diversos teóricos para lançar luz a mensagens contidas no conjunto Icônico dos jogos eletrônicos escolhidos.

Palavras-chave:

Videogames; Medal of Honor; II Guerra Mundial; Memória; Estados Unidos; História.

Abstract:

This paper proposes use the video games media as an analysis object for the field of history studies. We analyzed the production of a specific kind of memory about the World War II through the series of videogames Medal of Honor (1999 - 2008). We used here various theoretical approaches to shed light on the messages insert in the Iconic set of games.

Key-words:

Video Games, Medal of Honor, World War II; Memory; United States; History.

Apresentação

Este artigo propõe uma possibilidade de abordagem teórico-metodológica à História aplicada à investigação da mídia dos videogames. Optamos por realizar um estudo de caso do jogo *Medal of Honor* como uma forma de ilustrar as possibilidades trazidas com a análise histórica desse tipo de fonte. Analisaremos a série de jogos *Medal of Honor* (1999 – 2008), que foi dirigida por Steven Spielberg, sob a consultoria militar do capitão Dale Dye e baseado nas obras sobre a II Guerra Mundial de Ambrose.

Stephen Ambrose (1936 – 2002) teve um grande reconhecimento de sua produção sobre história militar, além de ser respeitado entre homens públicos do alto escalão do governo dos EUA. Ele possui a pecha de expor um relato verídico, além da imagem de que sua obra é revestida por uma percepção de que sua obra possui grande qualidade e é comprometida com a verdade. Não compartilhamos desta visão; creditamos a Ambrose a condição de memorialista.

A título de trazer maior clareza analítica, optamos por definir nosso objeto a um estudo de caso, tornando esse artigo um ensaio sobre possibilidades. Consideramos a

¹ Doutorando pelo PPGHC/UFRJ. Programa de Pós Graduação em história Comparada.

análise dos videogames como um campo inexplorado, que pode trazer imensa contribuição aos historiadores. Do ponto de vista temático, temos exemplos de jogos que exploram questões como: Grécia Antiga, Roma, Europa Medieval, Guerras Modernas, Guerra Fria, Guerras do Tempo Presente, dentre outros. Por outro lado, há também a possibilidade do historiador analisar os campos da emissão dos discursos e a recepção/apropriação dos conteúdos destes jogos eletrônicos, levando em conta as adesões ou rejeições às condutas e enredos presentes nestes títulos. Análise do conteúdo imagético, das sequências das fases, da trilha sonora, das comunidades de jogadores e clãs que são formados, das feiras de exposição e lançamentos de novas tecnologias – enfim, trata-se de explorar o uso do universo dos videogames como uma nova fonte à análise histórica. Tratamos tal fenômeno como uma rica expressão cultural, que pode ser investigada à luz de diversas abordagens metodológicas, na medida em que os jogos estão no ciberespaço, na economia, no cotidiano e nas estratégias militares. Desta forma, buscamos ir ao encontro das correntes teóricas que se comprometem com a historicização de registros sociais pertinentes para entender cada época nas suas manifestações mais diversas e escapando às generalizações, que minimizam o olhar sobre cada época.

O recorte escolhido neste artigo relaciona-se a uma interferência direta da percepção dos eventos históricos que compuseram a Segunda Guerra Mundial. Diagnosticamos uma questão relevante em nossa experiência docente entre os anos de 2001 e 2003, nas aulas de história de turmas do pré-vestibular para Negros e Carentes, ligado à organização não-governamental Educafro/JUFRA. Percebemos uma motivação maior e uma base de conhecimentos quando eram abordadas as Grandes Guerras do século XX. Surpreendentemente, os resultados se tornavam mais positivos nos alunos que, normalmente, não demonstravam interesse no estudo da história ou, ainda, entre os que tinham dificuldades em diferentes disciplinas, tornando-os grandes observadores durante estas aulas específicas. O interesse era ainda maior quando o assunto tratado era a II Guerra Mundial. Contudo, este conhecimento exposto pelos alunos mostrava-se limitado, visto que, quando a abordagem referia-se a participação da FEB – Força Expedicionária Brasileira – no conflito, as intervenções eram nulas, a ponto de haver dúvidas entre os alunos quanto à presença do Brasil nos campos de combate na Europa. Qual razão teria levado tais alunos a concentrarem-se repentinamente, com tanto vigor, a percepção em relação à participação multilateral de diferentes nações nessa guerra? Como desenvolveram paixão por este capítulo da história?

