



Faculdade Damas da Instrução Cristã

Bacharelado em Relações Internacionais

Bruno André Gomes Hopper de Araújo

*"NO RUSSIAN"*: A vilanização da Rússia nos jogos Call of Duty 4: Modern Warfare e Call of Duty: Modern Warfare 2

Recife/PE

2023

Faculdade Damas da Instrução Cristã

Bacharelado em Relações Internacionais

Bruno André Gomes Hopper de Araújo

**“NO RUSSIAN”: A VILANIZAÇÃO DA RÚSSIA NOS JOGOS CALL OF  
DUTY 4: MODERN WARFARE E CALL OF DUTY MODERN WARFARE**

**2**

**Trabalho de conclusão de curso como  
exigência parcial para graduação no curso de  
Relações Internacionais, sob orientação do  
Prof. Ms. David Gonzaga**

Recife/PE

2023

Catálogo na fonte  
Bibliotecário Ricardo Luiz Lopes CRB-4/2116

A663n Araújo, Bruno André Gomes Hopper de.  
“No Russian”: a vilanização da Rússia nos jogos call of duty 4:  
modern warfare e call duty: modern warfare 2 / Bruno André Gomes  
Hopper de Araújo. – Recife, 2023.  
36 f.

Orientador: Prof. Ms. David Gonzaga.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia – Relações  
Internacionais) – Faculdade Damas da Instrução Cristã, 2023.  
Inclui bibliografia.

1. Vilanização. 2. Rússia. 3. *Soft Power*. 4. Videogames. 5.  
Guerra Fria. I. Gonzaga, David. II. Faculdade Damas da Instrução  
Cristã. III. Título.

327 CDU (22. ed.)

FADIC (2023.2-005)

Faculdade Damas da Instrução Cristã

Bacharelado em Relações Internacionais

Bruno André Gomes Hopper de Araújo

**“NO RUSSIAN”: A VILANIZAÇÃO DA RÚSSIA NOS JOGOS CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE E CALL OF DUTY MODERN WARFARE**

**2**

**Trabalho de conclusão de curso como exigência parcial para graduação no curso de Relações Internacionais, sob orientação do Prof. Ms. David Gonzaga**

Aprovado em \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_

Banca examinadora

---

(Ana Katarina de Brito, MsC. em Antropologia, UFPE)

---

(Maria Eduarda Buonafina Franco Dourado, MsC. em Relações Internacionais, FADIC)

---

(Orientador David José Pereira Gonzaga. MsC. em Antropologia, FADIC)

Recife/PE

2023

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente gostaria de agradecer a mim mesmo, só eu sei o que passei pra chegar até aqui. Gostaria de agradecer também a Luciana Maria e André Luis, meus pais, por investirem tanto na minha educação e por muitas vezes me mostrar o potencial que eu nem sabia que tinha. A minha tia Dr. Andréa Maria por todos os conselhos acadêmicos e apoio incondicional durante toda a vida.

As amizades da faculdade, em especial, Isabela Duarte e nossas incontáveis noites de sexta varando pela madrugada, Lara Cunha Lima pelas infinitas conversas e experiências compartilhadas durante os trajetos com Bartô, Luisa Lopes pelo melhor abraço que acalentava os dias ruins, Letícia Almeida a minha primeira amiga e Nathalia Lyra por todas as gargalhadas que compartilhamos, obrigado por fazerem da caminhada uma batalha menos sofrida.

Aos professores que iluminaram minha jornada, especialmente Elton Gomes e Antônio Lucena, que excederam seu papel de discentes quando literalmente enxugaram as minhas lágrimas e me deram suporte quando precisei, também não estaria aqui se não fossem vocês.

Agradeço a sorte de, no retorno, ter encontrado Beatriz Régis, Vinícius Renato, Eduardo Maróstica e Lourdes Godoi, que me deram o suporte necessário nessa reta final, sem vocês eu também não estaria aqui.

A Verônica Stewart que me ajudou no momento mais delicado da minha vida, serei eternamente grato a você.

Finalmente ao meu orientador David Gonzaga que me ajudou guiando o rumo do meu projeto.

## RESUMO

O presente trabalho busca mostrar como a Rússia/URSS é projetada no imaginário Ocidental no espectro da Guerra Fria, observando o antagonismo associado a ela, a partir da construção de uma imagem de vilania, através da utilização da ferramenta de *Soft Power* na indústria de entretenimento, correlacionando os jogos eletrônicos com a produção cinematográfica hollywoodiana. A partir da Guerra Fria, onde prevalecia a bipolaridade política mundial, constituída pelo capitalismo (EUA) e comunismo (URSS), diversos filmes foram produzidos por *Hollywood*, a indústria cinematográfica de maior destaque mundial, levantando temáticas anticomunistas, até mesmo depois deste período haver encerrado. O surgimento da indústria de jogos eletrônicos e o fenômeno da globalização, fortalece ainda mais a ferramenta do *Soft Power*, devido ao seu enorme alcance no mercado de entretenimento, superando inclusive a indústria cinematográfica. Dentro deste panorama, serão analisados dois jogos da franquia *Call of Duty: Modern Warfare* e *Modern Warfare 2*, onde é observada a utilização pelos EUA desta estratégia de ferramenta de propaganda indireta, criando cenários em vários deles onde, no imaginário das pessoas, a vilanização pode ser subliminarmente identificada, levando a construção de entendimentos a fim de perpetuar o mito do herói americano, em detrimento do vilão russo, numa temática notadamente anticomunista.

**Palavras chave:** Vilanização; Rússia; *Soft Power*; Videogames; Guerra Fria.

## ABSTRACT

This paper seeks to show how Russia/USSR is projected in Western imagery in the Cold War spectrum, observing the antagonism associated with it, from the construction of an image of villainy, through the use of the *Soft Power* tool in the entertainment industry, correlating electronic games with Hollywood film production. From the Cold War onwards, where the world's political bipolarity prevailed, consisting of capitalism (USA) and communism (USSR), several films were produced by Hollywood, the world's most prominent film industry, raising anti-communist themes, even after this period had ended. The emergence of the electronic games industry and the phenomenon of globalization further strengthens the tool of *Soft Power*, due to its enormous reach within the entertainment market, even surpassing the film industry. Within this panorama, two games from the Call of Duty franchise will be analyzed: Modern Warfare and Modern Warfare 2, where the USA's use of this strategy as an indirect propaganda tool is observed, creating scenarios in several of them where, in people's imagination, villainization can be subliminally identified, leading to the construction of understandings in order to perpetuate the myth of the American hero, to the detriment of the Russian villain, in a notably anti-communist theme.

**Keywords:** Villainization; Russia; Soft Power; Video games; Cold War.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>7</b>
<b>1 CONTEXTUALIZAÇÃO GUERRA FRIA</b>	<b>9</b>
1.1 DEFINIÇÃO	9
1.2 MARCO INICIAL DA GUERRA FRIA	9
1.3 CARACTERÍSTICAS DA GUERRA FRIA	12
1.4 <i>SOFT POWER</i> : A ESTRATÉGIA DE INFLUÊNCIA INDIRETA	13
1.4.1 Os “mocinhos” da história	13
1.4.2 A vilanização da URSS e seus estereótipos na Guerra Fria	15
<b>2 CONTEXTO GEOPOLÍTICO E HISTÓRIA DOS JOGOS CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE E CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 E A VILANIZAÇÃO RUSSA</b>	<b>18</b>
2.1 ORIGEM DO JOGO	18
2.2.1 Contexto geopolítico e história do Call of Duty 4: Modern Warfare	18
2.2.2 Contexto geopolítico e história do Call of Duty: Modern Warfare 2	21
<b>3 A VILANIZAÇÃO DOS RUSSOS PELA INDÚSTRIA DO CINEMA E DOS JOGOS</b>	<b>25</b>
3.1 VILANIZAÇÃO DA RÚSSIA NO CINEMA	25
3.2 VILANIZAÇÃO DA RÚSSIA NOS JOGOS CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE E CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2	28
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>32</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>34</b>



## INTRODUÇÃO

A indústria dos jogos eletrônicos, ou videogames, como é usualmente referida, representa atualmente a maior do setor de entretenimento, movimentando bilhões de dólares anualmente. Inicialmente, surgiu apenas como uma forma de entretenimento, contudo, com o passar do tempo, os jogos começaram a ficar muito mais complexos, seja através da sua jogabilidade como também das histórias que eles passaram a contar.

A popularização dos videogames e suas produções internacionais, permitiram a observação de representações sócio-político-culturais através das narrativas sobre nações, territórios, gêneros, raças etc, promovendo ou questionando imaginários, participando da memória coletiva e propagando discursos. Fomentando a questão de que, quem produz a narrativa, para quem a mesma é endereçada e com qual propósito, a propagação cultural dos videogames atingiu tal amplitude que ele se tornou um espaço de construção política e social através da reafirmação e reconfiguração de identidades e diversidades.

