



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS.
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA SOCIAL

DIOGO TRINDADE ALVES DE CARVALHO

**PENSAMENTO GEOPOLÍTICO ANGLO-SAXÃO: OPOSIÇÕES ENTRE OS PODERES NAVAIS E
CONTINENTAIS NO MUNDO DOS GAMES (2010-2015)**

TESE DE DOUTORADO

SALVADOR
2019

DIOGO TRINDADE ALVES DE CARVALHO

**PENSAMENTO GEOPOLÍTICO ANGLO-SAXÃO: OPOSIÇÕES ENTRE OS PODERES NAVAIS E
CONTINENTAIS NO MUNDO DOS GAMES (2010-2015)**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História Social, da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em História.

Orientadora: Prof Dra. Lucileide Costa Cardoso.

SALVADOR
2019

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Universitário de Bibliotecas (SIBI/UFBA),
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

DE CARVALHO, DIOGO TRINDADE ALVES
PENSAMENTO GEOPOLÍTICO ANGLO-SAXÃO: OPOSIÇÕES ENTRE
OS PODERES NAVAIS E CONTINENTAIS NO MUNDO DOS GAMES
(2010-2015) / DIOGO TRINDADE ALVES DE CARVALHO. --
Salvador, 2019.
307 f. : il

Orientador: Lucileide Costa Cardoso..
Tese (Doutorado - Historia) -- Universidade
Federal da Bahia, UFBA, 2019.

1. Geopolítica. 2. Jogos. 3. Geopolítica. 4. EUA. 5.
Militarismo. I. Cardoso., Lucileide Costa. II. Título.



ATA E PARECER SOBRE TRABALHO FINAL DE PÓS-GRADUAÇÃO

NOME DA ALUNA	MATRÍCULA	NÍVEL DO CURSO
Diogo Trindade Alves de Carvalho	215117244	Doutorado
TÍTULO DO TRABALHO: PENSAMENTO GEOPOLÍTICO ANGLO-SAXÃO: OPOSIÇÕES ENTRE OS PODERES NAVAIS E CONTINENTAIS NO MUNDO DOS GAMES (2010-2015).		
EXAMINADORES	ASSINATURA	CPF
Prof. Dra. Lucileide Costa Cardoso – Orientadora Universidade Federal da Bahia (UFBA).		309051175-49
Prof. Dr. Carlos Zacarias Figueirôa de Sena Junior. UFBA.		451681065-34
Prof. Dr. Christiano Brito Monteiro dos Santos Universidade Federal Fluminense (UFF).		04248667-02
Prof. Dr. Lynn Rosalina Gama Alves. UFBA.		250953315-00
Prof. Dr. Muniz Gonçalves Ferreira – Coorientador Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.		309051175-49

ATA

No dia três de Dezembro do ano de 2019, nas dependências da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal da Bahia (UFBA), foi instalada a sessão pública para julgamento do trabalho final elaborado por **Diogo Trindade Alves de Carvalho**, do curso de doutorado do Programa de Pós-graduação em História Social do Brasil. Após a abertura da sessão, a Profa. Dra. Lucileide Costa Cardoso, orientadora e presidente da banca julgadora, deu seguimento aos trabalhos, apresentando os demais examinadores. Foi dada a palavra ao autor, que fez sua exposição e, em seguida, ouviu a leitura dos respectivos pareceres dos integrantes da banca. Terminada a leitura, procedeu-se à arguição e respostas do examinando. Ao final, a banca, reunida em separado, resolveu pela aprovação do aluno. Nada mais havendo a tratar, foi encerrada a sessão e lavrada a presente ata que será assinada por quem de direito.

PARECER GERAL O autor inaugurou uma experiência ainda inovadora na historiografia brasileira de compreensão do mundo dos games e seus efeitos como fonte/objeto da história. Realizou recortes temáticos e temporais que evidenciaram o pensamento geopolítico mundial e sua aplicabilidade nos jogos de entretenimento. Por seu conteúdo teórico-metodológico recomenda-se a publicação da tese que possui valor de destaque.

SSA, 03/12/2019: Assinatura do aluno:

SSA, 03/12/2019: Assinatura do orientador:

Dedico esse trabalho à Emanuelle Fernandes
Teixeira.

AGRADECIMENTOS

A realização de uma tese só é possível graças à ajuda e suporte de várias pessoas. Assim, primeiro agradeço aos meus pais pela influência intelectual que me permitiu chegar até aqui. Nunca esquecerei que os livros que vocês tinham em casa me abriram o mundo. Vocês sempre foram minhas maiores inspirações intelectuais.

Devo agradecimentos infinitos à Lelli, minha amada companheira, mãe de nosso filho Heitor, cuja inteligência, paciência, carinho e amor me inspiram a ser mais leve.

À minha irmã Júlia, que sempre apoiou meu desejo pela pesquisa.

Aos meus sogros por me tratarem como filho.

Agradeço à minha orientadora, Profa. Dra. Lucileide Costa Cardoso, pela coragem em orientar um trabalho pioneiro e pelo estímulo.

Além disso, não tenho como agradecer a toda a ajuda que meu eterno orientador, Prof. Dr. Muniz Ferreira, me deu ao longo de minha vida. Muniz sempre será uma referência de vida para mim.

Agradeço ao Prof. Dr. João José Reis por ter lido, comentado, corrigido e acreditado no meu projeto antes mesmo da seleção.

À Profa. Dra. Lina Aras sou grato pela ajuda e suporte em toda a minha pesquisa.

As contribuições da Profa. Dra. Maria de Fátima foram essenciais para o desenvolvimento teórico metodológico da pesquisa. Fátima, minha eterna gratidão por ter sido seu aluno.

Agradeço ao Prof. Dr. Rodrigo Perez e à Profa. Dra. Patrícia Valim que sempre estimularam a publicação de textos relativos à minha pesquisa, bem como à Profa. Dra. Lynn Alves pela ajuda em todo processo de escrita da tese.

Meus sinceros agradecimentos ao Prof. Dr. Jorge Almeida por me integrar ao seu grupo de pesquisa.

Agradeço à Gilvan e a toda equipe do PPGH-UFBA.

Aos meus irmãos de alma Miguel, Thiago e Júlia Ramos por toda a irmandade incondicional em mais de três décadas de amizade. Essa conquista também é de vocês.

O que seria de mim sem a ajuda dos meus amigos a exemplo de: Aguinaldo, Marlinha, Vladimir Pinheiro, Camilinha, Fernandinha, Flávia, Oldin, Lineu Oliveira, Dani, Paulo Vinícius, Henrique Jasmim, Tati, Marcos Mendes, Patrícia, Daniela Vieira, Almir, Belle, Caio, Manzini, Paulo Freitas, Carlos Ernesto, Guga, Antônio, Pablo, Osman, Rodrigo, Jana, Saulo,

Bruno da Matta, Matheus, Luana, Fernando, Vinicyus, Mau, Débora, Juliana Borges e Gabriel Oliveira. Nossa casa está sempre cheia e somente eu e Emanuelle sabemos o quanto a ajuda de vocês foi importante para superarmos todas as adversidades dos últimos anos.

Agradeço ao meu primo Rodrigo Trindade e a sua companheira Nathalia pelo cuidado com a minha família.

Devo imensos agradecimentos aos milhões de usuários da web que compartilharam arquivos que foram utilizados como fontes e referências bibliográficas.

Por fim, agradeço ao meu filho, que me mostrou o maior amor do mundo.

*Não estamos alegres,
é certo,
mas também por que razão
haveríamos de ficar tristes?*

*O mar da história
é agitado.*

*As ameaças
e as guerras
havemos de atravessá-las,
rompê-las ao meio,
cortando-as
como uma quilha corta
as ondas.*

Vladimir Maiakóvski (1927)

RESUMO

No decorrer desse trabalho, analisamos como as principais características do pensamento geopolítico-anglo-saxão foram representadas no enredo dos seguintes jogos de estratégia: *Victoria II*, *Colonial Conquest*, *Supreme Ruler Ultimate* e *US and Them*. Para traçarmos uma análise do desenvolvimento da literatura de grande estratégia produzida nos EUA, estudamos os clássicos da geopolítica escritos por, Alfred Mahan, Halford Mackinder, Geroge Frost Kennan e Zbigniew Brzezinski. Nosso estudo, partiu da hipótese de que os jogos eletrônicos são importantes instrumentos de propaganda e entretenimento, com grande apelo popular na atualidade e que recebem influência direta e indireta das reflexões produzidas por cânones da geopolítica norte-americana e inglesa. Para desvendarmos como a relação entre militarismo e entretenimento foi estabelecida, discutimos como o complexo de entretenimento militar contribuiu para a gênese dos jogos eletrônicos e se constituiu como um conceito que exemplifica a relação de simbiose entre as duas indústrias. Nós também refletimos como os games carecem de um ferramental metodológico que facilite os trabalhos dos historiadores ao trabalharem com esse tipo de fonte. No processo de pesquisa não analisamos somente os jogos e os originais desses autores, mas também utilizamos como fontes primárias os diários de desenvolvimento dos games, trailers, teasers, conteúdo dos sites dos jogos, depoimentos, publicações especializadas, entrevistas dos desenvolvedores e documentos oficiais do departamento de Estado norte-americano e outros órgãos governamentais

Palavras-chave: Geopolítica. Jogos. Estratégia. EUA. Militarismo.

ABSTRACT

In the course of this work, we analyze how the main features of Anglo-Saxon geopolitical thinking were represented in the plot of the following strategy games: Victoria II, Colonial Conquest, Supreme Ruler Ultimate and US and Them. In order to draw an analysis of the development of the major strategy literature produced in the USA, we study the classics of geopolitics written by Alfred Mahan, Halford Mackinder, George Frost Kennan and Zbigniew Brzezinski. Our study was based on the hypothesis that electronic games are important advertising and entertainment instruments, with great popular appeal today, which receive direct and indirect influence from the canons' reflections of the American and English geopolitics. To unravel how the relationship between militarism and entertainment was established, we discussed how the military entertainment complex contributed to the genesis of electronic games and was constituted as a concept that exemplifies the symbiotic relationship between the two industries. We also reflect on how games lack a methodological tool which could facilitate the work of historians when working with such sources. In the research process we not only analyze the games and the originals of these authors, but also use as primary sources game development diaries, trailers, teasers, game site content, testimonials, specialized publications, developer diaries and official documents from the US State Department and other government agencies

Keywords: Geopolitics. Games. Strategy. USA. Militarism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Dados sobre o Mercado de Games no Mundo	34
Figura 2 – Mapa onde Mackinder esquadrinhou as principais áreas da Eurásia	77
Figura 3 – Representação da Ilha Mundo e seus satélites	81
Figura 4 – <i>Frame</i> do <i>trailer/teaser</i> de <i>Victoria II</i>	107
Figura 5 – <i>Frame</i> do <i>trailer/teaser</i> de <i>Victoria II</i>	107
Figura 6 – <i>Frame</i> do <i>Features Trailer. Victoria II.</i>	109
Figura 7 – <i>Frame</i> do <i>Features Trailer. Victoria II.</i>	109
Figura 8 – <i>Frame</i> <i>Features Trailer. Victoria II</i>	110
Figura 9 – <i>Heart of Darkness Release Trailer. Victoria II.</i>	112
Figura 10 – <i>Heart of Darkness Release Trailer. Victoria II.</i>	112
Figura 11 – <i>Print</i> da tentativa de entrevista com Chris King.	115
Figura 12 – <i>Print</i> das perguntas enviadas.	116
Figura 13 – <i>Print</i> das respostas.	117
Figura 14 – <i>Print</i> do Menu Inicial de <i>Victoria II.</i>	121
Figura 15 – <i>Print</i> do menu de escolha do país que o jogador controlará durante a partida.	122
Figura 16 – <i>Print</i> do mapa em modo de realce do terreno.	123
Figura 17 – <i>Print</i> do mapa em modo de realce da infraestrutura.	123
Figura 18 – <i>Print</i> do menu de gerenciamento da produção econômica.	124
Figura 19 – <i>Print</i> do território inicial dos EUA.	126
Figura 20 – <i>Print</i> do território dos EUA após a tomada de territórios do México.	126
Figura 21 – <i>Print</i> do anúncio da guerra civil norte-americana.	128
Figura 22 – <i>Print</i> do anúncio sobre a importância da obra de Mahan para o desenvolvimento da geoestratégia norte-americana.	129
Figura 23 – <i>Print</i> da intervenção norte-americana nas Filipinas.	130
Figura 24 – <i>Print</i> do território das Filipinas após a Guerra contra a Espanha e a inclusão do território filipino na esfera de influência norte-americana.	131
Figura 25 – <i>Print</i> do menu de gerenciamento da diplomacia.	132
Figura 26 – <i>Print</i> do sub-menu de gerenciamento das guerras em andamento.	133
Figura 27 – <i>Print</i> da oferta de paz oferecida à França.	134

