

VIDEOGAMES E AS ESTRATÉGIAS MILITARES: OS *FIRST PERSON SHOOTERS* (FPS) NA DEFESA NORTE-AMERICANA

Marcelo Carreiro¹
Stockholm International Peace Research Institute
Clio Internacional

Recebido: 25/09/2015
Aprovado: 18/06/2016

Resumo: Presente nos jogos eletrônicos desde suas origens, a temática militar foi a principal responsável pela maturação dos videogames em sofisticadas produções audiovisuais, com um mercado já superior ao cinematográfico. Em parceria cada vez mais estreita com as produtoras de jogos, as forças armadas vêm utilizando videogames como ferramentas de treinamento de tropas – e como uma eficiente estratégia de propaganda. O artigo analisa a gênese dessa “gamificação da guerra” nos jogos de tipo *First Person Shooters* (FPS), o estabelecimento de um “complexo militar-entretenimento” e suas consequências imediatas no cenário atual de defesa.

Palavras-chave: Estratégias militares; Videogames; Complexo industrial-militar.

VIDEO GAMES AND MILITARISM: THE FPS IN THE NORTH AMERICAN DEFENSE

Abstract: Present in video games since its beginning, the military theme was the main responsible for the maturation of videogames in sophisticated audiovisual productions, with a market already bigger than the movie industry. Into an increasingly closer partnership with the game companies, the armed forces have been using video games as training tools for the troops - and as an effective advertising strategy. This paper analyzes the genesis of the "gamification of war" on the First Person Shooters (FPS) games, the establishment of a "military-entertainment complex" and its immediate consequences in the present scenario of defense.

Keywords: Military strategy; Video games; Military industrial complex.

Em julho de 2014, o jornalista sueco Carl-Magnus Helgegren publicou na revista “*Filter*”² uma singular experiência de educação paternal: uma visita às ocupações israelenses na Cisjordânia e Síria com seus dois filhos, de dez e onze anos, na tentativa de demonstrar como a realidade de um conflito era diferente da demonstrada por seus jogos de guerra.

Helgegren, veterano em coberturas de guerra no Oriente Médio, só teve um conhecimento objetivo da guerra quando deixou de vê-la pelo cinema e passou a narrá-la *in loco*:

¹ E-mail: marcelo.carreiro@gmail.com.

² HELGEGREN, Carl-Magnus. Västbanken tur och retur. **Filter**, Göteborg, n. 39, 22 de jul. 2014. Disponível em: <<http://magasinetfilter.se/magasin/2014/39/vastbanken-tur-och-retur>>. Acesso em: 25 set. 2015.

Eu imaginava ter uma boa ideia [da guerra] pela televisão, mas quando eu tinha 29 anos, me dei conta de que não tinha absolutamente ideia alguma do que a guerra era. E meus filhos também não podiam explicá-la.³

A experiência educacional de confrontar a idealização da guerra nos jogos com a exposição dos filhos à uma realidade brutal de uma área em conflito, rendeu severas críticas públicas a Helgegren, embora a visita tenha ocorrido em um momento de relativa calma nos territórios ocupados.⁴

Nessa viagem educacional, os meninos foram expostos à uma realidade brutal – ao visitarem hospitais, aprenderam que crianças palestinas estavam em cadeiras de roda por conta de balas de borracha disparadas pela IDF;⁵ descobriram numa clínica que crianças recebiam pontos na cabeça diariamente por conta de coronhadas de rifles; visitando o campo de refugiados de Shuafat, puderam ver as condições resultantes da ocupação e ouvir diretamente dos refugiados suas histórias.⁶

Embora salientando que “*videogames, por sí só, não são maus*”,⁷ Helgegren especifica que sua crítica é contra a exposição massiva de uma cultura militar como entretenimento de massa:

Eu não gosto da normalização de armas. Não acredito em um mundo desarmado, onde armas são usadas como vasos de flores. Mas por que crianças devem ser expostas à armas e violência várias horas por dia? (...) Nem todos precisam ir ao Oriente Médio para ensinar seus filhos sobre jogos de guerra, mas por que normalizar armas para crianças? Todos estão jogando esses jogos, que são parte das vidas das crianças. Por que os pais não estão fazendo disso um problema?⁸

³ RUNDQUIST, Solveig. Swedish Dad Takes Gamer Kids to Warzone. **The Local**, Estocolmo, 8 de agosto de 2014. Disponível em: <<http://www.thelocal.se/20140808/swedish-dad-takes-kids-to-war-zone>>. Acesso em: 25 set. 2015. Tradução livre.

⁴ Lessons of War: Swedish Father Demonized for Taking Video-Gamer Kids to Real War Zone. **RT**, Moscou, 9 de Agosto de 2014. Disponível em: <<http://rt.com/news/179192-swedish-father-kids-war/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

⁵ REILLY, Jill. Swedish Father Fed Up With His Sons' Obsessions With Violent Call Of Duty Computer Game Takes Them To Syria To Put Them Off Guns... And It Worked. **Daily Mail**, Londres, 12 de Agosto de 2014. Disponível em: <<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2722609/Swedish-father-fed-sons-obsessions-violent-Call-Duty-computer-game-takes-SYRIA-guns-worked.html>>. Acesso em: 25 set. 2015.

⁶ RUNDQUIST, Solveig. **Swedish Dad Takes Gamer Kids to Warzone**. Op. Cit.

⁷ Lessons of War... Op. Cit.

⁸ REILLY, Jill. Op. Cit. Tradução livre.

O resultado da experiência foi claro – não apenas ambas as crianças passaram a rejeitar os jogos de guerra como se mostraram surpresas com a violência real da região, passando a perguntar posteriormente, de forma insistente, sobre o desenrolar do conflito palestino-israelense.⁹

Embora as crianças tenham se interessado por um jogo fora de suas faixas etárias, “*Call of Duty: Ghosts*”,¹⁰ a presença infantil não é exatamente rara em jogos do gênero – algo que pode ser explicado como um desdobramento atual da antiga brincadeira infantil de “guerra”, que pode ser operacionalizada mesmo com poucas varetas e considerável imaginação. O impulso infantil de reproduzir uma atividade claramente adulta, com uma dinâmica de dominação e poder, é não apenas irresistível como ainda se mostra parte essencial do processo mimético de se tornar um adulto.¹¹

Evitando o amplo debate sobre a correlação entre jogos violentos e a promoção de uma “cultura da violência” entre crianças – um debate, aliás, longe de oferecer evidências indisputáveis que sustentem esse argumento¹² – o sucesso comercial dos jogos com temáticas militares sugere uma análise inversa: a crescente promoção de um belicismo na cultura popular norte-americana tem como reflexo o sucesso comercial desses títulos. Ou seja, é possível interpretarmos que, no lugar de videogames provocarem violência individual, eles são na verdade a evidência da normatização e promoção do uso da força militar na sociedade norte-americana.

Nesse sentido, os videogames são tomados como documentos históricos e, como tais, evidências “materiais” da cultura local em sua época de produção, passíveis de serem usados como fontes em uma pesquisa historiográfica, especialmente pelos videogames terem se tornado, já desde 2009, a principal indústria de entretenimento de massa, superando o mercado musical¹³ e

⁹ Ibidem.

¹⁰ INFINITY WARD. **Call of Duty: Ghosts**. Activision, 2013.

¹¹ HOLMES, Jonathan. Why do Kids Love Call of Duty? **Destructoid**, 7 de outubro de 2011. Disponível em: <<http://www.destructoid.com/why-do-the-kids-love-call-of-duty--204608.phtml>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹² COGBURN, Jon.; SILCOX, Mark. **Philosophy Through Video Games**. Nova Iorque: Routledge, 2009. p. 51.

¹³ 'GAMES overtake music' for US men. **BBC News**, Londres, 8 de abril de 2005. Disponível em: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4423365.stm>>. Acesso em: 25 set. 2015.

cinematográfico.¹⁴ Longe de se oferecerem como descrições fidedignas de sua realidade histórica, os videogames se assemelham mais à produção cinematográfica, que como aponta Peter Burke, é mais útil ao historiador a partir da análise da formatação de seu discurso, no qual se apresenta a historicidade de sua época de produção – uma abordagem, portanto, interpretativa, posto que o caráter testemunhal imputado à mídia se mostra meramente ilusório.¹⁵

Tomados como artefatos que evidenciam a cultura de seu momento histórico, os videogames se oferecem como documentos relevantes na análise da História do Tempo Presente, em especial pelo ferramental metodológico da História do Imaginário, que se volta para repertórios de símbolos e suas interações na vida social e política.¹⁶

Academicamente, o entendimento dos videogames como objetos de estudo histórico é razoavelmente aceito, embora pesquisas que utilizem essa fonte específica ainda estejam distantes de produzir um *corpus* de estudos consolidado, como as que usam o cinema como mesmo tipo de documento de cultura de massa.¹⁷ Reflexo disso é a persistente ausência de uma notação consagrada oficial para a citação acadêmica de jogos na notação ABNT.¹⁸

¹⁴ CHATFIELD, Tom. Videogames Now Outperform Hollywood Movies. **The Guardian**, Londres e Manchester, 27 set. 2009. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹⁵ BURKE, Peter. **Eyewitnessing: The Uses of Images as Historical Evidence**. Ithaca: Cornell University Press, 2001. p. 159-162.

¹⁶ BARROS, José D'Assunção. **O Campo da História**. Petrópolis: Vozes, 2010. p. 95.

¹⁷ CARREIRO, Marcelo. Jogando o Passado: Videogames como Fontes Históricas. **História e Cultura**, v. 2, n. 2, 2013. p. 157-173. Disponível em: <<http://seer.franca.unesp.br/index.php/historiaecultura/article/view/878>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹⁸ Na ausência de um padrão de citação de videogames estabelecido pela ABNT, foi seguido o modelo: PRODUTORA. *Título*. Distribuidora, ano de lançamento. O modelo segue o padrão de citação de Harvard, suprimindo a plataforma intencionalmente por interferir apenas na interface do jogo, mantendo sua estrutura narrativa e, de forma geral, sua experiência para o jogador. Da mesma forma, a mídia de distribuição e a cidade de origem, informações sugeridas por alguns modelos de citação como o MLA, apresentam-se irrelevantes em nossa realidade digital globalizada e desterritorializada. Para o detalhamento e comparação dos padrões de citação estadunidenses: BATTLE, Matthew. *How do I Cite a Video Game?*. **eHow**. Disponível em: <http://www.ehow.com/how_6922131_do-cite-video-game_.html>. Acesso em: 25 de set. 2015.

A temática militar está presente em uma série de gêneros de jogos – em clássicos como “*Army and Navy*”¹⁹, de 1934²⁰ e “*Yanks*”²¹, de 1942²² no pinball; “*Contra*”²³ e “*Commando*”²⁴ em jogos de plataforma; “*Metal Gear Solid*”²⁵ e “*Splinter Cell*”²⁶ (e sua série) em jogos de aventura/furtividade (“stealth”); “*1942*”²⁷ e “*Sonic Wings*”²⁸ no estilo “shoot’em up”, etc. Temas militares podem ser encontrados até mesmo na gênese dos próprios jogos eletrônicos – seja com o primeiro projeto de dispositivo eletrônico capaz de gerar um jogo, a simulação de mísseis do *Cathode Ray Tube Amusement Device*, (1947),²⁹ ou no caso do mais celebrado “*SpaceWar!*” (1961), que apresentava um combate espacial entre naves rodando no computador PDP-1 e considerado o ponto de partida dos videogames como conhecemos hoje, em especial os *arcades* (conhecidos no Brasil como *fliperamas*, eram jogos individuais comercializados em gabinetes próprios com equipamento dedicado).³⁰

Apesar da ampla presença de temas militares em todos os gêneros de videogames, alguns gêneros se sobressaem, posto que conceitualmente mais voltados para assuntos diretamente militares ou de imaginário militarista. Estes gêneros de jogos são classificados pelos seus tipos de mecânica de jogo – tempo, perspectiva e foco tático:

a) Quanto ao tempo do jogo, temos dois gêneros: os *Real-Time Strategies* (RTS), como o popular “*Starcraft 2*”,³¹ oferece a capacidade de controle logístico e tático de unidades militares em combate em tempo real; e, os *Turn-Base Strategies* (TBS), que proporciona o mesmo controle de unidades, mas numa

¹⁹ CHICAGO COIN MACHINE MANUFACTURING COMPANY. **Army and Navy**. Chicago Coin Machine Manufacturing Company, 1934.