Com o fim da 2ª Guerra Mundial, a Guerra Fria se “instaura” entre as duas potências vigentes naquele momento, ocasionando uma bipolaridade política mundial, constituída pelo capitalismo e comunismo, representados pelos Estados Unidos da América (EUA) e União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), respectivamente. Neste momento as duas nações investiram fortemente no desenvolvimento de bombas nucleares, termonucleares e armas de destruição em massa, resultando numa das maiores corridas bélicas da história, que assim como a corrida espacial, possuíam, além do caráter tecnológico e defensivo, também uma questão de validação como “sistema” político que preponderou e a incessante afirmação do ponto de vista identitário daquele que narra. Ou seja, a busca por consolidar uma narrativa a favor da ideologia vigente.

Tais corridas eram uma forma de exibir o que um ou outro modo de produção seria mais eficaz. Essas batalhas de influência se deram pelas mais diversas formas de mídia, desde o rádio, a televisão, o cinema, e posteriormente através dos jogos eletrônicos. O cinema foi primordial nessa exportação da cultura uma vez que Hollywood, como a indústria cinematográfica de maior destaque do mundo, foi utilizada amplamente pelos EUA para disseminar através de seus filmes que eles

eram os “mocinhos” das histórias. A utilização da ferramenta de propaganda através dos jogos eletrônicos vem também sendo bastante utilizada pelos EUA, criando cenários em vários deles onde, no imaginário das pessoas, a vilanização pode ser subliminarmente identificada, levando a construção de entendimentos a fim de perpetuar o mito do herói americano.

Este trabalho se dedicará a mostrar como a Rússia/URSS é projetada no imaginário Ocidental sob o espectro da Guerra Fria, observando o antagonismo a partir da construção de uma imagem de vilania associada a qualquer elemento atrelado a ela. Esta imagem será abordada através da indústria de entretenimento, correlacionando os jogos eletrônicos com a produção cinematográfica, a partir do final da Guerra Fria, onde a guerra ideológica, sob o aspecto cultural, é representada nas produções hollywoodianas e na franquia de jogos Call of Duty, em especial os jogos: Modern Warfare e Modern Warfare 2, inspirados em confrontos geopolíticos entre a Rússia/URSS e o Ocidente e/ou países da zona de influência da OTAN.

Para isso, será utilizada a análise da ferramenta de *Soft Power* nas produções cinematográficas e da revisão narrativa destes jogos, com o objetivo de identificar a imagem que se cria da Rússia/URSS como vilã do Sistema Internacional e da humanidade, vinculada ao contexto histórico da geopolítica mundial.

# 1 CONTEXTUALIZAÇÃO GUERRA FRIA

## 1.1 DEFINIÇÃO

A Guerra Fria foi um período histórico de disputas entre os Estados Unidos da América (EUA) e a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) ocorrido entre o final da Segunda Guerra Mundial, em 1945, até a extinção da União Soviética, em 1991, marcado pela polarização do mundo em dois blocos: um liderado pelos americanos e outro pelos soviéticos. O efeito dessa polarização levou a um conflito político-ideológico entre as duas nações, cada uma defendendo os seus interesses e a sua ideologia. O conflito de interesses entre os EUA e a URSS nunca ocasionou um conflito armado direto, mas resultou em conflitos armados ao redor do mundo e em várias disputas nos níveis da diplomacia, tecnologia, economia, etc, apoiados pelas duas potências.

O antagonismo entre os EUA e a URSS nasceu em função da divergência entre as ideologias de cada um deles, identificadas nos distintos sistemas políticos e econômicos. Enquanto os Estados Unidos defendiam o capitalismo, propriedade privada e a livre iniciativa, a União Soviética defendia o socialismo, igualdade econômica, fim da propriedade privada, e um Estado capaz de garantir as necessidades básicas de todos os cidadãos.

A Guerra Fria é assim chamada porque não houve uma guerra de fato, tampouco conflitos bélicos diretos entre os EUA e a URSS, apenas *proxy wars*<sup>1</sup>, ou seja, cada lado financiava países terceiros que lutavam por suas causas particulares e secundamente pela defesa dos ideais dos seus apoiadores. Foi essencialmente uma guerra de ideologias entre o capitalismo *versus* o comunismo.

## 1.2 MARCO INICIAL DA GUERRA FRIA

Com o fim da Segunda Guerra Mundial e a Europa parcialmente destruída, a Inglaterra deixou de ser o país hegemônico do sistema internacional. Nesse contexto os EUA e a URSS despontaram como as duas principais potências mundiais, tanto em termos econômicos, como em militares, almejando alcançar o posto de *hegemon* vago.

---

<sup>1</sup> Guerras de Procuração

Do ponto de vista militar, os dois países possuíam uma grande vantagem em relação às antigas potências europeias, mesmo tendo seus contingentes sofrido muitas baixas durante a 2ª Guerra Mundial, principalmente a URSS. Do ponto de vista econômico, os EUA eram a principal economia do mundo e buscava a liderança em torno dos demais países, a fim de manter uma influência preponderantemente capitalista, onde a propriedade privada é a base dos meios de produção. Já a URSS, cujo modelo de economia socialista era adotado desde a Revolução Russa, em 1917, buscava suplantando o capitalismo, através da economia planificada, onde setores produtivos eram controlados pelo Estado e a presença da iniciativa privada era inexistente ou limitada.

Com base nesse cenário os EUA e a URSS iniciaram a disputa pela nova organização do mundo, assim como a busca pela influência nos novos regimes que iriam se estabelecer nos diversos países. Apesar de debatido pelos historiadores, considera-se que a Guerra Fria se iniciou através do discurso proferido pelo presidente americano Harry Truman, em 1947, durante uma sessão conjunta do Congresso americano, principiando assim a rivalidade entre americanos e soviéticos. Truman defendia que era tarefa dos países capitalistas impedir a expansão do socialismo e solicitava verba para conter o avanço do comunismo na Europa.

““It must be the policy of the United States to support free peoples who are resisting attempted subjugation by armed minorities or by outside pressures.”  
[...] “I believe that our help should be primarily through economic and financial aid which is essential to economic stability and orderly political processes.” (Truman, 1947)<sup>2</sup>.

Esse discurso consolidou a chamada Doutrina Truman, nome dado a uma política externa implantada durante o governo de Harry Truman e direcionada ao bloco de países capitalistas, em atenção especial às nações consideradas frágeis, no período pré-Guerra Fria. A Doutrina Truman preconizava um discurso onde o governo da URSS era colocado como expansionista, apesar do governo americano saber que a postura soviética era defensiva, uma vez que o país estava destruído pela guerra. Naquele momento os interesses soviéticos se voltavam praticamente para sua zona de influência. A preocupação do governo americano com os países

---

<sup>2</sup> “Creio que a política americana deve ser apoiar os povos livres que resistem às tentativas de subjugação por minorias armadas ou pressões externas. [...] Creio que devemos ajudar os povos livres a construir seus próprios destinos, à sua maneira. Creio que a nossa ajuda deve ser principalmente econômica e financeira, o que é essencial para a estabilidade econômica e política” (Truman, 1947)

européus era devido às dificuldades econômicas do pós-guerra, que poderiam permitir a propagação do comunismo. Diante disso, os EUA adotaram um discurso maniqueísta, incorporado também pela URSS, consolidando a polarização entre as duas nações, característica marcante da Guerra Fria. Truman contou com o apoio do secretário de Estado americano, o General George Marshall, para colocar em ação um plano cujo objetivo era recuperar economicamente os países europeus, através de ajuda financeira. Com este plano, conhecido Plano Marshall, os EUA buscaram conter no continente a disseminação das ideias socialistas e conseqüentemente a influência da URSS na Europa.

“Our policy is directed not against any country or doctrine but against hunger, poverty, desperation, and chaos. Its purpose should be the revival of a working economy in the world so as to permit the emergence of political and social conditions in which free institutions can exist. Such assistance, I am convinced, must not be on a piecemeal basis as various crises develop. Any assistance that this Government may render in the future should provide a cure rather than a mere palliative. Any government that is willing to assist in the task of recovery will find full cooperation, I am sure, on the part of the United States Government.” (Marshall, 1947).<sup>3</sup>

O Plano Marshall prestou apoio econômico nos anos seguintes a diversos países, dentre eles Alemanha Ocidental, Bélgica, França, Holanda e Itália, atendendo ao objetivo do governo americano para impedir o avanço do socialismo e garantir a continuidade do capitalismo na Europa. Como alternativa para enfrentar o Plano Marshall, a URSS desenvolveu o Conselho para Assistência Econômica Mútua (COMECON), buscando auxiliar economicamente seus aliados, com o objetivo de integrar as nações do Leste Europeu. Dentre os países atendidos pelo COMECON estavam a Alemanha Oriental, Bulgária, Hungria, Polônia, Romênia, Tchecoslováquia, entre outros. Neste período também surgiu a OTAN, Organização do Tratado do Atlântico Norte, em 1949, seguida do Pacto de Varsóvia, em 1955, representando os EUA e a URSS respectivamente, que funcionaram como pactos político-militares com a função de unir e proteger seus países aliados. As ações da OTAN se inserem através da política e diplomacia para evitar conflitos e no âmbito militar para garantir a segurança coletiva dos envolvidos. O Pacto de Varsóvia foi

---

<sup>3</sup> Nossa política não é dirigida contra algum país ou doutrina, mas contra a fome, pobreza, desespero e caos. Seu propósito deve ser o renascimento de uma economia de trabalho no mundo, de forma a permitir a emergência de condições político-sociais em que instituições livres possam existir. Tal assistência, estou convencido, não deve estar em uma base errada enquanto várias crises se desenvolvem. Toda assistência que esse governo puder render no futuro deveria prover uma cura, ao invés de mero paliativo. Todo o governo que estiver disposto a ajudar na tarefa de recuperação encontrará total cooperação, tenho certeza, por parte dos Estados Unidos” (Marshall, 1947).

uma reação à OTAN, buscando a organização militar do bloco socialista da Europa Oriental. O embate entre essas duas nações culminou na Guerra Fria.

