

UNIVERSIDADE DO SAGRADO CORAÇÃO

FELIPE AUGUSTO RODRIGUES

**INTERNACIONALIZAÇÃO IDEOLÓGICA: O PAPEL
DO JOGO BATTLEFIELD COMO INSTRUMENTO DO
OCIDENTALISMO E DA INDÚSTRIA CULTURAL**

BAURU
2014

FELIPE AUGUSTO RODRIGUES

**INTERNACIONALIZAÇÃO IDEOLÓGICA: O PAPEL
DO JOGO BATTLEFIELD COMO INSTRUMENTO DO
OCIDENTALISMO E DA INDÚSTRIA CULTURAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Relações Internacionais, sob orientação da Prof^a. Me. Roberta Cava.

BAURU

Rodrigues, Felipe Augusto.

R6961i

Internacionalização ideológica: o papel do jogo Battlefield como instrumento do ocidentalismo e da indústria cultural / Felipe Augusto Rodrigues. -- 2014.

53f.

Orientadora: Profa. Ma. Roberta Cava.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Relações Internacionais) – Universidade do Sagrado Coração – Bauru – SP.

1. Indústria cultural. 2. Ocidentalismo. 3. Jogos. 4. Ideologia. I. Cava, Roberta. II. Título.

FELIPE AUGUSTO RODRIGUES

**INTERNACIONALIZAÇÃO IDEOLÓGICA: O PAPEL DO JOGO
BATTLEFIELD COMO INSTRUMENTO DO OCIDENTALISMO E DA
INDÚSTRIA CULTURAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas da Universidade Sagrado Coração como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Relações Internacionais, sob orientação da Profa. Ma. Roberta Cava.

Banca Examinadora:

Profa. Ma. Roberta Cava
Universidade do Sagrado Coração

Profa. Ma. Beatriz Sabia Ferreira Alves
Universidade do Sagrado Coração

Prof. Dr. Daniel Freire e Almeida
Universidade Sagrado Coração

Bauru, 11 de dezembro de 2014.

Dedico este trabalho aos meus familiares, amigos do Dimas, a banda Weekend at Saturn e, fundamentalmente aos jogadores e criadores dos melhores jogos virtuais, me privilegiando de uma das melhores sensações já encontradas por mim.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a professora Roberta Cava e ao coordenador do curso de Relações Internacionais Daniel Freire e Almeida, por terem acreditado e me incentivado com a ideia deste projeto. Ademais, também agradeço a todos aqueles que me deram suporte e novas ideias para que o desenvolvimento desse projeto fosse real.

Agradecimentos especiais aos meus pais e irmão, que me suportam e corroboram para que eu consiga sempre o meu melhor desenvolvimento como pessoa e profissional.

Ao grupo D.S.A - A.R-678/DIMAS, gostaria de agradecer pela promoção de amizades verdadeiras e pela diversão projetada em cima de jogos e noites a fio no computador se entretendo da melhor forma possível, jogando.

“Prepare for unforeseen consequences”. (G-Man)

RESUMO

A proposta deste trabalho busca compreender a abordagem ideológica presente na indústria cultural, especificamente na série de jogos Battlefield, que apresenta em seus enredos um mundo em que estilhaços de guerras culturais e ideológicas foram travados entre nações antes beligerantes durante o século XX, por reveses políticos que defrontam a fundamentação ideológica ocidentalista. Nesse sentido compreende-se, a partir da perspectiva realista e da indústria cultural, o fomento de instrumentos interativos que nos vinculam a distúrbios bélicos em épocas passadas ao consumo e utilização de ferramentas tecnológicas que projetam visualmente a experiência de tais guerras. Logo, essa projeção se intensifica e deforma o sentido cabal da história real, fazendo com que os consumidores racionalizem o fictício como crença real e inabalável. Dessa forma, o trabalho propõe estudar a deformação do cenário ideal, real, em relação à inserção fictícia e distorcida dos fatos históricos que, de fato, tem influência naqueles que se instrumentalizam desse meio para a conformação de fuga da realidade, não deixando de incluir que essa ideia se baseia em um específico jogo online em funcionalidade ao contexto histórico da Segunda Guerra Mundial até a projeção de um cenário futuro correlativo a contenção estadunidense aos aliados ideologicamente, russos e chineses.

Palavras-Chave: Indústria cultural. Ocidentalismo. Jogos. Ideologia. Battlefield.

ABSTRACT

The purpose of this study aims to understand the ideological approach displayed in the cultural industry, specifically in Battlefield's series of games, which features in their plots a world where shards of cultural and ideological wars were caught between warring nations during the twentieth century by political setbacks that face the Westerner ideological reasons. From the realistic perspective and the cultural industry it is understood the development of interactive tools that tie us to war riots, to the consumption and the use of technological tools that visually projects designs of the experience of such wars. Therefore, this projection intensifies and deforms the full sense reality; causing consumers rationalize the fictitious as real and unfailing belief. Thus, the paper proposes to study the deformation of the real-world scenario, compared to sham and distorted integration of historical facts that, in fact, has influence on those who instrumentalize this means for creating escape from reality, including, of course, that this idea is based on a specific online game functionality to the historical context of World War II until the projection of a future scenario correlative to US containment of ideological alliance of Russians and Chinese.

Keywords: Cultural Industry. Westernism. Games. Ideology. Battlefield.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. ELECTRONIC ARTS	14
3. EA DIGITAL ILLUSIONS CREATIVE ENTERTAINMENT – EA DICE.....	14
4. BATTLEFIELD E SUAS SEQUÊNCIAS.....	15
4.1.BATTLEFIELD 1942	15
4.2.BATTLEFIELD VIETNAM	18
4.3.BATTLEFIELD 2	19
4.4.BATTLEFIELD 3	21
4.5.BATTLEFIELD 4.....	22
5. CONTEXTO HISTÓRICO	25
6. REFERENCIAL TEÓRICO	38
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49

1. INTRODUÇÃO

A indústria cultural¹ se intensificou a partir do momento em que a tecnologia se tornou vertente fundamental na vida do ser humano, tendo como objetivo o controle da consciência humana em vias virtuais, televisivas, radiais e etc. Ao mesmo tempo, o controle e o condicionamento acarretados pelos mesmos trouxeram a intensificação da utilização desses meios de informação e entretenimento rapidamente.

Consequentemente, junto à subjetividade do controle social, definição esta da esfera cultural em reprodução material da sociedade, destacou-se a fundamentação ideológica de cada veículo relativo ao entretenimento e informação. Logo, a utilização destes se tornaria algo com impacto fundamental na definição das políticas internacionais e das medidas culturais que diversificaram a propagação ideológica em dois antros principais, o ocidentalismo e o “*terrorismo*”.

O período após os atentados de 11 de setembro, um marco histórico para as relações internacionais, instaurou a luta contra o terrorismo, que, segundo a doutrina Bush, assinou a condenação daqueles que oferecessem qualquer tipo de ameaça terrorista ao império.

Esse mesmo contexto foi fortemente reforçado pelas intenções midiáticas de promover e “*exportar*” o ocidentalismo ao mundo, ou melhor, exportar a liberdade. Dessa forma, foi massificado o contexto ideológico norte americano em seus diversos contextos, garantindo à terra do Tio Sam potencial político, que, desde o início dos anos 1990, já se demonstrava estruturado e internacionalmente hegemônico.

No que diz respeito ao contexto cultural, a indústria massificou sua informação através de meios que trouxessem ao usuário informações subjetivos ao contexto político e, tendo em vista que essa foi uma das formas de reproduzir o ocidentalismo no mundo, de fato, fora feito. Paralelo à tecnologia, o surgimento de meios fantasiosos no qual pregavam a ocidentalização foi coerente, e, nesse contexto, foram apresentadas ao mundo dos jogos virtuais, criações fictícias que abordassem o mesmo assunto.

No entanto, diferentemente da maioria, a franquia do jogo Battlefield superou as expectativas e contribuiu para a funcionalidade de um jogo que buscou representar, por meio de cenários gráficos e interativos, as reais facetas das guerras sofridas pela nação americana desde a Segunda Guerra Mundial.

¹ Adaptação dos produtos ao consumo das massas, utilizando o consumidor como objeto, trabalhando também sobre a consciência e inconsciência das pessoas e consumidores.

Lançado oficialmente em 10 de setembro de 2002 produzido pela empresa EA Digital Illusions Creative Entertainment – EA DICE e publicado pela Electronic Arts para computadores, Battlefield 1942 foi à primeira franquia da série, expondo o cenário gráfico e estratégico de pontos históricos que foram marcados por conflitos bélicos passados. Por conseguinte, com a lucratividade inicial da primeira versão do jogo, foi determinada a necessidade da criação e continuidade dessa franquia, tendo, conforme novos desenvolvimentos e lançamentos, melhores funcionalidades e maior realismo na expressão artística de cada guerrilha, sendo assim, a série ao todo contém doze diferentes episódios; porém, o seguinte trabalho irá dispor as características dos principais conflitos históricos.

Independente da funcionalidade do jogo, além do óbvio objetivo lucrativo, a inserção ideológica não deixou de existir e, nesse sentido, se arrastou durante todos os jogos posteriores ao primeiro lançamento da série.

A expressividade singular do ocidentalismo dominou a corrente de seguidores do jogo, conseguindo uma alta quantidade de jogadores e expandindo-se cada vez mais no mundo. Isso se deve ao fato de que a frequência de partidas e jogadores online para diferentes experiências trouxe o sucesso da franquia que, de fato, obteve grande reconhecimento por meio da indústria cultural, absorvendo aquilo que de melhor faz: entreter jogadores com meios fictícios impregnados a cultura ocidental.

A fundamental importância da utilização das obras de Theodor W. Adorno e Gabriel Cohn nos ajuda a compreender o posicionamento influente que determina a cultura de massa a seguir um padrão. Esses meios, referidos à indústria cultural, corroboram que o desenvolvimento ideológico influencia o usuário e, nesse contexto, padroniza uma única característica, que passa a ter vigência de forma aceitável e inquestionável.

A reviravolta trazida pela série Battlefield tornou-se muito interessante a partir do momento em que, se avaliado de forma separada, cada franquia do jogo objetiva uma doutrina política norte americana adotada no espectro do contexto histórico, a fim de proporcionar ao “*império*” maior influência regional, econômica e política.

Nesse sentido, as franquias do jogo Battlefield compõem diferentes cenários bélicos que são determinados em Battlefield 1942, relativo ao contexto da Segunda Guerra Mundial, Battlefield Vietnã, apresentando a política realista norte-americana em relação à contenção comunista no norte do Vietnã, também Battlefield 2 e 3 compondo um cenário mais recente, a guerra contra o terror, exportando a liberdade e o ocidentalismo à terras tradicionalistas e, por fim, Battlefield 4, que projeta um cenário belicoso em 2020 onde China e Rússia se alinham

ideologicamente, contexto já vivenciado no século XX e a intervenção norte americana para conter tais manobras comunistas.

Podemos destacar nesse imbróglio, a característica de que cada jogo faz referência ao objetivo político norte americano que, por hora, foram e são obter os recursos naturais, subjugar nações e ter dominância mundial tanto na política quanto nas relações internacionais, exemplo esse facetado em Battlefield 4, que projeta um cenário de guerra entre nações em um futuro próximo.

O trabalho buscará compreender a funcionalidade da indústria cultural e as políticas ocidentais com relação à sua utilização de forma incisiva e globalizada, pressupondo a arte de entreter em conjunto a um contexto ideológico de alcance internacional, se referindo ao ocidentalismo e suas diferentes vertentes de expressão realista e inabalável. Ademais, essa compreensão se valida por meio de uma abordagem qualitativa da exploração da bibliografia levantada, recorrendo ao método histórico-comparativo, a fim de articular a dinâmica do jogo com fatos reais.

Por fim, o trabalho será disposto em três diferentes estruturas, sendo elas o capítulo primeiro, que definirá com maior afinidade as características fundamentais das franquias do jogo Battlfield; em seguida, será dedicado espaço para a compreensão real dos contextos históricos que são apresentados pelos jogos, no que diz respeito à Segunda Guerra Mundial, Guerra do Vietnã, Guerra contra o Terror e a projeção futura para uma nova supressão ocidental ao comunismo e, por fim, a disposição das teorias realistas, neoliberalistas e a massificação midiática referida por Adorno como embriões do entendimento realista e cultural nas disposições do trabalho.

2. ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts Inc. é uma empresa de reconhecimento mundial no envolvimento de softwares interativos, tendo por base o lançamento de jogos, serviços e material online para console, computadores, celulares e tablets.

Os princípios de mídia interativa incorporam a visionária arte desenvolvida por diferentes artistas tecnólogos, pressupondo a ideia de que as mídias de softwares interativos seriam mais interessantes que as próprias já inseridas naquela época como televisão e filme, foi dessa forma que Trip Hawkins e um grupo de amigos desenvolveram a companhia em 1982, que logo viria a se tornar uma das referências em produção de jogos online.