Figura 28 – <i>Print</i> do menu de gerenciamento da Diplomacia.	135
Figura 29 – <i>Print</i> do menu de gerenciamento das pesquisas.	136
Figura 30 – <i>Print</i> do gerenciamento do menu de orçamento.	136
Figura 31 – <i>Print</i> do menu de gerenciamento da política.	137
Figura 32 – <i>Print</i> do menu de gerenciamento do comércio.	137
Figura 33 – <i>Print</i> do menu de gerenciamento da produção econômica.	138
Figura 34 – <i>Print</i> do menu militar.	138
Figura 35 – <i>Print</i> do menu de gerenciamento da população.	139
Figura 36 – <i>Titans of Computer Gaming World</i>	142
Figura 37 – <i>Print</i> de uma nota no <i>Computer Gaming World</i> sobre o lançamento da primeira versão de <i>Colonial Conquest</i> .	144
Figura 38 – <i>Print</i> de <i>Colonial Conquest</i> durante o processo de consolidação das áreas de influência norte-americanas.	148
Figura 39 – <i>Print</i> do começo do cerco à Rússia e início da aplicação da teoria da <i>Heartland</i> para conter o crescimento Russo em direção a Europa ocidental.	150
Figura 40 – <i>Print</i> do início da dominação mundial após a conquista da Rússia em <i>Colonial Conquest</i> .	151
Figura 41 – <i>Print</i> da guerra de conquista do Japão	152
Figura 42 – <i>Print</i> da tela da vitória após a conquista do mundo.	153
Figura 43 – Número de consoles vendidos no mundo.	166
Figura 44 – Número de consoles vendidos pelo tipo.	168
Figura 45 – Capa de uma das edições do livro <i>Heart of Darkness</i> disponível para venda no <i>Amazon</i>	174
Figura 46 – <i>Print</i> do menu inicial de <i>Victoria II Heart of Darkness</i> .	175
Figura 47 – <i>Frame</i> retirado da abertura da série <i>The Man in The High Castle</i> .	181
Figura 48 - Representação das áreas da <i>Rimland</i> em <i>The Geography of Peace</i>	201
Figura 49 – <i>Print Screen</i> do documento <i>Long Telegram</i> .	208
Figura 50 – Imagem das três áreas frentes basilares de acordo com Brzezinski.	223
Figura 51 – <i>Print Screen</i> da bibliografia utilizada pelos desenvolvedores.	239
Figura 52 – <i>Print Screen</i> de <i>Supreme Ruler Ultimate</i> : início do jogo, início da doutrina Truman e da política de contenção.	246
Figura 53 – <i>Print Screen</i> de <i>Supreme Ruler Ultimate</i> : Crescimento disfuncional da Coreia em função da ajuda excessiva dos EUA	247

Figura 54 – <i>Print Screen</i> de <i>Supreme Ruler Ultimate</i> : Crescimento disfuncional do Egito em função da ajuda excessiva dos EUA	247
Figura 55 – <i>Print Screen</i> do Menu diplomático de <i>Supreme Ruler Ultimate</i> .	248
Figura 56 – <i>Print Screen</i> do mapa filtrado a partir do status das relações diplomáticas.	249
Figura 57 – Imagem das três áreas frentes basilares de acordo com Brzezinski.	251
Figura 58 – Representação das áreas da <i>Rimland</i> em <i>The Geography of Peace</i> .	251
Figura 59 – <i>Print Screen</i> de <i>Supreme Ruler Ultimate</i> : demonstração da aplicabilidade da teoria de contenção.	252
Figura 60 – <i>Print Screen</i> de <i>Supreme Ruler Ultimate</i> : demonstração do cenário de batalha na Europa Ocidental.	254
Figura 61 – <i>Print Screen</i> de <i>Supreme Ruler Ultimate</i> : demonstração do cenário de batalha na Europa Ocidental	255
Figura 62 – <i>Print Screen</i> de <i>Supreme Ruler Ultimate</i> : demonstração do cenário de batalha na Europa Ocidental com o zoom aproximado	255
Figura 63 – <i>Print Screen</i> de <i>Supreme Ruler Ultimate</i> : mapa mundi ampliado	257
Figura 64 – <i>Frame</i> Retirado de <i>Us and Them</i> e que faz parte da obra Outubro (1927).	260
Figura 65 – <i>Print</i> do site do Estúdio <i>Icehole</i> com as informações referentes ao apoio estatal que o estúdio recebeu	261
Figura 66 – <i>Frame</i> do vídeo relativo à vitória dos EUA em <i>Us and Them</i> .	262
Figura 67 – <i>Frame</i> do vídeo que é transmitido após a vitória dos EUA	263
Figura 68 – <i>Frame</i> do vídeo que é transmitido após a vitória da URSS e que foi identificado através de uma cópia no internet archive.	264
Figura 69 – <i>Frame</i> do vídeo exibido pelo jogo quando o jogador é vencedor com a URSS: a imagem foi extraída após a vitória soviética em <i>Us and Them</i>	264
Figura 70 – <i>Print Screen</i> demonstrando a atividade de Che Guevara como agente promotor de resoluções ao redor do mundo.	267
Figura 71 – <i>Print Screen</i> de como Pinochet é utilizado pela mecânica do jogo.	269
Figura 72 – <i>Print Screen</i> demonstrando a atividade de Kissinger como agente promotor de atitudes reacionárias com vistas a evitar a expansão do comunismo.	270

LISTA DE SIGLAS

ARPA	<i>Defense Advanced Research Projects Agency</i>
CGW	<i>Computer Game World</i>
CIA	<i>Central Intelligence Agency</i>
EUA	Estados Unidos da América
IA	Inteligência Artificial
IBOPE	Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística
MIT	<i>Massachusetts Institute of Technology</i>
NSC	<i>National Security Council</i>
ONU	Organização das Nações Unidas
OSS	<i>Office Strategic Services</i>
OTAN	Organização do Tratado do Atlântico Norte
PC	<i>Personal Computer</i>
PDP-1	<i>Programmed Data Processor – 1</i>
PIB	Produto Interno Bruto
RPG	<i>Role Playing Game</i>
SCJIC	<i>Strategic Communication Joint Integrating Concept</i>
UE	União Europeia
UFMG	Universidade Federal de Minas Gerais
URSS	União das Repúblicas Socialistas Soviéticas
USIA	<i>United State Information Agency</i>
USP	Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
2	A DIALÉTICA ENTRE <i>HARD POWER</i> E <i>SOFT POWER</i> E O SURGIMENTO DO COMPLEXO DE ENTRETENIMENTO MILITAR	23
2.1	O uso dos <i>games</i> como fontes históricas	31
2.1.1	Os <i>games</i> e a necessidade de uma metodologia para análise historiográfica	35
3	A IMPORTÂNCIA DO SURGIMENTO DO PENSAMENTO GEOESTRATÉGICO NORTE-AMERICANO NA PROJEÇÃO DE PODER ESTADUNIDENSE	43
3.1	As origens do Imperialismo Estadunidense em Alfred Mahan	48
3.2	Halford John Mackinder e a revolução da geopolítica a partir da teoria da <i>Heartland</i>	67
4	AS REPRESENTAÇÕES DA <i>HEARTLAND</i> E DO <i>SEA POWER</i> EM <i>VICTORIA II</i> E <i>COLONIAL CONQUEST</i>	87
4.1	Crítica externa: <i>Victoria II</i>	87
4.2	Crítica interna: imersão no <i>game</i>	120
4.3	Crítica externa: <i>Colonial Conquest</i>	141
4.4	Crítica interna: imersão no <i>game</i>	147
4.5	Análise do conteúdo apreendido	154
5	A TRAJETÓRIA DA POLÍTICA DE CONTENÇÃO AO COMUNISMO: SUAS ORIGENS E PRINCIPAIS AUTORES	177
5.1	John Nicholas Spykman e a sua concepção sobre a estratégia global dos EUA	178
5.1.1	A importância da <i>Rimland</i> no pensamento de Spykman	199
5.2	Kennan e a aplicabilidade das políticas de contenção	203
5.3	Zbgniew Brzezinski e as suas contribuições teóricas e políticas para atualização da política de contenção e de disputa pela hegemonia na Eurásia	216

6	A GUERRA FRIA E OS VIDEOGAMES: ANÁLISE DA POLÍTICA DE CONTENÇÃO NOS JOGOS <i>SUPREME RULER ULTIMATE</i> E <i>US AND THEM</i>	226
6.1	As representações da Guerra Fria nos <i>videogames</i>	228
6.2	Crítica externa: <i>Supreme Ruler Ultimate</i>	234
6.3	Crítica interna: imersão no <i>game</i>	244
6.4	Crítica externa: <i>Us and Them</i>	257
6.5	Crítica interna: imersão no <i>game</i>	267
6.6	Análise do conteúdo apreendido	272
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	278
	REFERÊNCIAS	288
	FONTES AUDIOVISUAIS	294
	FONTES TEXTUAIS	296

1 INTRODUÇÃO

Na atualidade, é possível acessar ambientes de simulação virtual que permitem controlar qualquer país do mundo, a exemplo dos Estados Unidos da América (EUA) e assim, anexar terras mexicanas no Oeste, conquistar territórios no Pacífico, desenvolver armas nucleares, mísseis intercontinentais, construir uma esfera de influência geopolítica, promover golpes de Estado e cercar a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) com instalações militares baseadas em estados pivôs. Tudo isso é factível para os jogadores de *videogames*, graças aos jogos de estratégia, que possuem o mapa mundial como cenário de ações geopolíticas, proporcionando ao usuário, a gestão de determinados estados durante períodos cruciais da história. Esses jogos não são neutros e possuem influências que merecem ser investigadas.

Como preservar o equilíbrio de poder em *videogames* de estratégia que simulam conjunturas históricas? Por que a Eurásia é tão importante nesses jogos? É possível reproduzir, em alguns títulos de *videogames* táticas e estratégias que foram vitoriosas nas principais disputas geopolíticas durante o século XX? Essas perguntas serviram de inspiração para o desenvolvimento desse trabalho, que pretende discutir como alguns jogos de estratégia reproduzem e naturalizam, discursos e conceitos oriundos dos clássicos da geopolítica anglo-saxã. Para isso, trabalharemos com fontes que nasceram em ambientes digitais e com fontes analógicas.