²⁰ ARMY and Navy. The Internet Pinball Database. Disponível em: <<http://www.ipdb.org/machine.cgi?id=90>>. Acesso em: 25 set. 2015.

²¹ CHICAGO COIN MACHINE MANUFACTURING COMPANY. **Yanks**. Chicago Coin Machine Manufacturing Company, 1942.

²² YANKS. The Internet Pinball Database. Disponível em: <<http://www.ipdb.org/showpic.pl?id=3532&picno=57476>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

²³ KONAMI. **Contra**. Konami, 1987.

²⁴ CAPCOM. **Commando**. Capcom, 1985.

²⁵ KCEJ. **Metal Gear Solid**. Konami, 1998.

²⁶ UBISOFT. **Tom Clancy’s Splinter Cell – Stealth Action Redefined**. Ubisoft, 2002.

²⁷ CAPCOM. **1942**. Capcom, 1984.

²⁸ VIDEO SYSTEM. **Sonic Wings/Aero Fighters**. Tecmo, 1992.

²⁹ TRISTAN, Donovan. **Replay: The History of Video Games**. Lewes: Yellow Ant, 2001. p.7.

³⁰ KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games**. Nova Iorque: Three Rivers Press, 2010. p. 18-21.

³¹ BLIZZARD ENTERTAINMENT. **StarCraft II: Wings of Liberty**. Blizzard Entertainment, 2010.

dinâmica de turnos, possibilitando interações mais complexas como em “*Civilization V*”;³²

b) Quanto à perspectiva do jogador, existem: os *Third Person Shooters* (TPS), que coloca o jogador como um personagem visível em terceira pessoa enquanto enfrenta levas de inimigos, como em “*Red Dead Redemption*”;³³ e, finalmente, os *First Person Shooters* (FPS), que coloca o jogador em uma visão de primeira pessoa ao enfrentar seus inimigos, como no caso da franquia “*Call of Duty*”, que atraiu tanto a atenção dos filhos de Helgegren.

c) Algumas fontes ainda identificam uma terceira divisão, composta por jogos dedicados especificamente na aplicação de estratégias militares e descendentes diretos dos Jogos de Guerra de mesa, não raro usados em treino militares reais. Nesse entendimento, os jogos se dedicam exclusivamente à aplicação de táticas militares a partir do uso de unidades de combate específicas – distanciando-se do gênero de estratégia, RTS e TBS, por estes comportarem elementos adicionais ao combate, como gestão de recursos, economia e diplomacia. Ou seja, seriam simuladores de táticas militares sem o microgerenciamento de recursos não-militares – o que os torna amplamente utilizados no treinamento militar efetivo.³⁴

Nessa classificação, se encontram gêneros subdivididos pelo tempo, seguindo o modelo dos jogos de estratégia – o gênero de *Turn-Base Tactics* (TBS), com jogadas por turno, em jogos como “*Panzer Strike*”³⁵ e “*Advance Wars*”;³⁶ e, o gênero de *Real-Time Tactics* (RTT), de tempo real, com jogos como “*Fields of Glory*”³⁷ e “*Commandos: Behind Enemy Lines*”.³⁸

Embora todos os gêneros ofereçam claras experiências de jogo baseadas em um imaginário militar, em cenários realistas ou fantasiosos, são os jogos de FPS que sem dúvida puderam capturar o mercado com seus títulos – é a partir da série “*Medal of Honor*” que os videogames definitivamente começaram a ser imaginados

³² FIRAXIS GAMES. **Sid Meier’s Civilization V**. 2K Games, 2010.

³³ ROCKSTAR SAN DIEGO. **Red Dead Redemption**. Rockstar Games, 2010.

³⁴ ADAMS, Dan. The State of the RTS. **IGN**, 7 de abril de 2007. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2006/04/08/the-state-of-the-rts>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

³⁵ STRATEGIC SIMULATIONS. **Panzer Strike!** Strategic Simulations, 1987.

³⁶ INTELLIGENT SYSTEMS. **Advance Wars**. Nintendo, 2001.

³⁷ MICROPROSE. **Fields of Glory**. MicroProse, 1993.

³⁸ PYRO STUDIOS. **Commandos: Behind Enemy Lines**, 1998.

como tendo potencial narrativo e artístico para se provarem acima de filmes “B”, de baixa qualidade.³⁹

Lançado em 1999, “*Medal of Honor*”⁴⁰ foi o primeiro FPS a seguir o caminho inaugurado por “*Half-Life*”⁴¹ no ano anterior, que inovava pela qualidade de sua dinâmica de jogo sem fases, o uso de *cutscenes*, um roteiro que se tornava gradativamente mais complexo e uma atenção inédita aos detalhes. A ausência de diálogos, o caráter mais exploratório do que propriamente combativo do jogo, e a aposta numa atmosfera permeada de “realidade” resultaram numa experiência de imersão do jogador até então inédita para o gênero FPS – o “mais próximo de um passo revolucionário para o gênero”.⁴²

Partindo dessas conquistas, “*Medal of Honor*” é o ponto mais alto de sucesso de sua desenvolvedora, a Dreamworks Interactive (DWI). Fundada em 1995 como uma joint-venture entre a produtora de filmes Dreamworks SKG e a gigante de software Microsoft, a DWI foi uma aposta do diretor de cinema Steven Spielberg (e presidente da Dreamworks SKG) em investir nos videogames como um novo nicho de produção do mercado audiovisual. Embora tivesse chegado a apresentar títulos originais (como “*The Neverhood*”⁴³ e “*T'ai Fu: Wrath of the Tiger*”),⁴⁴ além de algumas adaptações de produtos intelectuais de outras companhias (“*Goosebumps: Escape from HorrorLand*”⁴⁵ e “*Dilbert's Desktop Games*”),⁴⁶ a maior parte do catálogo de jogos da DWI seria de adaptações de produções cinematográficas realizadas pela Dreamworks SKG (caso de “*Jurassic Park: Chaos Island*”,⁴⁷ “*Small Soldiers*”⁴⁸ e “*Antz*”).⁴⁹

³⁹ BERENS, Kate. HOWARD, Geoff. **The Rough Guide to Videogames**. Londres: Rough Guides, 2008. p. 71.

⁴⁰ DREAMWORKS INTERACTIVE. **Medal of Honor**. Electronic Arts, 1999.

⁴¹ VALVE SOFTWARE. **Half-Life**. Sierra Entertainment, 1998.

⁴² DULIN, Ron. Half-Life Review. **Gamespot**, 20 de novembro de 1998. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/reviews/half-life-review/1900-2537398/>>. Acesso em: 25 de set. de 2015.

⁴³ THE NEVERHOOD INC. **The Neverhood**. DreamWorks Interactive, 1996.

⁴⁴ DREAMWORKS INTERACTIVE. **T'ai Fu: Wrath of the Tiger**. Activision, 1999.

⁴⁵ DREAMWORKS INTERACTIVE. **Goosebumps: Escape from HorrorLand**. DreamWorks Interactive, 1996.

⁴⁶ UNITED MEDIA. **Dilbert's Desktop Games**. DreamWorks Interactive, 1997.

⁴⁷ DREAMWORKS INTERACTIVE. **Jurassic Park: Chaos Island**. DreamWorks Interactive, 1997.

⁴⁸ DREAMWORKS INTERACTIVE. **Small Soldiers**. Electronic Arts, 1998.

⁴⁹ DREAMWORKS INTERACTIVE. **Antz**. Infogrames, 1999.

“*Medal of Honor*” (“*MoH*”) foi planejado por Spielberg nessa linha de adaptações de filmes para jogos, durante a pós-produção de seu filme “*Saving Private Ryan*” (Spielberg, 1998). Mesmo sendo um projeto isolado, no lugar de uma mera adaptação, o jogo é perceptivelmente uma consequência da ambientação do filme – exemplo disso é “*MoH*” contar com a cuidadosa supervisão de suas minúcias históricas por Dale Dye, capitão da reserva dos marines, que havia trabalhado com Spielberg em “*Ryan*” em sua carreira de consultor para temas militares em Hollywood.⁵⁰

Além da fidelidade garantida pela consultoria militar, a DWI adicionou ao jogo um elemento fundamental para a profundidade de sua ambientação – a ambientação sonora. Numa fantástica engenharia de áudio, o jogo foi capaz de fornecer detalhes como inimigos gritando frases em alemão e detalhes impressionantes de sons ambientes, como o som específico de um rifle *garand* sem munição.⁵¹

Adicionalmente, Spielberg introduziu no jogo o principal elemento capaz de conferir carga emocional à um filme – a trilha sonora. Composta por Michael Giacchino, a trilha de “*MoH*” evoca imensamente as trilhas sonoras instrumentais, repletas de metais e percussão em ritmos marciais lentos, de filmes sobre a Segunda Guerra Mundial – inclusive, de “*Ryan*”,⁵² Giacchino seria responsável posteriormente pela trilha de vários títulos da série, além de também compor os primeiros da série “*Call of Duty*”.

Finalmente, a apresentação de “*MoH*” como um produto sério, quase uma recriação interativa da experiência da Segunda Guerra Mundial – ou, talvez mais propriamente, a promessa da experiência de um filme de guerra clássico interativo – foi garantida com a aptoação da *Congressional Medal of Honor Society*, composta por condecorados pela Medalha de Honra do Congresso dos EUA. Zelosa da imagem da medalha junto ao público, a Society inicialmente apresentou dura oposição ao jogo, mas ao conhecê-lo em detalhe em uma reunião na DWI passou

⁵⁰ RUSSELL, Jamie. **Generation XBox. How Video Games Invaded Hollywood**. Lewes: Yellow Ant, 2012. p. 168-202.

⁵¹ Ibidem.

⁵² TAVINOR, Grant. **The Art of Video Games**. Malden: Blackwell Publishing, 2009. p. 77.

não apenas a apoiá-lo como a promovê-lo, no que seria o primeiro videogame recomendado por uma organização de defesa, como propaganda militar.⁵³

A escolha de um console, o recém-lançado Playstation da Sony, como a plataforma do jogo foi uma aposta de Spielberg no crescente mercado de videogames – e significou uma série de limitações técnicas comparando-se com o ambiente de produção para computadores, até então o padrão para jogos FPS. Contudo, apesar das severas restrições, a escolha do Playstation no lugar do PC, indica a maturidade tecnológica dos consoles que, então em sua quinta geração, foram os primeiros com a capacidade de gerar ambientes tridimensionais, capazes de afastar os jogos de seus modelos cartunescos das gerações anteriores e os associando ao cinema e a temas mais adultos.⁵⁴

Assim, “*MoH*” só pôde existir devido a confluência do ressurgimento do interesse público pela Segunda Guerra Mundial causado por “*Ryan*” aliado ao estabelecimento de uma plataforma madura para sua experiência doméstica. Isso permitiu que o jogo inaugurasse uma nova compreensão pública da mídia de entretenimento digital, na qual os videogames fossem capazes de apresentar um conteúdo próprio, de altíssima qualidade, rivalizando com filmes como produção audiovisual – com o incremento fundamental da conexão emocional amplificada concedida pela interatividade.⁵⁵

“*MoH*” foi um imenso sucesso – de vendas e de crítica. Imediatamente, gerando os sucessores “*Medal of Honor: Underground*”⁵⁶ e finalmente chegando aos computadores com “*Medal of Honor: Allied Assault*”,⁵⁷ cujo início é basicamente uma reinterpretação interativa da invasão da Normandia como na primeira cena de “*Saving Private Ryan*”. A franquia teve um total de impressionantes doze lançamentos, para diversas plataformas – e seu sucesso foi diretamente responsável pelo surgimento de sua franquia concorrente, “*Call of Duty*”.⁵⁸

⁵³ RUSSELL, Jamie. Op. Cit.

⁵⁴ CARREIRO, Marcelo. Op. Cit.

⁵⁵ TAVINOR, Grant. Op. Cit. p. 144.