Após pouco mais de trinta anos, a ideia de colocar a vida real dentro de uma caixa se concretizou e se tornou uma das formas de maior influencia de mídia no mundo, ultrapassando as indústrias televisivas e cinemáticas, se tornando também atividades altamente sociais e interativas, possibilitando a interação com diversos outros jogadores ao redor do mundo, uma vez considerada a flexibilidade que a internet trouxe ao mundo a partir da sua popularização nos anos 1990. A criação desse novo mundo e as diferentes perspectivas do “real” trouxeram o investimento em estudos e desenvolvimento das áreas acadêmicas para com o desenvolvimento de jogos, tornando seus desenvolvedores e criadores renomados mundialmente.

Em 2013 a receita fiscal divulgada pela EA Games na internet foi de 3,8 bilhões de dólares, sendo aclamado pela crítica pela alta qualidade de suas franquias de *'blockbusters'* como *'The Sims'*, *'Madden NFL'*, *'FIFA Soccer'*, *'Need for Speed'*, *'Battlefield'* e *'Mass Effect'*.

3. EA DIGITAL ILLUSIONS CREATIVE ENTERTAINMENT – EA DICE

Fundada por Fredrik Liljegren e Andreas Axelsson em 1992, a empresa conhecida como Digital Illusions Crative Enterteinment teve sua ascensão a partir de 1998 com a abertura para a bolsa de valores sueca.

A partir dos anos 2002, a empresa fora reconhecida pelo desenvolvimento artístico da série de jogos Battlefield pela EA Games, o que contribuiu para que fosse mundialmente

aclamada e responsabilizada por diversos outros jogos, incluindo toda a série Battlefield. Com a abertura comercial, a empresa disparou em investimentos e teve seu trabalho como devido reconhecimento alcançado, sendo que a partir de 2004, a mesma foi comprada pela EA Games, sendo rebatizada como EA DICE.

De acordo com a empresa, a característica mais desejada entre seus funcionários é a criatividade, que toma por princípio básico a função do seu trabalho e objetivos da empresa. A mesma é responsável pelas franquias dos jogos '*Battlefield*', '*Mirror's Edge*' e '*Star Wars Battlefront*'.

4. BATTLEFIELD E SUAS SEQUÊNCIAS

4.1. BATTLEFIELD 1942

O primeiro jogo da série, lançado oficialmente em 10 de setembro de 2002, produzido pela empresa EA Digital Illusions Creative Entertainment – EA DICE e publicado pela Electronic Arts para plataformas como Microsoft Windows, Windows 98, OS X, Macintosh, Battlefield 1942 é um jogo de FPS (First-Person Shooter - perspectiva do personagem em primeira pessoa) que retrata cenários da Segunda Guerra Mundial, onde os jogadores tem a possibilidade de jogar tanto com as forças do Eixo quanto com os Aliados².

Cada cenário contém quatro missões dispondo os jogadores uns contra os outros; cada equipe tem a tarefa de ocupar e defender alguns pontos de bandeira localizados em cada mapa. As equipes de cada segmento começam com um determinado número de pontos e, ao manter certa porcentagem de bandeiras, são forçados os pontos do oponente à redução. Uma vez que os pontos de uma equipe chegar em zero, elas perdem.

Diversos instrumentos de veículos e armamentos são dispostos no jogo para deixa o jogador ditar o papel que desempenhará nas batalhas seguintes. Na base de cada equipe pode haver uma série de tanques, aviões e navios que o jogador pode entrar e pilotar, em alguns mapas os jogadores conseguem, até mesmo, colocar uma determinada equipe no meio de uma

² O Eixo é representado por Alemanha, Itália e Japão; enquanto os Aliados são representados pelos Estados Unidos, Reino Unido e União Soviética.

frota de navios que serão conduzidos e comandados por outros jogadores, numa sessão estratégica de gameplay³.

Além da liberdade que os jogadores encontram em cada mapa e missão, encontram também a possibilidade de renascem em qualquer uma das bandeiras e localidades conquistadas pelo seu time, criando um cenário expansivo e amplo. Ainda, a característica que o jogo proporciona viabiliza o estudo de estratégias e o reconhecimento do time adversário, além do mapa em que a partida ocorre.

A jogabilidade se baseia fundamentalmente no domínio de bandeiras, que facilitam o Spawn (renascimento) de cada jogador na busca do objetivo.

Há algumas características no jogo que determinam a classificação e a especialidade de cada soldado, representadas por:

- **Assault** (tropa de assalto): É a infantaria de guerra. As suas armas são: um rifle de assalto, uma pistola, uma faca e granadas.
- **Medic** (médico): Os médicos são encarregados de recuperar os seus pontos de vida e os dos seus companheiros. As suas armas são: uma submetralhadora, uma pistola, uma faca e granadas.
- **Scout** (atirador de elite/franco-atirador): Soldados eficazes em matar oponentes que se encontram a longas distâncias, podendo também chamar e “marcar” inimigos para o contra ataque da artilharia. As suas armas são: um rifle de precisão, uma pistola, uma faca e granadas. Possuem também um binóculo, com o qual podem marcar alvos no mapa para a artilharia.
- **Engineer** (engenheiro): Os engenheiros são encarregados de consertar os veículos e as construções. As suas armas são: um rifle (semelhante ao dos scouts, mas sem luneta), uma pistola, uma faca, minas terrestres e dinamite.
- **Anti-Tank** (antiblindados): São encarregados de destruir os veículos adversários. As suas armas são: um lança-mísseis ("bazooka"), uma pistola, uma faca e granadas.

Baseado nas batalhas do atlântico, Norte da África, Europa e outras localidades predecessoras das batalhas da Segunda Guerra Mundial, o jogo baseia-se nas seguintes regiões:

³ Gameplay é um termo de definição virtual para com os jogos e as experiências relativas que trazem ao jogador, se caracterizando por facilidade, estrutura, comprometimento, inserção e etc.

- Operation Battleaxe

Este mapa é uma das batalhas do Norte de África entre os ingleses e a alemães. O objetivo dos ingleses é expulsar os alemães e os italianos da parte oriental da cidade de Cirenaica, na costa Norte de África.

- Wake Island

Wake Island passa-se no mesmo dia em que ocorreu o ataque a Pearl Harbor, com a batalha dos japoneses contra os americanos.

- Tobruk

Território africano, lugar importante para conseguir a parte oeste da Líbia, com a batalha dos ingleses contra os alemães.

- Battle of Midway

Passa-se no Pacífico, quando os japoneses tentaram invadir a Ilha de Midway e sofreram grandes perdas para os americanos.

- Kursk

Passa-se na Rússia, uma batalha significativa na Frente Leste da Segunda Guerra Mundial, onde ocorre o conflito entre os soviéticos e os alemães.

- El Alamein

Uma das batalhas que ocorreram no Egito entre as forças inglesas e as forças alemãs, onde foi o começo do declínio das forças do eixo.

- Guadalcanal

Batalha que acontece pelas ilhas Salomão entre os japoneses e os americanos, onde japoneses queriam construir uma espécie de "anel de defesa" em voltas das suas conquistas para evitar a tomada pelos aliados.

- Iwo Jima

Foi um cenário nos arredores do Japão, com a invasão dos americanos para tomar a ilha e os aeroportos para lançar bombas em Tóquio.

- Berlim

Foi a invasão das tropas soviéticas para tomar a capital alemã, conflito entre os alemães e os soviéticos.

- Omaha beach

Batalha em que houve a invasão americana nas praias da Normandia, mais conhecido como o Dia D⁴.

⁴ Tropas Aliadas desembarcaram na Costa da Normandia, durante a Segunda Guerra Mundial.

Ações como *'spotting enemy'* (alvejar inimigos) e consertar veículos danificados também faz parte da jogabilidade de Battlefield 1942, que conquistou milhões de jogadores pelo mundo com sua diversidade que vangloria a realidade em um game de estratégia, fps, e teamplay⁵.

No tocante do site Battlefield.com, temos:

Battlefield 1942 propelled DICE to global acclaim and gave them a multi-million fan base. The game sold over four million copies and has won a number of awards, including the Academy of Interactive Arts & Sciences' Game of the Year, Most Innovative Game of the Year, and Online Gameplay of the Year. Most recently, it was dubbed "Game of the Decade" at the Swedish Video Game Awards in 2010. Perhaps more importantly, though, it is the game that started one of the world's most loved and played gaming series. (Battlefield... (2014))

4.2. BATTLEFIELD VIETNAM

A continuação da saga Battlefield destrincha dessa vez o cenário vietnamita apresentando as intenções e referências históricas que ocorreram na batalha datada dentre as épocas de 1955 a 1974 entre Vietnã e Estados Unidos.

Desenvolvido pela postergada Digital Illusions Canada e publicada pela Electronic Arts em 2004, para a plataforma PC, Battlefield Vietnam ilustra a guerra do Vietnã, dispondo aos seus players cenários e novos 'mods'⁶ de jogo que fazem referência à época do conflito sócio-político vietnamita. Influenciado pelas guerras recorrentes da época e já fazendo referência à primeira franquia do jogo Battlefield 1942, o segundo game da série veio com um panorama mais preciso e direto ao contexto histórico.

Baseado ainda no objetivo de obtenção de pontos (tickets), assim como seu sucessor, as metas de cada time ainda eram claras, captura de 'pontos de controle' no mapa. A surpresa derivada do jogo foi à evolução do sistema de 'guerra assimétrica', cujos objetivos entre os times permaneceram o mesmo, suas habilidades e equipamentos frente ao cenário do jogo tinham diferenças significantes. Nesse mesmo sentido, pode ser percebida a diferença entre o papel dos Estados Unidos e dos Vietnamitas dentro do jogo, sendo o poderio de veículos pesados e robustos dos norte americanos enquanto os vietnamitas se sobrepuseram nas questões de infantaria tática.

⁵ Teamplay é a característica de jogar em modo cooperativo, partilhando estratégias e funcionalidades em time durante a partida do jogo.

⁶ Mods, termo utilizado para definir modos diferentes de jogo.

O desenvolvimento dessas táticas de equilíbrio do jogo levou a sua criação a ser embasada em pontos de estratégia utilizados durante o acontecido histórico mundial. Se levado em conta, a infantaria tática vietnamita se viu no papel de estrategista contendora da invasão norte americana por meio de armamentos antitanques, antiaérea, enquanto os EUA se viram no papel de invasor, por tanto a utilização dos veículos pesados para invasão foi fundamental para contrabalancear o jogo, na ‘guerra assimétrica’⁷, como tanques, helicópteros e bombardeios.

Para a característica real do jogo, as diferenças entre as facções são latentes no que diz respeito ao contexto refletido no jogo, tal como Estados Unidos (USMC), Vietnam do Sul (ARVN), Vietnam do Norte e os Viet Congs.

As definições de cada combatente dessa franquia são similares ao seu antecessor Battlefield 1942, no entanto, essa série não conta com a categoria ‘*Medic*’.

A franquia do Battlefield Vietnam foi remasterizada e lançada em forma de expansão em 2010 com o nome de Battlefield: Bad Company 2: Vietnam, reproduzindo a formatação original porém em novos gráficos e desenvolvimentos de jogabilidade melhoradas.

A série conta com os cenários pressupondo as regiões que foram tomadas como palco da guerra separatista na década de 1950, como exemplo temos a batalha de Drang Valley.

4.3. BATTLEFIELD 2

Sendo sequência de Battlefield Vietnam e, apesar da campanha do Battlefield 2 não fazer menção direta a algum contexto histórico latente na realidade do Sistema Internacional, a subjetividade característica no jogo apresenta-se em um contexto um tanto quanto relativo aos objetivos e a guerra travada entre Estados Unidos e Oriente Médio.

Lançado em 24 de Junho de 2005 (EUA) pela empresa DICE e distribuído pela EA games para as plataformas PC e MAC, a história de Battlefield 2 é apresentada nos início do século 21, onde um possível conflito entre Estados Unidos, China e a coalizão fictícia do Oriente Médio tomam cena. Neste mesmo contexto as batalhas são travadas, geralmente, em volta de campos de petróleo, refinarias e barragens, dando sentido aos tipos de cenários e incorporando os motivos da ‘Guerra contra o Terror’⁸ disposto em 2002.

⁷ Guerra em que os oponentes apresentam diversas diferenças, como: nível de organização, recursos militares, recursos econômicos, objetivos, sendo um novo paradigma de conflito difuso.

⁸ Iniciativa militar iniciado pelo ex-presidente Estados Unidos, George W. Bush após os atentados de 11 de setembro de 2001.

Com a mesma dinâmica de Battlefield 1942, na qual o jogador tem por objetivo a conquista de territórios por meio da captura de bandeiras e captação de pontos, a nova série de jogo conta com uma melhor desenvoltura em sua jogabilidade permitindo que o jogador, ao final das campanhas, adquira uma patente militar que nivele o jogador de acordo com quantidade de experiência de jogo (como se fosse um ranking), adição de estatísticas globais dos jogadores, usadas para conquista de prêmios e outras realizações caracterizadas como a obtenção de prêmios como patentes, emblemas e medalhas, além também da abertura de novas armas e acessórios que melhorem a desenvoltura do gamer durante o jogo. Também foi incrementado a esta série a jogabilidade online entre, até no máximo, 64 players, dentre os quais pode-se assumir a posição de *'commander'*, cuja função recai sobre um único jogador, geralmente aquele que tem a posição alta no ranking geral, posição essa com fins de observações, formatação de jogadas estratégicas, suprir a necessidade dos jogadores, entre outros.