O objetivo central de nossa pesquisa será a análise das representações das ideias dos principais autores da geopolítica anglo-saxã, em alguns títulos de *videogames* produzidos entre 2010 e 2015. Desse modo, tentaremos identificar a similaridade discursiva entre autores, como Alfred Mahan, Halford Mackinder, Nicholas Spykman, George Frost Kennan, Zbigniew Brzezinski, e como as suas principais reflexões estão presentes e são naturalizadas nos seguintes títulos de *videogames*: *Victoria II* (2010), *Colonial Conquest* (2015), *Supreme Ruler: Ultimate* (2011) e *US and Them* (2010). A nossa hipótese, baseada em análises preliminares desses jogos, pressupõe que eles reproduzem aspectos importantes do pensamento desses autores.

Nesse sentido, os títulos foram escolhidos em função de nosso estudo prévio, que categorizou esses jogos como exemplos de games, aonde a questão da disputa geopolítica é primordial no seu enredo e na sua jogabilidade. Esses jogos também foram selecionados a partir dos períodos em que seus enredos transcorrem. *Victoria II* e *Colonial Conquest* simulam conjunturas históricas do período em que Mahan e Mackinder escreveram suas principais contribuições teóricas. Enquanto *Supreme Ruler Ultimate* e *Us and Them* possuem uma linha

temporal que começa na guerra-fria, época cujos escritos de *Kennan*, *Spykman* e *Brzezinski* serviram de inspiração para a formulação e aplicabilidade da geoestratégia de contenção ao comunismo.

Os autores apresentados fazem parte do tradicional pensamento geopolítico anglo-saxão, cujas origens modernas estão nas obras de Mahan e Mackinder, e que foram atualizadas por autores como Spykman, Kennan e Brzezinski a partir de novas realidades históricas. Já os jogos *Victoria II*, *US And Them*, *Supreme Ruler Cold War* e *Colonial Conquest* refletem, no seu enredo, questões contemporâneas que ocupam um lugar de destaque no comportamento do homem ocidental. A popularização dos consoles de jogos eletrônicos contribuiu para uma capilaridade global da disseminação do pensamento geoestratégico norte-americano, bem como a sua interpretação acerca de conceitos importantes, tais como: cultura e desenvolvimento.

O impacto econômico da indústria de games é significativo e relevante, a ponto de ultrapassar a indústria cinematográfica em faturamento. Assim, a utilização das tecnologias contemporâneas pelos Estados Unidos, para a manutenção de distopias, é um tema atual e que afeta os hábitos modernos. Para o entendimento deste fenômeno, portanto, é importante que ele seja abordado dentro de uma perspectiva transdisciplinar e historiográfica.

O uso de fontes digitais ainda não é muito usual na historiografia, porém pretendemos suprir algumas lacunas analíticas e metodológicas ocasionadas pela ausência de trabalhos que analisem esse tipo de fonte. Por outro lado, é fato a ampliação do espectro de análise por parte dos historiadores contemporâneos, pois a assimilação de novas fontes propicia o estudo de novos objetos. Logo, na contemporaneidade este quadro, de maior aceitação de novas fontes e temas, foi aguçado pelo aumento da capacidade tecnológica, cuja função de registrar aspectos da vida cotidiana do homem é a sua finalidade, ou faz parte do seu padrão de funcionamento. A necessidade de ampliação do conjunto de fontes, utilizadas pelos historiadores, é um tema comum ao debate de obras escritas por diversos autores clássicos da historiografia, a exemplo de Marc Bloch e, continua atual, devido à convergência midiática que produz novas audiovisualidades.

Para compreender as sociedades atuais, será que basta mergulhar na leitura dos debates parlamentares ou dos autos de chancelaria? Não será preciso também interpretar um balanço de banco: texto, para o leigo, mais hermético do que muitos hieróglifos? O historiador de uma época em que a máquina é rainha aceitará que se ignore como são constituídas e modificadas as máquinas?¹

¹ BLOCH, M. **Apologia da História:** ou o ofício do historiador. Rio de Janeiro: Zahar, 2002. p. 81.

A historiografia brasileira está produzindo conteúdo para este debate sobre a transformação do labor historiográfico a partir das inovações tecnológicas que afetaram a sociabilidade e a cultura de grande parte da população mundial nas últimas duas décadas, como podemos perceber a partir da leitura do texto: “Por um Debate Sobre História e Historiografia Digital”, de Anita Lucchesi, cujo argumento central versa sobre os impactos da cultura digital na historiografia.

Não desprezamos, contudo, que pensar tecnologias, em qualquer tempo, implica uma reflexão sobre cultura, pois o conjunto de conhecimentos que se organizam em torno dessas tecnologias não se limita ao universo dos dispositivos eletrônicos e às diversas máquinas que derivam desses estudos. Os adventos tecnológicos influenciam hábitos, comportamentos, padrões de consumo e relacionamento, modelos de trabalho e, a ver, o modo como escrevemos a história².

Além do material produzido e armazenado digitalmente, cujo foco é a cultura humana, o avanço tecnológico permitiu que novas formas de expressão cultural ganhassem importância social, além de se tornarem parte expressiva do entretenimento do mundo contemporâneo. Se a reflexão sobre tecnologias implica na reflexão sobre culturas, como sugere Lucchesi, devemos ter como premissa que as tecnologias não são neutras, elas advêm de um contexto sociocultural.

A assimilação pela historiografia, de fontes nascidas em meio digital, como os *videogames*, é uma necessidade, que pode ajudar na interpretação de alguns processos históricos. A história digital é um campo ainda em formação, mas que já pode estar ameaçado de ser superado pela velocidade da incorporação cultural de tecnologias contemporâneas de caráter digital, cuja tendência é englobar toda a produção do conhecimento, inclusive o historiográfico.

Achamos que o debate em torno do uso de novas fontes é urgente, pois já existe um número significativo de tipos de expressões culturais em meios digitais e que precisam de acolhimento metodológico pelos cursos de história. O caso dos games é sintomático.

Com o cenário atual de utilização de novas tecnologias para vigilância social, algumas áreas da indústria cultural estreitaram seus laços com o Complexo Industrial Militar estadunidense, com vistas à produção de bens culturais com forte apelo propagandístico e ideológico. Tal associação é tão importante para estes setores, que alguns acadêmicos conceituaram esta relação como Complexo de Entretenimento Militar³. Deste modo, o

² LUCCHESI, A. Por um debate sobre História e Historiografia Digital. **Boletim Historiar**, São Cristovão, n. 2, p. 46, 2014.

³ O pioneirismo do uso desse conceito surgiu a partir da reflexão de Bruce Stearling, no artigo *War is Virtual Hell*, acerca do uso da simulação virtual para combates militares e como as tecnologias desenvolvidas para tal fim foram usadas na Primeira Guerra do Golfo (Operação Tempestade no Deserto/1990-1993). O autor destaca que a

desenvolvimento tecnológico em algumas áreas, como a dos jogos eletrônicos, pode servir para o recrutamento e treinamento de novos soldados. Além do mais, os games também são utilizados como instrumento de propaganda ideológica do governo norte-americano, de seus aliados da Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN) e por outros países e organizações.

A definição de objetivos de guerra (ou os objetivos da campanha) de jogos de videogame tende a justificar os resultados, quaisquer que sejam os métodos. Como em um conflito armado real, o inimigo é comumente demonizado e desumanizado em jogos de videogame, justificando a sua morte. O fracasso do inimigo, para respeitar a lei também é apresentado como uma justificativa para os jogadores utilizarem qualquer método de guerra à sua disposição para cumprir sua missão⁴.

Alguns autores, a exemplo de Bem Clarke, Christian Rouffaer e François Sénéchaud, apontam que, em alguns jogos, o enredo é construído para naturalizar ações militares e geopolíticas que ultrapassam as normativas legais dos conflitos armados, a exemplo do uso da tortura para obter informações e da coisificação do inimigo.

Ora, sabemos que as expressões culturais são fontes de pesquisa importantíssimas e que não devem ser ignoradas. A não adoção deste tipo de fonte digital, inviabiliza que as novas formas de utilização destes meios sejam estudadas. Já existe, uma ampla literatura acadêmica, sobre o uso do *soft power* como mecanismo de disputa da hegemonia, principalmente sobre como o Estado norte-americano e os seus aliados ocidentais utilizaram sua indústria cultural para propagar globalmente uma visão de mundo compatível com os seus interesses estratégicos. Será que as mídias como os *videogames* ficaram de fora dessa tática de propaganda ideológica visando a afirmação de um *soft power* imperial? Nós achamos que não. Por isso, o nosso trabalho também visa expor alguns destes fenômenos da convergência discursiva entre o complexo de entretenimento e o complexo industrial militar.

Após o fim da URSS, alguns acontecimentos geopolíticos movimentaram o xadrez pela supremacia estratégica no mundo. Fazemos referência à invasão do Iraque, do Afeganistão, primaveras árabes, golpe de Estado na Ucrânia, anexação russa da Crimeia, intervenção na

utilização desse tipo de tecnologia só seria possível com a confluência de interesses entre a indústria de entretenimento e o complexo industrial militar. Para mais informações ver: STEARLING, B. War is Virtual Hell. **Wired Magazine**, v. 1, n. 1. 1993. Disponível em: <https://www.wired.com/1993/01/virthell/?topic=&topic_set&topic_set&topic_set>. Acesso em: 25 ago. 2017.

⁴ No original: *The definition of war aims (or campaign objectives) of video games tends to justify the results, whatever the methods. As in real armed conflict, the enemy is commonly demonized and dehumanized in video games, justifying their killing. The enemy's failure to respect the law is also presented as a justification for players using any method of warfare at their disposal to fulfil their mission.* CLARKE, B; ROUFFAER, C; SÈNÈCHAUD, F. Beyond the Call of Duty: why shouldn't video game players face the same dilemmas as real soldiers. **International Review of the Red Cross**, Cambridge, v. 94, n. 886, p.721, 2012.

Líbia, crise na península coreana, crise no mar do sul da China, guerra civil na Síria. Com a reorganização do Estado russo e a ascensão da China enquanto potência global, fatores que ameaçam a estratégia norte-americana para o século XXI, houve uma procura crescente por estudos que, a partir dos teóricos da geopolítica, tentam interpretar estes processos. Um dos autores é Muniz Bandeira, cuja obra, a Segunda Guerra Fria, se tornou um livro importante para interpretação da dimensão geopolítica da contemporaneidade. Contudo, ainda existem lacunas ocasionadas pela falta de estudos que relacionem as representações do pensamento geoestratégico, principalmente com enfoque em autores que subsidiaram ações do imperialismo norte-americano, com expressões culturais contemporâneas, a exemplo dos *videogames*.

Vale ressaltar que as novas posições da China e da Rússia no cenário internacional surpreenderam os estrategistas norte-americanos, que não previam a emergência de atores dessa importância estratégica no cenário geopolítico em 1992, ano em que o documento *Defense Planning Guidance* foi elaborado pelo Departamento de Defesa Norte-Americano.

É improvável que um desafio convencional global à segurança dos EUA e do Ocidente ressurgirá do coração da Eurásia durante os próximos anos. Mesmo no improvável evento de alguma liderança futura na antiga União Soviética ter adotado objetivos estratégicos de recuperar o império perdido ou ameaçar interesses globais, a perda de aliados do Pacto de Varsóvia e a subsequente e contínua dissolução da capacidade militar exigiriam de qualquer esperança de sucesso vários anos ou mais de reorientação estratégica e doutrinária e regeneração e redistribuição de forças, o que, por sua vez, só poderia ocorrer após um longo realinhamento e reorientação política para um controle político e econômico autoritário e agressivo. Além disso, qualquer convulsão política dentro ou entre os estados da antiga URSS teria muito mais probabilidade de gerar hostilidades internas ou localizadas, do que um esforço estratégico conjunto para mobilizar capacidades para o expansionismo externo - a capacidade de projetar o poder além de suas fronteiras (tradução nossa)⁵.