Em 1999, a empresa de jogos eletrônicos Electronic Arts Games – EA Games – lançou o primeiro jogo da série *Medal of Honor*, intitulado *Allied Assault*. Este título buscava recontar os principais movimentos da Batalha do *Dia D*. (6 de junho de 1944). Temos aqui a transposição de um evento histórico no qual os jogadores tornam-se personagens em cenários virtuais que propõem a reprodução de grandes batalhas, o que possibilita a releitura e a re-significação da narrativa histórica destes conflitos. Ou seja, os jogos transmutam-se em pastiches da realidade (JAMESON, 1993), que, através da cópia, promovem uma experiência relacionada com a formação de opinião quanto a alguns eventos ou ícones históricos. Destaca-se a utilização de pronunciamentos de militares da II Guerra

Mundial (por escrito ou gravados), fotografias, vídeos, entre outros e uma ambientação que promove uma imersão no tema. Com tantos aspectos, torna-se tênue a fronteira entre o real e o virtual. Partimos da noção de “virtual” proposta por Pierre Lévy, que caracteriza o virtual como potencial (aquilo que pode ser) e envolve o exílio de saberes das pessoas e a expulsão de suas identidades.

O mundo virtual não é, de forma alguma, falso; a virtualização é a dinâmica de um universo comum, no qual compartilhamos uma realidade, em um mundo no qual as experiências cognitivas são individuais, mas são acima de tudo coletivas, e cujas percepções sobre os eventos são, em geral, comprometidas com determinado comportamento (LÉVY, 2007).

A pertinência da análise do universo dos jogos eletrônicos está relacionada com a dimensão do consumo do produto entre os jovens em todo o mundo. Numa relação, na qual o consumo se converteu em elemento de cultura e os videogames são marcados por sequências (fases) que contém a exposição repetitiva de um conjunto icônico significativo e promove uma cotidianidade, ou seja, um tempo que acaba e recomeça e é composto por fragmentos (MARTÍN-BARBERO, 2003).

Este artigo está circunscrito ao pólo da *emissão* (JAKOBSON, 1971), com os investimentos materiais e simbólicos do próprio governo norte-americano e das empresas, e as *mensagens*, as cenas, quadros, depoimentos e estrutura dos jogos, não constituindo como parte de suas preocupações, a recepção dos mesmos entre os seus jogadores/consumidores.

As linguagens desenvolvidas nestes produtos possuem constante relação com os tipos de memórias trabalhados. No que tange ao conceito de linguagem, a consideramos como, um extraordinário instrumento de memória e de propagação das representações, de forma que linguagem e técnica são elementos essenciais para produzir e modular o tempo (LEVY, 2004). Destacamos ainda a formação de uma cibercultura, na qual a materialidade desenvolvida ocorre por meio dos signos presentes nas narrativas dos jogos. Expondo uma impossibilidade de separação do mundo material e das ideias que são concebidas através dos objetos técnicos utilizados, que são envolvidos por invenções que produzem: imagens, palavras, construções de linguagens e são reutilizados por grupos organizados e instituições, bem como circuitos de comunicação que geram memórias artificiais (LÉVY, 2007).

A análise dos jogos eletrônicos enseja, então, uma tentativa de compreender as tensões entre cultura e política na história do Tempo Presente, por intermédio de uma fonte pouco usual, porém bastante reveladora no campo da historiografia.

Medal of honor, a Segunda Guerra Mundial e um estudo de caso

É presente na elaboração do jogo a cultura política e o momento de produção da série Medal of Honor (1999). Os Governos de Bill Clinton (1993 – 2001) foram marcados por uma atuação dedicada à extensão do poderio dos EUA no cenário internacional. Os EUA assumiram a liderança em diversas negociações ente países e grupos rivais presentes na mesma nação. A presença militar foi transformada em instrumento para aplicar a geopolítica

estadunidense. Destacando-se o direito de ingerência² (LAGO, 2007) e o chamado *soft power*³. Nas palavras do historiador Stephen Ambrose, Clinton foi o responsável pela ampliação da democracia, por suas ações no sentido de promover a abertura de mercados. Para o autor, Clinton foi um genial facilitador no contexto das relações internacionais. A era Clinton é, sob nosso olhar, um período de consonância entre a produção de Stephen Ambrose e a cultura política vencedora do período. Ambrose escreveu os livros "Soldados cidadãos" (AMBROSE, 1997) e "O Dia D" (AMBROSE, 2004). Em 1994, Clinton tinha sido criticado pelos veteranos do Vietnã, por conta da suspensão do embargo econômico aplicado ao Vietnã.

Definimos esse período como um ambiente que busca a restauração da imagem do veterano junto à sociedade civil, devido à extensão do sentido de missão para além da vida militar. O governo de Clinton é propagandeado como um período de avanço em negociação entre as Nações, ainda assim, os EUA mantiveram uma estrutura de defesa de extrema amplitude.

Esse governo possuiu atributos que foram de grande estímulo às concepções de voluntariado presentes nas sequências de *Medal of Honor*. Conforme a citação: "(...) no ano de 2000 o presidente Clinton assinou lei promovida pelo Pentágono que facultava aos recrutadores militares o mesmo acesso aos estabelecimentos de ensino secundário que era dado aos recrutadores de empresas e universidades (...)" (JOHNSON, 2006).