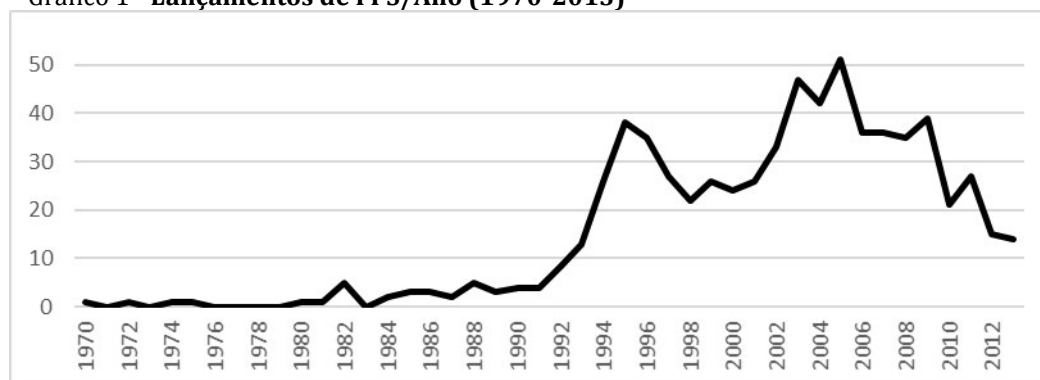
⁵⁶ DREAMWORKS INTERACTIVE. **Medal of Honor: Underground**. Electronic Arts, 2000.

⁵⁷ 2015 INC. **Medal of Honor: Allied Assault**. EA Games, 2002.

⁵⁸ CAMPBELL, Colin. How Steven Spielberg Inspired Today's Top Shooters. **IGN**, 29 de maio de 2012. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2012/05/30/how-steven-spielberg-inspired-todays-top-shooters>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

Mais que isso, “*MoH*” foi um ponto de retomada dos FPS, um gênero então com poucos títulos lançados. Observando o gráfico 1, é possível atestarmos esse impacto no histórico do gênero:

Gráfico 1 - Lançamentos de FPS/Ano (1970-2013)⁵⁹



No gráfico, é visível o impacto do lançamento de alguns títulos – “*Wolfenstein 3D*”⁶⁰ provocando a decolagem do gênero em 1992, que é consolidada por “*Doom*”⁶¹ em 1993 e culminando em 1996 com o lançamento de “*Duke Nukem 3D*”⁶² e “*Quake*”.⁶³ A saturação subsequente do mercado só é interrompida precisamente com a chegada de “*Medal of Honor*”⁶⁴ (1999), “*Halo*”⁶⁵ (2001), e, “*Call of Duty*”⁶⁶ (2003).

É perceptível, portanto, o impacto que a influência da ambientação e realismo, ideias principais da série “*Medal of Honor*” tiveram para os jogos FPS – a partir do ano de 1999, o mercado de entretenimento digital é inundado de títulos do gênero, em sua ampla maioria com temáticas militares claras.

Não raro, o expediente inaugurado por “*MoH*” foi repetido – consultores militares foram contratados para supervisionar o realismo da experiência. No caso de “*Call of Duty*”, Hank Keirseu atuou como tenente-coronel reformado do exército dos EUA e reviu não apenas detalhes como falas de personagens para inserir

⁵⁹ WIKIPEDIA. **List of First-Person Shooters**. **Wikipedia, The Free Encyclopedia**. 1º de junho de 2014. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_first-person_shooters&oldid=611059158>. Acesso em: 25 set. 2015.

⁶⁰ ID SOFTWARE. **Wolfenstein 3D**. Apogee Software, 1992.

⁶¹ ID SOFTWARE. **Doom**. ID Software, 1993.

⁶² 3D REALMS. **Duke Nukem 3D**. GT Interactive, 1996.

⁶³ ID SOFTWARE. **Quake**. GT Interactive, 1996.

⁶⁴ DREAMWORKS INTERACTIVE. **Medal of Honor**. Electronic Arts, 1999.

⁶⁵ BUNGIE. **Halo: Combat Evolved**. Microsoft Game Studio, 2001.

⁶⁶ INFINITY WARD. **Call of Duty**. Activision, 2003.

jargões militares, como redesenhou táticas e estratégias demonstradas no jogo. Keirseley acompanharia toda a série “*Call of Duty*” repetindo essa consultoria – uma posição tão fundamental para o desenvolvimento da série que resultou em uma homenagem singular: o aparecimento casual de sua ficha de serviço militar real em “*Call of Duty: Black Ops*”⁶⁷ como um detalhe do jogo.⁶⁸

Assim, a explosão do gênero FPS não apenas está associada à uma experiência realística de uma campanha militar, apresentada como uma tentativa de simulação de cenários históricos reais, como conta com oficiais militares supervisionando sua produção. Mais ainda, conta com o suporte público de organizações militares – a *Congressional Medal of Honor Society* no caso de “*Medal of Honor*” e no caso de “*Call of Duty*” diversas associações de combatentes, ex-combatentes e entusiastas são listadas em seus créditos: A 101ª Divisão Aerotransportada, Companhia E 2/506; o 8º Corpo de Guarda Mecanizada; o Campo Gruber de Recriação da Batalha de Berlim de Novembro de 2002.

A produção dos jogos seguiu em tão próximo contato com as forças armadas norte-americanas que o último título ambientado na Segunda Guerra Mundial para consoles da série “*MoH*”, “*Medal of Honor: Airborne*”⁶⁹ (seguida apenas por mais um título para portáteis, “*Medal of Honor: Heroes 2*”⁷⁰ e fechando a série com doze títulos) apresenta a seguinte lista de extensos agradecimentos à comunidade militar em seus créditos finais, que demonstram uma proximidade entre as forças armadas e a equipe de produção sensivelmente maior do que se esperaria no mero esforço de fidelidade virtual de um ambiente militar real:

O time Airborne gostaria de também agradecer os membros da 82ª Aerotransportada, na ativa ou reformados do serviço. E a todas as forças armadas dos Estados Unidos pelo mundo, à Mike “Sargento” Embley, à Victoria Lesley e outros que trabalham na Sociedade da Medalha de Honra do Congresso, ao Museu Nacional da II Guerra Mundial, ao Museu Imperial, ao Museu Aerotransportado de Hartenstein, reencenadores de combates, e proprietários de caças históricos, pilotos e restauradores –

⁶⁷ TREYARCH. **Call of Duty: Black Ops**. Activision, 2010.

⁶⁸ WRIGHT, Steve. Retired Lt. Colonel Hank Keirseley, US Army, on His Role as Call of Duty’s Military Advisor. **Stevivor**, 26 de julho de 2013. Disponível em: <<http://stevivor.com/2013/07/lt-colonel-hank-keirseley-us-army-retired-on-his-function-as-call-of-dutys-military-advisor/>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

⁶⁹ EA LA. **Medal of Honor: Airborne**. EA Games, 2007.

⁷⁰ EA LA. EA CANADA. **Medal of Honor: Heroes 2**. EA Games, 2007.

vocês foram uma inspiração para nós na produção desse jogo. Por último, o time gostaria de dar seus agradecimentos especiais à apaixonadamente devota comunidade da série Medal of Honor.⁷¹

Contudo, apesar da aproximação crescente com os militares para refinar cada vez mais a realidade da experiência de se combater na Segunda Guerra Mundial, a “apaixonadamente devota comunidade” de jogos FPS estava perdendo seu interesse. Isso pode ser visível no gráfico 1, com a queda gradativa de lançamentos do gênero a partir de 2006, indicando um nicho saturado. Mais clara ainda fica a crise quando observamos os números de vendas de títulos, conforme a tabela 1.

Tabela 1-Ranking de Vendas da Série “Medal of Honor”⁷²

Ano de Lançamento	Título	Posição em Vendas
1999	MoH	3°
2000	MoH: Underground	9°
2002	MoH: Allied Assault	5°
2002	MoH: Frontline	1°
2003	MoH: Rising Sun	2°
2003	MoH: Infiltrator	14°
2004	MoH: Pacific Assault	12°
2005	MoH: European Assault	4°
2006	MoH: Heroes	8°
2007	MoH: Vanguard	6°
2007	MoH: Airborne	10°
2007	MoH: Heroes 2	7°

Na classificação, que agrupa lançamentos do mesmo título em diferentes plataformas e desconsidera pacotes de vendas, é visível como o sucesso de “Frontline”⁷³ e “Rising Sun”⁷⁴ foi seguido pelas péssimas vendas de “Infiltrator”⁷⁵ e “Pacific Assault”.⁷⁶ A série ainda conseguiria mais uma vez sucesso com “European

⁷¹ EA LA. **Medal of Honor: Airborne**. EA Games, 2007. Créditos. Tradução livre.

⁷² REILLY, Jim. The Best-Selling Medal of Honor Games. **IGN**, 11 de outubro de 2010. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2010/10/11/the-best-selling-medal-of-honor-games>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

⁷³ EA LA. **Medal of Honor: Frontline**. EA Games, 2002.

⁷⁴ EA LA. **Medal of Honor: Rising Sun**. EA Games, 2003.

⁷⁵ NETHEROCK LTD. **Medal of Honor: Infiltrator**. EA Games, 2003.

⁷⁶ EA LA. **Medal of Honor: Pacific Assault**. EA Games, 2004.

*Assault*⁷⁷ – mas seus últimos títulos ficam longe das vendas iniciais, especialmente em seu último lançamento para computadores e consoles, *“Airborne”*.⁷⁸

Enquanto a pioneira série *“Medal of Honor”* passava por essa crise comercial em seus títulos, sua concorrente direta – a série *“Call of Duty”* (“CoD”) – tinha volumes cada vez maiores de vendas no mercado global, conforme demonstra a tabela 2, agrupando os lançamentos do mesmo título em plataformas diferentes.

Comparando a situação comercial de ambas as franquias, fica clara a disparidade de mercado entre ambas: enquanto a série *“MoH”* via sua posição de mercado caindo cada vez mais, *“CoD”* se encontrava em franca ascensão, mesmo em um mercado com cada vez menos lançamentos de títulos do gênero FPS.

Tabela 2 – Ranking de Vendas da Série *“Call of Duty”*⁷⁹

Ano de Lançamento	Título	Vendas (unidades)
2003	CoD	4.500.000.000
2005	CoD: Finest Hour	4.500.000.000 ⁸⁰
2006	CoD 2	5.900.000.000
2007	CoD 3	7.200.000.000

No entanto, de forma geral, o período iniciado em 1999 com *“MoH”* e encerrado em 2007 com *“CoD 3”* e *“MoH: Airborne”* significou não apenas a consolidação dos videogames como produtos sofisticados de entretenimento como também está relacionado à explosão dessa indústria – não apenas com as imensas vendas do gênero, como no estabelecimento de novas tecnologias: títulos para vários jogadores simultâneos (“multiplayer”) online se popularizaram com os FPS, assim como a eles esteve associado o sucesso de consoles com títulos exclusivos (a série *“Halo”* para os consoles da Microsoft, assim como a *“Killzone”* e *“Resistance”* para os consoles Sony).

Ou seja, os FPS entendidos como experiências militares realistas genuinamente revolucionaram a indústria de entretenimento digital. Isso não passou despercebido dos militares norte-americanos, já tão envolvidos no

⁷⁷ EA LA. *Medal of Honor; European Assault*. EA Games, 2005.

⁷⁸ EA LA. *Medal of Honor: Airborne*. EA Games, 2007.

⁷⁹ CALL of Duty: A Short Story. IGN, 2013. Disponível em: <<http://microsites.ign.com/call-of-duty-a-short-history/>>. Acesso em: 15 de ago. 2014.