O pensamento geoestratégico norte-americano, influenciado pela escola realista das relações internacionais, possui uma trajetória de continuidade, assimilação e aplicação prática das teorias que objetivavam uma interpretação histórica do mundo, a partir de um conflito perene entre potências insulares e potências continentais pelo controle da hegemonia

⁵No original: *It is improbable that a global conventional challenge to U.S. and Western security will re-emerge from the Eurasian heartland for many years to come. Even in the highly unlikely event that some future leadership in the former Soviet Union adopted strategic aims of recovering the lost empire or otherwise threatened global interests, the loss of Warsaw Pact allies and the subsequent and continuing dissolution of military capability would make any hope of success require several years or more of strategic and doctrinal re-orientation and force regeneration and redeployment, which in turn could only happen after a lengthy political realignment and reorientation to authoritarian and aggressive political and economic control. Furthermore, any such political upheaval in or among the states of the former U.S.S.R. would be much more likely to issue in internal or localized hostilities, rather than a concerted strategic effort to marshal capabilities for external expansionism - the ability to project power beyond their borders.* DEFENSE Planning Guidance. Department of Defense. Washington: National Security Archive, 1992. Disponível em: <http://nsarchive2.gwu.edu/nukevault/ebb245/doc03_extract_nytedit.pdf> Acesso em: 01 out. 2017.

geopolítica da Eurásia. Durante o nosso trabalho, também pretendemos demonstrar que a conjuntura geopolítica atual estimulou que houvesse uma retomada das pesquisas acadêmicas com foco sobre os clássicos da literatura de grande estratégia e que isso gerou reflexos no setor de produção dos *videogames*.

Na paisagem intelectual norte-americana, a literatura da grande estratégia constitui um domínio próprio, distinto da história diplomática ou da ciência política, embora possa ocasionalmente recorrer a elas. Suas fontes estão na elite da segurança do país, que se estende da burocracia e da academia para fundações, *think tanks* e a mídia. Nesse meio com suas colocações no Conselho de Relações Exteriores; na Faculdade Kennedy, de Harvard; no Centro Woodrow Wilson, em Princeton; na Faculdade Nitze, da Universidade Johns Hopkins; na Faculdade de Guerra Naval, na Universidade de Georgetown; nas Fundações Brookings e Carnegie; nos Departamentos de Estado e de Defesa; sem falar no Conselho de Segurança Nacional e na CIA –, as posições são facilmente intercambiáveis, com os indivíduos em movimento contínuo, indo e vindo de cadeiras universitárias ou *think tanks* e gabinetes governamentais, em geral, independentemente do partido no controle do governo⁶.

Anderson foi cirúrgico ao conceituar o campo de atuação dos autores que estão relacionados à literatura de grande estratégia: Mahan, Mackinder, Spykman, Kennan e Brzezinski. Por isso que a análise de determinados jogos que abordam questões estratégicas, e que serão fontes de nossa investigação, deve ser precedida pelo exame das produções teóricas dos autores que contribuíram para o desenvolvimento desse campo específico, categorizado por Anderson como singular, e que não pode ser confundido com a história diplomática e nem com ciência política.

É importante avisar aos leitores, que uma tese, desta natureza, utiliza múltiplas temporalidades documentais, com o objetivo de compreender, como esse tipo de formulação teórica no campo da geopolítica ainda possui influência sobre as narrativas de alguns títulos de *videogames* produzidos e comercializados no século XXI, a exemplo de *Colonial Conquest*, *Us and Them*, *Supreme Ruler Ultimate* e *Victoria II*.

Nós utilizaremos fontes que variam com relação a sua tipificação: jogos, originais dos autores da geopolítica, filmes, livros que inspiraram os jogos, documentos do departamento de Estado norte-americano, transcrições de discursos históricos, conteúdo dos sites dos jogos, entrevistas, diários de desenvolvimento e vídeos sobre os jogos. Além dos jogos, as outras fontes são recursos que o historiador dispõe para compreender o fenômeno dos games, a partir de uma perspectiva histórica.

⁶ ANDERSON, P. **A política externa norte-americana e seus teóricos**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2015. p. 97.

Assim, a tese está organizada em sete capítulos, incluindo a introdução e considerações finais. Nessa perspectiva, primeiro analisaremos como o surgimento dos *videogames* possui uma relação intrínseca com o contexto da guerra fria e a ascensão do complexo de entretenimento militar. Ainda nesse capítulo faremos uma discussão em torno da criação de uma metodologia específica para a análise historiográfica dos *games*. De tal modo, a discussão sobre a criação de um suporte metodológico para o uso dos *games* como fonte é um dos objetivos desse capítulo, pois a ausência de uma metodologia para trabalhar com esse tipo de fonte é um dos fatores que dificultam sua aceitação pelo campo das pesquisas históricas.

No capítulo subsequente, debateremos como o pensamento geoestratégico anglo-saxão surgiu nas últimas duas décadas do século XIX e início do século XX e como essa concepção das relações internacionais esteve presente nas ações da política externa norte-americana do período. Abordaremos as principais obras de Alfred Mahan e Halford Mackinder e analisaremos os principais conceitos criados por esses autores, que são reconhecidos como pioneiros em questões atreladas aos autores que se debruçaram sobre a grande estratégia das potências mundiais.

No quarto capítulo, avaliaremos se os títulos *Victoria II* e *Colonial Conquest* possuem influência das ideias de Mahan e Mackinder. Isso será realizado a partir da aplicação da metodologia desenvolvida durante esse trabalho e que pressupõe a análise das influências externas aos jogos e do seu conteúdo interno. Após o estudo dessas fontes, confrontaremos os dados apreendidos oriundos desses jogos com as principais ideias contidas nos escritos de Mahan e Mackinder. Assim, pretendemos identificar nesses jogos, a reprodução dos conceitos relativos ao Poder Naval e a teoria da *Heartland*.

No quinto capítulo, analisaremos as origens e as principais influências teóricas da política de contenção ao comunismo, que balizou a intervenção geopolítica norte-americana durante os anos da guerra-fria. Para debatermos os principais conceitos que surgiram a partir das reflexões dos principais autores que ajudaram a formular a grande estratégia estadunidense no período do pós-segunda guerra mundial, examinaremos como Nicholas Spykman, George Frost Kennan e Zbigniew Brzezinski ajudaram a reformular a concepção anglo-saxã de cerco estratégico frente à URSS. O nosso objetivo nesse capítulo será expor as principais semelhanças e diferenças entre Spykman, Kennan e Brzezinski, com destaque para a concepção geoestratégica relativa à disputa pela eurásia presente nas produções desses autores.

Por fim, no sexto capítulo, verificaremos se as ideias geoestratégicas oriundas da política de contenção estão representadas em *Supreme Ruler Ultimate* e *US and Them*. Assim, faremos um estudo comparativo entre os dados oriundos a partir da investigação desses jogos,

com as principais premissas teóricas que foram desenvolvidas por Spykman, Kennan e Brzezinski. A análise desses jogos também seguirá as premissas metodológicas desenvolvidas no primeiro capítulo.

2 A DIALÉTICA ENTRE *HARD POWER* E *SOFT POWER* E O SURGIMENTO DO COMPLEXO DE ENTRETENIMENTO MILITAR

Perry Anderson⁷, ao propor uma história do pensamento estratégico estadunidense, dedicou pouquíssima atenção a autores pioneiros como: Mackinder e a Mahan. Ambos só foram citados e não tiveram suas teses analisadas com a mesma atenção dedicada a outros autores, que também trataremos nos próximos capítulos, a exemplo de Spykman e Brzezinski. Tudo indica que Perry Anderson optou em privilegiar os autores que se debruçaram sobre a estratégia de contenção soviética, realizada pelos Estados Unidos durante os anos da guerra-fria, antes mesmo da segunda guerra terminar. O que causa estranhamento nessa opção é a falta de referência à influência, por exemplo, de Mackinder em Spykman, suas concordâncias, diferenças e a atualização da tese realizada pelo norte-americano a partir da incorporação de conceitos criados pelo geógrafo inglês.

A influência destes autores sobre a estratégia geopolítica estadunidense teve reflexos não somente sobre as ações políticas e militares diretamente realizadas pelos governos dos EUA ao longo do século XX, mas também nos produtos culturais oriundos da indústria cultural norte-americana. Nenhum império consegue ser hegemônico sem um aparato cultural que dissemine a visão hegemônica do mundo. No caso dos Estados Unidos, a associação entre os aparelhos ideológicos e o Estado norte-americano foi e, ainda continua bastante eficiente, pois possibilitou que os Estados Unidos divulgassem, através de produtos culturais, os valores e as concepções geopolíticas que dominaram a estratégia norte americana para o mundo durante o século XX e início do século XXI.

O poder imperial é, portanto, baseado em uma mistura de dominação militar e legitimidade oferecida pela ideologia ou religião. O "império" emergente dos EUA segue um padrão semelhante. Especialmente hoje, os formuladores de políticas de Washington vendem a ideia de liderança e hegemonia como uma dádiva de Deus e uma garantia de democracia, liberdade e prosperidade, não apenas para os EUA, mas também para o mundo como um todo. O presidente dos EUA, George W. Bush, argumentou em novembro de 2003 que a liberdade é o plano do Céu para a humanidade e a melhor esperança de progresso aqui na Terra ... Não é por acaso que a ascensão de tantas democracias ocorreu em um momento em que a nação mais influente do mundo era ela própria uma democracia. Isso implicaria que o "imperialismo" dos EUA não deve ser apenas considerado altruísta, mas também inevitável. O "império" dos Estados Unidos não é uma busca por petróleo, mas por liberdade, e aqueles que se opõem à política externa dos EUA são "maus" ou

⁷ ANDERSON, P. **A política externa norte-americana e seus teóricos**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2015.

mal informados, pois tentam interromper a flecha unidirecional do progresso do tempo.⁸

Esta reflexão proposta por Peter Van Ham é muito pertinente para o entendimento das questões sobre o relacionamento entre o complexo de entretenimento e o complexo industrial militar norte-americanos. Ham foi perspicaz ao perceber algumas características do império estadunidense e de como a narrativa do império é heterodoxa, dependente de uma estrutura de produção cultural que legitime e propague o discurso hegemônico, bem como justifique as ações norte-americanas ao redor do globo. Conforme Ham colocou, o imperialismo norte-americano é propagado e embalado na roupagem moral de que a sua hegemonia é uma dádiva divina. Isso foi e continua sendo disseminado pelos chefes de Estado e por estrategistas como Mahan. Este discurso também pressupõe a inevitabilidade da liderança (Imperialismo) norte-americano e a demonização de Estados e populações que possuam discordâncias. É importante ressaltar que existiram singularidades na forma como os EUA conquistaram uma posição hegemônica e imperial, quando comparado com outros impérios, mas também existiram similaridades.

Mas, como indica o "Corolário de Roosevelt", os líderes norte-americanos, em geral, consideram essas intervenções norte-americanas moralmente justificadas e longe de frívolas ou de interesse próprio. O discurso aceito sobre a intervenção dos EUA concentra-se em sua legitimidade, derivada do entendimento de que as ações dos EUA (militares) garantem a ordem internacional. Os EUA se consideram o "credor do último recurso" da lei e da ordem no sistema internacional, fornecendo o bem público de segurança para todos, mesmo para os críticos livres. A ex-secretária de Estado dos EUA, Madeleine Albright, chamou os EUA de 'nação indispensável', o único estado que tem tanto poder militar quanto vontade política para desempenhar o papel de hegemonia benigna, oferecendo estabilidade, previsibilidade e transparência. Intervenções e guerras militares dos EUA - sejam elas travadas na Coreia nos anos 50, no Vietnã nos anos 70 ou no Iraque nos anos 90 - são frequentemente apresentadas para confirmar essa função crítica⁹.