Neste período, o incentivo às atividades civis não se manifestou somente no campo militar. Para a gestão Clinton, o significado de voluntário é mais amplo, na medida em que diversas organizações de voluntários civis foram estimuladas por este governo ao voluntariado.

Em condição complementar à nosso estudo identificamos como essencial compreender a ascensão de um governo republicano, com a eleição de George W. Bush à presidência dos EUA, que definiu a *Doutrina Bush*. A palavra básica que define essa doutrina é *antecipação*, partindo do princípio que, a única profilaxia para os perigos do mundo do pós-Guerra Fria é a adoção da *contraproliferação preventiva* às armas de destruição em massa e a grupos terroristas, antes que estes pudessem unir-se em um ataque contra os EUA. (BUSH, 2002/2003).

Devemos considerar os atentados ao *World Trade Center*, Nova Iorque, e ao *Pentágono*, Washington D.C. em 11 de Setembro de 2001 para compreendermos a adoção e aprovação desta doutrina por grande parte da população estadunidense.

Este ambiente tornou-se elemento propulsor de uma prática já existente, ou seja, a aplicação de valores culturais e políticos em setores do entretenimento. Ao analisarmos

² O direito de ingerência consiste na intervenção sobre um país que supostamente necessita de ajuda humanitária, o que, em geral, é polêmico na medida em que nem sempre as maiores potências intervêm quando um país está em colapso, ou quando o faz intervêm de forma autoritária e por muito tempo. O conceito foi desenvolvido por Kouchner e Mário Bettati, a partir de idéia originária de Jean-François Revel.

³ Nye considera como *soft power* as relações de dominação que podem ocorrer por mecanismos mais brandos, como a cultura, por exemplo. Assumimos o pressuposto de que os videogames são mecanismos que contribuem para a infiltração da cultura estadunidense em diversos mercados e por extensão possui um potencial poder de influência.

esses jogos detectamos características da *Doutrina Bush*, tais como o *unilateralismo*, uma *política armamentista* e a *generalização e despersonalização da imagem-conceito do inimigo* aplicados através de símbolos inseridos nas batalhas da II Guerra Mundial.

Notamos uma visão monofocal sobre a atuação dos EUA na Guerra, de tal forma que há um reducionismo da composição de alianças. Não é possível saber através destes jogos quem são os países aliados, criando uma tradição histórica em que os norte-americanos emergem como a nação escolhida com a missão⁴ de liderar, proteger e libertar o mundo em detrimento de conselhos internacionais, bem como da composição multipolar, baseada na cooperação e consulta.

A memória através dos videogames

A série de jogos de videogames *Medal of Honor* é composta por narrativas que expõem tipos específicos de memórias, que envolvem personagens e biografias da II Guerra Mundial. Segundo Michael Pollak, a *memória* é, antes de tudo, um fenômeno individual, mas submetido a construções coletivas. Ela seria composta por pontos variáveis e pontos invariáveis, que seriam solidificados nessas construções coletivas. Os elementos que constituem a memória seriam aqueles vividos pessoalmente (conhecidos diretamente) e aqueles vividos por tabela (conhecidos indiretamente). Nesse sentido, os jogos eletrônicos são aqui concebidos como um artefato cultural que contribui para a produção de uma "vivência indireta" (POLLAK, 1992) do processo histórico da II Guerra Mundial. Entendemos assim, utilizando-se das palavras de Ana Maria Mauad que "no jogo de entre tempos e entre imagens, o sujeito social, ao relatar o passado no presente, elabora um passado composto pela contemporaneidade, pelo diálogo que estabelece com a sociedade na qual está inserido e da forma pela qual se insere, alias, é a forma de inserção social que estabelece o marco da competência do receptor e atua de forma decisiva na elaboração do discurso oral e visual. (MAUAD, 2008).

Analisar essas representações produzidas e difundidas nos jogos é fundamental. O que esses jogos promovem, em termos mnemônicos, é uma "vivência indireta", há que se relevar, no que toca aos interesses da pesquisa aqui proposta, que há uma série de disputas e um incessante trabalho em reinterpretar o passado em função dos combates do presente e dos *projetos* para o futuro que cada ator delineia (VELHO, 1988). Sendo assim, a II Guerra passa a ser vista através do filtro da nova Doutrina de Segurança Nacional, produzindo um imaginário (CAPELATO, 1985) sobre este conflito.

Neste sentido, a construção de uma memória e de uma *narrativa mítica* através da série de jogos *Medal of Honor*, sobre a II Guerra Mundial e sobre a participação estadunidense neste conflito compõe uma estratégia representacional para construir o senso comum sobre o pertencimento a uma determinada identidade nacional (HALL, 2002). As narrativas da nação, como são contadas e recontadas na mídia, fornecem uma série de

⁴ Sobre o papel do sentido de missão na história americana, ver: AZEVEDO, Cecília. *Revista de História Regional* 3 (2):Inverno 1998. Disponível em: http://www.rhr.uepg.br/v3n2/cecilia.htm#*

histórias, imagens, cenários e eventos históricos que simbolizam ou representam as experiências compartilhadas, como os triunfos e as perdas.