⁸⁰ GAME Database. Video Game Database. Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=finest+hour&publisher=&platform=&genre=&minSales=0&results=200>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

desenvolvimento de tais títulos – em 2008, em entrevista à revista “*Soldier*”, o então Cientista-Chefe e Oficial de Tecnologia do Escritório Executivo do Programa para Simulação, Treino e Instrumentação do Exército dos EUA, Roger Smith declara que

Jogos de entretenimento e tecnologias estão sendo modificados e usados no domínio militar, enquanto jogos militares tradicionais estão sendo revistos para jogadores casuais e vendidos como entretenimento. Estamos muito mais confortáveis usando tecnologias de entretenimento para treinos militares atualmente.⁸¹

Embora Smith detalhe adaptações (“mods”) criadas pelo exército dos EUA para consumo interno de FPS famosos como “*Doom II*”⁸² (resultando no jogo “*Marine Doom*”) e “*Operation Flashpoint*”⁸³ (gerando “*DARWARS Ambush*”), o mais consistente projeto de uso militar dos FPS foi resultado da aproximação intensa entre a caserna e os produtores de “*MoH*” e “*CoD*” – logo em 1999, após o sucesso de “*MoH*” o exército começou um projeto para a criação de seu próprio FPS, que viria à público, gratuitamente, em 2002 com o nome “*America’s Army*”.⁸⁴

Aclamado pela crítica especializada (8.8/10 na IGN,⁸⁵ 8.4/10 na Gamespot⁸⁶ e um metascore total de 82/100 no Metacritics⁸⁷) e elogiado repetidas vezes por seu realismo, ênfase tática, gráficos, e seu caráter quase “semi-educacional” na demonstração da moral militar e na apresentação da rotina militar real das tropas americanas (além de ser gratuito). Seu produtor executivo, Phillip Bossant, descreve o projeto como “um casamento entre a experiência dos técnicos da

⁸¹ MCLEROY, Carrie. History of Military Gaming. **Soldiers – Official U.S. Army Magazine**, Louisville, V. 63, n. 9, set. 2008. p. 4-6. Disponível em: <http://usarmy.vo.llnwd.net/e2/rv5_other/soldiers/archives/pdfs/sep08all.pdf>. Acesso em: 25 de set. 2015. Tradução livre.

⁸² ID SOFTWARE. **Doom**. Id Software, 1993.

⁸³ BOHEMIA INTERACTIVE STUDIOS. **Operation Flashpoint: Cold War Crisis**. Codemasters, 2001.

⁸⁴ U.S. ARMY. **America’s Army: Operations**. U.S. Army, 2002.

⁸⁵ SULIC, Ivan. America’s Army: Operations – Review. **IGN**, 20 de setembro de 2002. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2002/09/20/americas-army-operations>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

⁸⁶ OSBORNE, Scott. America’s Army Review. **Gamespot**, 23 de outubro de 2002. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/reviews/americas-army-operations-review/1900-2895424/>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

⁸⁷ AMERICA’S Army. **Metacritics**. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/pc/americas-army>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

indústria de jogos e os valores centrais do Exército”.⁸⁸ Tais valores, são descritos como sendo “lealdade, dever, respeito, serviço altruísta, honra, integridade e coragem pessoal, numa espécie de “treino básico virtual”.⁸⁹

Ou seja, além de atuar como ferramenta pontual de complementaridade do treino interno de soldados,⁹⁰ o jogo apresentava uma plataforma valiosa de propaganda com o público mais fundamental de interesse das forças armadas norte-americanas: o jovem passível de ser convencido a exercer o serviço militar voluntário.

Mas, para esse objetivo, passou a ter o surpreendente auxílio das duas principais franquias de FPS do mercado – em 2007, enquanto a série rival lutava com suas vendas, a linha “*Call of Duty*” lançou seu novo título, que deixava de lado suas recriações de combates históricos na Segunda Guerra Mundial para um cenário de combate fictício para o futuro próximo de 2011: “*CoD 4: Modern Warfare*” (CoD4: MW).⁹¹

Como se ambientava no futuro imediato em um cenário plausível projetado a partir de um presente de intenso envolvimento norte-americano no Oriente Médio e Ásia Central, a equipe de produção se tornou mais ambiciosa – no lugar de utilizarem um consultor militar, como até então haviam feito, eles mesmos imergiram no mundo militar, acompanhando exercícios de tiro de tanques no deserto californiano, dialogando com militares no desenvolvimento do roteiro do jogo para o desenho de um cenário provável de uma grande guerra, conversando com membros da ativa e reserva (e mesmo os usando na captura de movimentos para o jogo, no lugar de atores).⁹² Como resultado, “*CoD4: MW*” foi o primeiro título

⁸⁸ MCLEROY, Carrie. Improving America’s Army. **Soldiers – Official U.S. Army Magazine**, Louisville, v. 63, n. 9, set. 2008. p. 7. Disponível em: <http://usarmy.vo.llnwd.net/e2/rv5_other/soldiers/archives/pdfs/sep08all.pdf>. Acesso em: 25 set. 2015.

⁸⁹ Ibidem.

⁹⁰ MENDOZA, Olivia. Training Soldiers with “America’s Army”. **Soldiers – Official U.S. Army Magazine**, Louisville, v. 63, n. 9, set. 2008. p. 15. Disponível em: <http://usarmy.vo.llnwd.net/e2/rv5_other/soldiers/archives/pdfs/sep08all.pdf>. Acesso em: 25 de set. 2015.

⁹¹ INFINITY WARD. **Call of Duty 4: Modern Warfare**. Activision, 2007.

⁹² RIEKE, Zied. BOON, Michael. Call of Duty 4: Modern Warfare. **Game Developers Magazine**, São Francisco, v. 15, n. 3, março de 2009. p. 24-31. Disponível em: <http://twvideo01.ubm-us.net/o1/vault/GD_Mag_Archives/GDM_March_2008.pdf>. Acesso em: 25 de set. 2015.

da série a receber a classificação etária “M”, restrita à idades acima de 17 anos, concedida pela Entertainment Software Rating Board (ESRB) norte-americana.⁹³

Essa peculiar simbiose do entretenimento digital com o mundo militar resultou em um título com resultado imenso – “*CoD4: MW*” foi o videogame de maior sucesso comercial em 2007, vendendo sete milhões de unidades de seu lançamento em setembro de 2007 até janeiro de 2008.⁹⁴ Imediatamente, após o lançamento de seu último título relacionado à Segunda Guerra Mundial (“*CoD: World at War*”),⁹⁵ a série lançou em 2009 o prosseguimento da narrativa contemporânea iniciada com “*CoD4: MW*”: “*Call of Duty: Modern Warfare 2*”,⁹⁶ abandonando o sequencial no título e novamente repetindo o sucesso comercial, ao vender próximo de cinco milhões de cópias no primeiro dia no mercado e arrecadando mais de US\$ 1 bilhão, tornando “*CoD: MW2*” um sucesso ainda maior que “*CoD4: MW*”, o igualando aos maiores lançamentos da indústria do cinema.⁹⁷

O imenso sucesso dos novos títulos da franquia “*CoD*”, aliado às baixas vendas de seus últimos títulos, levaram a franquia “*MoH*” a executar o mesmo movimento – em 2010, após três anos desde seu último lançamento, a série “*MoH*” se reiniciava com o título repetido de “*Medal of Honor*”.⁹⁸ Ambientado na atualidade das tropas norte-americanas no Afeganistão, o jogo oferece uma narrativa consideravelmente próxima da realidade, ao ponto de causar controvérsia pela possibilidade de jogadores escolherem participar como talibãs no multiplayer online – o caso ganhou manchetes quando o secretário de defesa britânico, Liam Fox, se disse “enojado” com o jogo e “chocado que alguém possa

⁹³ ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. **Rating Information: Call of Duty 4: Modern Warfare.** Disponível em:

<<http://www.esrb.org/ratings/synopsis.jsp?Certificate=23599&Title=Call%20of%20Duty%204%203A%20Modern%20Warfare&searchkeyword=modern%20warfare>>. Acesso em: 25 set. 2015.

⁹⁴ YAM. Marcus. Activision Claims Call of Duty 4 Top Selling Game of 2007. **Daily Tech**, 25 de Janeiro de 2008. Disponível em:

<<http://www.dailytech.com/Activision+Claims+Call+of+Duty+4+Top+Selling+Game+of+2007/article10480.htm>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

⁹⁵ TREYARCH. **Call of Duty: World at War.** Activision Blizzard, 2008.

⁹⁶ INFINITY WARD. **Call of Duty: Modern Warfare.** Activision, 2009.

⁹⁷ LEACH, Ben. Call Of Duty: Modern Warfare 2 Takes \$1 Billion In Sales. **The Telegraph**. Londres, 14 de janeiro de 2010. Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/6986632/Call-of-Duty-Modern-Warfare-2-takes-1-billion-in-sales.html>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

⁹⁸ EA DIGITAL ILLUSIONS. DANGER CLOSE GAMES. **Medal of Honor.** Electronic Arts, 2010.

imaginar ser aceitável recriar os atos dos talibãs contra soldados britânicos”, se posicionando a favor de seu banimento (embora de forma pessoal).⁹⁹

A pressão contra o jogo passou de condenações públicas para atos de repúdio quando as bases militares americanas proibiram sua venda em seu serviço interno de compras (*US Army and Air Force Exchange Service*), sendo logo acompanhadas também pela Marinha dos EUA. Logo, cadeias de varejistas de videogames abandonavam o jogo, como a GameStop.¹⁰⁰ Agora era o próprio *establishment* militar norte-americano que se voltava, ironicamente, contra a operacionalidade mais prosaica de seu realismo – a aparição virtual de um inimigo real dos fronts, com chances de vitória no jogo.

Apesar da tentativa da Electronic Arts de defender o jogo, logo associações de veteranos e outras organizações militares aderiram à condenação pública de “*MoH*”. Fulminada por essa imensa campanha negativa levada à cabo pelos militares que tradicionalmente validavam sua série, a Electronic Arts finalmente cedeu, atualizando o jogo e renomeando os talibãs para o título anódino de “Força Opositora”.¹⁰¹

Apesar da polêmica, o novo “*MoH*” foi considerado pela Electronic Arts um sucesso comercial, vendendo 2 milhões de unidades em suas primeiras duas semanas.¹⁰² Contudo, o jogo não conseguiu impressionar críticos, foi negativamente afetado pela rejeição militar, e esteve longe de seu concorrente “*CoD: MW2*”, que chegou a vender sete milhões de cópias em um único dia.¹⁰³

Enquanto a franquia “*MoH*” lutava para se manter no mercado, a série “*CoD*” lançava jogos sucessivos, em agora duas subséries distintas, desenvolvidas por

⁹⁹ LIAM Fox Defends Call For Ban Of Medal Of Honor Game. **BBC News**, 23 de Agosto de 2010. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/news/technology-11056581>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹⁰⁰ FLAHERTY, Anne. Sales of new 'Medal of Honor' video game banned on military bases. **The Washington Post**, 9 de setembro de 2010. Disponível em: <<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2010/09/08/AR2010090807219.html>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹⁰¹ FRUM, Larry. Playing As 'Taliban' Removed From 'Medal Of Honor' Game. **CNN**, 1º de outubro de 2010. Disponível em: <<http://edition.cnn.com/2010/TECH/gaming.gadgets/10/01/medal.of.honor.taliban/>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹⁰² THORSEN, Tor. EA posts loss, Medal of Honor sells 2 million. **GameSpot**, 2 de novembro de 2010. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/ea-posts-loss-medal-of-honor-sells-2-million/1100-6283440/>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹⁰³ TITO, Greg. Medal of Honor Sales are not Amazing. **The Escapist**, 19 de outubro de 2010. Disponível em: <<http://www.escapistmagazine.com/news/view/104526-Medal-of-Honor-Sales-Are-Not-Amazing>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

produtoras diferentes – em 2010 produz “*CoD: Black Ops*” (CoD: BO),¹⁰⁴ ambientado durante a Guerra Fria em missões secretas que resvalavam na história real do século XX, efetivamente criando uma nova série. E, em 2011, volta à série “*CoD: MW*”, encerrando sua trilogia com o lançamento de “*Call of Duty: Modern Warfare 3*” (CoD: MW3).¹⁰⁵

Ambas são sucesso de vendas e crítica: “*CoD: BO*” vendeu em seu primeiro dia no mercado 5,6 milhões de cópias, um sucesso ainda superior à vendagem de “*CoD: MW2*”¹⁰⁶ – mesmo enfrentando controvérsias, como o roteiro conter uma tentativa de assassinato de Fidel Castro, além de retratar amplamente a tortura como técnica de interrogação.¹⁰⁷ Por sua vez, “*CoD: MW3*” conseguiu uma marca ainda maior de vendas, com 6,5 milhões de cópias no primeiro dia no mercado, se tornando o maior lançamento de um videogame na história,¹⁰⁸ com críticas universalmente elogiosas (9/10 na IGN,¹⁰⁹ 8,5/10 na GameSpot¹¹⁰ e, no agregador Metacritics, 88/10 em suas versões para os consoles XBox 360¹¹¹ e PS3).¹¹²

Enquanto isso, tentando se recuperar de seu último resultado em 2010, a série “*MoH*” lança então mais um título em 2012, agora sob nova produtora – “*Medal of Honor: Warfighter*”.¹¹³ O jogo dá prosseguimento ao roteiro de “*Medal of*

¹⁰⁴ TREYARCH. **Call of Duty: Black Ops**. Activision, 2010.