⁸ No original: *Imperial power is therefore based on a blend of military domination and the legitimacy offered by ideology, or religion. The US's emerging 'empire' follows a similar pattern. Especially today, policy-makers in Washington sell the idea of US leadership-cum-hegemony as a godsend and a guarantee for democracy, liberty and prosperity, not just for the US but also for the world as a whole. US President George W. Bush argued in November 2003 that '[l]iberty is both the plan of Heaven for humanity, and the best hope for progress here on Earth ... It is no accident that the rise of so many democracies took place in a time when the world's most influential nation was itself a democracy'. This would imply that US 'imperialism' is not just to be considered altruistic, but also inevitable. The United States's 'empire' is not a quest for oil, but for freedom, and those who oppose US foreign policy are either 'evil' or misinformed, since they try to halt time's unidirectional arrow of progress.* HAM, V. P. Power, Public Diplomacy and the Pax Americana. In: MELISSE, Jan (Edt.). **The New Public Diplomacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2005. p. 48.

⁹ No original: *But as the 'Roosevelt Corollary' indicates, US leaders in general consider these US interventions morally justified, and far from frivolous or self-interested. The accepted discourse on US intervention focuses on their legitimacy, derived from the understanding that US (military) actions guarantee international order. The US considers itself the 'lender of last resort' of law and order within the international system, providing the public good of security for all, even for critical free-riders. Former US Secretary of State Madeleine Albright therefore called the US the 'indispensable nation', the only state that has both the military might and political will to play*

Um fator importante de distinção dos EUA de outros impérios, em outros períodos da história, é o fato de que, hoje, os EUA não precisam ocupar territórios na antiga lógica colonial para estabelecer sua influência. Segundo Ham, isso permite que haja um reconhecimento da esfera de influência estadunidense, ao mesmo tempo que é possível negar o imperialismo. Essa perspectiva é complexa, porém como Ham afirma, de forma acertada, os fatos indicam que as ocupações norte-americanas ocorrem em todo o mundo, possuem diferenças com relação ao antigo modelo colonial, mas as tropas norte-americanas estão estacionadas nos diferentes continentes do globo, defendendo os interesses norte-americanos.

Claramente, a era do império formal está morta. O controle físico direto de territórios externos ao seu, exceto como um expediente temporário em resposta a crises (como no Afeganistão e no Iraque), é quase sempre um fardo, e não um ativo. Desse modo, pode ser possível reconhecer os EUA e sua esfera de influência como um império, mas negar que seja imperialista. No entanto, os fatos nus devem ser reconhecidos: os EUA são a única nação que polícia o mundo através de cinco comandos militares globais; mantém mais de um milhão de homens e mulheres em armas nos quatro continentes; implanta grupos de batalha de porta-aviões vigiando em todos os oceanos; garante a sobrevivência de vários países, de Israel à Coreia do Sul; dirige as rodas do comércio global; e enche os corações e mentes de um planeta inteiro com seus sonhos e desejos. Além disso, Washington define a agenda econômica, política e de segurança global. Se não é um império formal, isso certamente se assemelha a uma Pax Americana (tradução nossa)¹⁰.

A conquista da hegemonia no sistema internacional, como dissemos anteriormente, foi um resultado de ações coordenadas entre o *hard power* e o *soft power*. É impossível a constituição da hegemonia sem o convencimento. Se os EUA só utilizassem o *hard power* ou poderio militar para impor sua dominância, eles não seriam hegemônicos, isso porque a hegemonia pressupõe o uso da força (dominação), mas sobretudo o convencimento do outro (direção), e conseqüentemente a capacidade de direção política do outro.

Armas e Religião. A afirmação de Guicciardini de que, para a vida de um Estado, duas coisas são absolutamente necessárias: as armas e a religião. A Fórmula de Guicciardini pode ser traduzida em várias outras fórmulas menos drásticas: força e consenso, coerção e persuasão, Estado e Igreja, sociedade

the role of benign hegemon, offering stability, predictability and transparency. US military interventions and wars – be they fought in Korea in the 1950s, Vietnam in the 1970s or Iraq in the 1990s – are often put forward to confirm this critical role. Ibid., p. 51.

¹⁰ No original: *Clearly, the age of formal empire is dead. Direct physical control of territories outside one's own, except as a temporary expedient in response to crisis (as in Afghanistan and Iraq), is nearly always a burden, rather than an asset. It might therefore be possible to recognize the US and its sphere of influence as an empire, but deny that it is imperialist. Nevertheless, the naked facts must be recognized: the US is the only nation policing the world through five global military commands; maintains more than one million men and women under arms on four continents; deploys carrier battle groups on watch in every ocean; guarantees the survival of several countries, from Israel to South Korea; drives the wheels of global trade and commerce; and fills the hearts and minds of an entire planet with its dreams and desires. On top at that, Washington sets the global economic, political and security agenda. If not a formal empire, this certainly resembles a Pax Americana. Ibid., p. 50.*

política e sociedade civil, política e moral (história ético-política de Croce) direito e liberdade, ordem e disciplina, ou, com um juízo implícito de valor libertário, violência e fraude¹¹.

Nesse sentido, a contribuição de Gramsci é incontornável para compreendermos o conceito de hegemonia, tão explorado pelos clássicos da geopolítica e pelos seus comentadores. Gramsci, ao aliar teoria e prática, se diferenciou dos intelectuais marxistas ocidentais do seu período e aglutinou nos seus estudos os temas do marxismo clássico e assuntos novos ao marxismo, a exemplo do papel das superestruturas para manutenção da hegemonia burguesa. Baseando-se nos escritos de Maquiavel, Gramsci observou que a Hegemonia do bloco histórico dominante só era possível devido ao controle, via dominação e consenso, que o bloco histórico da classe dominante possuía sobre elementos constitutivos da sociedade, a exemplo do Estado, da infraestrutura econômica e da sociedade civil.

A estratégia de propagação da legitimidade moral das intervenções norte-americanas, baseadas, de acordo com Ham, no direito internacional ou em valores morais, foi bem-sucedida devido ao amplo espectro de alcance do *soft power* (convencimento) norte-americano que legitimou domesticamente e externamente as ações imperialistas (dominação) do Estado norte-americano. O que Ham chamou de uma nova narrativa estrutural, pode ser interpretada como a capacidade norte-americana de ser reconhecida e aceita pela comunidade internacional, como o policial do mundo e uma nação essencial na preservação de valores liberais. O efeito no sistema internacional deste reconhecimento, cujo *soft power* teve um papel fundamental, e aí incluímos os videogames, foi a mudança de status anárquico do sistema internacional para um quadro hierárquico, onde os EUA teriam o direito de intervir em todo o globo.

No entanto, no caso da *Pax Americana*, pode-se argumentar que o poder brando e duro dos EUA está dialeticamente relacionado: o intervencionismo dos EUA exige o manto de legitimidade (moral ou sob o direito internacional) e, sem ele, a coerção provocaria muita resistência e seria cara demais e, em última instância, insustentável; vice-versa, o *soft power* requer os recursos e os compromissos necessários para colocar as palavras em ações. Sem força, a atratividade se transforma em boxe nas sombras e, na pior das hipóteses, bimboismo político (tradução nossa)¹².

¹¹ GRAMSCI, A. **Cadernos do Cárcere**: Maquiavel. Notas sobre o Estado e a Política. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007. v.3. p. 243.

¹² No original: *However, in the case of the Pax Americana one could well argue that the US's hard and soft power are dialectically related: US interventionism requires the cloak of legitimacy (morally or under international law), and without it, coercion would provoke too much resistance and be both too costly and ultimately untenable; vice versa, soft power requires the necessary resources and commitment to put words into actions. Without hard power, attractiveness turns into shadow boxing, and, at worst, political bimboism.* HAM, V. P. Power, Public Diplomacy and the Pax Americana. In: MELISSE, Jan (Edt.). **The New Public Diplomacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2005. p. 52.

Para alcançar a Hegemonia no sistema internacional, os EUA se valeram de algumas estratégias imprescindíveis no mundo moderno para transformar sua atuação imperial em uma atitude aceitável e até louvável pelos seus aliados, que foram convencidos pela relação dialética entre o *hard power* e o *soft power*. Essa estratégia mobilizou diversos setores da sociedade norte-americana, no campo das ciências, da comunicação e principalmente das artes, para introjetar na opinião pública internacional, a ideia de uma unipolaridade panóptica vigilante da ordem mundial, legitimada através da propagação de uma suposta superioridade moral, científica, cultural e tecnológica¹³.

Este tipo de dominação é chamado por Moniz Bandeira de dominação “*full spectrum*”¹⁴ e consiste na hegemonização de todos os aspectos da vida social, por uma visão de mundo estadunidense, ou uma visão de mundo que não atente contra os valores norte-americanos, principalmente relacionados aos objetivos geopolíticos, militares e econômicos, se é que é possível separá-los. Com o desenvolvimento das tecnologias contemporâneas, os videogames se tornaram, ao lado de *Hollywood*, um dos principais instrumentos desta estratégia de uso do *soft power* para consolidação da hegemonia estadunidense no plano internacional.

Já existe uma literatura abundante sobre o uso dos videogames como parte da estratégia do complexo de entretenimento militar estadunidense, um produto destinado a relacionar o *hard e soft power*.

Os jogos de guerra para videogames fazem parte do complexo militar e de entretenimento que Stahl e outros estudiosos elaboraram, baseados nas implicações das relações militares e de entretenimento. Stahl vem observando como os jogos de guerra têm evoluído, através desta relação, vindo a mudar as experiências cívicas de guerra nos Estados Unidos, no século XXI¹⁵.

Talvez sem surpresa, o complexo de entretenimento militar atraiu a atenção da crítica significativa, e tornou-se a base para milhares de artigos sobre jogos de computador. A maioria destes artigos tem focado na ideia de jogos de computador militares como uma forma de propaganda definida e controlada pelo establishment político e militar, através da relação entre os militares e os jogos de computador, planejados para serem um meio de promoção do militarismo (tradução nossa)¹⁶.

¹³ Para mais detalhes ver: HAM, V. Peter. Power, Public Diplomacy and the Pax Americana. In: MELISSE, Jan (Edt.). **The New Public Diplomacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2005. p. 55.

¹⁴ Ver: BANDEIRA, M. **A Segunda Guerra Fria: geopolítica e dimensão estratégica dos Estados Unidos, das rebeliões na Eurásia à África do Norte e Oriente Médio**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013. p. 713.

¹⁵ No original: *War video games are a part of the military-entertainment complex which Stahl and other scholars have elaborated on the implications of military and entertainment relations. Stahl notes how war video games have evolved through this relation to change the civic experience of war in the United States in the 21st century.* CORONEL, K. **Exploring Ideology in Gaming: Youth playing “Call of Duty Modern Warfare”**. Dissertação de Mestrado – Artes e Estudos do Desenvolvimento. Netherland: International Institute of Social Studies, 2010. p. 6.

¹⁶ No original: *Perhaps unsurprisingly, the military-entertainment complex has attracted significant critical attention, and has become the basis for thousands of articles on military computer games. 109 The majority of these articles have focused on the idea of military computer games as a form of propaganda which is defined and controlled by the military and political establishment through the military-computer game relationship, and which*

Alguns pesquisadores, como Corey Mead, Karen Coronel, Matthew Thomson entre outros, estão pesquisando as origens da relação entre o complexo industrial militar norte-americano e a indústria de entretenimento. Esses autores possuem um ponto em comum: os games são instrumentos de confluência entre o *hard power* e o *soft power*.