Essas contribuições nos auxiliam no sentido de entendermos as representações do *Medal of Honor* como uma expressão resultante da cultura política presente nos discursos de reelaboração da visão sobre o militar da Segunda Guerra Mundial.

Memória, patrimônio e monumentos nos jogos eletrônicos

O conjunto da série *Medal of Honor* possui uma monumentalidade que envolve os veteranos de guerra, sendo um espaço de busca pela consagração desses supostos heróis. As representações dos jogos eletrônicos não estão em um campo vazio e exercem até mesmo um efeito complementar às outras formas de lembranças desse evento histórico, como fotografias, museus, memoriais, cemitérios militares, depoimentos, livros, filmes e quadrinhos. Contêm a característica comum de serem representações que geram vivências indiretas.

Ao analisar os jogos eletrônicos, defendemos que esses são elementos de vivências indiretas que rememoram eventos e trazem para as novas gerações uma série de valores relacionados à atualidade e que se confundem com a trajetória histórica dos EUA. Esses jogos, embora envolvam tecnologias avançadíssimas, ao contrário de dimensões futuristas, possuem em seus cenários cemitérios militares e lugares de memória de referência da I Guerra Mundial, como na imagem a seguir da edição de *Medal of Honor – Allied Assault*:



Esta imagem é um *wall paper* do jogo e expõe fotografias da Guerra e ao fundo o cemitério militar de Verdun. Os momentos de grandes crises são transformados, na formulação de um discurso mítico, em uma oportunidade de superar as dificuldades e reafirmar o valor daquele povo predestinado. Assim, fontes apresentam inúmeras referências a cemitérios militares, memoriais.

Na imagem acima, a frase complementa a ideia de uma convocação "Only a game?" (Somente um jogo?). De forma que, esse questionamento lança um rememorar uma catarse

⁵ Wall paper do jogo Medal of Honor. 2002.

dos jogadores em relação ao jogo e exige um posicionamento dos participantes. A característica de monumento contida neste tipo de passagem do jogo adquire um cruzamento em lembrança do evento (vivência indireta) e cobrança de uma atitude que o jogador deve ter em tal momento.

Monumento histórico é uma categoria ocidental datada, desenvolvida e difundida a partir da segunda metade do século XIX. No dizer da autora Françoise Choay:

(...) o monumento é uma criação deliberada cuja destinação foi pensada a priori, de forma imediata, enquanto o monumento histórico não é, desde o princípio, desejado e criado como tal; ele é constituído a posteriori pelos olhares convergentes do historiador e do amante da arte, que o selecionam na massa dos edifícios existentes, dentre os quais os monumentos históricos representam apenas uma pequena parte. (CHOAY, 2006).

Em outras palavras, o monumento é tudo aquilo criado com a finalidade de rememorar algo, com o recurso da afetividade e com a ação de tornar presente o passado.

Alois Riegel analisa o caráter dos monumentos, seus diferentes valores, histórico, artístico, de antiguidade e as relações de ocasiões contraditórias que podem acontecer entre eles, além das questões em torno de interesses da conservação do monumento. O conceito de valor rememorativo, utilizado em sua obra nos auxilia na compreensão dos monumentos. Pois segundo ele:

(...) el carácter y significado de monumentos no corresponde a estas obras em virtud de su destino originario, sino que somos nosotros, sujetos modernos, quienes se lo atribuimos. Em los dos casos, tanto em los intencionados como em los no intencionados, se trata de un valor rememorativo, y por esta razón hablamos de monumentos al referirnos a ambos. En los dos casos nos interesa la obra em su forma original, sin mutilaciones, tal y como surgió de la mano de su creador, y así pretendemos contemplarla o por lo menos reconstruirla con el pensamiento, la palabra o la imagen. Pero mientras, en el primer caso, su valor rememorativo nos es impuesto por otros (sus antiguos creadores), en el segundo, lo determinamos nosotros. (RIEGL, 1987).

Ao afirmarmos que são os sujeitos modernos que atribuem as características aos monumentos, temos um suporte teórico para compreendermos a função dos monumentos de Segunda Guerra Mundial, que são citados nos jogos eletrônicos.

Surge diante de nossa investigação a seguinte problematização: qual o objeto do patrimônio? São apenas os materiais? A mídia dos jogos eletrônicos deixa de ser memória e passa a ser um produto. De forma que o "rememorar" passa a ser trabalhado com apelos afetivos e não como elemento de desenvolvimento do conhecimento e acesso à informação. Como defende o crítico alemão Andreas Huyssen "(...) que em seus ensaios sobre a cultura 'pós-moderna' desenvolve teses como a de que, em reação (ou continuidade) à globalização, o mundo estaria se 'musealizando', ao trocar o conceito (iluminista) do 'progresso' pela idealização das 'tradições'." (HUYSEN, 2000).