¹⁰⁵ INFINITY WARD. SLEDGEHAMMER GAMES. **Call of Duty: Modern Warfare 3**. Activision, 2011.

¹⁰⁶ CALL of Duty: Black Ops Racks Up Sales Record. **BBC News**, 12 de novembro de 2010. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/news/technology-11743689>>. Acesso em: 15 de nov. 2014.

¹⁰⁷ ROBINSON, Nick. Realistic war games have collateral damage of their own. **The Conversation**, 14 de outubro de 2013. Disponível em: <<http://theconversation.com/realistic-war-games-have-collateral-damage-of-their-own-18976>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹⁰⁸ RICHMOND, Shane. Call of Duty: Modern Warfare 3 breaks sales records. **The Telegraph**, 11 de novembro de 2011. Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/video-game-news/8884726/Call-of-Duty-Modern-Warfare-3-breaks-sales-records.html>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹⁰⁹ GALLEGOS, Anthony. Call of Duty: Modern Warfare 3 Review - Another Year...and an Even Better Call of Duty. **IGN**, 8 de novembro de 2011. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2011/11/08/call-of-duty-modern-warfare-3-review>>. Acesso em: 15 de ago. 2015.

¹¹⁰ WATTERS, Chris. Call of Duty: Modern Warfare 3 Review. **GameSpot**, 8 de novembro de 2011. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/reviews/call-of-duty-modern-warfare-3-review/1900-6344474/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

¹¹¹ CALL of Duty: Modern Warfare 3 – XBox 360. **Metacritics**. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/xbox-360/call-of-duty-modern-warfare-3>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹¹² CALL of Duty: Modern Warfare 3 – PS3. **Metacritics**. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/call-of-duty-modern-warfare-3>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹¹³ DANGER CLOSE GAMES. **Medal of Honor: Warfighter**. Electronic Arts, 2012.

Honor” no mesmo modelo de ambientação no futuro imediato adotado pela série “CoD: MW”. Contudo, o jogo conseguiu ser um fracasso ainda maior de crítica que seu antecessor (4/10 na IGN,¹¹⁴ 6/10 na GameSpot¹¹⁵ e, no Metacritics, por volta de 52/100 em suas diferentes versões).¹¹⁶ Além disso, foi um fracasso de vendas ainda pior que “*MoH*”, com menos de três milhões de cópias vendidas em mais de três meses¹¹⁷ – e acaba suspendendo a série “*MoH*”.¹¹⁸

Agora solitária em seu mercado, a franquia “*CoD*” lança mais títulos – “*CoD: BO 2*”¹¹⁹ em 2012, conectada ao roteiro de “*CoD: BO*”, mas alternando entre o ano de 2025 e 1986 e novamente utilizando a ficção histórica para ancorar sua narrativa do passado em eventos reais (o que rende um processo por Manuel Noriega por conta de sua descrição no jogo).¹²⁰

Mais uma vez, a franquia *CoD* apresenta um sucesso, vendendo US\$ 1 bilhão em apenas quinze dias no mercado, batendo mesmo o recorde de “*CoD: MW 3*” e afastando temores de que, com “*MoH: Warfighter*” e a própria sucessão de títulos da série “*CoD*” haviam saturado o mercado de jogos FPS¹²¹ – enquanto consegue elogios da crítica (9,3/10 na IGN,¹²² 8/10 na GameSpot¹²³ e, no Metacritics, 83/100 para as versões de console).¹²⁴

¹¹⁴ DYER, Mitch. Medal of Honor: Warfighter Review – Dishonorable Discharge. **IGN**, 26 de outubro de 2012. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2012/10/27/medal-of-honor-warfighter-review>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹¹⁵ VANORD, Kevin. Medal of Honor: Warfighter Review. **GameSpot**, 26 de outubro de 2012. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/reviews/medal-of-honor-warfighter-review/1900-6399013/>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹¹⁶ MEDAL of Honor: Warfighter – Xbox 360. **Metacritics**. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/xbox-360/medal-of-honor-warfighter>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹¹⁷ MAKUCH, Eddie. Analyst: Medal of Honor: Warfighter Shipped 3 Million Copies. **GameSpot**, 7 de janeiro de 2013. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/analyst-medal-of-honor-warfighter-shipped-3-million-copies/1100-6402070/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

¹¹⁸ MATULEF, Jeffery. EA to Shutter the Medal of Honor Brand Following Warfighter's "Well Below Expectations" Sales. **EuroGamer**, 20 de janeiro de 2013. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2013-01-30-ea-to-shutter-the-medal-of-honor-brand-following-warfighters-well-below-expectations-sales>>. Acesso em: 25 set. 2015.

¹¹⁹ TREYARCH. **Call of Duty: Black Ops 2**. Activision, 2012.

¹²⁰ KELION, Leo. Manuel Noriega Sues Activision Over Call of Duty. **BBC News**, 16 de julho de 2014. Disponível em: <<http://www.bbc.com/news/technology-28326670>>. Acesso em: 25 set. 2015.

¹²¹ KAIN, Erik. 'Call Of Duty: Black Ops 2' Sales Don't Point To Franchise's Decline. **Forbes**, 12 de julho de 2012. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/erikkain/2012/12/07/call-of-duty-black-ops-2-sales-dont-point-to-franchises-decline/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

¹²² GALLEGOS, Anthony. Call of Duty: Black Ops 2 Review – This is not the Shooter You Expected. **IGN**, 13 de novembro de 2012. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2012/11/13/call-of-duty-black-ops-2-review>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

Finalmente, a franquia “CoD” segue em 2013 com o lançamento de seu décimo título, “CoD: Ghosts”,¹²⁵ Novamente usando a estrutura narrativa baseada em um futuro imediato inaugurada em “CoD: MW”, o roteiro é de Stephen Gaghan, veterano de Hollywood (escritor e diretor do premiado filme “Syriana”):¹²⁶ localizado no futuro imediato de 2017 – mas se passando em uma realidade alternativa, delimitada por eventos como a destruição nuclear do Oriente Médio e a ascensão da América do Sul como uma federação poderosíssima, produtora de petróleo e conquistadora da América Central e Caribe, enquanto ataca os EUA. O jogo passa por cenários como a Amazônia, Rio de Janeiro, Caracas e na costa brasileira.

O papel de antagonista aos Estados Unidos reservado à Venezuela, Chile e, especialmente, ao Brasil, não causou grandes debates na imprensa brasileira, que se limitou a descrever o lançamento como qualquer outro título e mesmo elogiar sua parte técnica – como no caso dos portais G1,¹²⁷ Terra,¹²⁸ UOL,¹²⁹ e dos jornais Folha de S. Paulo¹³⁰ (mesmo com colunistas citando o jogo sem comentá-lo em profundidade),¹³¹ O Globo¹³² e O Estado de S. Paulo.¹³³ A recepção da imprensa

¹²³ WATTERS, Chris. Call of Duty; Black Ops II Review. **GamesPot** 13 de novembro de 2012. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/reviews/call-of-duty-black-ops-ii-review/1900-6399924/>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹²⁴ CALL of Duty: Black Ops II – Playstation 3. **Metacritic**. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/call-of-duty-black-ops-ii>>. Acesso em: 15 de agosto de 2015.

¹²⁵ INFINITY WARD. **Call of Duty: Ghosts**. Activision, 2013.

¹²⁶ SYRIANA. Direção de Stephen Gaghan. Produção Sarah Bradshaw et al. São Paulo: Warner Bros., 2006. DVD (127min.), son., col. Legendado. Inglês.

¹²⁷ PETRÓ, Gustavo. G1 Jogou: Veja Impressões de 'Call of Duty: Ghosts' nos Videogames Atuais. **G1**, 8 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/11/g1-jogou-veja-impressoes-de-call-duty-ghosts-nos-videogames-atuais.html>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹²⁸ 'CALL of Duty: Ghosts' apresenta mulheres combatentes em multiplayer. **Terra**, 14 de agosto de 2013. Disponível em: <<http://games.terra.com.br/call-of-duty-ghosts-apresenta-mulheres-combatentes-em-multiplayer,6054768593e70410VgnVCM4000009bcceb0aRCRD.html>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹²⁹ GUERRA, Rodrigo. Brasil é um dos países inimigos em "Call of Duty: Ghosts". **UOL**, 6 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2013/11/06/brasil-e-um-dos-paises-inimigos-em-call-of-duty-ghosts.htm>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹³⁰ ORRICO, Alexandre. Crítica: 'Call of Duty: Ghosts' até diverte, mas passa sensação de jogo repetitivo. **Folha de S. Paulo**, 11 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/11/1368862-critica-call-of-duty-ghosts-ate-diverte-mas-passa-sensacao-de-jogo-repetitivo.shtml>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹³¹ DE SÁ, Nelson. A Maldição do Petróleo, Via Hollywood. **Folha de S. Paulo**, 12 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/colunas/nelsondesa/2013/11/1370194-a-maldicao-do-petroleo-via-hollywood.shtml>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

brasileira contrasta fortemente com o tratamento da rede norte-americana Fox News, que o jogo “*provavelmente tem a premissa mais de extrema direita da história dos videogames*”.¹³⁴ É notável a opinião, já que a própria Fox News é amplamente considerada uma emissora fortemente conservadora.¹³⁵

“*CoD: Ghosts*” repetiu mais uma vez o sucesso da série, vendendo US\$ 1 bilhão em seu primeiro dia no mercado¹³⁶ e recebendo novamente críticas positivas, embora menos enfáticas que seu antecessor (8,8/10 na IGN,¹³⁷ 8/10 na GameSpot¹³⁸ e uma média de 72,8/100 dentre suas diversas plataformas no Metacritics, embora sensivelmente inferiores nas classificações de usuários).¹³⁹

Dessa forma, temos que o padrão de qualidade estabelecido pioneiramente pela franquia “*MoH*” – sua imersão, ambientação cinematográfica e sua busca por realismo à cada detalhe – foi amplamente expandido pela série “*CoD*”, especialmente em seu salto da temática da Segunda Guerra Mundial para combates contemporâneos ou num futuro imediato. Contudo, o sucesso imenso da série “*CoD*” não é devido apenas à sua inegável qualidade técnica, mas também ao seu momento histórico específico.

¹³² MATSUURA, Sérgio. SETTI, Rennan. Teste: ‘Call of Duty: Ghosts’ traz poucos avanços à franquia, mas a mesma diversão. **O Globo**, 28 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/teste-call-of-duty-ghosts-traz-poucos-avancos-franquia-mas-mesma-diversao-10907653>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹³³ CAPELAS, Bruno. Novo Call of Duty Renova Força da Série. **O Estado de S. Paulo**, 10 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/link/call-of-duty-renova-forca-dos-games/>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹³⁴ SHAW, Adam. ‘Call of Duty: Ghosts’ review – a right-wing spectacular? **Fox News**, 8 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://www.foxnews.com/tech/2013/11/08/call-duty-ghosts-review-right-wing-spectacular/>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹³⁵ WEMPLE, Erik. Fox News All Day: Hard, and Conservative. **The Washington Post**, 27 de março de 2013. Disponível em: <<http://www.washingtonpost.com/blogs/erik-wemple/wp/2013/03/27/fox-news-all-day-hard-and-conservative/>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹³⁶ GRIFFITHS, Daniel Nye. Activision Boasts \$1 Billion ‘Call of Duty: Ghosts’ Day One Sales. **Forbes**, 11 de junho de 2013. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/danielnyegriffiths/2013/11/06/activision-boasts-1-billion-call-of-duty-ghosts-day-one-sales/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

¹³⁷ LOWE, Scott. Call of Duty: Ghosts Review – Old Dogs, New Tricks. **IGN**, 5 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2013/11/05/call-of-duty-ghosts-review>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹³⁸ MCINNIS, Shaun. Call of Duty: Ghosts Review. **GameSpot**, 5 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/reviews/call-of-duty-ghosts-review/1900-6415523/>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹³⁹ CALL of Duty: Ghosts – PS4. **Metacritics**. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/playstation-4/call-of-duty-ghosts>>. Acesso em: 25 set. 2015.