Em seu livro, *War Play: video games and the future of armed conflict (2019)*, Mead apontou, que no século XX, a relação entre desenvolvimento tecnológico e esforço de guerra foi uma constante, devido à necessidade militar de aperfeiçoar seu pessoal e seus equipamentos. Inclusive, segundo o autor, o surgimento do primeiro computador digital (*Electronic Numerical Integrator and Computer*) foi oriundo do esforço de guerra do exército norte-americano na Segunda Guerra Mundial, sendo que “a primeira tarefa do ENIAC foi fornecer cálculos utilizados para planejar a detonação de uma bomba de hidrogênio”¹⁷.

Segundo Mead, ao longo dos anos esta relação entre inovação tecnológica e o exército continuou no decorrer das décadas do pós-guerra. Grande parte da tecnologia que serve como base para a manufatura de jogos eletrônicos foi produzida ou financiada pelo Pentágono: “Sistemas de computadores avançados, gráficos computadorizados, a internet, sistemas em redes para múltiplos jogadores, navegação 3D em ambientes virtuais – todos eles foram financiados pelo departamento de defesa”¹⁸.

A produção de um dos primeiros jogos de videogame foi fruto desta relação entre o departamento de defesa norte-americano e a academia, especialmente institutos de pesquisa como o *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), responsável pela confecção de *Spacewar*, software reconhecido como um dos primeiros videogames da história. O título deste game já é bem sugestivo sobre as influências que motivaram o aporte de recursos do governo norte-americano para estas pesquisas. Conforme Mead, os principais motivos desses investimentos tiveram relação com uma provável guerra com armas atômicas e a corrida espacial: “videogames, contudo, derivam, da preparação para uma guerra nuclear e a exploração espacial”¹⁹.

is intended as a means of promoting militarism. THOMSON, M. **Military Computer Games and The New American Militarism**: What Computer Games Teach Us About War. Tese Doutorado – Filosofia. Inglaterra: University of Nottingham, 2008. p. 36.

¹⁷ No original: *ENIAC's first task was to provide calculations used to plan the detonations of hydrogen bomb.* MEAD, C. **War Play**: vídeo games and the future of armed conflict. New York: An Eamon Dolan Book, 2013. p. 12.

¹⁸ No original: *Advanced computing systems, computer graphics, the Internet, multiplayer networked systems, the 3-D navigation of virtual environments – all of these were funded by Department of Defence.* Ibid., p. 14.

¹⁹ No original: *Video games, however, derive from preparations for nuclear war and space exploration.* MEAD, C. **War Play**: vídeo games and the future of armed conflict. New York: An Eamon Dolan Book, 2013. p. 14.

Ao longo dos anos, essa relação entre os institutos de pesquisa, Pentágono e a indústria de entretenimento continuou e gerou avanços tecnológicos que foram assimilados no campo militar e no setor de entretenimento digital como observam Robin Anderson e Marin Kurti. “Trabalhando juntos, pesquisadores civis e militares continuaram a aprimorar e aperfeiçoar a tecnologia de plataformas digitais interativas para armas e videogames. Os produtos de alta tecnologia de desenvolvedores comerciais e militares possuem múltiplos propósitos” (tradução nossa)²⁰.

Um artigo que descreve em detalhes essa relação entre os militares, a academia, e o complexo de entretenimento norte-americano se chama *All But War is Simulation: The Military Entertainment Complex (2000)*, de Tim Lenoir. Esse autor deixou evidente, através de uma narrativa descritiva e crítica, como os militares, por meio da (ARPA), agência fundada para o desenvolvimento de projetos avançados para defesa, financiaram grande parte da tecnologia de telecomunicações usadas pelos civis na atualidade. Além das pesquisas nesta área, a ARPA despendeu um volume significativo de recursos para o desenvolvimento de sistemas computadorizados relacionados à interação entre a visão-humana e computadores, com vistas a aumentar a capacidade humana no campo de batalha. Diversos órgãos estatais ajudaram no financiamento destas pesquisas, lideradas pelo Professor de *Harvard*, Ivan Sutherland, cujo papel foi fundamental para criação de displays de simulação.

Os fundos para esse projeto vieram de diferentes fontes: os militares, academia e indústria. A *CIA* destinou \$ 80,000, e outros recursos também foram destinados pela ARPA, o Escritório de Pesquisas Navais e *Bell labs*. A *Bell Helicópteros* providenciou equipamentos. A força aérea deu um computador PDP-1 [Programmed Data Processor-1], enquanto o Lincoln Labs do MIT, igualmente a partir de contrato com a ARPA, forneceu um sensor ultrassônico na posição da cabeça (tradução nossa)²¹.

Muitos estudantes que participaram destas pesquisas fundaram empresas de tecnologias. A empresa *Atari*, responsável por baratear e comercializar consoles de videogames na década de 1970 e 1980, foi um bom exemplo. Além do pioneirismo da *Atari* do ponto de vista

²⁰No original: *Working together, commercial and military researchers continued to advance and refine the technology of interactive digital platforms for both weapons and video games. The high-tech products of commercial and military developers are multipurpose.* ANDERSON, R.; KURTI, M. From Americans Army to Call of Duty: Doing Battle with the Military Entertainment Complex. **Democratic Comunique**, Boca Raton, n. 1. 2009. p. 48.

²¹No original: *Funding for this project came from a variety of sources: the military, academe, industry. The CIA provided \$80,000, and funds were also supplied by ARPA, the Office of Naval Research, and Bell Labs. Bell Helicopter provided equipment. The Air Force gave a PDP-1 computer, while MIT Lincoln Labs, also under an ARPA contract, provided an ultrasonic head-position acoustic sensor.* LENOIR, T. All But War is Simulation: The Military Entertainment Complex. **Configurations**, Maryland, v. 8, p. 293, 2000.

comercial, Lenoir destacou que a associação com a *Lucas Art's* serviu como marco simbólico para a parceria entre os estúdios fílmicos e o universo dos videogames.

Durante as décadas de 1980 e 1990, as pesquisas com enfoque nas tecnologias usadas no desenvolvimento de jogos eletrônicos evoluíram de tal forma, que os games se tornaram tão realistas em termos gráficos, que as narrativas ganharam uma complexidade comparada aos filmes.

Os militares estadunidenses, que já utilizavam os games para treinamento dos seus soldados, também investiram no desenvolvimento de jogos voltados ao público civil, com o propósito de arregimentar novos corações e mentes para o exército. Ed Halter, autor de “*From Sun Tzu To XBOX: war and videogames*” analisou, com certo espanto, como os militares norte-americanos invadiram Los Angeles, durante a *Electronic Entertainment Expo* em 2003, maior evento do mundo na área de jogos eletrônicos. Segundo Halter, o propósito da invasão, com direito a helicópteros de combate e outras máquinas de guerra, foi o lançamento de uma nova versão de “*American's Army*”, jogo desenvolvido pelo Pentágono e lançado gratuitamente.

A missão deles foi promover a versão mais recente do *America's Army*, um jogo de computador de última geração criado pelas próprias forças armadas dos EUA como auxílio de recrutamento, que até agora obteve um sucesso notável de jogadores, críticos e profissionais da indústria de jogos (tradução nossa)²².

Esta conjuntura, onde o Exército norte-americano passou a utilizar games como ferramenta de propaganda ideológica e de recrutamento, foi estimulada a partir de 11 de setembro de 2001, cujas implicações na política doméstica e externa dos EUA tiveram desdobramentos em todos os continentes. O uso dos games como veículo de propagação de discursos cresceu concomitante com o próprio reconhecimento social da atividade de jogar videogame, que atualmente, inclusive pode ser equiparada a esportes, com jogadores profissionais, salários milionários e competições transmitidas ao vivo pelas principais TVs do mundo. Não foi gratuito que, no evento de encerramento das Olimpíadas do Rio de Janeiro (2016), o primeiro ministro do Japão, Shinzo Abe, tenha surgido de dentro de um cano, com as roupas de Super Mario Bros. Isso revela, dentre outras coisas, o grau de importância cultural que este tipo de entretenimento possui na sociedade contemporânea e a potência de uma indústria capaz de influenciar nas representações relativas à identidade nacional de um país, que possui uma cultura milenar como o Japão.

²² No original: *Their mission was to promote the latest version of America's Army, a cutting-edge computer game created by US military itself as a recruitment aid, which had so far met with remarkable success from players, critics and game industry professionals.* HALTER, E. *From Sun Tzu To XBOX: war and videogames*. New York: Thunder's Mouth Press, 2006. p. 4-5.

2.1 O uso dos *games* como fontes históricas

Antes de analisar como os conceitos de *Sea Power* de Alfred Mahan e de Heartland desenvolvido por Halford Mackinder foram representados em alguns títulos de videogames é necessário discutir no âmbito da historiografia, como estas fontes podem ser estudadas a partir de um ponto de vista historiográfico, considerando que os games possuem singularidades quando comparadas com outras fontes usuais na historiografia.

No Brasil, temos algumas inovadoras contribuições, com recorte temporal na história contemporânea, que utilizam games na sua abordagem, a exemplo de Christiano Monteiro, que defendeu uma tese, na Universidade Federal Fluminense, sobre a comparação entre fatos históricos e missões presentes na narrativa da série de jogos “*Medal Of Honor*”. Christiano também contribuiu, pioneiramente no Brasil, com o debate sobre o uso dos games para a interpretação de processos históricos e destacou que o uso deles como fontes pode ajudar a compreender aspectos da história dos EUA. “Ao analisar os jogos eletrônicos, defendemos que esses são elementos de vivências indiretas que rememoram eventos e trazem para as novas gerações uma série de valores relacionados à atualidade e que se confundem com a trajetória histórica dos EUA”²³.

Além disso, é importante destacar a pesquisa de Robson Bello, cujo trabalho possui o objetivo de estudar algumas representações históricas no jogo *Assassin's Creed*. Bello, assim como Christiano, teve que justificar dentro da perspectiva histórica a necessidade do uso dos videogames como fontes.

Videogames são, como outros tipos de objeto de análise histórica, expressão do resultado de um processo histórico de desenvolvimento de questões sócio tecnológicas. Podemos observar na composição de sua forma e conteúdo a expressão das práticas, representações e ideias da sociedade em que é produzida. Esse tratamento está inserido dentro, não só no discurso dos jogos, mas na própria maneira em que são historicamente construídos para serem jogados.

É necessário dialogar com a escassa bibliografia existente e buscar na interdisciplinaridade, no estudo de outras disciplinas e linguagens, tentativas de aproximação para a compreensão do objeto e do fenômeno, levando em consideração a necessidade de metodologia própria para a construção de conhecimento sobre videogames como espaço tanto do lúdico como do audiovisual, pensando a totalidade sócio-histórica da questão - seus circuitos

²³ MONTEIRO, C. Videogames como fonte de análises histórica. **Revista O Olho da História**, Salvador, n. 16, p. 6, 2011.

do processo de constituição da produção, de circulação, da recepção e da construção de uma "cultura do videogame"²⁴.

Outros historiadores brasileiros estão publicando sobre teoria historiográfica na contemporaneidade, e sua relação com o uso de games como fonte, a exemplo do artigo *Jogando o Passado: Videogames Como Fontes Históricas*, cuja autoria foi de Marcelo Carreiro.