Diferentemente da série Battlefield 1942, algumas novas classes de combatentes foram inseridas, apresentando amplitude maior na diversificação de manobras para contenção dos inimigos, com suas principais funções de: fornecimento de supressão contra inimigos (Support), realização de missões furtivas (Special Forces) e suporte a longa distancia (Sniper).

Dentre esses aspectos de cada soldado no contexto de guerra, encontram-se os diferentes cenários abordados pelo jogo, que definem resumidamente o motivo da região tomar como palco da ação violenta dos exércitos; como a exemplo os cenários de *'FuShe Pass'* apresentando as áreas de enriquecimento de urânio sendo disputadas, *'Golfo de Oman'* sendo palco de dominação norte-americana para dominação estratégica dos campos de petróleo e *'Highway Tampa'* principal passagem para fornecimento de instrumento tecnológicos na área da Península Arábica.

Ainda, dentre a sequência de Battlefield 2, a empresa desenvolvedora EA Digital Illusions CE em parceria com a distribuidora Electronic Arts criou algumas novas expansões para o jogo. Nesse sentido em Battlefield 2: Special Forces e Battlefield 2: Euro Force, as características marcante são as utilizações de conflitos entre os grupos táticos de cada região, seguindo uma seleção diferente para o contexto bélico, como o caso da missão Leviathan, representada pelo exército norte americano (*Navy Seals*) contra a coalisão do oriente médio (*MEC*) e também a missão *'The Great Wall of China'* representando a extensão do poder americano através do canal Europeu, respectivamente.

Segundo a descrição do jogo "Battlefield: Euro Force", compreende-se:

The EU's military might is brought to bear across three new maps, in four new vehicles and with seven new weapons, all pulled straight from the Europe's best and bravest. [...] Grab any vehicle at any time, support your squad and secure victory in the name of the Euro Force! (Battlefield, 2014. Disponível em: <<http://www.ea.com/battlefield-2-euro-force>>.)

4.4. BATTLEFIELD 3

Battlefield 3 apresenta-se como o décimo primeiro jogo da franquia Battlefield, lançado em 2011 e com 5 milhões de cópias vendidas na primeira semana pós lançamento; desenvolvido ainda pela EA Digital Illusions CE (DICE) e publicado pela Electronic Arts e Sega (Japão), esta nova franquia da série foi muito bem aclamada pela sua nova formatação e gameplay.

De acordo com Chris Watters, reviewer da Gamespot.com:

The competitive multiplayer mode in Battlefield 3 stays true to tradition, delivering an online combat experience that is amazingly addictive, immersive, and exciting, with refinements and new elements that make the familiar action feel fresh. (Watters, 2011).

Originalmente desenvolvido para computadores foi também transportado para os consoles Xbox 360 e Playstation 3.

Battlefield 3 inclui o modo cooperativo⁹ e o modo multiplayer¹⁰, características distintas dos sucessores que apresentavam apenas a forma reduzida do singleplayer. O jogo ainda retrata diferentes cenários como as localidades do Mar Cáspio (*'Caspian Border'*), fronteira entre Irã e Turcomenistão e também a capital Terã no Irã (*'Highway Tampa'*).

As representações acima mencionadas se encontram no modo de jogo multiplayer onde o jogador, online, vivencia diferentes experiências de estratégias, teamplay, temáticas, cenários, intensidade e histórias. Battlefield 3 apresenta suas batalhas em três diferentes modos de jogo singleplayer¹¹, cooperativo e multiplayer; cada módulo contém sua característica específica, seja ela na história, no modo de jogo ou em seus objetivos. A base de cada missão compreende diversas localidades diferentes do mundo, mas, principalmente nas regiões do Iraque e Irã.

⁹ Modo cooperativo se determina através da jogabilidade em time.

¹⁰ Modo multiplayer viabiliza ao jogador a possibilidade de jogar online.

¹¹ Modo singleplayer possibilita a participação de apenas um jogador por partida, no caso de Battlefield é a forma em que o jogo conta a história daquilo que é apresentado pelo mesmo.

Contudo, o modo de jogo de maior acesso cabe ao modo multiplayer onde os jogadores enfrentam diferentes desafios com base na jogabilidade de seus oponentes online. Diferentemente das séries anteriores, em Battlefield 3 a única mudança feita em relação aos combatentes é a mudança da classe ‘*Sniper*’ para ‘*Recon*’, responsável também por alvejar inimigos a longas distâncias.

Ainda, o jogo conta com duas diferentes facções, que interpretam o cenário do jogo como a guerra entre o Russian Army e United States Marine Corps, em batalhas que objetivam basicamente a conquista territorial, de acordo com o mapa selecionado durante as partidas de jogo. A franquia do jogo conquistou milhares de jogadores e de acordo com o site <http://www.bf3log.com/> a quantidade é uma totalidade de 2,103,641 players na plataforma PC.

4.5. BATTLEFIELD 4

Battlefield 4 é o décimo segundo lançamento da série Battlefield, desenvolvido pela DICE e publicado pela Electronic Arts e é a sequência de Battlefield 3, lançado em 29 de outubro de 2013, que conta com a disponibilidade nos consoles Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One.

Aclamado com críticas positivas dos avaliadores de sites como IGN.com e Gamespot.com o jogo teve seu lançamento bem sucedido. Mitch Dyer, reviewer da revista ign.com, complementa o assunto dizendo:

Battlefield 4 is an excellent multiplayer game that makes the most of its ambitions, proving once again that destruction is a valuable strategic addition to competitive combat, which reaches its full potential with two killer Commanders are bringing out the best in their squads. (Dyer, 2014)

Muitos elementos de Battlefield 3, bem como outros capítulos anteriores retornam, com o mesmo sistema de quatro classes de combatentes, um display semelhante, além do aumento da destruição. Como seu predecessor Battlefield 3, o game disponibiliza a jogabilidade em duas formas separadas, a campanha singleplayer e a campanha multiplayer; cada uma destas acompanham aspectos que definem melhor suas características, objetivos e histórias.

Em Battlefield 4, a história se passa em um cenário futuro, mais precisamente em 2020, cujo cenário político sofre pela tensão política entre Rússia e Estados Unidos, porém ao mesmo tempo em que a linha tênue entre os dois atores se desenvolve na China um golpe desencadeia uma problemática que aponta os Estados Unidos como culpado e, com uma linha ideológica parecida os russos se alinham aos chineses, apoiando-os na desestruturação global e levante político ideológico “sino-soviético”.

Essa suposição condiciona uma reação norte-americana frente ao cenário em que se encontra e, a fim de suprimir tanto a surreal história que causara tal reviravolta, também insere seu exército, muito bem treinado, como de praxe, instaurando um cenário instável em uma nova ordem de guerra mundial. A fundamentação da teoria realista define bem as ações que o jogo expõe, transparecendo a ideia de não existir uma ordem supranacional, a utilização da força como ferramenta mor e também a invasão territorial, por parte dos EUA, em territórios terceiros, violando os direitos domésticos.

No site http://battlefield.wikia.com/wiki/Battlefield_4#Setting, a desenvoltura do modo single-player se refere à ideia de que:

The player controls Sgt. Daniel Recker, a member of a United States special operations squad call-signed Tombstone. His squadmates include: squad leader SSgt. William Dunn, second-in-command SSgt. Kimble Graves, and field medic Sgt. Clayton Pakowski. Tombstone is joined by CIA operative Laszlo Kovic, and Chinese Secret Service agent Huang Shuyi. They are tasked with stopping Chang and preventing another great war. (Battlefield... (2014))

Apesar da série se comprometer com a jogabilidade singleplayer, podemos também verificar o ponto estratégico de atenção e maior acessibilidade na franquia, seu modo multiplayer. Fundamentado também na ambiciosa história de contenção do império chinês e russo, as características do jogo mudam, carregando com si cenários, diferentes objetivos, teamplay, novas estratégias e amplitude gráfica e espacial para que o jogador destrinche o mapa e suas funções com maior facilidade e análise.

Ainda, Watters, reviewer do site gamespot.com, define o modo multiplayer como:

[...] a blast and definitely the best reason to return to this hallowed franchise or dive in for the first time. Though the campaign makes strides in the right direction, it remains a sideshow to the main event. Expansive and exciting, challenging and empowering, Battlefield 4 multiplayer is a thrilling endeavor in this generation or the next. (Watters (2013))

A sequência segue com algumas características que incorporam as performances de cada exército e suas classes de combatentes, que são similares às do Battlefield 3.

A partir da garantia do jogo de disponibilizar quatro diferentes classes de combatentes, o mesmo também aborda a questão da emergência de políticas descrevendo um contexto de que o mundo está à beira do caos conforme as relações entre Estados Unidos e China se tornaram instáveis. Essa perspectiva traz à tona a projeção de um cenário bélico logo em 2020 com aqueles atores internacionais que já contém, historicamente, relações ideológicas conturbadas no cenário internacional.

5. CONTEXTO HISTÓRICO

O conturbado período do século XX deixou marcado em sua história os períodos de frenéticas crises e separatismos políticos-ideológicos considerados o marco das relações internacionais que, por fim, tornaram-se base de estudo para a compreensão do funcionamento do cenário internacional.

O período separado por duas décadas de crise representou principalmente o declínio do poderio europeu no mundo e a ascensão contundente dos Estados Unidos como fundamento do sistema econômico internacional, regendo por si manobras de imersão e manipulação dos sistemas de informação, produção, política e propriamente o *'american way of life'*¹², no que diz respeito à funcionalidade do ocidentalismo, disseminando, com isso, o liberalismo.

Passados os primeiros temores, recentes ao início do século XX, da Primeira Guerra Mundial, foi instaurado o conjunto de tratados pós-guerra, dando vida ao Sistema de Versalhes¹³, em uma tentativa de garantir a manutenção de um estado de equilíbrio entre os vencedores da guerra. Contudo, o delicado cenário de fragilidade instável no pós-guerra foi uma das causas futuras à crise de 1929 que assolou a economia norte-americana, além de movimentos internacionais que ocasionaram consequências marcantes à nação alemã, como indenizações e perdas territoriais devido ao tratado.

O abalado cenário gerou a consciência de autodeterminação dos povos, característica que foi marcada pela imposição de manobras que envolvessem países destruídos na guerra em ações de alto desenvolvimento e corrida econômica, nacionalismo exacerbado, além do alinhamento políticos entre alemães e russos, buscando movimentos de emancipação. A ilusão marcada pelo fim da Primeira Guerra Mundial e a crise da superprodução norte americana captaram o rompimento de uma década perdida, 1929, pânico mundial.

Segundo Visentini, entendemos que:

Este contexto foi marcado pela radicalização política e contestação social generalizada, bem como pela ascensão da URSS à condição de potência industrial. Deste conjunto de tensões e antagonismos resultou a Segunda Guerra Mundial. (Visentini, 2010,p. 178).

¹² Termo utilizado para expressar o ocidentalismo, a ideologia capitalista.

¹³ Tratado de paz assinado pelas potencias europeias, encerrando a Primeira Guerra Mundial.

O cenário do jogo Battlefield 1942 abriu a possibilidade visual e interativa de vivenciar as guerras decorrentes no período marcado pela ascensão norte-americana, que se impunha por meio do poder bélico e preponderância nuclear contra os países do Eixo, liderados pela Alemanha. O mesmo contexto em que as áreas, palco de conflito bélico no período de 1939, foram assoladas pela guerra, a criação e representação desses cenários são o que compõem a franquia do jogo Battlefield 1942. Após o lançamento da série, ficou claro a tendência que ilustrou virtualmente o passado, por meio dessa interação entre o real e o fictício foi possível compreender e buscar captar a essência do que foi a Segunda Guerra Mundial.

A expressão do jogo diante do real cenário caracterizou localizações que, de fato, foram sedes do conflito, determinadas com objetivos bem característicos que deram robustez ao desempenho de cada missão realizada, sejam elas os times possíveis como o 'Eixo' e os 'Aliados', a recuperação de cenários, armamentos, veículos, exércitos e etc.

Tendo em vista o alto custo social e econômico da Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos ainda conseguiram reaquecer sua economia afetada na crise dos anos 1929, se emergindo do conflito sucessor como maiores beneficiados, justamente pelo fato de pouco ter sofrido com perdas humanas e destruições materiais, uma vez que o palco de guerra não fora dinamizado em seu território.

Contudo com o enfraquecimento alemão e a decisiva diplomacia da URSS, a potência soviética absorveu benefícios de uma época de '*destróços*' e conseguiu se instaurar fortemente a partir de seus interesses reconhecidos em esfera de influência juntamente às suas fronteiras europeias. Esse comportamento soviético elevou a capacidade de influência em diferentes regiões que, ocasionalmente, se alinhavam ideologicamente ao contexto socialista. Logo, a formação de um sistema bipolar mundial foi consolidada; a potência capitalista ocidental, representada pelos Estados Unidos, e a potencia socialista, representada pela União Soviética, se digladiavam até o fim dos anos 1980, contudo sem qualquer tipo de envolvimento bélico no conflito.