Quando do lançamento de “*CoD4: MW*”, em 2007, os EUA estavam nos anos finais da presidência de George W. Bush, com suas tropas envolvidas em dois cenários de guerra distintos – o Afeganistão e o Iraque. Terrorismo, militares e o mundo islâmico eram temas claros do imaginário da sociedade norte-americana à época, expresso em sua cultura de massa através de produtos de sucesso, como a série televisiva “*24 Horas*”¹⁴⁰ e o filme “*Syriana*”.¹⁴¹

“*CoD4: MW*” foi produzido nesse mesmo contexto – e pôde oferecer uma interação realista nesse imaginário. Cada jogador podia, por alguns momentos, experimentar virtualmente o remoto cenário de guerra que as tropas norte-americanas enfrentavam “heroicamente” conforme mostrado na cobertura da imprensa. Nesse sentido, o jogo pôde oferecer em cada sala dos EUA uma janela de experiência para os conflitos remotos que suas tropas enfrentavam no momento.

A transmutação do jogador em um soldado realista, envolto com equipamentos e armamentos detalhadamente baseados em suas contrapartes reais em operação, não passou despercebida das forças armadas norte-americanas, que desde 2003 já declaravam considerar que a capacidade de reação cognitiva era mais essencial para o desenvolvimento de seus novos soldados que o manejo físico de armas. Foi com essa visão que o setor de defesa dos EUA se aproximou dos videogames, no papel dual de preparo de tropas e de propaganda das forças armadas, seja através de ferramentas próprias como o citado “*America’s Army*” ou através da colaboração estreita com o produto de terceiros, como ocorreu na série “*CoD*”.¹⁴²

O uso de videogames como propaganda política já era amplamente difundido, inclusive fora dos EUA, com exemplos de usos na Síria (com o jogo “*Under Ash*”,¹⁴³ que coloca o jogador como um palestino lutando contra a ocupação israelense num contraponto aos FPS ocidentais) e Irã (com o jogo “*Special*

¹⁴⁰ **24 HORAS**. Criada por Joel Surnow e Robert Cochran. São Paulo: Fox, 2006. 228 episódios, son., col. Legendado. Inglês. Programa de TV.

¹⁴¹ SYRIANA. Op. Cit.

¹⁴² MEAD, Corey. **War Play: Video Games and the Future of Armed Conflict**. Nova Iorque: Houghton Mifflin Harcourt Publishing, 2013. p. 52.

¹⁴³ DAR AL-FIKR. **Under Ash (الرماد تحت)**. Dar al-Fikr, 2001.

Operation 85: Hostage Rescue”,¹⁴⁴ um FPS com o objetivo de libertar cientistas nucleares raptados pelos EUA). No entanto, o uso dos jogos como ferramenta direta de treino para as tropas foi um momento de inflexão da relação entre relação entre o joystick e o uniforme, com os jogos passando de “propaganda leve” como os filmes militaristas para ferramentas efetivas de formação militar.¹⁴⁵

A militarização dos jogos – ou “gamificação” da guerra – teve a capacidade de recriar a imagem do militar norte-americano frente ao público, o distanciando da imagem negativa estabelecida com a Guerra do Vietnã e o promovendo como essencial à segurança norte-americana em um mundo envolto em caos, repleto de inimigos e ameaças constantes. Estabelecia-se assim um “complexo militar-entretenimento”, nos mesmos moldes simbiótico do “complexo militar-industrial”.¹⁴⁶

Os efeitos desse processo foram imediatos – em 2009, pela primeira vez desde que o alistamento militar dos EUA se tornou voluntário em 1973, as metas de recrutamento foram plenamente cumpridas, sendo que em 1999 o recrutamento havia atingido sua maior baixa histórica.¹⁴⁷

Além disso, ocorre também o processo inverso de influência – cada vez mais os videogames influenciam o ambiente militar: joysticks de consoles são usados como controladores reais de veículos militares¹⁴⁸; sensores do Kinect são usados para patrulhar a fronteira entre as Coreias¹⁴⁹; e *drones* são comandados a partir de

¹⁴⁴ ASSOCIATION OF ISLAMIC UNION STUDENTS. **Special Operation 85: Hostage Rescue** (عمليات هاگروگان آزادی، 85 ویژه). Association of Islamic Union Students, 2007.

¹⁴⁵ RAYNER, Alex. Are video games just propaganda and training tools for the military? **The Atlantic**, 18 de março de 2012. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/technology/2012/mar/18/video-games-propaganda-tools-military>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹⁴⁶ ANDERSEN, Robin. KURTI, Marin. From America’s Army to Call of Duty: Doing Battle with the Military Entertainment Complex. **Democratic Communiqué**, v. 23, n. 1, p. 45, ago. de 2011. Disponível em: <<http://journals.fcla.edu/demcom/article/view/76373>>. Acesso em: 25 de set. de 2015.

¹⁴⁷ HOLMES, Jamie. US military is meeting recruitment goals with video games – but at what cost? **The Christian Science Monitor**, 28 de dezembro de 2009. Disponível em: <<http://www.csmonitor.com/Commentary/Opinion/2009/1228/US-military-is-meeting-recruitment-goals-with-video-games-but-at-what-cost>>. Acesso em: 25 set. 2015.

¹⁴⁸ RANSOM-WILLEY, James. US Army using Xbox 360 controller in Future Combat Systems tests. **Joystiq**, 5 de fevereiro de 2007. Disponível em: <<http://www.joystiq.com/2007/02/05/us-army-using-xbox-360-controller-in-future-combat-systems-tests/>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹⁴⁹ XBOX Kinect Guards Korean Border. **ZDNet**, 6 de fevereiro de 2014. Disponível em: <<http://www.zdnet.com/xbox-kinect-guards-korean-border-7000026028/>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

controles de consoles modificados.¹⁵⁰ O caso específico do controle de *drones* é especialmente marcante – a semelhança de sua operação com videogames é tamanha que o exército britânico, em recente anúncio para recrutamento, associou diretamente sua pilotagem a um jogo, com a mensagem clara de que se você pode jogar um videogame, você pode pilotar um *drone* – e supostamente com o mesmo nível de entretenimento.¹⁵¹

O sucesso do emprego militar dos jogos é tamanho que a experiência norteamericana em usá-los como propaganda para o alistamento passou a ser replicada em outros países, como Canadá¹⁵² e Reino Unido.¹⁵³ A influência dos jogos no universo militar é tal que imagens virtuais acabam passando por fotos de episódios reais – ilustrando operações militares reais no jornal “*Sunday Times*”,¹⁵⁴ servindo de citação para soldados franceses no Mali¹⁵⁵ ou mesmo usado em cartazes do exército brasileiro.¹⁵⁶

Finalmente, o sucesso comercial dos jogos possui ainda um efeito social único, ao galvanizar no imaginário popular “inimigos” que alertam para a insegurança dos EUA e demonstram a necessidade de manutenção de sua máquina militar. Nesse sentido, a série “*CoD: MW*” retoma a Guerra Fria rerepresentando os

¹⁵⁰ CHOW, Eugene. The military is weaponizing video games. **The Week**, 17 de fevereiro de 2014. Disponível em: <<http://theweek.com/article/index/256498/the-military-is-weaponizing-video-games>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹⁵¹ BROOKS, Michael. If you can play a video game, you can fly a drone. **New Statesman**, 13 de junho de 2012. Disponível em: <<http://www.newstatesman.com/sci-tech/sci-tech/2012/06/play-video-game-fly-drone>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹⁵² BREWSTER, Murray. Canadian military looks at video games for training. **The Star**, 22 de dezembro de 2013. Disponível em: <http://www.thestar.com/news/canada/2013/12/22/canadian_military_looks_at_video_games_for_training.html>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹⁵³ WALTON, Mark. British Army Launches Game-Based Recruitment. **GameSpot**, 6 de abril de 2009. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/british-army-launches-game-based-recruitment/1100-6207420/>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹⁵⁴ ROBINSON, Andy. Sunday Times uses CoD image for 'hostage tragedy' story. **Computer and Video Games**, 12 de março de 2012. Disponível em: <<http://www.computerandvideogames.com/339654/sunday-times-uses-cod-image-for-hostage-tragedy-story/>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹⁵⁵ MILLER, Daniel. Fury over French soldier pictured wearing Call of Duty-style grinning skeleton 'Death's Head' facemask while serving in Mali. **The Daily Mail**, 23 de janeiro de 2013. Disponível em: <<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2267033/Mali-French-soldier-pictured-wearing-Call-Duty-grinning-skeleton-mask.html>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

¹⁵⁶ SILVA, Alexandre. Propaganda do Exército tem imagem de Battlefield: Bad Company 2. **Tech Tudo**, 22 de março de 2012. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/03/propaganda-do-exercito-brasileiro-tem-imagem-do-soldado-de-battlefield-bad-company-2.html>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

russos como rivais, apoiados por terroristas árabes, “*CoD: BO 2*” apresenta a China como a adversária em uma nova Guerra Fria, e, “*CoD: Ghosts*” oferece ainda mais um inimigo com uma América do Sul unificada e expansionista. O sucesso dos jogos sugere que a imagem desses países no imaginário público pode ser afetada – e como percepções influenciam políticas públicas, podem de fato auxiliar a consolidar a fabricação de oponentes reais para o consumo interno da sociedade norte-americana.¹⁵⁷

Em um contexto histórico onde pixels são cada vez mais próximos de átomos, onde o virtual é cada vez mais o real, o inimigo simulado pode efetivamente se tornar um oponente real. Nesse contexto, ganha crescente relevância como arma ideológica militar o controle de um videogame.

Referências bibliográficas

'GAMES overtake music' for US men. In BBC News, Londres, 8 de abril de 2005. Disponível em: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4423365.stm>>. Acesso em: 25 set. 2015.

2015 INC. **Medal of Honor: Allied Assault**. EA Games, 2002.

24 HORAS. Criada por Joel Surnow e Robert Cochran. São Paulo: Fox, 2006. 228 episódios, son., col. Legendado. Inglês. Programa de TV.

3D REALMS. **Duke Nukem 3D**. GT Interactive, 1996.

ADAMS, Dan. The State of the RTS. **IGN**, 7 de abril de 2007. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2006/04/08/the-state-of-the-rts>>. Acesso em: 25 set. 2015.

AMERICA'S Army. **Metacritics**. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/pc/americas-army>>. Acesso em: 25 set. 2015.

ANDERSEN, Robin. KURTI, Marin. From America's Army to Call of Duty: Doing Battle with the Military Entertainment Complex. **Democratic Communiqué**, vol. 23, nº1, p. 45, ago. 2011. Disponível em: <<http://journals.fcla.edu/demcom/article/view/76373>>. Acesso em: 25 set. 2015.

¹⁵⁷ HSU, Jeremy. 'Call of Duty' video game could reshape real warfare. **Fox News**, 21 de novembro de 2012. Disponível online em: <<http://www.foxnews.com/tech/2012/11/21/call-duty-video-game-could-reshape-real-warfare/>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

ARMY and Navy. The Internet Pinball Database. Disponível em: <<http://www.ipdb.org/machine.cgi?id=90>>. Acesso em: 25 set. 2015.

ASSOCIATION OF ISLAMIC UNION STUDENTS. **Special Operation 85: Hostage Rescue (هاگروگان آزادی، 85 ویژه عملیات)**. Association of Islamic Union Students, 2007.

BARROS, José Costa D'Assunção. Fontes Históricas – um caminho percorrido e perspectivas sobre os novos tempos. **Revista Albuquerque**, Campo Grande, v. 3, n. 1, 2010.

BARROS, José D'Assunção. **O Campo da História**. Petrópolis: Vozes, 2010.

BERENS, Kate. HOWARD, Geoff. **The Rough Guide to Videogames**. Londres: Rough Guides, 2008.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. **StarCraft II: Wings of Liberty**. Blizzard Entertainment, 2010.