Essa prática de idealização das tradições nos conduz à definição da mídia do jogo eletrônico como veículo de comunicação de um monumento imaterial que está contido na narrativa dos jogos. Independente de haver um apelo na forma como a História é narrada no jogo, mantém-se a pertinência de reafirmar esse novo nicho de transmissão de valores do passado.

6



Para analisarmos fotografias, é necessário considerá-las como documentos, que contém marcas de uma materialidade passada. Podendo ser definidas até mesmo como monumentos, com valores, idéias, tradições e comportamentos contribuintes da formação de uma identidade coletiva e de uma memória a ser perenizada para o futuro (MAUAD, 1990). Como na imagem acima, na qual os militares estão firmes no combate e, ao fundo, as colunas de grandes construções (monumentais) que por sugestão estão em um contraste que indica a superioridade destes militares. O militar, neste contexto, definido como um monumento mais poderoso aos desafios:



7

Quando Riegel utiliza o valor rememorativo, há uma abrangência para definirmos qual é o sujeito do patrimônio. Muito comumente é o Estado, mas os valores contidos entre os diversos grupos presentes na sociedade civil de uma Nação expandem a noção de patrimônio. Percebemos que há uma atuação conjunta entre Estado, mídia e grupos da sociedade civil que apóiam as atuações dos veteranos da Segunda Guerra Mundial.

O ato de rememorar substitui a história? Vale lembrar que os jogos eletrônicos estão inseridos em um contexto mais amplo. Nestor Garcia Canclini defende que patrimônio

⁶ Wall paper da edição airborne. <http://www.dignews.com/xbox-360/xbox-360-reviews/medal-of-honor-airborne-review>.

⁷ Wall paper da edição airborne. http://img.hexus.net/v2/gaming/screenshots_xbox360/moha/mohabox_large_2.jpg

cultural é objeto de disputa econômica, política e simbólica entre o Estado, bem como dos setores privados e da sociedade civil “as contradições no uso do patrimônio têm a forma que assume a interação entre estes setores em cada período” (CANCLINI, 1994).

Soldados cidadãos como os maiores patrimônios:

Como os soldados estadunidenses que lutaram na II Guerra Mundial são remodelados em novos signos? Utilizamos as obras (utilizadas como “fontes primárias”), de Stephen Ambrose, que abordam a II Guerra. Nossa proposta o coloca como “objeto de análise”.

O autor define um perfil do soldado estadunidense, que, para ele, não se compara a nenhum outro militar daquela guerra. Para o autor, houve um conjunto de fatores presentes apenas na cultura da sociedade estadunidense. O esplendor daqueles soldados foi produto da condição de grandeza que os EUA estavam prontos para ocupar no cenário mundial. O globalismo dos EUA teria começado justamente no período da II Guerra Mundial. Para Stephen Ambrose, não se trata de afirmar que os jovens que iriam para a Guerra já estavam preparados para a vida militar, mas o ambiente de democracia contribuíra para um indivíduo voltado à luta de sua liberdade e essa valorização pela sociedade democrática os mantinha em condições de superioridade. Mesmo que esses homens não tivessem interesse em participar da guerra, ainda assim eram os mais preparados.



Em Medal of Honor European Assault esta referência ao jovem que não pretendia ser um combatente aparece.⁸

William Holt é um jovem como outro qualquer, um homem ordinário, porém, no período da II Guerra ele passa a atuar em *coisas extraordinárias*. Uma delas é apoiar a

⁸ Imagem do site oficial do jogo European Assault.
<http://www.medalofhonor.com/game/european-assault>

resistência francesa, nesta imagem *Holt* está ao lado de *Manon Du Champs*⁹, uma francesa que ficou célebre por suas ações junta a resistência francesa.

Ambrose não adota uma metodologia que em nossa tradição historiográfica está ligada à chamada história oral. O autor trabalha com a *ideia de indivíduo como valor* (ALBERTI, 2004), mas não adota uma postura crítica frente aos registros extraídos dos veteranos. Como nos orienta Jorge Lozano, "(...) a evidência oral também exige e deve ter a mesma receptividade e os mesmos controles críticos que se aplicam aos artigos de jornal, a um relatório político ou um documento lavrado em cartório (...)" (LOZANO, 1996).

Creditamos parte dos relatos à postura do autor de tentar *dar voz* aos veteranos e contribuir para uma espécie de Hall que é elaborado na intenção de se fazer justiça diante da sociedade estadunidense que seria possível a partir do reconhecimento do verdadeiro valor histórico dos veteranos. Ambrose transforma-os em personagens centrais de suas obras, tanto nos livros quanto nos videogames. Ele cita os grandes generais, mas exalta os "homens comuns".