### 1.3 CARACTERÍSTICAS DA GUERRA FRIA

A característica mais significativa da Guerra Fria foi sobretudo a bipolaridade. Enquanto uma parte do mundo aliou-se aos ideais e sistemas americanos, outra parte, mais notadamente os países do Leste Europeu, se voltou para o socialismo soviético. Alguns países no mundo entretanto tentaram estabelecer uma política externa independente do eixo EUA/URSS. Outra característica marcante foi a corrida armamentista, cuja definição refere-se à prática de nações rivais em desenvolver armamentos de impacto em tempos de paz. Desta forma, as duas nações investiram fortemente no desenvolvimento de bombas nucleares, termonucleares e armas de destruição em massa, resultando numa das maiores corridas bélicas da história. Nesse período, foram desenvolvidas também armas químicas e biológicas. O objetivo era contar com armamentos mais eficientes para matar um número mais significativo de pessoas em menos tempo.

A corrida espacial também manifestou-se durante a Guerra Fria, caracterizada pela competição tecnológica para saber qual dos dois países levaria o homem ao espaço primeiro. Nessa disputa, eram definidos alguns marcos e os países tentavam alcançar a meta primeiro. A URSS enviou primeiramente uma cadela, conhecida pelo nome de Laika para o espaço, em 1957. Em seguida foi a vez de Yuri Gagarin, que alcançou o espaço em 1961. Finalmente em 1969, os EUA enviaram o homem à lua, o astronauta Neil Armstrong tornou-se o primeiro ser humano a pisar no solo lunar. Nesse período os dois países realizaram também uma série de interferências em outras nações, buscando sempre a garantia de predomínio de seus interesses. Primeiramente buscando ocupação de territórios na Europa, através de ajuda financeira por intermédio do Plano Marshall e do COMECON. Nesta época situa-se também a Guerra da Coreia. Posteriormente, tem-se os conflitos do Vietnã, Cuba e no Continente Africano. A Guerra do Afeganistão encerra como a última interferência de conflito armado da Guerra Fria.

Apesar do nome, a Guerra Fria não teve conflitos diretos entre as duas potências, apenas *proxy wars*, ou seja, cada lado financiava países terceiros que lutavam por suas causas particulares e secundamente pela defesa dos ideais dos

seus apoiadores. Além das *proxy wars*, ambos os países travavam batalhas de influência a fim de provar que o seu método de produção era mais eficiente e melhor para a população. Essas batalhas de influência se davam pelas mais diversas formas de mídia, desde o rádio, como a televisão e o cinema, e até a corrida espacial até a lua foi utilizada como instrumento de *Soft Power*. O *Soft Power* segundo Joseph Nye é uma ferramenta utilizada para “atrair” e “persuadir” o outro para se fazer ou agir da forma que queremos, normalmente através da cultura.

#### 1.4 *SOFT POWER*: A ESTRATÉGIA DE INFLUÊNCIA INDIRETA

Segundo Joseph Nye (2017)

“Power is the ability to affect others to get the outcomes one prefers, and that can be accomplished by coercion, payment, or attraction and persuasion. Soft Power is the ability to obtain preferred outcomes by attraction rather than coercion or payment.”<sup>4</sup>

Na guerra ideológica travada entre EUA e URSS a exportação da própria cultura para outras nações era de suma importância, buscando convencer os outros países de que seu modo de vida era o melhor. O cinema foi primordial nessa exportação da cultura uma vez que Hollywood, uma das maiores indústrias cinematográficas do mundo, foi utilizada amplamente pelos EUA para disseminar através de seus filmes que eles eram os “mocinhos” das histórias.

##### 1.4.1 Os “mocinhos” da história

Os EUA vêm desenvolvendo ao longo de muitas décadas a construção da imagem heroica e positiva do seu país perante o imaginário da população mundial, através da sua indústria de entretenimento cinematográfica e de entretenimento interativo em jogos eletrônicos. A influência dessas indústrias se estende por quase todo o mundo. A materialização dos EUA como bom moço, muitas vezes graças ao cinema, é uma forma clara da utilização do *Soft Power* buscando instigar a pessoa e atrair ela por causa daquilo que foi apresentado, fazendo esta acreditar naquilo que

---

<sup>4</sup> “O poder é a capacidade de afetar os outros para obter os resultados que se prefere, e isso pode ser conseguido através de coerção, pagamento ou atração e persuasão. O *Soft Power* é a capacidade de obter os resultados preferidos através da atração, em vez da coerção ou do pagamento”

foi mostrado (Nye, 2017). Através do cinema, os EUA representam um dos maiores exemplos do uso do *Soft Power*, produzindo a imagem de um país dito superior perante os outros e que estará sempre do lado do bem, não importando a situação. Posteriormente, assim como no cinema, os videogames vêm também desempenhando um papel de destaque na construção dessa imagem.

Marc Ferro foi um dos primeiros autores a explorar essa temática, observando que o cinema possuía potencial para ser analisado como um documento histórico, tendo em vista sua capacidade para influenciar o mundo e até mudar o mundo no qual estava inserido. Ele afirma que desde que o cinema foi criado e se tornou uma arte, os filmes representam, criam e glorificam o país nas quais estes foram feitos (Ferro, 1992)

Quando a importância e influência do cinema foi percebida, diversos setores associados à política, buscaram apropriar-se desta forma cultural, pondo-o a serviço de seu país, glorificando sua nação ou “doutrinando” outras para seus ideais (Kornis, 1992).

A indústria cinematográfica hollywoodiana vende o estilo de vida e costumes americanos como sendo ideais. Cultiva a crença de sucesso individual, na capacidade do governo de proteger seus cidadãos contra os ditos “caras maus”, além de mostrar os EUA como uma sociedade sem classes (Karnal, 2007).

O rompimento com a nação soviética durante a Guerra Fria levou os EUA a representarem a URSS como sua nova rival nos cinemas, onde se percebe refletidas nitidamente nas suas obras as crenças e ideais americanos apresentados sempre como os caras bons, enquanto a nação soviética é representada como vilã.

Não apenas contra a URSS, outras nações também passaram a ser vistas como adversárias dos EUA, ao longo da história, sendo possível observar como o cinema norte-americano transforma a seu interesse, antigos aliados em adversários e muda a forma como um determinado povo é representado, utilizando este meio de comunicação como propaganda política de enaltecimento de sua nação em detrimento da vilanização da outra. Desta forma, o cinema estadunidense propaga o conceito de “herói” vinculado aos EUA, tomando como “vilão” todos aqueles que divergem de seus ideais quer sejam políticos e ou culturais, demonstrando que muitas vezes o cinema não pode ser visto apenas como uma forma de arte ou um meio de entretenimento, mas sim uma potente ferramenta política de criação de uma imagem.



Assim como o cinema, os jogos eletrônicos, estão consolidados como outro meio poderoso de ferramenta de propaganda, aparentemente disfarçados de inocentes produtos de entretenimento.

“A indústria mundial de jogos digitais figura como umas das principais e mais lucrativas mídias de entretenimento contemporâneo. Os jogos carregam grande capacidade de projeção identitária, abordam de maneira interativa uma infinidade de temáticas e sua utilização vai muito além do entretenimento, tangenciando importantes setores como a educação e defesa.” (Machado, 2015).

Dentro desse contexto, a utilização da ferramenta de propaganda através dos jogos eletrônicos vem também sendo utilizada pelos EUA, criando cenários em vários deles onde, no imaginário das pessoas, a vilanização pode ser subliminarmente identificada, levando a construção de entendimentos a fim de perpetuar o mito do herói americano.

#### **1.4.2 A vilanização da URSS e seus estereótipos na Guerra Fria**

Autores como Mônica Almeida Kronis (1992) e Octavio Ianni (2001), citam o cinema visto como um importante instrumento de propaganda, onde as imagens apresentadas nos filmes, não reproduzem a realidade, mas sim uma “reconstrução” e que os meios de comunicação ajudaram a formar uma realidade não tão verídica, mas sim algo mais ilusório.

Este conceito pode ser observado no cinema americano, onde os EUA são na maior parte das vezes representados pelo “mocinho” da história, numa luta do bem contra o mal, figurando do outro lado, russos, alemães, etc., numa apologia ao conceito pejorativo. Desta forma, o cinema hollywoodiano criou o estereótipo de um povo americano representando um lado positivo na história, levando as pessoas a ficarem encantadas e sem perceber a forma preconceituosa como os outros povos são representados (Gelado e Colón, 2016). Esta estereotipagem pode ser observada na representação dos mais diversos filmes estadunidenses que tratam sobre um determinado período histórico, onde muitas vezes filmes aparentemente críticos, finalizam com atos heróicos praticados pelos norte-americanos. As representações ocidentais da história apresentam, na maioria das vezes o Oriente como um inimigo incivilizado, através de uma imagem criada pela dominação do Ocidente em períodos

passados e que continua sendo reproduzida nos meios de comunicação ocidentais até os dias de hoje (Gelado e Cólón, 2016).