Apesar de o discurso norte americano assegurar a contenção da '*ameaça soviética*', o verdadeiro desafio era conter ameaça comunista e nacionalista, composição esta que caracterizou o território soviético e chinês.

A capacidade dos Estados Unidos fora tão grande e decisiva no contexto econômico que o dólar se impôs ao conjunto do mundo capitalista a partir da Conferência de Bretton

Woods¹⁴ e também da criação do Fundo Monetário Internacional e Banco Mundial, dentro do sistema da ONU, organização representada pelo ocidente. Este fundamental sistema instaurou estabilidade no sistema monetário internacional, que anteriormente entrara em colapso com o esquecimento do padrão ouro e a grande depressão. Sendo assim, reforça-se o monopólio norte americano nas estratégias, pressupondo a Pax Americana¹⁵.

Apesar do conflito ideológico bipolar mundial, deve-se considerar um impacto mundial periférico também, a Revolução Chinesa¹⁶, que teve seu início em 1920, e se arrastou por mais de 20 anos. Com a intensificação da Guerra Fria na Europa, a URSS resolve apoiar e estimular a frente comunista chinesa, com o fim de vencerem a revolução, uma vez que esta se cabia ao conflito da frente comunista contra a frente nacionalista chinesa.

De acordo com Visentini (2010), “a vitória comunista na China representava para a diplomacia americana um sério revés, pois o país chinês era o principal aliado de Washington na região da Ásia Oriental e do Pacífico”.

Em compasso com a perda de influência na região chinesa por parte dos Estados Unidos, a França perde a contenção vietnamita comunista, requerendo então, a posição de infiltração norte americana no contexto com as mesmas finalidades. A separação do Vietnã entre norte e sul expôs três posicionamentos diferentes que, de acordo com Fernando Gigon (1967) são as questões geográficas, depois as cifras e enfim as doutrinas. Essa separação do país definiu o desenvolvimento clandestino comunista na região norte do país, sem qualquer vínculo com o governo regional, e que se infiltrou na região sul onde o regime governamental regia suas políticas.

Essa ambiguidade política asiática transtornou Washington. A decisiva diplomacia americana toma por base a utilização e inserção de homens e bombas no território vietnamita, instaurando uma guerra civil e ideológica a fim de conter o avanço comunista, toda essa estrutura envolveu a política do uso de bombas de destruição em massa até o pedido de cessar fogo do inimigo, no entanto a história teve sua virada de turno, determinando por fim os Estados Unidos como perdedores.

¹⁴ Definiu um sistema de regras, instituições e procedimentos para regulamentação da política econômica internacional.

¹⁵ Termo referido a hegemonia norte americana.

¹⁶ A Revolução Chinesa pode ser dividida em dois períodos: o movimento nacionalista que derrubou a dinastia Manchu, em 1911, proclamando a República (conhecida por Revolução Nacionalista ou Revolução de Xinhai); e a Revolução Comunista de outubro de 1949 concluída após a Guerra Civil Chinesa, onde os comunistas tomam o poder e proclamam a República Popular da China, com Mao Tse-tung como líder. Com o início da Era Mao Tse-tung, a China passa por uma série de reformas como, coletivização das terras, controle estatal da economia e nacionalização de empresas estrangeiras.

Virtualmente, Battlefield Vietnam recorre aos fatos bélicos centrados na região, expondo as visíveis características de cada exército, dos cenários ricos em matas e funções diferentes que cada exército detinha a favor de seu posicionamento, como por exemplo, o favoritismo vietnamita com relação ao território e utilização de estratégias terrestres, enquanto o exército americano detinha o poderio de armamentos mais bem definidos e instrumentos pesados para a incorporação de sua logística.

Baseando-se no revés vietnamita, o enclausuramento do ocidente começou a tomar proporções de pavor aos Estados Unidos, uma vez que a União Soviética investiu fortemente na definição e propagação de sua ideologia e tomando também por bases seu poderio industrial, que foi referência para a incorporação de sua política.

O período da Guerra Fria representou diversos altos e baixos políticos regionais que contribuíram até mesmo para os países periféricos se alinharem a diferentes ideologias, a grande problemática de todo o período e aquilo que se estende até o presente momento é a região da Eurásia e, de acordo com o autor Luiz Alberto Moniz Bandeira,

Eurásia é a massa de terra que se estende da Europa à Ásia, separada pela cordilheira dos Montes Urais, tendo a Rússia e a Turquia parte de seus territórios e continentes. Seu *Heartland*, situado, fundamentalmente, entre a Ásia Central e o Mar Cáspio, abrange o Cazaquistão, Armênia, Azerbaijão, Quirguistão, Tadjiquistão, Turcomenistão, Uzbequistão, Sibéria Ocidental e a parte setentrional do Paquistão, e é circundado por Afeganistão, Rússia, China, Índia e Irã. [...] esse “*closed Heartland of Euro-Asia*” era a “*pivot area*” do equilíbrio global, e o Estado que o controlasse teria condições de projetar o poder de um lado para o outro da região. E o Heartland [...] incluía, para propósitos estratégicos, o Mar Báltico, a Ásia Menor, a Armênia, a Pérsia, o Tibete e a Mongólia. (BANDEIRA, 2013, p. 29)

Tendo em vista a região de ‘*Heartland*’, o domínio de um Estado na região o consagraria com influência política e econômica, considerando que a região é rica em recursos naturais.

Fora do campo de batalha os Estados Unidos se muniam com o propósito de alcançar a região da Eurásia focando o exercício de poder na localidade, uma vez que a URSS, devido ao seu território ser fundamentalmente Euroasiático, já continha uma zona de influência política e econômica na região. Além disso, a posição geográfica norte americana, muito favorável, fortaleceu a possibilidade de manobras políticas e de compreensão da área sem que sofresse qualquer tipo de pressão geopolítica.

A necessidade dessa busca por influência na região se dá ao fato da vasta proporção de jazidas de petróleo, ou seja, o ganho econômico e de dominação. Contudo, os Estados Unidos

não eram os únicos a cobiçar tal região, o contexto bélico da Guerra Fria também tinha seu extremo oposto, a postergada URSS.

Sarfati corrobora para o assunto:

[...] a União Soviética ameaçava essa região, “*vital sphere*” de interesses dos Estados Unidos, que se estendia desde a cordilheira de Hindu Kush, no Afeganistão e no noroeste do Paquistão, passando pelo Irã, pelo Oriente Médio até o Bósforo. No seu entendimento, o “*arc of crisis*”, do Paquistão até a Etiópia, circundava os Estados do Oriente Médio, com suas jazidas de petróleo, região de fundamental importância para a segurança nacional dos Estados Unidos. Daí a necessidade de construir a “*regional security framework*”, com a construção de bases aéreas e navais em Omã, na Somália e no Quênia, de modo que os Estados Unidos exercessem efetivamente seu poder na região, de “*great strategic importance*”, dado conter mais de dois terços do petróleo exportável do mundo, evitando que o esforço da União Soviética para dominar o Afeganistão trouxesse suas forças para dentro de 300 milhas do Oceano Índico, perto do Estreito de Ormuz, através do qual fluía a maior parte do petróleo mundial. (SARFATI, 2013, p. 35)

Ademais, em uma das declarações do presidente Jimmy Carter, entende-se a objetivação da região em um contexto de dominância:

The Soviet Union is now attempting to consolidate a strategic position, therefore, that poses a grave threat to the free movement of Middle East Oil. [...] an attempt by an outside force to gain control of the Persian Gulf region will be regarded as an assault on the vital interests of the United States of America, and such an assault will be repelled by any means necessary, including military force. (SARFATI, 2013, p. 35)

A região de importante posicionamento geopolítico é destacada ainda na série Battlefield 2 e 3, refazendo o cenário de intenso conflito ideológico e político a partir do qual teve início, ainda na Guerra Fria, a disputa de influência na região. Logo seriam ligeiramente inseridos exércitos na região, sob a conduta da política Bush de “guerra ao terror”, apesar de que, em momentos passados, houve um intenso encorajamento dos Estados Unidos com relação ao fundamentalismo islâmico, a fim de desestruturar a União Soviética.

Nesse contexto, o fundamentalismo islâmico ainda não era considerado uma questão de terrorismo e sim apenas uma forma de contenção da influência comunista na região, no entanto esse visionamento estava para ser mudado, o “islamismo” passou a ser fortemente rotineiro na agenda internacional norte americana, vide os atentados de onze de setembro¹⁷, tendo maior importância do que a própria contenção à URSS.

¹⁷ Ataques suicidas contra os Estados Unidos coordenados pela organização islâmica al-Qaeda. O ataque chocou o mundo quando dois aviões norte americanos, pilotados por terroristas da al-Qaeda colidiram contra as torres gêmeas, World Trade Center em Nova Iorque no dia 11 de Setembro de 2001.

Com o fim do regime comunista pela postergada URSS é que veio o suposto período de estabilidade mundial, onde a consolidação dos Estados Unidos como potência mundial passou a exportar a fundamentação neoliberalista e o famoso “*american way of life*”. Contudo, aos pés chineses, a chegada de Mao Tse Tung corroborou para a ruptura sino soviética, acarretando o desalinhamento chinês a URSS, e essa relação seria fortemente representativa no futuro, com a chegada de Bush em 1989 e o fim da Guerra Fria.

Apesar de a China ter rompido relações com a URSS no passado, durante a quebra soviética, a mesma se alinhara aos Estados Unidos para a fortificação do bloco ocidental frente ao bloco socialista. O episódio em que o Ocidente se encontrara o destacava como poder único, uma vez que a URSS havia perdido a guerra, mas a China também não se deixou apagar, apesar da condução política doméstica chinesa ter sido apresentada como comunista a mesma teve forte influência econômica, se considerada a necessidade do alinhamento chinês ao Ocidente para o colapso soviético.

A desintegração da União Soviética e do Bloco Socialista abriu um *vacuum* político e novo espaço para a acumulação capitalista, i.e., para a relação entre o capital das potências ocidentais, sobretudo dos Estados Unidos, e as economias não capitalistas dos novos países independentes, com a implantação da economia de mercado e a exploração das imensas reservas de gás e petróleo e a construção de dutos na região do Cáucaso. [...] Os Estados Unidos, nos anos 1990, tiveram seu *momentum* imperial e começaram a atuar, internacionalmente, como *lonely power*, a superpotência hegemônica, único centro de autoridade, força e decisão econômica e política, que apontava o neoliberalismo, baseado no *Washington Consensus*, como o caminho para o desenvolvimento econômico (BANDEIRA, 2013, p. 53).

A dominância norte-americana no cenário internacional e sua influência em regiões de riqueza natural ainda continuaram como parte de sua agenda política e o propósito dessas manobras derivava da necessidade de compor melhorias ao cenário doméstico do país, tendo em vista que se as regiões da Ásia Central e o Oriente Médio fossem reestruturadas ou dominadas por outra potência, os Estados Unidos sofreriam forte perda de fontes naturais como petróleo e gás natural, se tornando vulneráveis. Sendo assim, o manejo das políticas neoliberais dos Estados Unidos pressupôs também o conteúdo realista daquilo que se torna a necessidade de domínio das fontes de energia e suas rotas nas regiões da Ásia Central e Oriente Médio, regiões essas que são fundamentais para o contexto guerrilheiro de Battlefield 2 e 3.

Em constante atenção ao potencial de petróleo nas regiões citadas, fora estimado uma alta quantidade de petróleo região do Mar Cáspio, abrindo possibilidade para uma segunda via de captação da matéria prima, que não nas dependências do Golfo Pérsico, essa política

estrategista dos Estados Unidos unificou o sentido de expansão e influência dominante na região da Ásia Central, aplicando a sua política invasiva em regiões que antes não haviam ainda consolidado um sistema e governo capitalista e ao mesmo tempo estavam desintegradas do comunismo. Apesar desse desvínculo ideológico, eram regiões de extrema importância quanto às reservas de petróleo e gás natural, é concentrada em áreas pobres e de desconcerto político.

Com o final dos anos 1990, a grande jogada política norte americana com relação à instalação de sua influência na região do Cáucaso se dava ao fato de utilizar instrumentos políticos que concedessem pequenos benefícios aos países concentrados naquela área, avançando geoestratégicamente e afastando qualquer tipo de influência dos países vizinhos como China, Rússia e Irã. A partir do momento em que George W. Bush ascende à presidência norte-americana, evidenciam-se as políticas de dominação, sendo regidas por meio de manobras políticas de imersão e submissão dos países terceiros aos modos ocidentais. Os altos gastos em segurança e a tentativa de preservação de um cenário de segurança sob a égide norte americana eram reais, porém ainda pouco compreendidos, no entanto, dado os acontecimentos de 11 de setembro, as atividades políticas passaram a ser explícitas e representarem a era do combate ao terror, ou seja, o combate aos “*insurgentes não ocidentais*”.