A diversificação dos tipos de documentos relevantes para a escrita da História não é exatamente uma tendência recente, datando da chamada Nova História e normatizada pelo movimento dos *Annales* durante praticamente todo o século XX. Nesse paradigma da historiografia é valorizada toda a produção humana como vestígio de sua época de criação – em outras palavras, tudo produzido pela mão humana leva a marca indelével de sua época, atuando como uma janela válida de prospecção para seu período histórico

A partir dessa abordagem, a historiografia distanciou-se da abordagem tradicional rankeana, que assumia como elementos válidos para a análise do passado apenas os documentos oficiais de Estado. Em nossa realidade metodológica, diametralmente oposta à rankeana, o entendimento do que caracteriza propriamente um documento ultrapassa a rígida delimitação dos vestígios burocráticos do Estado – e passam a ser entendidos além de seu caráter textual original, passando a englobar uma rica gama de mídias, como o relato pessoal, imagens, sons e produtos audiovisuais. Daí o declínio do termo “documento histórico”, por remeter não apenas de forma específica à informações escritas, mas também, essencialmente, a textos oficiais de governos – em seu lugar, ganha aceitação o termo “fonte histórica”, uma categoria muito mais abrangente em seu significado, capaz de acolher qualquer vestígio humano como testemunho do passado.

No entanto, ainda que com essa revolução metodológica na valoração de novas fontes não-textuais, a produção audiovisual permanece timidamente tomada como instrumento de prospecção do passado – exemplo disso é a surpreendente resistência da produção historiográfica contemporânea em utilizar veículos consagrados da cultura popular como o cinema e os quadrinhos²⁵.

O conceito acerca do “documento histórico” foi ampliado ao longo do século XX, inclusive no Brasil, com a penetração e influência, nas universidades brasileiras, principalmente na Universidade de São Paulo (USP), dos pressupostos analíticos da Escola dos *Annales*, como sugere Capelato, Glezer e Ferlini no artigo *A Escola Uspiana de História*: “No plano intelectual os franceses introduziram a preocupação com a orientação metodológica e com o rigor da análise documental, iniciando uma relação com os temas da historiografia francesa especialmente dos *Annales*, vanguarda na época”²⁶. Outras reflexões sobre a influência dos *Annales* no Brasil também afirmam a importância das missões francesas para a historiografia

²⁴ BELLO, R. Sobre História e Videogames: Possibilidades de Análises Teórico-Metodológicas. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, XXVII, 2013, Natal. *Anais* [...]. Natal: UFRN, 2013. p. 5.

²⁵ CARREIRO, M. Jogando o Passado: videogames como fonte histórica. *Revista História e Cultura*, Franca, v. 2, n. 3, p. 157-158, 2013.

²⁶ CAPELATO, M. GLEZER, R. FERLINI, V. Escola Uspiana de História. *Estudos Avançados*, São Paulo, v. 8, n. 22, p. 134, 1994.

brasileira, como aponta o artigo “Os *Annales* no Brasil. Algumas Reflexões”, de Márcia Mansor D’Alessio:

Aquele que se tornou a mais importante universidade do país foi formada com a colaboração de intelectuais europeus responsáveis, em grande parte, pelo formato espiritual e funcional adquirido pela escola [...]. As propostas metodológicas da escola dos *Annales* tiveram a seu favor a presença, na chamada “missão francesa”, de Fernand Braudel, que tendo ficado alguns anos no Brasil deixou seguidores e admiradores²⁷.

A influência dos *Annales* na historiografia brasileira permitiu que novos objetos, novos enfoques e novos métodos também fossem adotados como parâmetros para pesquisas históricas no Brasil. Contudo, ainda existe muita resistência à abordagem de fontes oriundas da cultura digital. Quando se compara a adoção de fontes em meio digital pela historiografia brasileira com outras escolas historiográficas, a exemplo da historiografia inglesa e norte-americana, a nossa produção ainda é incipiente, com casos isolados no eixo Rio - São Paulo. Isso pode levar a uma dependência teórica, uma vez que os jogos eletrônicos são uma realidade inexorável à cultura contemporânea.

É importante ressaltar que os games são oriundos da convergência midiática. Eles são desenvolvidos com a ajuda de profissionais de diferentes áreas que variam de campos distintos da informática à psicologia. Os jogos adquirem sentido através do audiovisual, mas possuem um caráter interativo, diferente da narrativa clássica da linguagem cinematográfica. Essa interatividade, permite ao jogador-usuário, termo diferente do expectador, explorar o cenário e interagir com o sistema.

Além da interatividade com o sistema, os jogadores podem interagir com outro jogador, ou com múltiplos jogadores, o que potencializa experiências estéticas diferentes daquelas experimentadas ao ir ao cinema, ou assistir TV. Nos próximos anos com o uso de óculos de realidade aumentada, o grau de simulação ofertado pelos consoles e fabricantes de jogos tende a aumentar e com isso outras possibilidades de interação entre homem-sistema e homem-homem irão surgir. Essas características interacionais dos videogames, o barateamento dos custos de produção e o interesse de grandes investidores transformaram os videogames em um dos setores que mais arrecada na indústria cultural.

Dentre os diversos tipos de materiais audiovisuais, que são produzidos na contemporaneidade e que possuem interações metalinguísticas e transmidiáticas, os jogos eletrônicos ocupam um papel de destaque no modo de vida e no comportamento humano. Dados

²⁷ D’ALESSIO, M. M. Os *Annales* no Brasil. Algumas Reflexões. Anos 90. **Revista do Programa de Pós-Graduação em História**, Porto Alegre, v. 2, n. 2, p. 127, 1994.

do Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE)²⁸ demonstram que 23% da população brasileira joga cotidianamente e esse mercado já é o 4º do mundo em número de jogadores, e o 13º em faturamento.

Figura 1 – Dados sobre o Mercado de Games no Mundo.

Rank	Name	Total Game Revenues (US\$million)	Population (million)
1	China	34,400	1,415
2	United States of America	31,535	327
3	Japan	17,715	127
4	Republic of Korea	5,764	51
5	Germany	4,989	82
6	United Kingdom	4,731	67
7	France	3,366	65
8	Canada	2,399	37
9	Spain	2,202	46
10	Italy	2,168	59
11	Russian Federation	1,657	144
12	Mexico	1,577	131
13	Brazil	1,452	211

Fonte: RList. Melhores 100 países/mercados de 2018 por receitas de jogos²⁹.

A tabela demonstra que o mercado de videogames possui uma potência econômica gigantesca e que por sua vez é traduzida através da capilarização do uso desse tipo de entretenimento. Tal apelo mercadológico possui relação com a quantidade de tempo gasto nesse tipo de atividade. Pesquisas indicam que os jogadores brasileiros jogam cotidianamente em média duas horas por dia:

Em duas pesquisas realizadas no Brasil em 2011 e 2012 foram observados os seguintes dados: a média de tempo de interação com jogos on-line chega a 5h14min semanais; nos jogos portáteis cai para 3h22min (IBOPE, 2011); a média que o jogador brasileiro passa em frente ao *videogame* é de sete dias por semana, duas horas por dia; e no Brasil, somando todas as pessoas que jogam *videogames*, são gastas mais de 40 bilhões de horas

²⁸ ORRICO, A. Mercado brasileiro de games já é o quarto maior do mundo e deve continuar a crescer. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 08 out. 2012, Tec. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2012/10/1165034-mercado-brasileiro-de-games-ja-e-o-quarto-maior-do-mundo-e-deve-continuar-a-crescers.html>>. Acesso em: 28 fev. 2016.

²⁹ RLIST. Melhores 100 países/mercados de 2018 por receitas de jogos. Dados provenientes da NewZoo. Disponível em: <<https://rlist.io/l/top-100-countries-markets-by-game-revenues>>. Acesso em: 23 out. 2019.

(InsideComm/Censo Gamer – 2012). Estes dados nos provocam a pensar as relações que são estabelecidas por estes jovens entre a cultura lúdica e a cultura digital³⁰.

Esse fragmento do artigo da professora Lynn Alves revela que os videogames, nas suas diferentes formas, fazem parte do cotidiano. Tal costume está refletindo na própria maneira como as pessoas se relacionam fora dos games, ou seja, a forma de se relacionar no universo dos games está influenciando a sociabilidade.

Segundo a professora Lynn, os sujeitos, através da ludicidade presente nos games, estão importando maneiras de se relacionar e solucionar problemas. A forma como as pessoas interagem e consomem está recebendo influência do universo dos games. Nesse sentido, a cultura digital seria um conceito com data de validade, pois o processo de assimilação dessas tecnologias revela que a distinção entre cultura digital e as demais culturas está cada vez mais tênue e difícil de ser estabelecida.

Tanto os fatores comportamentais como os fatores econômicos evidenciam a necessidade de debates sobre métodos de análise historiográficos que possibilitem aos historiadores a utilização de games como fontes históricas para a compreensão desse fenômeno.

2.1.1 Os *games* e a necessidade de uma metodologia para análise historiográfica

A distância de determinado objeto dificulta a sua adoção para análise em alguns campos do saber. A dificuldade da aceitação de novas fontes impede que o escopo interpretativo sobre alguns fenômenos seja debatido por algumas áreas como a historiografia. Existe um distanciamento entre a historiografia e as tecnologias contemporâneas, por isso temos a intenção de contribuir através de uma proposta de análise metodológica que possa ser aplicada na pesquisa histórica que utiliza os games como fontes.

Essa constante recusa acadêmica em usar amplamente as novas mídias, caso do cinema e dos quadrinhos, mas também dos videogames, é consequência da ausência de um ferramental de análise consagrado na tarefa de permitir uma análise crítica precisa. Essa dificuldade metodológica ocorre pela complexidade oferecida pelas novas mídias – diferente das tradicionais, que usam de apenas um tipo de comunicação, as novas mídias apresentam uma sobreposição de signos em sua composição³¹.

³⁰ Para mais informações ver: ALVES, L. A cultura lúdica e a cultura digital: interfaces possíveis. **Revista entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 101, 2014. Disponível em: <<https://portalseer.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/7873/8969>>. Acesso em: 21 jun. 2017.

³¹ Ver mais em: CARREIRO, M. Jogando o Passado: videogames como fonte histórica. **Revista História e Cultura**, Franca, v. 2, n. 3, p. 5, 2013.

Nossa proposta metodológica foi influenciada pela discussão sobre este tema realizada por Espen Aarseth, que concebeu o videogame como um objeto multidisciplinar, capaz de ser analisado em diversas dimensões. A nossa intenção, ao utilizar Aarseth, é contribuir para o desenvolvimento de instrumentos de análise que são inexistentes, como destacou Carreiro.

De acordo com Aarseth, os estudos sobre aspectos estéticos do game são práticas recentes no ambiente acadêmico e só obtiveram destaque nas últimas duas décadas. Ainda segundo este autor, o interesse analítico foi motivado pela popularização dos videogames e pela proximidade que os videogames possuem com as obras de arte, objetos de análise das humanidades. Aarseth destacou que, se por um lado essa visibilidade dos estudos sobre games na contemporaneidade pode ser atribuída ao seu êxito econômico e cultural, isso também causa lapsos estéticos nos observadores, especialmente se eles são treinados na análise textual. Quando instigados a tratar destes objetos, os acadêmicos não possuem metodologias de análises específicas e utilizam de arranjos metodológicos, como a análise fílmica, para analisar um fenômeno que é diferente do cinema, por exemplo. Devido a esta carência de uma base metodológica que fosse utilizada de forma multidisciplinar no campo das humanidades, Aarseth estabeleceu parâmetros que veremos mais à frente³². Para adentrarmos na adaptação dos parâmetros de análise para determinadas especificidades da história, primeiro será necessário debater sobre algumas observações problematizadas por Aarseth no texto *Playing Research: methodological approaches for game analysis (2003)*.

Antes de expor as categorias que irão compor o conjunto da metodologia de análise, Aarseth refletiu sobre a necessidade de os pesquisadores se perguntarem como e por que eles irão estudar videogames? Ou seja, quais motivos levaram à escolha de determinado game como objeto e como esse game será analisado.