O modelo de vilanização oriental é bastante explorado no cinema norte-americano, onde a imagem do Oriente é representada de forma nociva, tentando subjugar o Ocidente, através de estereótipos onde o vilão oriental busca machucar inocentes, a fim de prejudicar a nação estadunidense. A partir desta vilanização foram criados além destes, outros estereótipos presentes na história norte-americana caracterizando os estadunidenses como heróis em detrimento aos contrários à sua nação, representados por vilões, com características bem distintas entre eles.

Para este trabalho vamos manter o foco na vilanização da URSS onde a associação dos vilões ao governo russo é um ponto em comum em várias produções audiovisuais estadunidenses, gerando uma espécie de mácula à imagem desse país e do seu povo (Gonçalves, 2016). Para isto, é necessário entender a caracterização do herói e do vilão, visto que eles são importantes personagens na construção das narrativas.

Nas narrativas tradicionais o herói é a peça central das histórias, representante do bem, que para se legitimar como tal é necessário que exista um inimigo a ser vencido, neste caso, o vilão. A “figura” do vilão está sempre associada à repulsa, ao que mete medo. Esta associação, diz respeito ao conceito dos arquétipos, definido pelo psicanalista Jung (2002) como imagens universais que fazem parte do nosso inconsciente. Estas imagens estão presentes desde os primórdios da humanidade e se perpetuam através dos períodos históricos e das culturas. Dentre os arquétipos conceituados por Jung, o da Sombra está vinculado a representação dos nossos demônios internos, a escuridão da alma, as nossas frustrações, os sentimentos reprimidos, ou seja, o mal que vive dentro de nós mesmos (JUNG, 2002).

Segundo Christopher Vogler (2006) o arquétipo da Sombra é associado principalmente aos vilões, e “representa a energia do lado obscuro, os aspectos não-expressos, irrealizados ou rejeitados de alguma coisa” (VOGLER, 2006, p. 83). Os personagens que representam vilões vêm sendo historicamente consolidados através de um padrão de maldade, geralmente associados a cores escuras, deformidades, retratados em ambientes de clima sombrio.

A utilização de estereótipos de vilania é fundamental para a criação da imagem de um inimigo:

A criação da imagem do inimigo não se trata de uma tarefa fácil, ele não deve ser representado de forma sutil e realística, pois a sutileza e o realismo convidam a comparações, se o inimigo fosse representado sem distorções, era possível reconhecer tanto a sua fraqueza quanto a sua força, e o espectador consegue perceber os traços humanos por trás da imagem vilanizada do indivíduo em questão. (GONÇALVES, 2016, p. 5).

Assim como no cinema, a vilanização da URSS nos jogos eletrônicos também é observada, onde no período da Guerra Fria, o governo russo passou a ser representado como o inimigo da humanidade.

O fenômeno da globalização permitiu interligar os Estados através de tecnologias cada vez mais aprimoradas e constantes na vida da humanidade, onde a indústria de jogos eletrônicos e/ou online se configura num constante desenvolvimento no mundo inteiro. Em relação ao tempo de hoje, estes jogos possuem grande influência na economia internacional, superando a indústria cinematográfica e de música juntas, no mercado de entretenimento, possuindo lucro de aproximadamente 163 bilhões de dólares por ano (PACETE, 2022).

É possível perceber que os jogos eletrônicos se tornaram uma importante ferramenta de *Soft Power*, também se for analisada sob o ponto de vista do teórico Joseph Nye, através da promoção da cultura, cooperação e interação entre países de todo o mundo, onde a comunidade digital vem aumentando paulatinamente por meio de diversos campeonatos, sejam eles regionais ou mundiais, reunindo jogadores de inúmeras nacionalidades.

Para analisar este tema, tomaremos como base dois dos jogos da série *Call of Duty*, que desde seu lançamento em 2003, vem trazendo narrativas ambientadas na Segunda Guerra Mundial, Guerra Fria e até em um cenário fictício de guerra moderna. Nos dois primeiros âmbitos são representados fatos históricos bastante conhecidos, recriando batalhas importantes como a da Normandia, diversos conflitos que ocorreram no Oceano Pacífico entre os Estados Unidos e Aliados contra o Império do Japão, além de cenários da Europa Oriental, Oriente Médio, etc. Para melhor enfoque desta análise, avaliaremos os jogos *Call of Duty: Modern Warfare* e *Call of Duty: Modern Warfare 2*, como ferramenta utilizada para produção de *Soft Power*.

## 2 CONTEXTO GEOPOLÍTICO E HISTÓRIA DOS JOGOS CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE E CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 E A VILANIZAÇÃO RUSSA

### 2.1 ORIGEM DO JOGO

Call of Duty é uma série de jogos de tiro em primeira pessoa, onde o seu desenvolvimento é de responsabilidade de duas empresas que se alternam ano a ano, a *Activision* e a *Treyarch*, tendo seu primeiro jogo lançado no ano de 2003. Seus jogos tratam de diversas histórias, algumas completamente fictícias e outras delas misturando elementos históricos reais, a exemplo de jogos onde o enfoque se dá em derrotar os nazistas, como em *Call of Duty*, *Call of Duty 2* e *Call of Duty 3*, além de retratar a Guerra Fria em *Call of Duty: Black Ops*.

Neste presente trabalho iremos analisar o contexto geopolítico no início do jogo *Call of Duty 4: Modern Warfare* e *Call of Duty: Modern Warfare 2*, o desenvolvimento da história através das missões jogadas e como elas afetam o panorama geral da geopolítica, buscando verificar se há uma vilanização da Rússia/URSS no decorrer da história.

#### 2.2.1 Contexto geopolítico e história do Call of Duty 4: Modern Warfare

No primeiro jogo, o jogador controlará diferentes personagens, cada um deles em primeira pessoa, sendo suas ações sobrepostas a uma contínua história da campanha. Na maior parte do tempo do jogo, o jogador assume o papel de três personagens: um, o Sargento John "Soap" MacTavish, futuramente chamado apenas de "Soap" MacTavish; o segundo, o Sargento Paul Jackson, protagonista apenas durante cinco missões no primeiro ato do jogo; e o terceiro, o Capitão John Price, líder do *Special Air Service (SAS)*, futuramente chamado de Capitão Price, cuja participação ocorre em duas missões que remontam ao passado da história.

A história do jogo se baseia em um conflito geopolítico envolvendo a Rússia, onde aliados do governo russo e ultranacionalistas estão em um constante confronto, existindo também uma relação com um país fictício do Oriente Médio, que está em guerra civil. Os confrontos acontecem em locais dominados pelo conflito nuclear.

No jogo, o Sargento John "Soap" MacTavish é recrutado para fazer parte de uma equipe multinacional de soldados de elite, chamada de *Task Force 141*, sendo esse nome *One-for-one*, uma clara referência a OTAN, que tem como código de conduta, o revide/suporte automático de todos os integrantes caso algum membro seja atacado. A força tarefa 141 é liderada pelo Capitão John Price.

A primeira missão é um treinamento numa base militar, onde é introduzido o personagem Gaz, o segundo homem na hierarquia de comando da força tarefa 141, que passa ao jogador as informações de como agir no campo de batalha. Seguindo para próxima missão, o trabalho do jogador é inspecionar um navio de ultranacionalistas russos suspeito de carregar material nuclear, cuja informação veio de um espião na Rússia. Após eliminar o exército de ultranacionalistas a equipe encontra o material nuclear em containers, sendo chamada a atenção o fato dos documentos estarem escritos em árabe. Soap Mactavish fica responsável por guardar o manifesto da carga.

A tensão se volta para o Oriente Médio, num país fictício, onde um carro está sendo rastreado pela força tarefa 141. Neste carro está sendo sequestrado o presidente Al-Fulani e seu país está sofrendo um golpe de Estado neste momento. O presidente é executado em rede nacional, gerando caos e iniciando uma guerra civil. O governo americano se propõe a ajudar a restabelecer a paz no país fictício e a descobrir quem mandou assassinar o presidente.

Antes de seguir para o Oriente Médio, a força tarefa 141 é mandada para a Rússia a fim de resgatar Nikolai, o informante que falou sobre a carga nuclear no navio. Enquanto isso, outro batalhão está no Oriente Médio procurando por Al-Asad, o homem que executou o presidente Al-Fulani. O objetivo da operação se torna encontrar Al-Asad no prédio da emissora de TV que transmitiu o assassinato do presidente, entretanto a missão não foi bem sucedida pois a informação de onde ele se encontrava, estava errada.

A equipe da força tarefa 141 anuncia que já está com o informante Nikolai, o levando para um lugar seguro, mas o helicóptero que os estava levando é atingido, após caírem, eles entram em contato com a base para que possa ser feito o resgate deles. Enquanto isso no Oriente Médio continuam as buscas por Al-Asad, as informações que se tem é de que ele estaria na capital portando uma ogiva nuclear russa. Durante o confronto contra os inimigos é recebida a informação de que a ogiva estaria prestes a explodir. O batalhão tenta fugir da cidade a tempo, porém não

consegue. A explosão causou a morte de grande parte do batalhão 141 e deixou dúvidas sobre o paradeiro de Al-Asad, se ele se sacrificou na explosão ou se fugiu antes da explosão. Nikolai afirma que Al-Asad jamais se sacrificaria e provavelmente não estava na cidade, estando provavelmente numa antiga casa no Azerbaijão.