Segundo Luiz Alberto Moniz Bandeira (2013), em nota, o presidente George W. Bush declara em 2004 que os atentados de 11 de setembro “*had been the Pearl Harbor of the Third War – against terrorism*”.

Devido à influência norte americana em territórios islâmicos, a mutação dos valores capitalistas transformou a forma de agir do povo islâmico, no sentido de tê-los influenciado ao consumismo e a aceitação da modernidade, como define Samuel P. Huntington, mas também a rejeição à cultura ocidental.

Apesar de os atentados terroristas terem assolado a nação norte americana, sua política ostensiva continuou com o sentido de luta contra o terrorismo, só que dessa vez buscando a completa dominância da região da Eurásia, que para o autor Luiz Alberto Moniz Bandeira, é uma região considerada como “*geopolitical prize*” (prêmio geopolítico) e, nesse mesmo tocante, a economia não seria esquecida, ainda mais em uma região onde os recursos naturais existem em abundância.

Assim, a guerra ao terror nada mais foi do que um instrumento de política bélica massiva, a fim de conter a os grupos extremistas terroristas, uma vez que os atos do ataque às

Torres Gêmeas e ao Pentágono provieram de grupos civis e não de Estados e outros tipos de regimes de alcance internacional.

Bandeira entende que:

[...] por mais aberrantes que sejam os atos de violência extrema praticados contra os Estados Unidos, eles não se materializaram no vácuo, mas, ao contrário, nasceram em um contexto histórico, geográfico e sociocultural definível e, em boa parte, definido". (BANDEIRA, 2013, p. 81)

A partir de outubro de 2001, os Estados Unidos, em junção com a Grã Bretanha, invadiram e passaram a bombardear o Afeganistão, uma vez que Osama Bin Laden havia sido considerado o mentor de todo o atentado. Essa relação fundamentou estudos de diversas vertentes no que diz respeito ao direito internacional, suprimindo países à aceitação de intervenção militar nos respectivos territórios e, ademais, com a incisiva intrusão militar no território afegão a fim de conter avanços terroristas, foi também uma estratégia econômica, viabilizando o estudo norte americano em território afegão na criação de um duto de gás natural e petróleo, área de rica concentração, desviando o material do poderio russo.

O objetivo dessa geopolítica estratégica é muito bem definido pelo de Battlefield Euro Force, utilizando o realismo como doutrina fundamental na contenção do terrorismo e a ascensão de poder e controle sobre regiões a fim de concretizar os interesses capitalistas e exploração, em uma corrida econômica e bélica na busca da hegemonia mundial.

Contudo, não só a estratégica Grã Bretanha se encontrou no território afegão com os Estados Unidos, a Alemanha também, com intuito de defender setores intrinsecamente ligados à economia alemã.

O objetivo das potências ocidentais, coligadas sob o mandato da International Security Assistance Force (Isaf – OTAN), ao atacar e ocupar o Afeganistão com todo o seu poderio militar e a mais sofisticada tecnologia, era, na realidade, acabar com o domínio do país pelos Talibans, conquistado em 1996 com o apoio do ISI, do Paquistão, a fim de possibilitar à corporação UNOCAL (Union Oil Company of California) construir um gasoduto a partir do Uzbequistão, atravessando o Afeganistão até o mar, no Paquistão, e dois oleodutos: um através do Afeganistão e do Paquistão até o Oceano Índico, o outro, a Central Asia Oil Pipeline Project (CAOPP), com 1.050 milhas, a partir de Chardzou, no Turcomenistão, de modo a evitar que o petróleo do Azerbaijão passasse pela Rússia. Esse objetivo estava claro. (BANDEIRA, 2013, p. 82).

A doutrina Bush trouxe consigo a ideia da exportação da democracia e liberdade, ferindo os direitos civis e territoriais de nações que tiveram em seu eixo a alteração da potência mundial norte americana. O sacrilégio feito pela política dos Estados Unidos se

materializou por meio da proposta de moldar as sociedades e regiões de acordo com as necessidade e vontades da hegemonia, rasgando os bons meios diplomáticos e afrontando toda a sociedade internacional, como caracterizado por Luiz Alberto Moniz Bandeira de “*universal soldier*”.

A politização ocidentalista dessas nações “*rebeldes*” levou à criação de um organismo chamado de MEPI (Middle East Partnership Initiative) com o propósito de doutrinar suas políticas e democratizar as regiões, contudo as nações de maiores movimentos extremistas foram deixados de lado, criando o cerco contra o terrorismo islâmico. Com essa agenda política de contenção do terrorismo é que foi notado a intensificação da presença dos Estados Unidos na região do Cáucaso, momento este de intensificação econômica, política e militar, dominando a relação coercitiva das suas políticas e refutando possibilidades de inserção de outros países na questão de dominância da área economicamente enriquecida por minerais preciosos.

Considerado também que a política norte americana com relação à região caucasiana não fora instaurada em seu próprio território, a possibilidade de destruição e efeitos colaterais não ocorreriam ao mentor das ações e os efeitos econômicos de tais ações contribuiriam para uma atuação de maior imersão política geoestratégica.

Essa representatividade, de muita repercussão internacional, apesar de ter violado direitos e acordos internacionais, não detiveram nenhuma possível contenção do império branco e azul, muito pelo contrário, o medo e receio de se voltar contra a nação poderosa trouxe consigo maior potencial para as manobras políticas de intensificação ao antiterrorismo, e também, apesar de a sociedade internacional ter condenado veementemente aquele tipo de agressividade política, nada puderam fazer, primeiramente pela questão da política de boa vizinhança¹⁸ e manutenção das boas relações.

Já em relação aos organismos internacionais de peso tal como ONU, OTAN, FMI, etc., os EUA têm por base constituinte grande parte de fundos econômicos inseridos nas organizações e até mesmo são representantes de alto potencial de veto em tais organismos. Esse receio trouxe um contexto de inviolabilidade às políticas do “*Tio Sam*”, tendo em vista o pouco feito pela Sociedade Internacional e as consequências geradas por mais de uma década de intensificação armada em regiões de proeminência econômica.

Cabe ressaltar que, desde o fim do governo de Bill Clinton, a política estadunidense se voltou para a contenção da Rússia, em questões econômicas, e na influência sobre a área do

¹⁸ Período de relações políticas entre Estados Unidos e países da América Latina.

Cáucaso. Essa política foi fundamental para supostamente estruturar o governo americano e atribuir ao país a dominação da região e o desenvolvimento de atividades de grande escala para o transporte dos gases e petróleos ali contidos.

Nesse sentido, a exibição geoestratégica no início dos anos 2000 aprofundou o grande interesse comercial e de propagação do idealismo ocidental norte americano, e com base nisso é que fora criado a série de jogos online Battlefield.

O contexto de maior referência e jogabilidade da franquia se deu aos penúltimos jogos (Battlefield 2, 3 e 4) por justamente propagarem, subjetivamente, todo esse contexto bélico e contundente na península arábica e, pela subjetividade de cada missão a forte transmissão do idealismo norte americano por meio das histórias do jogo, dos objetivos e das características que definem o terrorista e o bom samaritano, trouxeram consigo uma explosão de vendas e até mesmo o tendencionismo acarretado pelos cenários e histórias de cada perspectiva, seja ela da potência ou dos insurgentes.

O Ocidente em conjunto com a mídia e também a sociedade, são capacitados para a produção de manifestos não violentos e reformas democráticas justas, isentando qualquer fundamentação necessária para com intervenções militares e nesta mesma linha de raciocínio Bandeira contribui para essa discussão:

Na Europa Oriental e nas antigas repúblicas soviéticas, os Estados Unidos gastaram, desde 1991, um total de US\$ 350 milhões, financiando a mídia na execução de operações de guerra psicológica, enquanto os custos com a invasão do Iraque, em menos de três anos, somaram US\$ 200 bilhões”. (BANDEIRA, 2013, p. 96)

O empenho despejado na guerra contra o terror foi de tamanha violabilidade que a contenção, por meio do envio de tropas e forças especiais às regiões dominadas a fim de conter o bloco islâmico, a tendência terrorista, buscava também, além da tentativa de conter a influência russa na região, minar também os pontos estratégicos de beneficiamento das reservas petrolíferas e de gases.

Aqui, as quebras de acordos internacionais foram uma possibilidade aberta após a instauração de uma nova ordem mundial pós Guerra Fria. No entanto, o erro em achar que a Rússia fazia parte dos países periféricos revigorou pontos vitais de entendimento no tocante da mesma ser um ‘*global player*’ e esta não estar disposta a deixar com que seus campos de influência fossem tomados sem algum tipo de bloqueio político.

Diretamente ligado à área de abastecimento, o ressurgimento russo causou certo revés às vistas ocidentais, evitando que a dominância da área fosse longe o suficiente para que a

perdessem, as políticas travadas a partir do presidente Vladimir Putin evitaram que o sucesso estadunidense na região fosse elevado. Sua política, um tanto quanto questionável, solapou os interesses do alinhamento ao Ocidente, coagindo-os ao possível corte de abastecimento europeu e também por meio do fornecimento bélico a regiões que se encontravam em dominância do "Tio Sam". Com isso, a retomada da Rússia ao jogo de poder imperou e corroborou para que novos meios políticos fossem estudados com intuito de evitar uma guerra já em iminência. De acordo com Bandeira, a Rússia pôs em xeque os Estados Unidos e as potências ocidentais.

A política estadunidense focou-se principalmente na dominação do Cáucaso e sua influência na Ásia central, propagando a ideologia democrática e liberta em regiões onde sequer havia ordens ou permissões de invasão, sejam elas dadas pelo governo local ou pela admissão de tais medidas na sociedade internacional.

De praxe, os Estados Unidos buscaram práticas de guerra por meio de militantes vinculados ao islamismo, intuitivamente o fomento da guerra seria determinado pelo ocidente, porém, subjetivamente, pois a linha frontal de guerra se daria pela característica dos soldados-militantes islâmicos. Esse fomento paliativo da utilização de islâmicos para a dominação territorial de algumas regiões da Ásia Central foi também entusiasmada à provocação de movimentos separatistas na China, especificamente em Xinjiang, ao nordeste da República Popular da China, região rica em minerais, incluindo gás e óleo, sendo também região geoestratégica para a dominação da Ásia Central.

Segundo Luiz Alberto Moniz Bandeira:

As operações da CIA tiveram como objetivo reproduzir na China o que fizeram contra a União Soviética durante a guerra no Afeganistão, onde combateram o inimigo "via proxies", i.e., por meio de procuradores, usando organizações terroristas e terceiros países, como a Turquia, um "puppet-state", que nutria sensibilidades pan-turcas e pan-islâmicas [...] formados sob o patrocínio da CIA. (BANDEIRA, 2013, p. 120)

A incessante busca pela instabilidade de Xinjiang, patrocinada pelo "Tio Sam", nunca deixou de ser claro quanto aos objetivos buscados. A notória estratégia de promoção de rupturas por meio de blocos civis traria a possibilidade de uma quebra total do bloco chinês e a possível entrada ocidentalista na região, se utilizando da premissa de que "*human rights and the rule of law in China, including in the ethnic minority regions of Tibet and Xinjiang*". (LAWRENCE, 2014)

O curso de apoio ao separatismo evidenciado pelos Estados Unidos em 2012 toma forma e, a fim de conter essa política invasiva, a China recuasse por meio de medidas de segurança, aplicando políticas de contenção à movimentação ocidental em seu território; essas políticas trouxeram fortes repressões aos grupos segregacionistas.

Não obstante, tendo em vista que a região chinesa de Xinjiang abrange forte referencial geopolítico, sendo abastecida por preciosos minerais, gás e petróleo, o crescimento econômico viria após o momento de formatação comercial no controle de distribuição desses minerais pela da empresa chinesa Overseas Ports Holding Company Limited, abrindo um caminho de passagem entre o Mar da Arábia e o Estreito de Ormuz, transitando 35% do óleo cru.

Dessa forma, a vinculação dessa política estratégica entre China, Paquistão e Irã transformou o país vermelho em um importante ‘*player*’ no cenário internacional, se munindo geoestratégica e economicamente no contexto de buscar dominações regionais.

O novo contexto que visualiza a proteção dos sistemas energéticos passou a ser o objetivo fundamental na luta de poder, uma vez que a partir do início do século XXI, as metas do milênio¹⁹, explicitadas pela Organização das Nações Unidas, a ascensão de organismos internacionais de proteção de meio ambiente, os diversos levantes de discussões sobre ambientalismo, preservação e utilização de recursos minerais e renováveis, etc., fundamentou a importância da manutenção de poder sobre a utilização desses recursos e, além da afirmação de poder econômico e militar, não seria descartável a busca por regiões que garantissem os interesses de um estado hegemônico.

Essa realidade elevou o potencial norte americano à busca de poder energético na região da Ásia Central, em território chinês. Porém, a política ocidental buscou apoiar desde o final da Guerra Fria os movimentos separatistas tibetanos, utilizando do potencial da guerra psicológica por meio da força do discurso de Dalai Lama para com os direitos humanos que, segundo o Ocidente, não devem ser aceitos.