Trazemos a informação da ocorrência desse recurso no *Medal of Honor*. Assim como em seus livros, Ambrose influenciou a produção do game com as exposições dos nomes dos heróis de guerra. Na divulgação de um dos sites oficiais, no título "*The Heroes of 'Heroes'*", aparecem as citações aos militares: *Jimmy Patterson, William Holt, John Baker*, estes são nomes fictícios, mas os nomes dos veteranos que aparecem em sites são reais. O videogame apresenta os recursos de Ambrose e ao mesmo tempo amplia o reconhecimento dos veteranos por meio de uma jogabilidade que inclui uma catarse de sobreposição de identidades. Os jogadores não ficam ao lado dos veteranos, eles (no momento do jogo) são os veteranos.

Como destacamos anteriormente, os veteranos são tratados como uma espécie de patrimônio da sociedade estadunidense e nessa condição "deve e merece" ser preservado.


⁹ Personagem baseado em Héléne Deschamps Adams, que quando jovem, na França desafiou a morte e espionou nazistas que ocupavam a França e seus colaboradores. Morreu aos 85 anos, nos EUA, em 2006. Foi considerada uma heroína de Guerra. Para maiores informações ver: Héléne Deschamps Adams, *Wartime Hero, Dies at 85*, By DOUGLAS MARTIN - Published: September 24, 2006. NYTimes. <http://www.nytimes.com/2006/09/24/nyregion/23deschamps.html>

THE HEROES OF 'HEROES'

Jimmy Patterson follows orders without hesitation. As a result, he has fought his way all over Europe and encountered just about every danger imaginable in this War, including railguns, U-Boats, the "impenetrable" Fort Scherzen, crash-landing a C-47, and more. Patterson was also integral in establishing contacts in the Dutch and Italian resistance movements, and still keeps in touch with Manon Du Champs, a female French resistance fighter who has proven invaluable to us in the past.

William Holt was raised by a farmer and a school teacher. Since early childhood, Holt was instilled with a sense of pride, honor, and duty. After finishing college at the University of Texas, Holt enlisted in the army to serve his country in the fight against fascism. His natural leadership and assertive behavior caught the eye of General William "Wild Bill" Donovan and he was drafted for service in the Office of Strategic Services, where he served in several missions throughout Europe, including a daring raid on St. Nazaire. He's currently serving in the Adrennes on a mission of the utmost importance to the OSS.

John Baker was good at one thing as a kid - breaking stuff. If it had more than one part, John could find a way to tear it apart. By the time John was through with high school his father, a veteran of the First World War, had had just about enough, and shipped him off to the military to get some discipline. The Army gave him discipline alright, but all that did was give his destructive tendencies a focus - German defenses. Sergeant Baker has carved his way through North Africa and into Italy, where he's currently serving as a part of Operation Avalanche.



10

Interpretamos também a técnica de utilização de imagens em preto e branco. As imagens em P/B têm um "quê" de atemporal e envolvem mais sentimentos. A ausência de cores permite que você se concentre nas formas, textura e padrão, além de reduzirem as marcas presentes na imagem, o que se apresenta como uma forma de tornar a imagem mais pura. O branco, na verdade, é resultado de tons de prata, que aplica um tom iluminado àqueles que são representados pelo recurso do preto e branco. O ângulo de incidência da luz imortaliza o personagem da fotografia sob uma condição de escolhido dentre outros para sair das trevas e assumir um papel iluminado. Sua luz se fez presente, porque ele soube transitar para fora da escuridão (HEDGE COE, 2008).

O foco principal são os homens comuns, mas ainda assim as grandes autoridades aparecem em seus livros como uma espécie de coadjuvantes que preparam as cenas para os personagens principais, os soldados. A valorização do homem comum é aperfeiçoada com as relações entre sociedade civil e seus líderes, mas a liderança nos campos de batalhas é uma característica daqueles que, em outras narrativas, eram anônimos. Os grandes feitos dos generais são uma entrada para os atores principais.

O foco fica sobre o combatente comum (soldado, sargento e tenente) que é retratado como um gigante. Os oficiais generais são expostos como responsáveis pela estrutura das campanhas de guerra, mas ainda assim têm papéis secundários. Os praças e

¹⁰ In: Site oficial de *Medal of Honor: Heroes*.