Capitão Price reúne novamente parte dos membros restantes da força tarefa 141 para procurá-lo, e após eliminar os soldados ultranacionalista no local encontra o mesmo escondido no vilarejo, sob a posse de Al-Asad o objetivo era descobrir como ele conseguiu uma ogiva nuclear, durante um interrogatório o celular de Al-Asad toca, e depois de ouvir a ligação Capitão Price executa o terrorista. Por conta dessa ligação ele descobre que quem estava por trás de tudo era o ultranacionalista russo Imran Zakhaev.

Capitão Price conhecia Zakhaev ainda quando era um Tenente, Price participou de uma missão em Chernobyl que mesmo uma década após a tragédia no local ainda era um lugar procurado para se conseguir material nuclear. Zakhaev estava conseguindo coletar esse tipo de material, e o governo americano autorizou Price e seu capitão na época, MacMillan, assassinar ele. Durante a missão eles acertam um tiro com um rifle de precisão e acham que o tinham matado, porém Zakhaev apenas perdeu um dos braços.

Para descobrir onde está Zakhaev, o plano é encontrar o seu filho, que é o comandante das forças ultranacionalistas na Rússia, e a inteligência americana tem informações da localização dele. Após se infiltrar em comboios, a força tarefa 141 ataca uma base paramilitar, encontrando o filho de Zakhaev, que ao se ver encurralado comete suicídio para não revelar nenhuma informação. Price comenta que a morte do filho pode motivar Zakhaev a algum tipo de retaliação sendo assim de suma importância encontrá-lo o quanto antes.

Um áudio do líder terrorista é divulgado onde ele diz que os invasores americanos e britânicos devem sair da Rússia, e caso não aconteça eles sofrerão consequências. Zakhaev possui uma estação de lançamento de mísseis nucleares, com isso próximo objetivo da força tarefa 141 é invadir as instalações de lançamentos desses mísseis, mas mesmo com todos os esforços dois mísseis são lançados contra os Estados Unidos, numa corrida contra o tempo Soap MacTavish e seus companheiros conseguem chegar até a sala de controle conseguindo desativar as ogivas nucleares.

A força tarefa tenta perseguir Zakhaev que tenta fugir, mas seu carro é atingido por um foguete, matando parte do batalhão. Soap MacTavish deitado no chão e ferido recebe uma arma de Capitão Price, também ferido, e atira contra Zakhaev e seus soldados, matando-os. Uma equipe de soldados russos que apoiam a ação militar americana aparece para resgatar os que ainda tem vida. Com a morte de Zakhaev, o partido ultranacionalista se divide procurando uma nova liderança.

### **2.2.2 Contexto geopolítico e história do Call of Duty: Modern Warfare 2**

O jogo se passa cinco anos após o último acontecimento do jogo Call of Duty 4: Modern Warfare, a morte do líder ultranacionalista russo Imran Zakhaev. Durante o jogo o jogador controla na maioria do tempo o Sargento Gary “Roach” Sanderson, novo integrante da força tarefa 141, durante algumas missões controla o soldado e depois agente da CIA Joseph Allen, e volta a controlar Soap MacTavish nas últimas três missões do jogo.

Com a morte Imran Zakhaev, tornando-o um mártir, o partido ultranacionalista russo se dividiu entre aqueles mais radicais que seguiam o tenente de Zakhaev, Vladimir Makarov, e os que estavam alinhados com o recém-eleito presidente russo Boris Vorshevsky. A ala de Vorshevsky era mais moderada e não queria ter seu nome associado ao terrorismo. Por ser do lado mais extremista, Vladimir Makarov foi expulso do partido ultranacionalista, apesar disso conseguiu juntar boa parte do grupo militar para segui-lo. O principal interesse do partido ultranacionalista russo é que a nação volte aos tempos de União Soviética, onde o país dividia a hegemonia mundial com os Estados Unidos. Eles também condenam a aproximação da Rússia com os países ocidentais, acreditando que a influência enfraquece o país. Por isso os ultranacionalistas consideram que as potências mundiais dos Estados Unidos e Reino Unido são obstáculos a serem ultrapassados.

Na primeira missão o jogador controla Joseph Allen um soldado Ranger, que pelo bom desempenho durante a missão no Afeganistão é convidado a participar da força tarefa 141 pelo General Shepherd, novo líder da força tarefa. Que o manda para uma missão com o objetivo de se infiltrar numa célula terrorista sob o nome de Alexei Borodin para conseguir informações sobre Vladimir Makarov.

Seguindo a campanha agora no controle de Gary “Roach”, junto do Capitão “Soap” MacTavish, são mandados até uma base aérea para recuperar um módulo

norte americano que está na região, módulo esse que entregava informações sensíveis dos Estados Unidos, e são bem sucedidos conseguindo resgatar o módulo.

Já dentro da célula de Makarov, Alexei Borodin é convocado para cometer um atentado terrorista no aeroporto internacional de Zakhiev situado na Rússia, antes de começar o atentado, Makarov diz a todos, “No russian”<sup>5</sup>, e ao sair do elevador começa o massacre de civis. No fim da missão, quando o grupo se reúne para fugir dentro de uma ambulância, Joseph Allen ao tentar entrar no carro afirma “Mandamos uma mensagem”, Makarov então diz “Está é a mensagem” e em seguida mata o agente americano.

O plano de Makarov dá certo e a Rússia passa a pensar que os Estados Unidos cometeu o atentado, causando assim, ataques de retaliação contra eles. A Rússia começa uma ofensiva pela Virgínia. O General Shepherd pede aos Rangers no local da ação para procurarem um alvo, entretanto o alvo já estava morto quando foi encontrado pelos oficiais.

A próxima missão se passa na Casa Branca e seus arredores, que estavam devastados pela guerra, os americanos sendo atacados por tanques, helicópteros, mísseis, mas os soldados vão conseguindo pouco a pouco avançar e frear os avanços das tropas russas. No fim, com as tropas americanas encurraladas e sem munição, uma luz toma conta do lugar sem ficar claro o que aconteceu.

Durante esses acontecimentos a força tarefa 141 ficou procurando provas para indicar que o responsável pelo ataque terrorista no aeroporto tinha sido Makarov. A única pista que eles conseguiram rastrear foi um projétil cujo fornecimento havia sido feito por um traficante de armas chamado Alejandro Rojas, que estaria abrigado numa favela no Rio de Janeiro. “Roach”, “Soap” e o esquadrão encontram o traficante após invadirem o morro e descobrem que o maior inimigo do Makarov era uma pessoa que estava presa em um gulag e era conhecido como preso 626.

O General Shepherd ordena que a força tarefa vá para uma plataforma de petróleo perto da fronteira da Rússia, resgatar reféns e eliminar as forças inimigas que impediam o bombardeamento da mesma. Com a área limpa eles partem a procura do preso 626 no gulag, e após enfrentarem uma forte resistência, encontram o preso 626 que é o Capitão Price, antigo comandante da força tarefa 141, e conseguem fugir da prisão

---

<sup>5</sup> Nada de russo.



Com a sua volta, Capitão Price retorna a liderança da força tarefa, gerando um desentendimento com o General Shepherd, enquanto Shepherd quer Makarov, Capitão Price quer acabar logo com a guerra. Ocorrendo o seguinte diálogo:

Capitão Price: Shepherd, você está disposto a fazer o necessário para vencer?

Shepherd: Sempre.

Capitão Price: Temos um incêndio bem grande. Vamos precisar de uma explosão gigantesca.

Shepherd: Você ficou tempo demais no gulag, Price. Concentre-se em eliminar Makarov.

Capitão Price: Não temos tempo senhor. Precisamos acabar com essa guerra hoje.

Shepherd: Não estou pedindo, Price. É uma ordem! Você deve...

Capitão Price: (desliga a chamada) "parece que perdemos a conexão."

(Call of Duty: Modern Warfare 2, 2009)

Capitão Price planeja um ataque a um submarino nuclear russo para lançar um míssil na atmosfera destruindo assim a estação espacial causando um pulso eletromagnético inutilizando equipamentos e veículos tanto americanos como russos. Essa explosão foi o que gerou o clarão que salvou os soldados americanos encurralados, esses soldados conseguem recuperar o cerco da Casa Branca e juram vingança contra Moscou ao ver Washington DC destruída.

"Soap" MacTavish juntamente com o Capitão Price estabelecem dois lugares como possíveis esconderijos de Makarov, um deles fica localizado no Afeganistão em um depósito de aviões e eles seguem para lá, o outro fica na fronteira com a Rússia, é para onde foram enviados Gary "Roach" e "Ghost".

No controle de "Roach", juntamente com "Ghost", invadem uma casa bem protegida e após enfrentar um mini exército de Makarov, conseguem extrair informações de computadores que estão nessa casa e informam isso ao General Shepherd, que lhes indica o ponto de extração da missão, durante o percurso "Roach" é ferido mas é carregado por "Ghost" até a nave, quando o General Shepherd pega as informações, ele trai a força tarefa 141 matando Gary "Roach" Sanderson e Simon "Ghost" Riley, expondo assim que ele era um espião russo infiltrado.