A mutação do renomado termo guerra foi real e nesse sentido houve a aceitação de novas definições para a terminologia que faceta os diferentes movimentos armados pelo mundo. A transformação desse cenário passou a ter maior relevância a partir do momento em que a guerra não foi mais realizada de forma brutal e destrutiva, até certo ponto, mas de forma psicológica e invasiva, no sentido do rompimento aos termos internacionais quanto ao direito

¹⁹ Estabelecida pela ONU em 2000, as metas do milênio foram 8 objetivos destacados pelo organismo que deveriam ter prioridade, tendo em vista que foram classificados como os maiores problemas mundiais, sendo eles: Fome e Miséria, Educação, Igualdade entre Gêneros, Mortalidade Infantil, Saúde de Gestantes, Combate a Aids e outras doenças, Qualidade de Vida e Meio Ambiente e Trabalho e Desenvolvimento.

e na incessante busca pelo poderio econômico, obtido apenas pela da disponibilidade do recurso de maior necessidade ou utilização que viria de encontro ao interesse mundial, sendo este então as formas energéticas.

Vale ressaltar também que a visualização do potencial petrolífero na região do Oriente Médio ressaltou a necessidade de influência na região, e utilizando o pressuposto político de segurança nacional, fora invadido o Iraque. A dominação se dinamizou a partir dos atentados de 11 de setembro, contudo já era algo que havia sido cogitado em épocas anteriores pelo governo norte americano.

Justificadamente, os Estados Unidos preconizaram sua invasão com base naquilo que supunham como contenção, ou seja, os armamentos de destruição em massa. Contudo, o real objetivo já vinha sendo mostrado e se intensificado no papel político do país. No entanto, a captação incessante por fontes de energia que causassem impactos positivos e reais na respectiva economia supuseram-se regiões fora de seu alcance político. Com isso, a violabilidade territorial passou a ter conformação no foro internacional.

Ao mesmo tempo, a justiça internacional e possíveis represálias dos atores internacionais não afrontaram o poderio ocidental, o que, de praxe, causou a fortificação política e hegemônica dos Estados Unidos. A necessária realidade energética tornou-se de tal importância que fronteiras já não foram mais respeitadas a partir do momento em que a captação dos minerais fosse de mais valia.

De acordo com Bandeira (2013), entende-se que o “controle das reservas de petróleo quer na Ásia Central quer no Oriente Médio e na África era de fundamental importância para os Estados Unidos para manter sua produção competitiva, necessitavam de recursos energéticos baratos.”.

Essa incessante busca pela utilização de recursos naturais elevou a busca política a um real caçada agressiva e de violação dos direitos de uma nação. Tal perspectiva respaldou-se no pós 11 de setembro, quando a ideologia dominante da hegemonia mostrou-se como difusor de políticas democráticas e também exploratórias, utilizando-se de diversos instrumentos diplomáticos e privados para a conquista dos territórios em vigência.

A prevalência militar na região iraquiana fora de duração de quase uma década, até o início da política Obama, e a desestruturação desenvolvida por Bush deveu-se à agressão, exportação democrática, recursos naturais e também políticas de influência regional, já que o território da Ásia Central e do Oriente Médio eram irrigados economicamente com o petróleo. Não obstante, o norte da África também foi linha de visão exploratória da política estadunidense.

Em nota, Bandeira define que a relação norte-americana e africana já era real:

Os analistas previam em 2010 que, nos próximos 20 anos, a África, de onde os Estados Unidos recebiam 20% de suas importações, aumentariam o suprimento de petróleo em mais de dois milhões de barris e suas reservas de gás natural elevar-se-iam a 14 trilhões de pés cúbicos. (BANDEIRA, 2013, p. 157)

Com a ativação do programa norte americano intitulado SOCAFRICA (U.S. Special Operations Command Africa) definiu-se o objetivo norte americano em subordinação africana, trazendo no bojo de tal política o afastamento repentino da China em relação à região, tendo maior captação de materiais energéticos e até mesmo exploráveis como minérios preciosos, política essa fundida por meio da dominância regional²⁰.

A realidade política dos atores internacionais não deixou de existir em um cenário de maior visualização e contextualização dos acontecimentos diplomáticos, como nos dias atuais, o que passou a se fortificar foi à ideia da supremacia estadunidense, embasada na adequação de nações ao seu referencial ideológico. Entretanto, esse fomento democrático para com outras regiões não é mera questão política, mas sim da aplicação realista na diplomacia com relação à submissão e adequação de um novo governo como condicionante das políticas econômicas, principalmente.

Aqui, não se pode deixar de fazer a relação com o contexto pós 11 de setembro, tendo em vista o dinamismo político norte-americano logo após os atentados, a fim de se garantir economicamente em uma região de extrema instabilidade civil e política. Embasado ainda nesse contexto é que é possível visualizar a interação do fictício e o real no contexto bélico que sugere o início da Segunda Guerra Mundial ao contexto atual e a projeção que a última franquia do jogo Battlefield 4 traz.

6. REFERENCIAL TEÓRICO

Compreendemos que a indústria cultural é a relação intrínseca da influência midiática com a reorientação das massas, nela é dada a importância de que as pessoas são objetos de controle e essa dominação fortifica a influência do capitalismo²¹.

Com base nos conceitos de Theodor W. Adorno é possível obter uma compreensão maior da funcionalidade da indústria cultural no bojo da orientação massificada de

²⁰ BANDEIRA, Luiz Alberto Moniz. A Segunda Guerra Mundial. Pg. 159

²¹ COHN, Gabriel. Comunicação e indústria cultural. Pg. 294

informação, contribuindo para a discussão política em que o cenário do jogo Battlefield e suas respectivas séries propiciam aos inúmeros jogadores, que dispõem horas e horas em frente ao computador se caracterizando como soldados e tendo por base a influência ideológica exposta aos seus diversos segmentos políticos e bélicos.

A nova ordem mundial, liderada agora pelos Estados Unidos no final dos anos 1989, passou a dar suporte para a ascensão de uma nova ordem internacional, questionavelmente estável, cujo novo modelo econômico possibilitou a internacionalização comercial e financeira sob a égide do mesmo. Ao mesmo tempo, o advento da globalização e a estabilidade estrutural no sistema político econômico internacional, fomentado com o processo tecnológico resultaram em um polo que, aproximadamente dez anos mais tarde seria referência em lucros e de desenvolvimento de um mercado fortíssimo nos EUA, a indústria de ‘games’.

Para tanto, atrelado a esta temática que se apoia na indústria cultural, Gatti, em referência a Adorno, oferece material sobre o pós-guerra e a reflexão adorniana sobre a indústria cultural, estabelecendo a relação entre a indústria cultural e a segmentação de controle social:

A Dialética do esclarecimento procura investigar a necessidade de controle de dominação social para a sustentação de formas não totalitárias de organização capitalista, como aquela encontrada por Adorno e Horkheimer nos Estados Unidos, denominada por eles de capitalismo administrado. O elemento especificamente novo dessa formulação da Teoria Crítica é a importância dada ao fato de que a consciência mesma das pessoas também é objeto de controle das instâncias de planejamento e dominação necessárias à sobrevivência do sistema capitalista. (GATTI, 2008, p. 83)

A objetificação do consumidor²² frente à indústria cultural determina a segmentação ideológica, política e fundamenta a própria indústria ao exercício capitalista, de produção, venda e também a alienação desenvolvida pelo mesmo. A ascensão cultural e acessibilidade a isso se tornou instrumento rotineiro a partir dos anos 1990-2000, com o avanço tecnológico e de desenvolvimento, esse padrão executou no cenário global forte referência que trouxe novos atores ao cenário internacional e cada ator, por sua vez, exerce um papel de fundamento no seu contexto. De praxe, a análise da globalização define-se como, fundamentalmente, uma extensão e um aprofundamento da integração econômica entre os países²³.

Essa ação transnacional influencia diretamente as formas políticas, organizacionais, culturais, econômicas e etc. reiterando o fato de seu surgimento ser posterior à Guerra Fria. O

²² COHN, Gabriel. Comunicação e Indústria Cultural. Pg. 288

²³ SARFATI, Gilberto. Teoria das Relações Internacionais. Pg. 317

processo global de aproximação se deu ao fator de intensificação das relações internacionais e, com isso, desenvolveu em um sentido positivo a comercialização cultural, empresarial e costumeira, frente a barreiras antes invioláveis.

Nesse sentido, o tradicionalismo teórico realista se viu recuado frente ao cenário de interdependência generalizada, motivadora das relações internacionais. Aqui, Sarfati, em referência a Nye, destaca:

Nye considera que a atual globalização pode ser considerada em grande parte, *americanocêntrica*, porque parte considerável das mudanças globais tem origem nos Estados Unidos. Enfim, Nye manifesta que a cultura *pop* é apenas um dos elementos que colocam os Estados Unidos no epicentro do fenômeno. Além desse fator, as dimensões do mercado norte-americano, a eficiência de algumas das suas instituições e o poderio militar lhe dão, juntos, esse papel centro. (SARFATI, 2005. p. 319)

A interdependência complexa exemplifica uma situação caracterizada por efeitos recíprocos entre os Estados ou entre atores de diferentes países ou simplesmente o estado de mútua dependência²⁴ e, nesse contexto, vale exemplificar também que com o aumento exponencial do comércio mundial novos atores surgiram, como os atores privados, e a segmentação das companhias de jogos online vieram fortemente nesse mesmo viés.

Steven L. Kent, autor de *The Ultimate History of Video Games* (2001, Pg. 590) chama a atenção para o ponto influente da indústria de jogos: “video games, once thought to be a fad, have worked their way into the fabric of international culture”. De fato, esta uma indústria de extremo sucesso que passou a ter quantias em largas escalas de seguidores e um forte peso na economia. O autor afirma ainda que “with every successive generation, the video game industry keeps growing. [...] A recent study published in England predicts that the interactive entertainment Market will double in size and could be as big as \$49 billion worldwide”. (2001)

A astronômica influência de vídeo games na sociedade internacional intensificou cada vez mais com o avanço da tecnologia, esse mesmo avanço possibilitou centenas de dezenas de histórias e criações diferenciadas que se propagassem como forma de entretenimento, desde o Pinball²⁵, até os lançamentos mais recentes na indústria como o Playstation 4, Xbox One e até mesmo o desenvolvimento de computadores caracterizados como “*gamers*”, com o intuito de melhor desempenho enquanto processa o jogo.

Ao mesmo tempo, a criação de jogos com conteúdo destrutivo foi eminente e cada um exemplificaria uma situação diferente. Se analisado o jogo Battlefield, o conteúdo bélico que

²⁴ SARFATI, Gilberto. Teoria das Relações Internacionais. Pg. 164

²⁵ Pinball ou flíper é um jogo de máquina, onde o jogador manipula duas palhetas de modo a evitar que a bola de metal caia no espaço inferior da máquina.

envolve a história em composição com a dinâmica estratégica do jogo, se aplica a essa ideia e, além do conteúdo destrutivo, também conta com o quesito ideológico que na indústria cultural não é preciso apresentar-se como arte para legitimar-se, essa legitimação é produzida com a verdade de que não é nada mais do que um negócio, tendo então como motivação real do lucro a sua legitimação e sua ideologia²⁶.

Não obstante essa realidade, o perfeito encaixe da teoria realista se enquadra no conteúdo explicitado pelo jogo e nesse sentido constrói uma fundamentação bélica representada pelo interesse de maximização do poderio estatal, legitimação do Estado e a busca pela dominação e opressão, concepções que se baseiam nas ideias de poder e força, a anarquia das relações internacionais, concepção racionalista e a de que o Estado é o único ator considerado relevante nas relações internacionais²⁷.

De acordo com os preceitos maquiavélicos, do ponto de vista internacional ninguém, nenhum país quer ser dominado ou oprimido pelos grandes, enquanto os grandes querem oprimir e dominar e nesse contexto há sempre uma razão para que se desenvolva tal estado de guerra. Aquele apresentado nas diferentes facetas do jogo Battlefield exemplifica a perfeita desordem do cenário político internacional quando, se olhado para o passado, a determinante de guerra são os princípios de dominação, economia, recursos naturais, como petróleo e gás e, pressupondo essa regra, Maquiavel entendia que “os principais fundamentos que todos os Estados possuem, tanto novos, como velhos ou mistos, são boas leis e bons exércitos”^{28 29}.