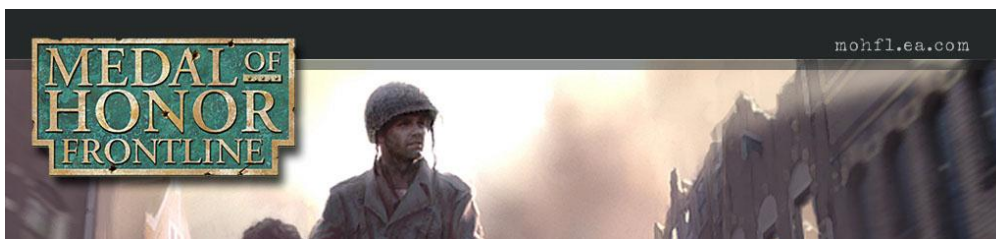
oficiais de menores patentes são aqueles que realmente decidiram a guerra. Antes mesmo de ingressarem em combate, os soldados americanos são exaltados e definidos como integrantes do mais bem preparado exército para a guerra.

Outra obra para a qual lançamos um olhar de correlação com os jogos é *Soldados cidadãos* que é considerada como complemento do *Dia D*. Na orelha do livro "Soldados cidadãos", é possível perceber uma visão memorialista que é celebrada por Colin Powell, "Stephen torna a demonstrar a maestria absoluta de seu mister como historiador militar. Sua narrativa brilhante transporta o leitor para os campos de batalha, à medida que absorve as palavras dos bravos soldados americanos que derrotaram o fascismo e libertaram um continente inteiro. Um livro extraordinário e valioso complemento de seu *O Dia D*". (AMBROSE, 2005).

Neste trecho, Powell resume a visão principal da produção de Ambrose. É presente no imaginário da II Guerra Mundial a visão de que os militares estadunidenses foram bravos "soldados americanos que derrotaram o fascismo e libertaram um continente inteiro". Nessa definição, a esfera de atribuições dos soldados está relacionada apenas ao interesse pelo bem do próximo na luta contra um inimigo terrível.

O preparo para a guerra envolvia um nível de incertezas, quanto a uma série de questões. No trecho, há o levantamento de um clímax que gera um nível de tensão e cobre o leitor de expectativa. Contudo, é presente o valor de liderança e luta contra forças que ameaça a liberdade. Ao concluir a obra e saber da vitória sobre a Alemanha há o preenchimento de espaços e lacunas deixadas ao longo da escrita, ou seja, com a conclusão da obra o critério para a liderança (ser vitorioso em combate) é preenchido.

Ambrose informa sobre a capacidade dos militares em realizar a manutenção de armas e equipamentos. Afirmamos que há uma constância de imagens contendo a relação homem e máquina. Nesse caso, as máquinas são representações da sociedade liberal estadunidense que contribui para homens que se apresentam com seus empreendimentos e suas mentes inventivas e geram um conjunto de artefatos, que não são tratados como instrumentos de assassinatos, mas como mecanismos que contribuem para a luta pela liberdade. Como Tanques, LCVP (Veículos de desembarque na praia), Jipes ou aviões. Outra característica é a exibição da vitória do pensamento liberal ligado ao racionalismo. Quando a natureza perversa do homem sai de controle e ameaça ao mundo livre, os homens, com seus instrumentos derivados da razão, lançam mão de artifícios de força, mas com o intento de manter a estabilidade e a paz.



Como nesta imagem acima, na qual são expostos homens e seus veículos. Após a tomada e ocupação desta rua, mesmo sob o obstáculo dos prédios destruídos, é possível ver o raio de sol que indica esperança em um novo dia que se coloca no horizonte. O progresso avança numa espécie de reedição do *Destino Manifesto*, que seria essencialmente a forte crença de os EUA têm um papel, para além de salvaguardar a liberdade e democracia, mas, sobretudo torná-la possível para todos. Ao longo do século XX, desenvolveu-se a noção, nos EUA, de que suas instituições foram formadas pela liberdade e democracia. Sob a crença que, ao buscarem seu destino, disseminariam as bênçãos de suas instituições sociais e política e serviriam ao propósito da humanidade. A noção de "Destino Manifesto" fora herdada do puritanismo dos Pais Fundadores e é uma conjugação entre os valores e posturas da anunciada defesa do "mundo livre" (AZEVEDO, 2003).

Para tanto, os soldados mergulham em uma espécie de *wilderness*, na qual o mundo selvagem deve ser dominado e civilizado por eles. Esta noção, aliada à idéia das *landscapes*, foi usualmente adotada nas expressões artísticas da Escola do Rio Hudson, que frequentemente tentou "retratar" os mundo selvagem como negativo e tomado por sobras, em contrapartida ao mundo industrializado e toda sua materialidade como um imperativo necessário para tornar uma região digna de ser ocupada. Essa era a forma que os artistas viam a separação entre a natureza e o mundo civilizado. Portanto, o recurso de utilizar as luzes como indicação de oposição entre o bem e o mal, entre o irracional e o racional, não é uma novidade, mas foi inspirada na citada escola de grande expressão e influência no século XIX.