No Afeganistão, após serem traídos por Shepherd, "Soap" MacTavish e Capitão Price enfrentando o exército russo de Makarov e também o exército privado de Shepherd, Price consegue um canal de comunicação com Makarov e pede a localização de Shepherd e garante que vai matar o General. Após saberem onde

Shepherd está, eles invadem a base militar que termina numa perseguição de bote onde conseguem abater o helicóptero de Shepherd, que precisa fazer um pouso forçado, e logo em seguida caem de uma cachoeira, desorientado por causa da queda, MacTavish é esfaqueado pelo General, Price impede Shepherd de atirar em "Soap" mas também perde na luta, MacTavish tira a faca do seu peito e lança em direção a Shepherd atingindo seu olho esquerdo, matando-o.

### **3 A VILANIZAÇÃO DOS RUSSOS PELA INDÚSTRIA DO CINEMA E DOS JOGOS**

#### **3.1 VILANIZAÇÃO DA RÚSSIA NO CINEMA**

Desde o início da Guerra Fria os EUA e a Rússia\URSS travaram uma guerra ideológica em diversos âmbitos, dentre esses, a guerra cultural, que tinha como objetivo valorizar o modo de produção capitalista estadunidense e desqualificar o comunismo soviético.

Os filmes, ao longo dos tempos, têm-se apresentado como uma ferramenta capaz de ensinar e analisar a política internacional, no processo de construção da identidade e da manipulação da opinião pública. O cinema tem sido, portanto, uma eficaz plataforma de comunicação política, pois seus integrantes, tais como os indivíduos presentes na direção e criação do filme, são de modo geral influenciados por suas ideologias, nacionalidades, etnias, gêneros e classes. Sob esta ótica, o mundo do cinema não existe independentemente da esfera política (Engert, S; Spencer, 2009).

Estes autores também evidenciam que a utilização de filmes tem algumas vantagens claras, dentro do conhecimento das Relações Internacionais, pois é amplamente reconhecido que a memória humana é capaz de acumular conhecimento, tanto de forma oral, quanto na forma visual e que a combinação destas formas de cognição auxilia as pessoas a acederem, aprender e posteriormente lembrar-se da informação.

Os EUA através de Hollywood, considerada como o maior destaque da indústria de entretenimento do mundo, utilizou-se da mesma tática para criar no imaginário mundial que os russos são os vilões e eles são os “mocinhos”. Desta forma, a indústria cinematográfica norte americana deve ser observada não apenas como uma forma de entretenimento, mas também como um objeto de estudo da sociedade e suas relações.

Utilizando-se de discursos e representações com o intuito de influenciar sua audiência, fornecendo de modo subliminar material ideológico com vias a ratificar o estabelecimento de projetos políticos, militares e econômicos, unindo-se a grande mídia para ser porta-voz da máquina ideológica governamental, a fim de propagar e naturalizar realidades incondicionais, maniqueísmos e padrões de comportamento.

Deste modo verifica-se a apresentação de diferentes tipos de direcionamentos políticos que estão presentes em Hollywood e suas intrínsecas relações com o governo norte americano, utilizando-se da máxima: “uma imagem vale mais do que mil palavras”, tornando-se, assim, verdades incontestáveis (PAIVA, 2012).

Ao mesmo tempo que o cinema hollywoodiano se destaca por apresentar-se como um dos elementos mais importantes na propagação da ideologia norte-americana como forma de difundir seu poder de persuasão, promovendo o seu próprio *Soft Power*, seus filmes, neste contexto, se empenharam em comunicar e propagar ideias as quais os EUA se utilizam para disseminar seu modelo de liberdade individual e econômica associando-as à dignidade humana, para que deste modo sejam capazes de se consolidarem como potência perante os demais países ao redor do mundo.

Durante a década de 1930, o governo dos Estados Unidos da América já reconhecia o poder da “sétima arte” como difusora de valores culturais e políticos, de forma que era necessário delimitar e direcionar as produções a fim de torná-las armas ideológicas. Foi a partir deste período que os filmes tiveram o propósito de desviar a população da realidade econômica do país, servindo como um escape das mazelas que eram vividas (LOPES, 2001). Já no começo da década de 40, começam a ser produzidos e exibidos alguns filmes com temática antinazista (DA SILVA, 2013).

Com a derrocada da Alemanha e o fim da Segunda Guerra Mundial, dando-se início à Guerra Fria, o anticomunismo volta revigorado, encontrando coro nas vozes de políticos como o senador J. McCarthy e o diretor do FBI J. Edgar Hoover, catapultando como novo vilão a URSS/Rússia. Nessa época muitos filmes obtiveram números consideráveis de bilheteria dentro dos EUA e ajudaram a consolidar o imaginário comum da sociedade norte-americana daquela época, que mantinha a Rússia “comunista” como antagônica perante a “democracia” dos Estados Unidos. Silveira e Alves (2018) relatam que a presença de filmes de grande bilheteria tratando da temática da Guerra Fria e o inimigo soviético atingiu seu maior número e faturamento, no ano de 1985. Em termos de faturamento, eles arrecadaram mais de US\$370 milhões, correspondendo, deste modo, a aproximadamente 25% do faturamento alcançado pelas vinte maiores bilheterias do ano.

Sendo assim, Hollywood, realizou com grande êxito filmes que apontavam a nova ordem com relação aos comunistas: vilipendiá-los perante os espectadores

norte-americanos e mundiais (DA SILVA, 2013). Neste período, Hollywood dedica-se, por conseguinte, a filmes que sejam capazes de enaltecer os conceitos e valores americanos, que passaram a ter um viés claramente antissoviético (LUCENA, 2006). Tal acontecimento pode ser visto em filmes como os desempenhados por Sylvester Stallone, nas sequências de Rocky e Rambo: I a VI; e I a V, respectivamente, materializando-os como produtos culturais simbólicos da posição conservadora dos EUA durante a Guerra Fria em relação a este conflito geopolítico (CRUZ, 2008). Mesmo sendo lançado sete anos após o final deste combate, o filme Rocky IV (EUA, 1985), destaca-se como um dos mais emblemáticos exemplos desta narrativa, pois nele, revela-se de maneira implícita, a transmissão dos valores americanos tendo esta estratégia a boa função por décadas consecutivas.

O filme começa com dois atletas soviéticos; uma nadadora russa medalhista olímpica e seu marido, a mais nova sensação do boxe mundial, Ivan Drago, que mostra interesse em lutar com o boxeador americano Apollo Creed, que desafia Drago para uma luta de exibição, a qual o oponente aceita. Logo no início do longa-metragem há uma cena antológica, na qual o lendário cantor norte-americano James Brown interpreta a música *Living in America*, cuja letra enaltece o modo de vida americano. Porém, ao começar a luta, Apollo não consegue derrotar seu adversário sendo nocauteado e acaba morrendo. Neste momento do filme fica evidente que os EUA se mostram vulneráveis e que a URSS exibe poder e que, portanto, não poderia ser subestimada. De modo subliminar verifica-se que ganhar de um adversário forte tem muito mais importância.

Após a morte de seu amigo, Rocky decide desafiar Drago numa luta, para honrar a morte de Apollo, e o soviético aceita com uma condição: que a luta seja feita em Moscou. Rocky aceita a condição, tendo a luta sido marcada para o dia de Natal. Após esse momento, o filme exibe duas condições distintas dos lutadores, na qual o Drago realiza seu treinamento com toda a sofisticação tecnológica, além do uso explícito de anabolizantes. De modo contrário Rocky tem atitude mais simplista, treinando em um local mais modesto, enfrentando as adversidades ambientais, como a neve, e sendo a todo momento vigiado por dois agentes soviéticos. Este fato explicita o antagonismo entre os lutadores, como uma forma da rivalidade entre os EUA e URSS, representada pelo confronto de situações distintas, revelando facetas do bem contra o mal. Neste contexto, a ferramenta do *Soft Power* apresenta-se na adoção de meios ilícitos utilizados pelo lutador soviético.

Na parte final do filme, Rocky é recebido na arena de forma hostil, sendo vaiado pela torcida, mostrando o clima de tensão existente entre os lutadores, e implicitamente entre os dois países. Nos últimos atos, com o final da luta, vê-se a consagração do lutador norte-americano, dada a sua vontade de ganhar, fazendo a façanha dos torcedores russos gritarem seu nome no ginásio, passando a torcer pelo americano. Após uma sequência de golpes Rock consegue derrotar o grandioso Drago.

Ao mostrar a rivalidade entre os dois países por meio de uma colossal luta de box, o filme retrata de modo subliminar a bipolaridade mundial consagrada através do bem contra o mal e do capitalismo contra a ameaça comunista, evidenciando o uso do *Soft Power* presente nas produções cinematográficas, como no filme abordado e que acaba por permanecer infundidos em nosso subconsciente. É claro que essa doutrinação terá mais sucesso, quanto maior for apresentada ao espectador a falsa impressão de liberdade que ele tem em fazer suas próprias escolhas. Rocky IV simboliza através de Hollywood as estratégias de política internacional dos EUA perante seus adversários ideológicos, por intermédio do uso do *Soft Power* com o nítido desígnio de transmitir os valores da sociedade norte-americana.