Em relação ao cenário colocado pela franquia Battlefield e a questão da segurança internacional, a referência feita é que:

Se o ambiente internacional é, por natureza, ‘desordenado’, os grandes desejam dominar os pequenos e todos almejam não ser dominados; isso significa dizer que todos os Estados devem estar prontos para fazer a guerra; só assim, por meio da demonstração de força e coerção internacional, é que a segurança pode ser alcançada. [...] devemos lembrar que o homem é conduzido por riqueza e glória e, fundamentalmente, o príncipe é guiado por essas ambições, não só por vaidade, mas também como forma de demonstrar poder, tanto para os seus cidadãos, quanto para os outros Estados. (SARFATI, 2005, p.70)

Essa forte relação de demonstração de força explicita todo e qualquer tipo de guerra de potencial bélico e de dominação, a fim da demonstração de força e da prevalência hegemônica de cada ator. Não obstante, a política estadunidense define esse viés por meio das guerras que

²⁶ GATTI, Lucciano Ferreira. Curso livre de Teoria Crítica. Pg. 87

²⁷ SARFATI, Gilberto. Teoria das Relações Internacionais. Pg. 70

²⁸ SARFATI, Gilberto. Teoria das Relações Internacionais. Pg. 70

²⁹ Ibidem.

são repassadas aos seguidores do jogo Battlefield, e nesse sentido podemos destacar a Segunda Guerra Mundial, Vietnam, guerra contra o terror, vulgo 2002, guerra econômica e pelos recursos naturais, mais recentemente.

Da mesma forma que Maquiavel encara o cenário internacional da forma mais crua possível, pressupondo os interesses estatais, não deixa de ser diferente com Thomas Hobbes. A sua obra de maior importância, *O Leviatã*, é particularmente caracterizada por uma das missões de Battlefield 2, tendo como representante maior os Navy Seals dos Estados Unidos em invasão e contenção dos Oriente Médio.

Definindo a teoria do estado de natureza do homem, em relação à constituição do Estado hobbesiano, sustenta-se que os homens se submetam a um soberano, por meio de um *contrato social*, que vai evitar, pelo seu absolutismo, que os homens se destruam. Nesse sentido o Estado é o contendor do ser humano, que é norteador pela competição, desconfiança e glória^{30 31}, inibindo-o de agir como queira. Logo, sabendo da ausência de um poder soberano internacional, o estado de natureza capta a necessidade de expansão de dominação internacional dos países mais fortes.

Nesse contexto, enxerga-se, com base em Hobbes, que o estado de natureza dos Estados não passa de uma liberdade, encontrada a partir do interesse de cada e, dessa forma transpõe-se o estado natural de guerra.

Na ausência de um poder soberano e absoluto internacional que disponha do monopólio da violência, todos os Estados podem dispor legitimamente da força. Nesse contexto, a segurança internacional somente poderia ser alcançada por intermédio de uma política de equilíbrio de poder, pois, se o estado de natureza do sistema internacional é o da guerra, os Estados deveriam buscar limitar o poder dos outros Estados e, dessa forma, inibir a sua tendência natural de expansão territorial. (SARFATI, 2005, p. 72)

Analisadas essas perspectivas teóricas realistas, a liberdade que divaga no contexto internacional, na forma da contextualização das políticas estatais se transfere aos próprios interesses dos envolvidos e, com base nessa premissa compreendemos a fundamental ideologia transposta pelos mesmos por meio das ferramentas midiáticas e de entretenimento. De qualquer forma, a característica fundamental a ser compreendida é a transfusão dessa ideologia pelas das mídias de entretenimento e aquilo que é disposto por Adorno, serve também em um contexto bélico realista exposto por Maquiavel e Hobbes.

³⁰ Ibidem, pág. 72.

³¹ SARFATI, Gilberto. Teoria das Relações Internacionais. Pg. 70

A indústria de games, com forte relevância econômica no cenário internacional, alcança anualmente números estratosféricos com vendas e aumento de consumidores; logo, essa perspectiva que já se aplica ao jogo Battlefield propaga a ideologia americanista no tocante da guerra ao terror e na dominação social das políticas ocidentais que exprimem a necessidade de exportar a liberdade e os direitos encarados corretos frente a sociedades conservadoras e de importância geográfica na captação de recursos naturais, propulsores este para a economia.

De toda e qualquer forma, o fortalecimento dessa cultura ideológica propaga-se de forma inabalável, mantendo a fomentação da ideologia em contextos individuais.

Cada produto apresenta-se como individual; a individualidade mesma contribui para o fortalecimento da ideologia, na medida em que se desperta a ilusão de que o que é coisificado e mediatizado é um refúgio de imediatismo e de vida. [...] Essa ideologia apela, sobretudo para o sistema das “*vedetes*”, emprestado da arte individualista e da sua exploração comercial. Quanto mais desumanizada sua ação e seu conteúdo, mais ativa e bem sucedida é a sua propaganda de personalidades supostamente grandes e o seu recurso ao tom meloso. [...] A indústria cultural tem o seu suporte ideológico no fato de que ela se exime cuidadosamente de tirar todas as consequências de suas técnicas em seus produtos. Este diz respeito à organização imanente da coisa, à sua lógica interna. [...] Daí resulta a mistura, tão essencial para a fisionomia da indústria cultural, de *streamlining*, de precisão e de nitidez fotográfica de um lado, e de resíduos individualistas, de atmosfera, de romantismo forjado e já racionalizado, de outro. [...] Assim ela própria se convence imediatamente pela sua monstruosidade ideológica. (COHN, 1971, p.290)

A grande importância da indústria cultural tornou-se mecanismo de formação de consciência^{32 33}, essa ferramenta é utilizável por meio de políticos e afins, pretensiosamente. Dessa forma, a informação rotineira passa a deixar de ser questionada e é afinada de forma confortável como se fosse real, no entanto não é.

Em relação à série de jogos Battlefield, essa problemática ocorre no tocante dos Estados Unidos assumirem o papel de “*ocidentalizador*” dos países centro-asiáticos e do Oriente Médio, pressupondo a exportação da liberdade e contendo os eventuais casos de “terrorismo” propiciados pelos insurgentes desses países, além da incessante busca econômica e de influência regional.

Nesse sentido, destacamos que os representantes (da indústria cultural) pretendem que essa indústria forneça aos homens, num mundo pretensamente caótico, algo como critérios

³² COHN, Gabriel. Comunicação e indústria cultural. Pg. 291

³³ SARFATI, Gilberto. Teoria das Relações Internacionais. Pg. 70

para sua orientação e que só por esse fato ela já seria aceitável³⁴. Pressupondo essa análise, a aceitação desses critérios são inquestionados, tendo em vista a substituição do conhecimento pela aceitação.

As ideias de ordem que ela inculca são sempre as do *status-quo*. Elas são aceitas sem objeção, sem análise, renunciando a dialética, mesmo quando elas não pertencem substancialmente a nenhum daqueles que estão sob a sua influência. [...] Através da ideologia da indústria cultural, o conformismo substitui a consciência: jamais a ordem por ela transmitida é confrontada com o que ela pretende ser ou com os reais interesses dos homens. (COHN, 1971, p. 193)

Desde o seu lançamento, a franquia Battlefield cresce em número de usuários e adeptos ao jogo, atingindo mais de 7 milhões de jogadores³⁵. Essa quantia aponta para a quantidade de massa de informação “ocidentalizada”, e, nesse contexto, segundo as teorias adornianas, “o conformismo substitui a consciência”. É impossível dizer com bases fatuais, a real influência do jogo nas pessoas, mas o explícito conteúdo do americanismo na série exemplifica e expressa a total manobra política norte americana quanto a sua influência no contexto internacional, remetendo então aos ideais realistas, como Maquiavel e Hobbes.

O estado de natureza propicia por meio do conteúdo midiático e cultural, a intensidade das relações conflitantes entre os “desordeiros” ao ocidente e, dessa forma, a repressão e a subjugação aos Estados de maior poderio passa a ser real, seja essa política de forma incisiva ou diplomática. Baseado nessa concepção de poder e força, no contexto em questão, essas forças não são de feitiço físico, mas sim psicológico ao ponto em que condiciona as estratégias e contextos políticos baseados na característica ocidental, ou seja, a hegemonia de um país e a incessante busca das suas necessidades.

Nas relações internacionais, segundo Sarfati (2005), o terrorismo nunca ocupou lugar central na literatura de segurança internacional. No entanto, fez-se necessária a utilização do termo terrorismo no pós 11 de setembro e, além disso, imperou por meio das políticas norte-americanas a contenção, seja ela na sua vertente contra grupos extremistas, ideologias opostas à “liberdade e democracia” e etc. Em essência, a não intervenção nos assuntos domésticos de um terceiro Estado passou a ser apenas teórica, praticamente a violação dessas determinantes internacionais se superaram por meio das ações norte americanas, reiterando o poder da hegemonia.

³⁴ As elucubrações da indústria cultural não são nem regras para uma vida feliz, nem uma nova arte da responsabilidade moral, mas exortações a conformar-se naquilo atrás do qual estão os interesses dos poderosos. O consentimento que ela alardeia reforça a autoridade cega e impenetrada (pg. 193 Gabriel Cohn)

³⁵ Disponível em: <<http://bf4central.com/2014/05/battlefield-4-sells-7-million-2-still-playing/>>.

Em referência a Adorno, Gatti (2008) destaca que “a ideologia da indústria cultural se tornou total, ou seja, se naturalizou” e com base nesse conceito adorniano, podemos constatar e facetar aquilo que o jogo Battlefield se refere, sujeitar os indivíduos e a vida social³⁶.

³⁶ ADORNO, Theodor W. Teoria Estética. Pg. 188

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O intuito final da indústria cultural é, basicamente, atuar como um meio que disponibiliza conteúdos de surrealismo às pessoas. No entanto, por vezes também corrobora para que uma imagem ou uma determinante política se enraíze de forma inquestionável na consciência humana. Essa submissão comprova a influência a que o ser humano está exposto por meio de ações e imagens trazidas pela indústria que informa e, ao mesmo tempo, deforma a funcionalidade real dos pressupostos explícitos naquele meio.

Ao se olhar para a indústria singularmente, a sua característica é uma relação da manutenção e busca do surreal para a “felicidade” humana. No entanto, a dominância e a tendenciosidade, por meios terceiros, é fundamental para a distorção do entendimento acerca de tal assunto.

Inquestionavelmente, essa formatação corporativa trouxe consigo uma forte influência que se refere a contextos de alcance internacional, tendo em vista que a instrumentalização disso se intensificou com os meios tecnológicos. Logo, os meios surreais de interpretação da realidade foram também de extrema importância para a compreensão desta “exportação” ideológica e, nesse imbróglio, é possível apontar a funcionalidade da franquia de jogos Battlefield.

A bipolarização do mundo no século XX foi fato fundamental que corroborou para o alcance de uma política “unificada” e de potencial decisório no início do século XXI, que se caracteriza pela política norte-americana e neste contexto, a fomentação das ações individualistas tomaram proporções que foram questionadas pelos próprios estudos internacionais de acordo com as correntes neoliberais e interdependentes; principalmente a invasão e violação territorial a atores de nações menos favorecidas política e economicamente.

Entretanto, essa construção hegemônica ocidental atravessou quesitos internacionais que, invariavelmente, são incisivos na política e desempenho de um Estado frente ao cenário internacional, ou seja, o realismo clássico, ao mesmo tempo, a hegemonia ocidental firmou suas políticas acerca das barreiras internacionais, redefinindo e se inserindo com maior precisão no papel de dominador e Estado “central” das relações internacionais.

Dessa forma, não seria diferente a indústria cultural norte americana ter propulsão mundial ao ponto que seus produtos são de reconhecimento e validação global, tendo por

consequência as crescentes quantias econômicas para instigar o famoso ‘*american way of life*’.

Não obstante a essa realidade, a expressão corporativa de jogos redesenhou cenários que, antes foram de triste lembrança e, hoje são motivação de diversão e entretenimento universal, ou seja, a reprodução de cenários bélicos fundados em fatos passados.

Nessa abordagem, o jogo Battlefield define exatamente esse contexto através de suas franquias que se moldam na política norte-americana em sentidos diplomáticos e bélicos exercendo seu papel realista no cenário internacional, ausente de uma força supranacional, onde exemplifica a mais pura realidade belicosa em forma de arte e diversão. Nessa relação, a dominação e contenção de forças antiocidentais representam o fortalecimento norte americano como Estado hegemônico e, com base nessa vertente, as reproduções virtuais desses cenários influenciam na formatação da consciência real do ser humano para algo fictício para, por fim, traduzir uma posição destorcida do fatual.

É de se compreender também que, apesar de a ideia de um jogo julgar apenas situações surreais e de formação neutra, a possibilidade de haver algum tipo de tendenciosidade é real e dessa forma subjetivam-se ao entendimento dos usuários.

Por assim dito, a indústria cultural é responsável por condicionar seu papel de entreter em formas tendenciosas de informação e no papel internacional isso se reflete de forma aguda e até mesmo agressiva, ao ponto que determinados produtos, propagandas, etc, chegam a ser banidos de certas regiões. Não diferente disso, Battlefield sofreu represália e bloqueio em alguns países pelo forte conteúdo ocidentalizado e agressivo, desgastando a imagem dos beligerantes não ocidentais que, com isso, sofrem ainda nesse conteúdo a represália do ocidente como forma de imposição e aceitação forçada da famosa “*liberdade*”.

Apesar das diversas formas em que essa expressão libertina ocidental tem sido repassada, o papel da franquia Battlefield se adequou perfeitamente aos parâmetros culturais, onde sua aceitação seria inquestionável. Desse modo, a conquista se tornou real e a expansão da série do jogo de guerra se intensificou, fortalecendo o mercado e trazendo, embasado em conteúdos reais, diferentes situações políticas e territoriais estratégicas, cuja dinâmica dispôs aos jogadores uma reflexão indubitavelmente subjetiva, aquela de adoração ao ocidentalismo e repressão e desgosto pelas bases opostas a essa ideologia, diga-se de passagem, a cultura preservadora dos povos do Oriente Médio e adjacências.