Tais observações contribuem para estabelecer várias relações entre a obra de Ambrose e a série Medal of Honor. Outro ponto que consideramos de grande valia são as considerações ligadas à mitologia do Oeste, que apresenta pequenos proprietários rurais, os *farmers*, como os autênticos pioneiros, ou seja, os *self made men*, aqueles que realmente

conquistaram a região. A formação das mitologias é resultado de fontes que possibilitam elementos simbólicos, como imagens e metáforas e as constuições são delineadas sob novos signos de acordo com o contexto que se apresenta.

Conclusão

A série produzida por Spielberg orientada pelo capitão Dale Dye e escrita por Ambrose é uma expressão do quanto as fontes históricas podem ser alteradas. Quando um jogador compra o jogo ele está interessado em ver como a II Guerra Mundial ocorreu e tem acesso a um conjunto icônico que está relacionado com uma rede de significados muito mais complexa do que é possível ver num primeiro olhar desatento.

Os conceitos e o instrumental da metodologia histórica contribuem para a interpretação do conteúdo dos jogos. As contribuições nos auxiliam no entendimento de que as representações da série Medal of Honor são resultantes da cultura política presente nos discursos de reelaboração da visão sobre o veterano da II Guerra Mundial. A série Medal of honor é apenas uma escolha entre tantos outros títulos de jogos que incorporam em suas narrativas um conjunto de eventos históricos, biografias e elementos de sociedades do passado.

É possível realizar um verdadeiro inventário do conjunto de elementos históricos que são citados em diversos jogos. Reafirmamos o valor da atenção para as expressões, na medida em que vários se propõem a manter um laço com a verdade e se anunciam como um veículo de transmissão de valores que podem ser experimentados em uma relação que contém a maior expressão de catarse e parcialidade.

Propomos que haja uma ousadia dos historiadores e que lancem um olhar sobre os jogos de videogames que trabalham com eventos históricos, não por questões mercadológicas, mas pelo fato dos jogos serem artefatos culturais que interferem na percepção da história de forma profunda.

Bibliografia

ALBERTI, Verena. *Ouvir contar: textos em história oral*. FGV Editora, Rio de Janeiro, 2004.

AMBROSE, Stephen E. *O dia D, 6 de junho de 1994: a batalha culminante da Segunda Grande Guerra*; Tradução: Múcio Bezerra; revisão técnica Luis César Fonseca – 5ª. Ed. – Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

AMBROSE, Stephen E. *Soldados cidadãos: do desembarque do exercito americano nas praias da Normandia à batalha das Ardenas e a rendição da Alemanha, 7 de junho de 1944 a 7 de maio de 1945*. Tradução, Milton chaves de Almeida. 5ª. Edição – Rio de Janeiro; Bertrand Brasil, 2005.

ANDERSON, Benedict. *Nação e Consciência Nacional*. São Paulo: Ática, 1991.

ARANHA FILHO, Jayme de Moraes. "Jakobson a bordo da sonda espacial Voyager". PEIRANO, Mariza Soares (org.). *O dito e o feito: ensaios de antropologia dos rituais*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará: Núcleo de Antropologia da política, 2002. p. 59-84.

AZEVEDO, Cecília. *As contradições e os limites da "americanização" da América Latina: os Corpos da Paz no Brasil*. In: BARBERO, Maria I.; REGALSKY, Andrés M. (Ed.) *Americanización: Estados Unidos y América Latina em el siglo XX*. Buenos Aires: EDUNTREF, 2003.

CHAPLIN, Heather. RUBY, Aaron. *Smartbomb: The Quest for Art, Entertainment, and Big Bucks in the Videogame Revolution*. Algonquin Books, November, 2006.

CHOAY, Françoise. *A alegoria do patrimônio*. Traduzido por Luciano Vieira Machado Editora UNESP, 2006.

FERREIRA, Marieta e AMADO, Janaína (orgs.). *Usos e Abusos da história oral*. 4ª ed. Rio de Janeiro: FGV, 2001.

HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

HEDGECOE, John. *Novo manual de fotografia. Guia completo para todos os formatos (O)*. Senac, SP, 2008

JAKOBSON, Roman. "Lingüística e Poética." *Lingüística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, s/d [1960], p. 118-162.

JAMESON, F. *O pós-modernismo e a sociedade de consumo*. In: KAPLAN, A. (org.). *O mal estar no pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

LE GOFF, Jacques. *Memória. História e Memória*. Campinas: Ed. UNICAMP, s/d. P. 423-483.

LEVY, Pierre. *O que é o virtual?* Tradução de Paulo Neves. Editora 34, 2007.

_____, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Editora 34, 2004.

_____, Pierre. *Cibercultura: informe al consejo de Europa*. Volume 16 de Ciencia, tecnología y sociedad Editora Anthropos Editorial, 2007.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. Colección pensamiento latinoamericano: Cultura y comunicación., Edição 5, reimpressão. Editora Convenio Andrés Bello, 1998.

POLLAK, Michael. *Memória e Identidade Social. Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, pp. 200-212, 1992.