### 3.2 VILANIZAÇÃO DA RÚSSIA NOS JOGOS CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE E CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

O entretenimento das massas, como parte da indústria cultural, desempenha uma grande influência sobre as pessoas por dois motivos principais (WEBB, 2009): o primeiro é ele ser um sistema de representação que produz significados e formas de ver o mundo, seja de forma consciente ou inconsciente; e o segundo é pelo seu caráter de reprodução, ou seja, seus produtos são repetidos em várias mídias. As ideias neles contidas são reproduzidas tantas vezes que, não raro, passam a serem vistas como verdades (WEBB, 2009).

Dentro desse cenário, onde a indústria dos jogos eletrônicos se tornou a maior indústria do entretenimento, ultrapassando a cinematográfica, a reprodução massiva dos videogames nos leva a buscar entender o impacto das narrativas contadas neles.

Os Estados Unidos usam essas ferramentas culturais com fins políticos-ideológicos na intenção de criar “uma noção unilateral de que a URSS e sua população são o inimigo e devem ser combatidos pelo fato de não obedecerem às regras e serem desonestas” (GONÇALVES, 2016, p. 8).

Nesta parte do trabalho iremos analisar a narrativa e a semiótica da história por trás dos jogos Call of Duty 4: Modern Warfare e Call of Duty: Modern Warfare 2 a fim de identificar se há uma vilanização da Rússia através dos seus personagens e ações praticadas por eles.

Através do estudo dos elementos é possível identificar diversos tipos de personagens e as funções que eles representam na estrutura narrativa.

Vladimir Propp propôs a existência de sete classe de personagens no seu livro *Morfologia do Conto Maravilhoso*, denominadas de esferas, sendo elas: a esfera do herói, perseguidor ou vítima; a esfera do agressor ou vilão, aquele que faz o mal, causa dano; a esfera do doador, que entrega o objeto mágico ao herói; a esfera do auxiliar, que ajuda o herói na sua missão; a esfera da princesa; a esfera do mandante, aquele que designa a missão ao herói; e a esfera do falso herói, aquele que trai o herói. Vladimir Propp (1928).

Quando imaginamos um vilão, imediatamente vem em nossas mentes a imagem de um ser horripilante, que causa terror e repulsa. A própria etimologia da palavra, que vem do latim *villanus* (morador de vila), remete a marginalização da posição dos vilões que, no decorrer da história, representavam personagens de baixa posição social e moralmente inferiores aos nobres (GOMES, 2021).

Para entendermos o porquê dessas imagens se projetarem tão fortemente nas nossas mentes, mostra-se oportuno discutir um conceito fundamental desenvolvido por Jung (2002): o arquétipo. Segundo o psicanalista, os arquétipos são imagens universais que fazem parte do nosso inconsciente. Elas estão presentes desde os primórdios da humanidade e se perpetuam através dos períodos históricos e das culturas.

Jung (2002) defende que essas imagens são universais e inatas, ou seja, elas estão no inconsciente coletivo de todos os indivíduos, em todas as partes do mundo. Em suas palavras “são idênticos em todos os seres humanos, constituindo, portanto, um substrato psíquico comum de natureza psíquica suprapessoal que existe em cada indivíduo” (JUNG, 2002, p. 15).

Entre os vários arquétipos apresentados por Jung (2002), para o nosso estudo da vilania, se destaca o arquétipo da Sombra. O conceito é bastante complexo, mas de forma simplificada ele representa os nossos demônios internos, a escuridão da alma, as nossas frustrações, os sentimentos reprimidos, ou seja, o mal que vive dentro de nós mesmos (JUNG, 2002)

No primeiro jogo a ser analisado, Call of Duty 4: Modern Warfare, o antagonista Imran Zakhaev, chefe do grupo ultranacionalista russo, só é de fato revelado após a metade da campanha, tendo sido ele responsável pelo tráfico de material nuclear, pela explosão que matou parte da força tarefa 141 no Oriente Médio, e pelo lançamento de mais duas ogivas contra o território americano.

Dentro da narrativa do primeiro jogo, pode-se destacar o Sargento John “Soap” MacTavish como o herói principal dos “mocinhos” representados pela Força Tarefa 141, sendo o vilão, Imran Zakhaev, aquele que destila ódio contra os americanos e britânicos, afirmando que sua influência devia ser reprimida na Rússia para conseguirem voltar aos tempos áureos da Guerra Fria onde possuíam o status de potência mundial.

Já no segundo jogo, com a morte de Zakhaev, o grupo ultranacionalista russo se dividiu entre uma ala mais branda aliada ao novo presidente Boris Vorshevsky e a ala mais extremista com Vladimir Makarov. Logo nas primeiras missões do jogo é apresentado ao jogador um novo vilão antagonista. Makarov, o extremista, que recrutou Alexei Borodin para cometer um atentado terrorista no Aeroporto Internacional de Zakhaev.

Essa missão foi muito polêmica quando foi lançada por conter o massacre de civis desarmados, incluindo crianças, a Activision teve que excluir a fase do jogo para esse ser comercializado na Rússia.

Ela começa com Vladimir Makarov, Alexei Borodin e mais três agentes encapuzados dentro do elevador quando recebem a ordem de Makarov “*Remember, no russian*”, mandando todos não falarem russo. “*No Russian*” como é nomeado o título da missão também pode ser lida como um aviso ao jogador numa mensagem subliminar, nada de russos. O massacre é realizado com armas do exército americano, fazendo parecer que eles cometeram o atentado. Após um confronto com o exército russo, na hora de escapar, Alexei Borodin afirma “mandamos uma mensagem”, e é neste momento que Makarov atira em Borodin e diz “esta é a mensagem”. A mensagem a qual Makarov se refere trata-se do corpo de um soldado



americano que estando no local, aumentaria ainda mais as suspeitas contra os Estados Unidos, além do fato de terem sido utilizadas armas americanas, que culminou numa grande guerra. Neste contexto, se observa claramente o caráter de vilania expressada através do personagem Makarov, simbolizando o vilão causador de terror e repulsa.

Em ambos os jogos é posto aos antagonistas atitudes bárbaras e cruéis, como uma explosão nuclear e o lançamento de duas ogivas contra os Estados Unidos, no primeiro e no segundo, um atentado terrorista impiedoso contra civis do seu próprio país apenas para incitar uma guerra. Desta forma pode ser observado o arquétipo da Sombra, onde estas atitudes remetem ao conceito da maldade que vive internamente nas pessoas.

O primeiro jogo abordado é de 2007 e sua sequência em 2009, após 14 anos em 2023 vai ser lançado mais um jogo da franquia Modern Warfare. A Activision, como forma de divulgação deste novo jogo, fez um vídeo promocional onde o ator brasileiro, Milhem Cortaz, estava sendo auditado para um novo vilão, contudo, ao fim do vídeo a produtora afirma: “obrigado, mas vamos seguir com o russo”, demonstrando que mesmo tendo se passado 21 (vinte e um) anos desde o início desta temática, ela continua recorrente.

A vilanização dos russos dentro do mundo dos videogames não se deu apenas nos dois jogos da franquia Call of Duty mencionados anteriormente, essa vilanização também esteve presente em outros jogos como em Papers Please e Metal Gear Solid 3: Snake Eater. No primeiro jogo, o jogador é um oficial de imigração de um país fictício semelhante a União Soviética, responsável por cuidar das fronteiras ou se juntar aos rebeldes contra o governo autoritário vigente. Essa mesma temática também pode ser vista em Metal Gear Solid 3: Snake Eater, onde o jogo se passa na Rússia na época da Guerra Fria, e seu principal personagem, o agente Naked Snake, tem como objetivo resgatar um fabricante de armas e sabotar uma super arma que está em desenvolvimento com o propósito de ser utilizada contra os Estados Unidos. Assim como estes jogos podemos encontrar diversos outros, cujo confronto entre as duas nações é representado o foco principal da trama.

Podemos observar que mesmo com o fim da Guerra Fria e com a mudança da principal forma de entretenimento, migrando do cinema para os videogames as narrativas continuam as mesmas, onde a temática nuclear comumente está associada a um vilão antagonista russo e o herói atrelado aos Estados Unidos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo analisar o poder da indústria de entretenimento, através da produção cinematográfica hollywoodiana e dos jogos eletrônicos, por meio da utilização da ferramenta de *Soft Power*, onde estereótipos de vilania são construídos para associação à imagem do comunismo. Para tanto, tomou como objeto dois jogos da franquia Call of Duty, Modern Warfare e Modern Warfare 2, onde é observada a utilização pelos EUA desta estratégia de ferramenta de propaganda indireta, criando cenários em vários deles onde, no imaginário das pessoas, a vilanização pode ser subliminarmente identificada.

Assim como nos jogos, esta imagem é intensamente aplicada nas produções cinematográficas americanas, a partir do período da Guerra Fria e mesmo até depois do final dela, onde a utilização de estereótipos de vilania para representar o governo soviético e posteriormente o governo russo, vem reforçar a imagem de inimigo disseminada pelos Estados Unidos.