De qualquer forma, observa-se que a indústria cultural, apesar de ser um grande propulsor para causas informativas e de entretenimento, também se vincula ao Estado e propicia por meio de seu produto, que basicamente se refere ao consumismo e surrealidade,

formas de entendimento distorcido do que realmente os fatos são e, apesar de o embasamento ser realmente fiel ao conteúdo em destacado, não é deixado para trás a ideia de subjugar a situação com base na forma em que busca seu consumidor acreditar. Desse modo, Battlefield é a exemplificação perfeita dessa realidade internacional que se globalizou por meio da instrumentalização histórica de um jogo, a transformação da realidade em uma visão unificada determina o potencial daquilo frente aos usuários e dessa forma inviabiliza a possibilidade de busca alternada, apenas vincula uma única verdade, transformando-a em surreal e identificando aquilo como verdade absoluta.

Por fim, a instrumentalização da política norte americana em composição ao conteúdo explicitado pelo jogo se faz em perfeita sintonia com o pressuposto ao americanismo e, implica uma realidade absoluta aos usuários dessa plataforma de diversão; independente da situação, o fortalecimento ideológico estadunidense vem de forma fácil e real, pela confluência de informações e definições que suprimem qualquer outra vertente que vá contra a tal ideologia ocidental.

A projeção de guerras passadas em formas virtuais e a projeção de uma nova guerra em 2020, com Battlefield 4, define bem a política incisiva e ao mesmo tempo e receosa dos Estados Unidos quanto ao rompimento ou até mesmo a quebra do império hegemônico. Aqui, fica obscurecida a possibilidade de dominação das nações de menor “*potencial*” internacional, desconsiderando o conceito de horizontalidade, sendo, então, caracterizado como competidor no cenário político e não mais dominante.

Tendo em vista essa definição, pode-se ressaltar, ainda, que as questões políticas, diplomáticas, além da própria corrida hegemônica, deixariam de ser papel fundamental na agenda dos EUA, uma vez que este país perderia seu posicionamento em relação a outro Estado, já que no cenário internacional não há potencia dominante regente e dessa forma, essa vaga na conservação de poder internacional viria a ser de outro ator, regendo então novos padrões de dominação.

Contudo, não se faz justa a perda desta influência global que o americanismo conquistou e, para tanto, será feita a contínua utilização de meios midiáticos para que suprima a ideologia oposta ao ocidentalismo e ocasione maiores segmentações de suas políticas e seus costumes e hábitos, o que passa a ser extremamente oposto à regiões específicas que, ultimamente, vem sofrendo represálias em formas virtuais, interativas e formais, como ocasiões políticas e as supressões diplomáticas para aceitação de intervenção militar, a fim de suprimir o “*câncer*” costumeiro de alguns “*fundamentalismos*” radicais.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAMS, Dan. **Battlefield 2**: The battle rages on in the sequel to 2002's Game of the Year.. 2005. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2005/06/19/battlefield-2>>. Acesso em: 20 set. 2014.

ADAMS, Dan. **Battlefield Vietnam Review**. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2004/03/17/battlefield-vietnam-review>>. Acesso em: 18 set. 2014.

ADORNO, Theodoro W. et al. **Teoria da cultura de massa**. Rio de Janeiro: Saga, 1969.

ADORNO, Theodoro W. **Teoria Estética**. Lisboa: Edições 70, 1970.

BANDEIRA, Luiz Alberto Moniz. **A Segunda Guerra Fria**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013. 714 p.

BATTLEFIELD 1942. Disponível em: <<http://www.battlefield.com/battlefield-1942>>. Acesso em: 17 set. 2014.

BATTLEFIELD 2 Armored Fury. Disponível em: <<http://www.ea.com/battlefield-2-armored-fury>>. Acesso em: 23 set. 2014.

BATTLEFIELD 2 Euro Force. Disponível em: <<http://www.ea.com/battlefield-2-euro-force>>. Acesso em: 23 set. 2014.

BATTLEFIELD 2. Disponível em: <<http://pc.gamespy.com/pc/battlefield-2/626911p4.html>>. Acesso em: 20 set. 2014.

BATTLEFIELD 2. Disponível em: <<http://www.ea.com/battlefield-2>>. Acesso em: 20 set. 2014.

BATTLEFIELD 2: Armored Fury: Q&A with Tom Galt. Disponível em: <<http://pc.gamespy.com/pc/battlefield-2-armored-fury/711558p1.html>>. Acesso em: 23 set. 2014.

BATTLEFIELD 2: Special Forces. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Battlefield_2:_Special_Forces>. Acesso em: 23 set. 2014.

BATTLEFIELD 3 Damavand Peak. Disponível em: <<http://bf3blog.com/battlefield-3-damavand-peak/>>. Acesso em: 25 set. 2014.

BATTLEFIELD 3 Grand Bazaar. Disponível em: <<http://bf3blog.com/battlefield-3-grand-bazaar/>>. Acesso em: 25 set. 2014.

BATTLEFIELD 3 Gulf of Oman. Disponível em: <<http://bf3blog.com/battlefield-3-gulf-of-oman/>>. Acesso em: 25 set. 2014.

BATTLEFIELD 3 Kharg Island. Disponível em: <<http://bf3blog.com/battlefield-3-kharg-island/>>. Acesso em: 25 set. 2014

BATTLEFIELD 3 maps. Disponível em: <<http://bf3blog.com/battlefield-3-maps/>>. Acesso em: 25 set. 2014.

BATTLEFIELD 3 Noshahr Canals. Disponível em: <<http://bf3blog.com/battlefield-3-noshahr-canals/>>. Acesso em: 25 set. 2014.

BATTLEFIELD 3 Seine Crossing. Disponível em: <<http://bf3blog.com/battlefield-3-seine-crossing/>>. Acesso em: 25 set. 2014.

BATTLEFIELD 3 Sharqi Peninsula. Disponível em: <<http://bf3blog.com/battlefield-3-sharqi-peninsula>>. Acesso em: 25 set. 2014.

BATTLEFIELD 3 Strike At Karkand. Disponível em: <<http://bf3blog.com/battlefield-3-strike-at-karkand/>>. Acesso em: 25 set. 2014.

BATTLEFIELD 3 Tehran Highway. Disponível em: <<http://bf3blog.com/battlefield-3-tehran-highway/>>. Acesso em: 25 set. 2014.

BATTLEFIELD 3 Wake Island. Disponível em: <<http://bf3blog.com/battlefield-3-wake-island/>>. Acesso em: 25 set. 2014.

BATTLEFIELD 3. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Battlefield_3>. Acesso em: 24 set. 2014.

BATTLEFIELD 3. Disponível em: <<http://www.battlefield.com/battlefield3>>. Acesso em: 24 set. 2014.

BATTLEFIELD 4 classes. Disponível em: <<http://bf4central.com/battlefield-4-classes/>>. Acesso em: 30 set. 2014.

BATTLEFIELD 4 factions. Disponível em: <<http://bf4central.com/battlefield-4-factions/>>. Acesso em: 30 set. 2014.

BATTLEFIELD 4 multiplayer. Disponível em: <<http://bf4central.com/battlefield-4-multiplayer>>. Acesso em: 30 set. 2014.

BATTLEFIELD 4. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Battlefield_4>. Acesso em: 30 set. 2014.

BATTLEFIELD: Bad Company 2 Vietnam. Disponível em: <<http://www.ea.com/battlefield-bad-company-2-vietnam>>. Acesso em: 18 set. 2014.

BUTTS, Steve. Battlefield 1942. 2002. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2002/09/16/battlefield-1942>>. Acesso em: 17 set. 2014.

CASPIAN Border. Disponível em: <<http://bf3blog.com/caspian-border/>>. Acesso em: 25 set. 2014.

COHN, Gabriel. **Comunicação e indústria cultural**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1971.

DALIAN Plant. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Dalian_Plant>. Acesso em: 20 set. 2014.

DAQING Oilfields. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Daqing_Oilfields>. Acesso em: 20 set. 2014.

DRAGON Valley. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Dragon_Valley>. Acesso em: 20 set. 2014.

DYER, Mitch. **SCORCHED EARTH**. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2013/10/29/battlefield-4-xbox-360-and-playstation-3-review>>. Acesso em: 01 out. 2014.

EYKEMANS, Peter. **Battlefield 3 Review**. 2011. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2011/10/26/battlefield-3-review-3>>. Acesso em: 24 set. 2014.

FALL of Lang Vei. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Fall_of_Lang_Vei>. Acesso em: 18 set. 2014. http://battlefield.wikia.com/wiki/Hue_-_1968

FUSHE Pass. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/FuShe_Pass>. Acesso em: 20 set. 2014.

GIGON, Fernand. USA x Vietcong: **As duas faces do conflito**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1967.

GULF of Oman/Battlefield 4. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Gulf_of_Oman>. Acesso em: 20 set. 2014.

HIGHWAY Tampa. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Highway_Tampa>. Acesso em: 20 set. 2014.

HISTORY. Disponível em: <<http://www.ea.com/history>>. Acesso em: 11 out. 2014.

HOCHI Minh Trail. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Ho_Chi_Minh_Trail>. Acesso em: 18 set. 2014. http://battlefield.wikia.com/wiki/Quang_Tri

KENT, Steven L. **The ultimate history of video games**. New York: Three Rivers Press, 2001.

KUBRA Dam. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Kubra_Dam>. Acesso em: 20 set. 2014.

LAWRENCE, Susan V.. U.S.- China Relations: Policy Issues. Disponível em: <www.crs.gov>. Acesso em: 10 out. 2014.

LOS Angeles. Disponível em: <<http://dice.se/about/la/>>. Acesso em: 11 out. 2014.

MAKUCH, Eddie. **Battlefield 4 multiplayer details emerge**. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/battlefield-4-multiplayer-details-emerge/1100-6412779/>>. Acesso em: 30 set. 2014.

MASHTUUR City. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Mashtuur_City>. Acesso em: 20 set. 2014.

NYE, Joseph. **O Paradoxo do Poder Americano**. São Paulo: Ed. Unesp, 2002.

OCAMPO, Jason. **Battlefield 2: Armored Fury Review**. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/reviews/battlefield-2-armored-fury-review/1900-6152379/>>. Acesso em: 23 set. 2014.

OPERATION Blue Pearl. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Operation_Blue_Pearl>. Acesso em: 20 set. 2014.

OPERATION Clean Sweep. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Operation_Clean_Sweep>. Acesso em: 20 set. 2014.

OPERATION Firestorm. Disponível em: <<http://bf3blog.com/operation-firestorm/>>. Acesso em: 25 set. 2014.

OPERATION Metro. Disponível em: <<http://bf3blog.com/operation-metro/>>. Acesso em: 25 set. 2014.

ROAD to Jalalabad. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Road_to_Jalalabad>. Acesso em: 20 set. 2014.

SARAIVA, J.F.S. **História das Relações Internacionais Contemporânea**. São Paulo: Saraiva, 2008.

SARFATI, Gilberto. **Teoria das Relações Internacionais**. São Paulo: Saraiva, 2005.

SHARQI Peninsula. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Sharqi_Peninsula>. Acesso em: 23 set. 2014.

SONGHUA Stalemate. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Songhua_Stalemate>. Acesso em: 23 set. 2014.

STOCKHOLM. Disponível em: <<http://dice.se/about/stockholm/>>. Acesso em: 11 out. 2014.

STRIKE at Karkand. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Strike_at_Karkand>. Acesso em: 23 set. 2014.

THE Ia Drang Valley. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/The_Ia_Drang_Valley>. Acesso em: 18 set. 2014.

THIS is DICE. Disponível em: <<http://dice.se/about/>>. Acesso em: 11 out. 2014.

VISENTINI, Paulo G. Fagundes; PEREIRA, Analúcia Danilevicz. **Manual do candidato: Historia mundial contemporânea (1776-1991)**. Da independência dos Estados Unidos ao colapso da União Soviética. 2. ed. Brasília: Funag, 2010. 352 p.

WAKE Island/Battlefield 2. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Wake_Island/Battlefield_2>. Acesso em: 23 set. 2014.

WATTERS, Chris. **Battlefield 3 Review: In the realm of online combat, Battlefield 3 provides thrills that few games can match**. 2011. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/reviews/battlefield-3-review/1900-6342248/>>. Acesso em: 24 set. 2014.

WATTERS, Chris. **Battlefield 4 Review**. 2013. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/reviews/battlefield-4-review/1900-6415517/>>. Acesso em: 30 set. 2014.

WE UNITE THE WORLD THROUGH PLAY. Disponível em: <<http://www.ea.com/about>>. Acesso em: 11 out. 2014.

ZATAR Wetlands. Disponível em: <http://battlefield.wikia.com/wiki/Zatar_Wetlands>. Acesso em: 23 set. 2014.