BOHEMIA INTERACTIVE STUDIOS. **Operation Flashpoint: Cold War Crisis**. Codemasters, 2001.

BREWSTER, Murray. Canadian military looks at video games for training. **The Star**, 22 de dezembro de 2013. Disponível em: <http://www.thestar.com/news/canada/2013/12/22/canadian_military_looks_at_video_games_for_training.html>. Acesso em: 25 set. 2015.

BROOKS, Michael. If you can play a video game, you can fly a drone. **New Statesman**, 13 de junho de 2012. Disponível em: <<http://www.newstatesman.com/sci-tech/sci-tech/2012/06/play-video-game-fly-drone>>. Acesso em: 25 set. 2015.

BUNGIE. **Halo: Combat Evolved**. Microsoft Game Studio, 2001.

BURKE, Peter. A Nova História, seu Passado e seu Futuro. *In*: BURKE, Peter (Org.). **A Escrita da História: Novas Perspectivas**. São Paulo: UNESP, 1992.

BURKE, Peter. **Eyewitnessing: The Uses of Images as Historical Evidence**. Ithaca: Cornell University Press, 2001.

CALL of Duty: A Short Story. **IGN**, 2013. Disponível em: <<http://microsites.ign.com/call-of-duty-a-short-history/>>. Acesso em: 15 ago. 2014.

CALL of Duty: Black Ops II – Playstation 3. **Metacritics**. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/call-of-duty-black-ops-ii>>.

Acesso em: 15 ago. 2015.

CALL of Duty: Black Ops Racks Up Sales Record. **BBC News**, 12 de novembro de 2010. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/news/technology-11743689>>.

Acesso em: 15 nov. 2014.

CALL of Duty: Ghosts – PS4. **Metacritics**. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/playstation-4/call-of-duty-ghosts>>.

Acesso em: 25 set. 2015.

'CALL of Duty: Ghosts' apresenta mulheres combatentes em multiplayer. **Terra**, 14 de agosto de 2013. Disponível em: <<http://games.terra.com.br/call-of-duty-ghosts-apresenta-mulheres-combatentes-em-multiplayer,6054768593e70410VgnVCM4000009bcceb0aRCRD.html>>.

Acesso em: 25 set. 2015.

CALL of Duty: Modern Warfare 3 – PS3. **Metacritics**. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/call-of-duty-modern-warfare-3>>.

Acesso em: 25 set. 2015.

CALL of Duty: Modern Warfare 3 – Xbox 360. **Metacritics**. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/xbox-360/call-of-duty-modern-warfare-3>>.

Acesso em: 25 set. 2015.

CAMPBELL, Colin. How Steven Spielberg Inspired Today's Top Shooters. **IGN**, 29 de maio de 2012. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2012/05/30/how-steven-spielberg-inspired-todays-top-shooters>>.

Acesso em: 25 set. 2015.

CAPCOM. **1942**. Capcom, 1984.

CAPCOM. **Commando**. Capcom, 1985.

CAPELAS, Bruno. Novo Call of Duty Renova Força da Série. **O Estado de S. Paulo**, 10 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/link/call-of-duty-renova-forca-dos-games/>>.

CARREIRO, Marcelo. Jogando o Passado: Videogames como Fontes Históricas. **História e Cultura**, v. 2, n. 2, p. 157-173, 2013. Disponível em: <<http://seer.franca.unesp.br/index.php/historiaecultura/article/view/878>>.

Acesso em: 25 set. 2015.

CHATFIELD, Tom. Videogames Now Outperform Hollywood Movies. In: **The Guardian**, Londres e Manchester, 27 de setembro de 2009. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood>>. Acesso em: 25 set. 2015.

CHICAGO COIN MACHINE MANUFACTURING COMPANY. **Army and Navy**. Chicago Coin Machine Manufacturing Company, 1934.

CHICAGO COIN MACHINE MANUFACTURING COMPANY. **Yanks**. Chicago Coin Machine Manufacturing Company, 1942.

CHOW, Eugene. The military is weaponizing video games. **The Week**, 17 de fevereiro de 2014. Disponível em: <<http://theweek.com/article/index/256498/the-military-is-weaponizing-video-games>>. Acesso em: 25 set. 2015.

COGBURN, Jon. SILCOX, Mark. **Philosophy Through Video Games**. Nova Iorque: Routledge, 2009.

DANGER CLOSE GAMES. **Medal of Honor: Warfighter**. Electronic Arts, 2012.

DAR AL-FIKR. **Under Ash (الرماد تحت)**. Dar al-Fikr, 2001.

DE SÁ, Nelson. A Maldição do Petróleo, Via Hollywood. **Folha de S. Paulo**, 12 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/colunas/nelsondesa/2013/11/1370194-a-maldicao-do-petroleo-via-hollywood.shtml>>. Acesso em: 25 set. 2015.

DREAMWORKS INTERACTIVE. **Antz**. Infogrames, 1999.

DREAMWORKS INTERACTIVE. **Goosebumps: Escape from HorrorLand**. DreamWorks Interactive, 1996.

DREAMWORKS INTERACTIVE. **Jurassic Park: Chaos Island**. DreamWorks Interactive, 1997.

DREAMWORKS INTERACTIVE. **Medal of Honor**. Electronic Arts, 1999.

DREAMWORKS INTERACTIVE. **Medal of Honor: Underground**. Electronic Arts, 2000.

DREAMWORKS INTERACTIVE. **Small Soldiers**. Electronic Arts, 1998.

DREAMWORKS INTERACTIVE. **T'ai Fu: Wrath of the Tiger**. Activision, 1999.

DULIN, Ron. Half-Life Review. **Gamespot**, 20 de novembro de 1998. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/reviews/half-life-review/1900-2537398/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

DYER, Mitch. Medal of Honor: Warfighter Review – Dishonorable Discharge. **IGN**, 26 de outubro de 2012. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2012/10/27/medal-of-honor-warfighter-review>>. Acesso em: 25 set. 2015.

EA DIGITAL ILLUSIONS. DANGER CLOSE GAMES. **Medal of Honor**. Electronic Arts, 2010.

EA LA. EA CANADA. **Medal of Honor: Heroes 2**. EA Games, 2007.

EA LA. **Medal of Honor: Airborne**. EA Games, 2007.

EA LA. **Medal of Honor: Airborne**. EA Games, 2007. Créditos. Tradução livre.

EA LA. **Medal of Honor: Frontline**. EA Games, 2002.

EA LA. **Medal of Honor: Pacific Assault**. EA Games, 2004.

EA LA. **Medal of Honor: Rising Sun**. EA Games, 2003.

EA LA. **Medal of Honor; European Assault**. EA Games, 2005.

ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. **Rating Information: Call of Duty 4: Modern Warfare**. Disponível em: <<http://www.esrb.org/ratings/synopsis.jsp?Certificate=23599&Title=Call%20of%20Duty%204%3A%20Modern%20Warfare&searchkeyword=modern%20warfare>>. Acesso em: 25 set. 2015.

FIRAXIS GAMES. **Sid Meier's Civilization V**. 2K Games, 2010.

FLAHERTY, Anne. Sales of new 'Medal of Honor' video game banned on military bases. **The Washington Post**, 9 de setembro de 2010. Disponível em: <<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2010/09/08/AR2010090807219.html>>. Acesso em: 25 set. 2015.

FRUM, Larry. Playing As 'Taliban' Removed From 'Medal Of Honor' Game. **CNN**, 1º de outubro de 2010. Disponível em: <<http://edition.cnn.com/2010/TECH/gaming.gadgets/10/01/medal.of.honor.taliban/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

GALLEGOS, Anthony. Call of Duty: Black Ops 2 Review – This is not the Shooter You Expected. **IGN**, 13 de novembro de 2012. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2012/11/13/call-of-duty-black-ops-2-review>>.

Acesso em: 25 set. 2015.

GALLEGOS, Anthony. Call of Duty: Modern Warfare 3 Review - Another Year...and an Even Better Call of Duty. **IGN**, 8 de novembro de 2011. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2011/11/08/call-of-duty-modern-warfare-3-review>>.

Acesso em: 15 ago. 2015.

GAME Database. **Video Game Database**. Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=finest+hour&publisher=&platform=&genre=&minSales=0&results=200>>.

Acesso em: 25 set. 2015.

GRIFFITHS, Daniel Nye. Activision Boasts \$1 Billion 'Call of Duty: Ghosts' Day One Sales. **Forbes**, 11 de junho de 2013. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/danielnyegriffiths/2013/11/06/activision-boasts-1-billion-call-of-duty-ghosts-day-one-sales/>>.

Acesso em: 25 set. 2015.

GUERRA, Rodrigo. Brasil é um dos países inimigos em "Call of Duty: Ghosts". **UOL**, 6 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2013/11/06/brasil-e-um-dos-paises-inimigos-em-call-of-duty-ghosts.htm>>.

Acesso em: 25 set. 2015.

HELLEGREN, Carl-Magnus. Västbanken tur och retur. *Filter*, Göteborg, nº 39, 22 de julho de 2014. Disponível em: <<http://magasinetfilter.se/magasin/2014/39/vastbanken-tur-och-retur>>.

Acesso em: 25 set. 2015.

HOLMES, Jamie. US military is meeting recruitment goals with video games – but at what cost? **The Christian Science Monitor**, 28 de dezembro de 2009. Disponível em: <<http://www.csmonitor.com/Commentary/Opinion/2009/1228/US-military-is-meeting-recruitment-goals-with-video-games-but-at-what-cost>>.

Acesso em: 25 set. 2015.

HOLMES, Jonathan. Why do Kids Love Call of Duty? **Destructoid**, 7 de outubro de 2011. Disponível em: <<http://www.destructoid.com/why-do-the-kids-love-call-of-duty--204608.phtml>>.

Acesso em: 25 set. 2015.

HSU, Jeremy. 'Call of Duty' video game could reshape real warfare. **Fox News**, 21 de novembro de 2012. Disponível em: <<http://www.foxnews.com/tech/2012/11/21/call-duty-video-game-could-reshape-real-warfare/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

ID SOFTWARE. **Doom**. ID Software, 1993.

ID SOFTWARE. **Quake**. GT Interactive, 1996.

ID SOFTWARE. **Wolfenstein 3D**. Apogee Software, 1992.

INFINITY WARD. **Call of Duty 4: Modern Warfare**. Activision, 2007.

INFINITY WARD. **Call of Duty**. Activision, 2003.

INFINITY WARD. **Call of Duty: Ghosts**. Activision, 2013.

INFINITY WARD. **Call of Duty: Modern Warfare**. Activision, 2009.

INFINITY WARD. SLEDGEHAMMER GAMES. **Call of Duty: Modern Warfare 3**. Activision, 2011.

INTELLIGENT SYSTEMS. **Advance Wars**. Nintendo, 2001.

KAIN, Erik. 'Call Of Duty: Black Ops 2' Sales Don't Point To Franchise's Decline. **Forbes**, 12 de julho de 2012. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/erikkain/2012/12/07/call-of-duty-black-ops-2-sales-dont-point-to-franchises-decline/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

KCEJ. **Metal Gear Solid**. Konami, 1998.

KELION, Leo. Manuel Noriega Sues Activision Over Call of Duty. **BBC News**, 16 de julho de 2014. Disponível em: <<http://www.bbc.com/news/technology-28326670>>. Acesso em: 25 set. 2015.

KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games**. Nova Iorque: Three Rivers Press, 2010.

KONAMI. **Contra**. Konami, 1987.

LEACH, Ben. Call Of Duty: Modern Warfare 2 Takes \$1 Billion In Sales. **The Telegraph**. Londres, 14 de janeiro de 2010. Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/6986632/Call-of-Duty-Modern-Warfare-2-takes-1-billion-in-sales.html>>. Acesso em: 25 set. 2015.

LESSONS of War: Swedish Father Demonized for Taking Video-Gamer Kids to Real War Zone. **RT**, Moscou, 9 de Agosto de 2014. Disponível em:

<<http://rt.com/news/179192-swedish-father-kids-war/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

LIAM Fox Defends Call For Ban Of Medal Of Honor Game. **BBC News**, 23 de Agosto de 2010. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/news/technology-11056581>>. Acesso em: 25 set. 2015.