A análise do filme Rocky IV foi utilizada como embasamento para avaliar os aspectos abordados nas duas principais características da Guerra Fria, a bipolaridade mundial, representada pelo capitalismo e comunismo, e o uso do *Soft Power*. A luta entre os lutadores Rocky e Drago, representantes dos Estados Unidos e da URSS, respectivamente, remete a associação desta bipolaridade, assim como a caracterização dos personagens demonstra a utilização do *Soft Power*, onde a figura de Rocky está atrelada ao herói americano e a de Drago ao vilão soviético. É possível observar nestas caracterizações uma mensagem subliminar da guerra de ideologias entre o capitalismo *versus* o comunismo, o positivo *versus* o negativo, a luta do bem *versus* o mal. Desta forma se percebe a imagem do inimigo russo, que vem sendo perpetuado nas produções cinematográficas americanas desde a Guerra Fria até a data de hoje, sendo capaz de influenciar a visão de mundo daqueles que consomem esse tipo de entretenimento.

Ao definirmos algumas considerações sobre os arquétipos de vilania, seus estereótipos e a representação da antiga União Soviética nas produções audiovisuais americanas, foi possível analisar os jogos Call of Duty: Modern Warfare e Modern Warfare 2 de forma mais assertiva, identificando a utilização destas características na ferramenta de *Soft Power*. Observa-se nos personagens dos jogos que representam a Rússia, Zakhaev e Makarov, artifícios narrativos e estéticos que

claramente podem ser associados ao caráter de vilania simbolizado no vilão causador de terror e repulsa. Atitudes bárbaras e cruéis remetem ao conceito de Sombra, onde personagens que representam vilões vêm sendo historicamente consolidados, através de um padrão de maldade.

A reflexão sobre a utilização da ferramenta de *Soft Power* tanto na indústria cinematográfica quanto na dos jogos eletrônicos, permite entender o potencial de propagação de ideias manipuladas, capazes de influenciar indiretamente seus consumidores, podendo causar a absorção dos ideais de quem os produz. A propaganda ideológica subliminar, quando utilizada pelo mercado de entretenimento, pode ser causadora de preconceitos e aversões nos âmbitos políticos, sociais e econômicos, onde seu poder de convencimento se transforma numa potente ferramenta política de criação de uma imagem.

## REFERÊNCIAS

**Call of Duty 4: Modern Warfare.** ACTIVISION, 2007. Jogo eletrônico.

**Call of Duty: Modern Warfare 2.** ACTIVISION, 2009. Jogo eletrônico.

CRUZ, Renato. **A Guerra Fria segundo Hollywood: O Cinema como aparelho ideológico de Estado.** Orientador: Raquel Boing Marinucci. 2008. 49 f. TCC. Relações Internacionais, Centro Universitário de Brasília, Distrito Federal, 2008. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/9346/1/20319037.pdf>. Acesso em: 2 set. 2023

DE MELO, Évylla M.; SOUZA, E. G.; ROCHA, G. de A. Soft Power: a mídia hollywoodiana e a transmissão dos valores norte-americanos. **Revista de Iniciação Científica em Relações Internacionais**, [S. l.], v. 5, n. 9, p. 57–68, 2018. DOI: 10.22478/ufpb.2318-9452.2017v5n9.36252. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/ricri/article/view/36252>. Acesso em: 16 set. 2023

ENGERT, S; SPENCER, A. **International relations at the movies: Teaching and learning about international politics through film.** Perspectives, v. 17, n. 1, p. 83-104, 2009. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/293958360\\_International\\_Relations\\_at\\_the\\_Movies\\_Teaching\\_and\\_Learning\\_About\\_International\\_Politics\\_Through\\_Film](https://www.researchgate.net/publication/293958360_International_Relations_at_the_Movies_Teaching_and_Learning_About_International_Politics_Through_Film). Acesso em: 16 set. 2023

Estados Unidos, Presidente. (1945-1953: Harry S. Truman) **Truman Doctrine.** Washington DC, 12 março. 1947. Disponível em: <https://www.archives.gov/milestone-documents/truman-doctrine>. Acesso em: 30 set. 2023

Estados Unidos, Secretário de Estado. (1947-1949: George Marshall) **The Marshall Plan Speech.** Washington DC, 5 junho. 1947. Disponível online em: <https://americainclass.org/wp-content/uploads/2016/03/MarshallPlan-SpeechTranscript.pdf>. Acesso em: 30 set. 2023

FERRO, Marc. **Cinema e História.** São Paulo: Paz Terra, 1992. 143 p.

GELADO, Roberto; COLÓN, Pedro Sangro. **Hollywood and the representation of the Otherness. A historical analysis of the role played by movies in spotting enemies to vilify.** Index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada, [s. l.], 17 maio 2016. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/303093147\\_Hollywood\\_and\\_the\\_representation\\_of\\_the\\_Otherness\\_A\\_historical\\_analysis\\_of\\_the\\_role\\_played\\_by\\_movies\\_in\\_spotting\\_enemies\\_to\\_vilify](https://www.researchgate.net/publication/303093147_Hollywood_and_the_representation_of_the_Otherness_A_historical_analysis_of_the_role_played_by_movies_in_spotting_enemies_to_vilify). Acesso em: 30 set. 2023

GOMES, Lourena Klebia Alves. **Estratégias de (im)polidez na construção da vilania na série Once Upon a Time.** Dissertação (Mestrado em Linguística) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021.

GONÇALVES, Bernardo Bomfiglio Moreira Dalfollo. **A geração de soft power americano durante a Guerra Fria: a vilanização da URSS a partir de Hollywood.** Revista Novas Fronteiras, [s. l.], 2016. Disponível em: <http://novasfronteiras.espm.br/index.php/RNF/article/view/67/55>. Acesso em: 4 nov. 2023

IANNI, Octavio. **Teorias da Globalização.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001. 257 p. Disponível em: <http://noosfero.ucsal.br/articles/0010/5206/ianni-octavio-teorias-daglobalizac-o.pdf>. Acesso em: 4 nov. 2023

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

KARNAL, Leandro et al. **História dos Estados Unidos das origens ao séc. XXI.** São Paulo: Editora Contexto, 2010.

KORNIS, Mônica Almeida. **História e Cinema: um debate metodológico.** Estudos Históricos, Rio de Janeiro, p. 1-14, 1992. Disponível em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/view/1940/1079>. Acesso em: 11 nov. 2023

LUCENA, Eduardo. **A Guerra Fria no cinema Hollywoodiano.** Orientador: Maíra Carvalho. 2006 40 f. TCC. Comunicação Social, Centro Universitário de Brasília, Distrito Federal, 2006. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/123456789/1387/2/20316900.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2023

MACHADO, Eduardo Augusto Moreira. **Jogos digitais, guerra e identidade: a reprodução de temáticas securitizadas em jogos que envolvem a temática bélica.** Anais do XIV SBGAMES, ser. SBGAMES, v. 26, 2015. Acesso em: 11 nov. 2023

Nye, J. **Soft power: the origins and political progress of a concept.** *Palgrave Commun* 3, 17008 (2017). <https://doi.org/10.1057/palcomms.2017.8> . Acesso em: 2 set. 2023

PACETE, Luiz Gustavo. **2022 promissor: mercado de games ultrapassará US\$200 bi até 2023.** Forbes. Publicado em: 03 de janeiro de 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>. Acesso em: 11 nov. 2023

PAIVA, Rogério Marques de. **INDÚSTRIA CULTURAL DE GUERRA EM HOLLYWOOD: IDEOLOGIAS E CONTRAIDEOLOGIAS GOVERNAMENTAIS NO CINEMA NORTE-AMERICANO PÓS-GUERRA FRIA.** 2012. Dissertação. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/16243/Dissert-rogerio-marques-de-paiva.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 18 nov. 2023

PROPP, Vladimir I. **Morfologia do Conto Maravilhoso.** Rio de Janeiro, RJ: Florense Universitária, 1984.

SILVA, Michelly da, Cinema, **Propaganda e Política: Hollywood e o Estado na**

construção de representações da União Soviética e do Comunismo em *Missão em Moscou* (1943) e *Eu Fui um Comunista para o FBI* (1951), 2013. 190 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. P. 48-50. Disponível em:

[https://www.academia.edu/14476653/Dissertação\\_de\\_Mestrado\\_CINEMA\\_PROPAGANDA\\_E\\_POLÍTICA\\_Hollywood\\_e\\_o\\_Estado\\_na\\_construção\\_de\\_representações\\_da\\_União\\_Soviética\\_e\\_do\\_Comunismo\\_em\\_Missão\\_em\\_Moscou\\_1943\\_e\\_Eu\\_Fui\\_um\\_Comunista\\_para\\_o\\_FBI\\_1951](https://www.academia.edu/14476653/Dissertação_de_Mestrado_CINEMA_PROPAGANDA_E_POLÍTICA_Hollywood_e_o_Estado_na_construção_de_representações_da_União_Soviética_e_do_Comunismo_em_Missão_em_Moscou_1943_e_Eu_Fui_um_Comunista_para_o_FBI_1951). Acesso em: 2 set. 2023

SILVEIRA, M. G. A. DA; ALVES, V. C. **A Guerra Fria e o inimigo comunista nas telas de cinema norte-americanas dos anos 1980**. *Diálogos*, v. 22, n. 1, p. 60 - 75, 7 jul. 2018.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: estrutura mítica para escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WEBB, J. **Understanding representation**. Washington DC: SAGE Publications, 2009.