LOWE, Scott. Call of Duty: Ghosts Review – Old Dogs, New Tricks. **IGN**, 5 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2013/11/05/call-of-duty-ghosts-review>>. Acesso em: 25 set. 2015.

MAKUCH, Eddie. Analyst: Medal of Honor: Warfighter Shipped 3 Million Copies. **GameSpot**, 7 de janeiro de 2013. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/analyst-medal-of-honor-warfighter-shipped-3-million-copies/1100-6402070/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

MATSUURA, Sérgio. SETTI, Rennan. Teste: 'Call of Duty: Ghosts' traz poucos avanços à franquia, mas a mesma diversão. **O Globo**, 28 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/teste-call-of-duty-ghosts-traz-poucos-avancos-franquia-mas-mesma-diversao-10907653>>. Acesso em: 25 set. 2015.

MATULEF, Jeffery. EA to Shutter the Medal of Honor Brand Following Warfighter's "Well Below Expectations" Sales. **EuroGamer**, 20 de janeiro de 2013. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2013-01-30-ea-to-shutter-the-medal-of-honor-brand-following-warfighters-well-below-expectations-sales>>. Acesso em: 25 set. 2015.

MCINNIS, Shaun. Call of Duty: Ghosts Review. **GameSpot**, 5 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/reviews/call-of-duty-ghosts-review/1900-6415523/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

MCLEROY, Carrie. History of Military Gaming. **Soldiers – Official U.S. Army Magazine**, Louisville, v. 63, n. 9, p. 4-6, set. 2008. Disponível em: <http://usarmy.vo.llnwd.net/e2/rv5_other/soldiers/archives/pdfs/sep08all.pdf>. Acesso em: 25 set. 2015. Tradução livre.

MCLEROY, Carrie. Improving America's Army. **Soldiers – Official U.S. Army Magazine**, Louisville, v. 63, n. 9, p. 7, Setembro de 2008. Disponível em:

<http://usarmy.vo.llnwd.net/e2/rv5_other/soldiers/archives/pdfs/sep08all.pdf>.

Acesso em: 25 set. 2015.

MEAD, Corey. **War Play: Video Games and the Future of Armed Conflict**. Nova Iorque: Houghton Mifflin Harcourt Publishing, 2013.

MEDAL of Honor: Warfighter – Xbox 360. **Metacritics**. Disponível em: <<http://www.metacritic.com/game/xbox-360/medal-of-honor-warfighter>>.

Acesso em: 25 set. 2015.

MENDOZA, Olivia. Training Soldiers with “America’s Army”. **Soldiers – Official U.S. Army Magazine**, Louisville, v. 63, n. 9, p. 15, set. 2008. Disponível em: <http://usarmy.vo.llnwd.net/e2/rv5_other/soldiers/archives/pdfs/sep08all.pdf>.

Acesso em: 25 set. 2015.

MICROPROSE. **Fields of Glory**. MicroProse, 1993.

MILLER, Daniel. Fury over French soldier pictured wearing Call of Duty-style grinning skeleton 'Death's Head' facemask while serving in Mali. **The Daily Mail**, 23 de janeiro de 2013. Disponível em: <<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2267033/Mali-French-soldier-pictured-wearing-Call-Duty-grinning-skeleton-mask.html>>. Acesso em: 25 set. 2015.

NETHEROCK LTD. **Medal of Honor: Infiltrator**. EA Games, 2003.

ORRICO, Alexandre. Crítica: 'Call of Duty: Ghosts' até diverte, mas passa sensação de jogo repetitivo. **Folha de S. Paulo**, 11 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/11/1368862-critica-call-of-duty-ghosts-ate-diverte-mas-passa-sensacao-de-jogo-repetitivo.shtml>>. Acesso em: 25 set. 2015.

OSBORNE, Scott. America’s Army Review. **Gamespot**, 23 de outubro de 2002. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/reviews/americas-army-operations-review/1900-2895424/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

PETRÓ, Gustavo. G1 Jogou: Veja Impressões de 'Call of Duty: Ghosts' nos Videogames Atuais. **G1**, 8 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/11/g1-jogou-veja-impressoes-de-call-duty-ghosts-nos-videogames-atuais.html>>. Acesso em: 25 set. 2015.

PYRO STUDIOS. **Commandos: Behind Enemy Lines**, 1998.

RANSOM-WILLEY, James. US Army using Xbox 360 controller in Future Combat Systems tests. **Joystiq**, 5 de fevereiro de 2007. Disponível em: <<http://www.joystiq.com/2007/02/05/us-army-using-xbox-360-controller-in-future-combat-systems-tests/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

RAYNER, Alex. Are video games just propaganda and training tools for the military? **The Atlantic**, 18 de março de 2012. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/technology/2012/mar/18/video-games-propaganda-tools-military>>. Acesso em: 25 set. 2015.

REILLY, Jill. Swedish Father Fed Up With His Sons' Obsessions With Violent Call Of Duty Computer Game Takes Them To Syria To Put Them Off Guns... And It Worked. **Daily Mail**, Londres, 12 de Agosto de 2014. Disponível em: <<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2722609/Swedish-father-fed-sons-obsessions-violent-Call-Duty-computer-game-takes-SYRIA-guns-worked.html>>. Acesso em: 25 set. 2015.

REILLY, Jim. The Best-Selling Medal of Honor Games. **IGN**, 11 de outubro de 2010. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2010/10/11/the-best-selling-medal-of-honor-games>>. Acesso em: 25 set. 2015.

RICHMOND, Shane. Call of Duty: Modern Warfare 3 breaks sales records. **The Telegraph**, 11 de novembro de 2011. Disponível em: <<http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/video-game-news/8884726/Call-of-Duty-Modern-Warfare-3-breaks-sales-records.html>>. Acesso em: 25 set. 2015.

RIEKE, Zied. BOON, Michael. Call of Duty 4: Modern Warfare. **Game Developers Magazine**, São Francisco, v. 15, n. 3, p. 24-31, março de 2009. Disponível em: <http://twvideo01.ubm-us.net/o1/vault/GD_Mag_Archives/GDM_March_2008.pdf>. Acesso em: 25 set. 2015.

ROBINSON, Andy. Sunday Times uses CoD image for 'hostage tragedy' story. **Computer and Video Games**, 12 de março de 2012. Disponível em: <<http://www.computerandvideogames.com/339654/sunday-times-uses-cod-image-for-hostage-tragedy-story/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

ROBINSON, Nick. Realistic war games have collateral damage of their own. **The Conversation**, 14 de outubro de 2013. Disponível em: <<http://theconversation.com/realistic-war-games-have-collateral-damage-of-their-own-18976>>. Acesso em: 25 de set. 2015.

ROCKSTAR SAN DIEGO. **Red Dead Redemption**. Rockstar Games, 2010.

RUNDQUIST, Solveig. Swedish Dad Takes Gamer Kids to Warzone. **The Local**, Estocolmo, 8 de agosto de 2014. Disponível em: <<http://www.thelocal.se/20140808/swedish-dad-takes-kids-to-war-zone>>.

Acesso em: 25 set. 2015. Tradução livre.

RUSSELL, Jamie. **Generation Xbox. How Video Games Invaded Hollywood**. Lewes: Yellow Ant, 2012.

SHAW, Adam. 'Call of Duty: Ghosts' review – a right-wing spectacular? **Fox News**, 8 de novembro de 2013. Disponível em: <<http://www.foxnews.com/tech/2013/11/08/call-duty-ghosts-review-right-wing-spectacular/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

SILVA, Alexandre. Propaganda do Exército tem imagem de Battlefield: Bad Company 2. **Tech Tudo**, 22 de março de 2012. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/03/propaganda-do-exercito-brasileiro-tem-imagem-do-soldado-de-battlefield-bad-company-2.html>>. Acesso em: 25 set. 2015.

STRATEGIC SIMULATIONS. **Panzer Strike!** Strategic Simulations, 1987.

SULIC, Ivan. America's Army: Operations – Review. **IGN**, 20 de setembro de 2002. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2002/09/20/americas-army-operations>>. Acesso em: 25 set. 2015.

SYRIANA. Direção de Stephen Gaghan. Produção Sarah Bradshaw et al. São Paulo: Warner Bros., 2006. DVD (127min.), son., col. Legendado. Inglês.

TAVINOR, Grant. **The Art of Video Games**. Malden: Blackwell Publishing, 2009.

THE NEVERHOOD INC. **The Neverhood**. DreamWorks Interactive, 1996.

THORSEN, Tor. EA posts loss, Medal of Honor sells 2 million. GameSpot, 2 de novembro de 2010. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/ea-posts-loss-medal-of-honor-sells-2-million/1100-6283440/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

TITO, Greg. Medal of Honor Sales are not Amazing. **The Escapist**, 19 de outubro de 2010. Disponível em: <<http://www.escapistmagazine.com/news/view/104526-Medal-of-Honor-Sales-Are-Not-Amazing>>. Acesso em: 25 set 2015.

TREYARCH. **Call of Duty: Black Ops 2**. Activision, 2012.

TREYARCH. **Call of Duty: Black Ops**. Activision, 2010.

TREYARCH. **Call of Duty: World at War**. Activision Blizzard, 2008.

TRISTAN, Donovan. **Replay: The History of Video Games**. Lewes: Yellow Ant, 2001.

U.S. ARMY. **America's Army: Operations**. U.S. Army, 2002.

UBISOFT. **Tom Clancy's Splinter Cell – Stealth Action Redefined**. Ubisoft, 2002.

UNITED MEDIA. **Dilbert's Desktop Games**. DreamWorks Interactive, 1997.

VALVE SOFTWARE. **Half-Life**. Sierra Entertainment, 1998.

VANORD, Kevin. Medal of Honor: Warfighter Review. **GameSpot**, 26 de outubro de 2012. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/reviews/medal-of-honor-warfighter-review/1900-6399013/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

VIDEO SYSTEM. **Sonic Wings/Aero Fighters**. Tecmo, 1992.

WALTON, Mark. British Army Launches Game-Based Recruitment. **GameSpot**, 6 de abril de 2009. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/british-army-launches-game-based-recruitment/1100-6207420/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

WATTERS, Chris. Call of Duty: Modern Warfare 3 Review. **GameSpot**, 8 de novembro de 2011. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/reviews/call-of-duty-modern-warfare-3-review/1900-6344474/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

WATTERS, Chris. Call of Duty; Black Ops II Review. **GameSpot**, 13 de novembro de 2012. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/reviews/call-of-duty-black-ops-ii-review/1900-6399924/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

WEMPLE, Erik. Fox News All Day: Hard, and Conservative. **The Washington Post**, 27 de março de 2013. Disponível em: <<http://www.washingtonpost.com/blogs/erik-wemple/wp/2013/03/27/fox-news-all-day-hard-and-conservative/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

WIKIPEDIA. **List of First-Person Shooters**. **Wikipedia, The Free Encyclopedia**. 1º de junho de 2014. Disponível em:

<http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_first-person_shooters&oldid=611059158>. Acesso em: 25 set. 2015.

WRIGHT, Steve. Retired Lt. Colonel Hank Keirse, US Army, on His Role as Call of Duty's Military Advisor. **Stevivor**, 26 de julho de 2013. Disponível em: <<http://stevivor.com/2013/07/lt-colonel-hank-keirse-us-army-retired-on-his-function-as-call-of-duty-s-military-advisor/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

XBOX Kinect Guards Korean Border. **ZDNet**, 6 de fevereiro de 2014. Disponível em: <<http://www.zdnet.com/xbox-kinect-guards-korean-border-7000026028/>>. Acesso em: 25 set. 2015.

YAM. Marcus. Activision Claims Call of Duty 4 Top Selling Game of 2007. **Daily Tech**, 25 de Janeiro de 2008. Disponível em: <<http://www.dailytech.com/Activision+Claims+Call+of+Duty+4+Top+Selling+Game+of+2007/article10480.htm>>. Acesso em: 25 set. 2015.

YANKS. **The Internet Pinball Database**. Disponível em: <<http://www.ipdb.org/showpic.pl?id=3532&picno=57476>>. Acesso em: 25 set. 2015.

ENDEREÇO PARA CORRESPONDÊNCIA:
Clio Internacional, Clio Internacional.
Rua Gonçalves Dias, 85, Centro. CEP: 20050030 - Rio de Janeiro, RJ – Brasil.