Aarseth também argumentou que existe uma recomendação da Associação Internacional de Desenvolvedores de Games para incluir, em programas acadêmicos com foco em games, alguns tópicos que deveriam fazer parte do conteúdo de alguns cursos:

- Crítica do game, análise e história;
- Game e sociedade;
- Sistema do Game e Design do Game;
- Habilidades técnicas, programação e algoritmos;
- Design Visual;
- Áudio Design;
- Interatividade ao contar histórias, escrita e roteiro;
- Negócios e Games;

³² Assim como Aarseth, Carrero também fez a mesma advertência sobre o a validade do uso de metodologias de análise fílmica no estudo dos games. Ver em: CARREIRO, M. Jogando o Passado: videogames como fonte histórica. **Revista História e Cultura**, Franca, v. 2, n. 3, 2013.

- Pessoas e Processos de Gestão (tradução nossa)³³.

Os tópicos acima são recomendações para qualquer curso de games, seja ele ligado às áreas das humanidades, ciências naturais ou ciências exatas. Aarseth observou que estes tópicos podem ser subdivididos em outros tópicos de acordo com o propósito do curso³⁴.

Durante a construção do seu método de análise de jogos eletrônicos, Aarseth se debruçou sobre uma proposta de Konzack, que estipulava seis categorias de análises: o hardware, o código de programação, funcionalidade, jogabilidade, referências e aspectos socioculturais do jogo. Aarseth discorda dessa perspectiva, por achar que uma análise estética deve ir direto ao ponto que interessa aos analistas. O autor também argumenta que a análise do game, assim como o game, não pode ser enfadonha. “Uma análise estética, assim como um jogo de computador, não pode dar ao luxo de entediar o seu público, ele deve ir direto ao ponto e ampliar os elementos que tornam o jogo interessante, sejam eles quais forem”³⁵.

Após este alerta, Aarseth pontou três dimensões que caracterizam qualquer metodologia de jogo em um ambiente virtual. Um jogo para ter validade analítica, segundo estes pressupostos de pesquisa, deve ter regras. “Sem regras para estruturar as ações, mas como um mundo virtual, nós teríamos um jogo livre ou outras formas de interação, mas não uma jogabilidade”³⁶.

- Jogabilidade (Os jogadores, ações, estratégias e motivos);
- Estrutura do game (Regras do jogo, incluindo as regras de simulação);
- Mundo do game (Conteúdo ficcional, topologia, nível do design, texturas etc)³⁷.

Para Aarseth estas três categorias podem ser subdivididas e, utilizadas separadamente, ou em conjunto.

Eles podem ser analisados separadamente ou combinados: como é que a combinação de uma certa estrutura de um game e uma determinada estrutura de mundo de um game (arena) afeta a jogabilidade? (Ex. mudando a gravidade de 1 para 3, como isso afeta o jogo?).

³³ No original: *Game Criticism, Analysis & History*, • *Games & Society*, • *Game Systems & Game Design*, • *Technical Skills, Programming & Algorithms*, • *Visual Design*, • *Audio Design*, • *Interactive Storytelling, Writing & Scripting*, • *Business of Gaming*, • *People & Process Management*. AARSETH, E. *Playing research: methodological approaches to game analysis*. **DAC Conference**, Melbourne, 2003. p. 2.

³⁴ Para mais informações ver: AARSETH, E. *Playing research: methodological approaches to game analysis*. **DAC Conference**, Melbourne, 2003. p. 2.

³⁵ No original: *An aesthetic analysis, just like a computer game, cannot afford to bore its audience, it must cut to the chase and zoom in on the elements that make the game interesting, whatever they are*. AARSETH, *Espen*. *Playing research: methodological approaches to game analysis*. *Ibid.*, p. 2.

³⁶ No original: *Without rules to structure actions, but with a (virtual) world, we would have free play or other forms of interaction, but not gameplay*. *Ibid.*, p. 2.

³⁷ No original: • *Gameplay (the players' actions, strategies and motives)* • *Game-structure (the rules of the game, including the simulation rules)* • *Game-world (fictional content, topology/level design, textures etc.)*. *Ibid.*, p. 2.

Estes níveis interdependentes têm diferentes pesos em diferentes games. Em alguns games, tipicamente jogos de RPG [Role Playing Game] com múltiplos jogadores, o primeiro nível é dominante. Em games baseados na estratégia e na reação, como *Command Conquers*, *Tetris* ou *Quake*, as regras dominam o jogo. E em jogos de exploração de mundos, como *Half Life* ou *Myst*, o mundo do game é o elemento dominante (tradução nossa)³⁸.

Aarseth observou que cada nível pode ser mais útil para enfoques de pesquisa variados:

- Jogabilidade (Sociológico, etnológico, psicológico);
- Regras do Jogo (Design de Jogos, negócios, direito, ciência da computação/IA);
- Mundo do Game (Artes, estética, história, estudos culturais/mídias, economia)³⁹.

Aarseth problematizou essas observações e trabalhou com a hipótese de que a atração por determinado game tem relação com o problema e o campo de estudo onde ele será analisado: “Minha hipótese é que existe uma forte correlação entre o nível dominante de um jogo e a atração que isso tem como objeto de análise para certas disciplinas e abordagens”⁴⁰.

Nesse sentido, segundo Aarseth, jogos como *Half Life* teriam uma atração maior entre os historiadores, contudo, os três níveis possuem relação com áreas de atuação da história. Por meio da análise da jogabilidade, os historiadores podem verificar costumes que estão presentes na sociedade, ou seja, a maneira pelo qual os games são desenvolvidos, os motivos e ações realizadas pelos jogadores também interessam aos historiadores. As regras do jogo podem revelar, dentre outras coisas, valores morais, distopias e utopias sociais, graus de desenvolvimento tecnológico e influência de vetores sociais na realização dos games. Não obstante, o historiador deve estudar a origem e o contexto onde o game foi criado, isto é, o historiador deve problematizar e contextualizar a fonte, além de compará-la com outros documentos do período e tema estudados.

No mundo dos games, os historiadores podem extrair aspectos estéticos e artísticos que podem revelar o grau de desenvolvimento da arte, influências estéticas, influências de

³⁸ *They can be analysed separately, or combined: how does the combination of a certain game-structure and a certain game-world (arena) affect the gameplay? (E.g. how does changing the gravity from 1 to .3 affect the game?)*

*These interdependent levels have different weight in different games. In some games, typically multiuser roleplaying games, the first level dominates. In strategy and reaction-based games, such as *Command & Conquer* and *Tetris* or *Quake*, the rules dominate the game. And in world-exploration games, such as *Half-Life* or *Myst*, the Game-world is the dominant element. However, since all games are dominated by their rules, perhaps it is more accurate to say that in social games and world games, the rules dominate the experience less absolutely.* AARSETH, E. *Playing research: methodological approaches to game analysis*. **DAC Conference**, Melbourne, 2003. p. 2-3.

³⁹ No original: • *Gameplay: sociological, ethnological, psychological etc.* • *Game-rules: Game Design, business, law, computer science/AI* • *Game-world: Art, aesthetics, history, cultural/media studies, economics*. Ibid., p. 3.

⁴⁰ *My hypothesis is that there is a strong correlation between the dominant level of a game and the attraction it has as analytical object for certain disciplines and approaches*. Ibid., p. 3.

determinadas narrativas históricas sobre o design, aspectos de influência política e econômica. Os historiadores, até pelas características multidisciplinares da História, podem utilizar os três níveis enfatizando aspectos que possuam melhor relação com seu objeto. Assim, abaixo iremos propor alguns temas de análise que podem ser relacionados aos três níveis listados por Aarseth:

- **Jogabilidade:** Estudos históricos sobre ludicidade, estudos históricos sobre comportamento, estudos históricos sobre táticas militares (em casos de jogos de simulação de guerra), estudos históricos sobre narrativas digitais, estudos históricos sobre a história da tecnologia etc.;
- **Regras do Jogo:** Estudos históricos sobre moral, estudos históricos sobre criminalidade, estudos históricos sobre gênero etc.
- **Mundo do Game:** Estudos históricos sobre a história da arte, ideologia da estética, estudos históricos sobre patrimônio, estudos históricos sobre memória, estudos históricos sobre mídias, estudos históricos sobre cultura ou determinados recortes da história econômica, estudos históricos sobre estereótipos.

Apesar de Aarseth propor um método de análise a partir destas três premissas e que pode ser utilizado em áreas diferentes do mundo acadêmico, este método precisa de alguns ajustes para ser utilizado pelos historiadores, com vistas a facilitar a análise de determinados processos históricos. O que Aarseth propõe são categorias de análise generalizantes para as humanidades, mais especificamente um método para analisar a estética dos videogames⁴¹, ou seja, a simples análise estética pode ser útil em determinadas áreas, porém, na história isso é apenas uma dimensão da análise da fonte audiovisual. Por isso, vamos propor a fusão de algumas categorias de análise fílmica externas ao filme e que podem ser utilizadas da mesma forma na análise dos games. Não é nossa intenção modificar completamente estes três níveis propostos por Aarseth, porém eles precisam de complementos para uma otimização da sua aplicabilidade pela historiografia. Assim, vamos adaptar e inserir, na proposta de Aarseth, uma categoria de análise proposta por Johnni Langer em seu artigo “*Metodologia de Análise de Estereótipos em Filmes Históricos*”⁴². Antes de adaptar esta ferramenta metodológica, vamos expor o roteiro metodológico proposto por Langer:

- Definição e Objeto do Tema da Pesquisa;

⁴¹ Devemos destacar que Aarseth não está interessado em formular, nesse artigo, uma teoria explicativa dos videogames, mas sim oferecer aos acadêmicos das humanidades, alternativas e caminhos metodológicos que possam ser percorridos por estudiosos de diversos campos. Para mais informações ver: AARSETH, E. *Playing research: methodological approaches to game analysis*. **DAC Conference**, Melbourne, 2003.

⁴² Para mais informações ver: LANGER, Johnni. *Metodologia de Análise de Estereótipos em Filmes Históricos*. **História Hoje**, São Paulo, v. 2, n. 5, 2004.

- Seleção do Filme;
- Crítica Externa;
- Crítica Interna⁴³.

Abaixo segue a descrição dos passos sugeridos por este autor para realização da crítica externa:

- Resgate da cronologia da obra (período de produção e de lançamento);
- Verificação e comparação da versão da película (no caso de existirem mais versões);
- Verificação se a obra foi baseada diretamente na literatura, histórias em quadrinhos, teatro ou outra expressão artística;
- Alterações realizadas pela censura ou pelo Estado;
- Custos de produção, fontes financiadoras;
- Biografia dos produtores, diretores e roteiristas (classe social que pertencem, tipos de filme que já realizaram, outras produções que fizeram parte);
- Elementos estéticos: estilo artístico de cada obra; caráter subjetivo dos modelos estéticos; linguagem cinematográfica (movimentos da câmara, planos, enquadramentos, iluminação, sonoplastia);
- Estilo de produção: o filme histórico tradicional (hollywoodiano), por exemplo, enfatiza a emoção em detrimento ao aspecto racional da trama (a noção de espetáculo);
- Análise do cartaz e da propaganda do filme ou sua veiculação pela mídia: muitos estereótipos são propagados diretamente pelos cartazes, ou então, pela seleção de algumas cenas específicas do filme. Além disso, a escolha de certos personagens ou situações do filme nos cartazes podem revelar ideologias específicas dos produtores ou dos patrocinadores⁴⁴.

Como a crítica externa proposta por Jhonni Langer foi desenvolvida para a análise de filmes, a forma como o tutorial está descrito demonstra que ele não é eficiente quando aplicado na íntegra no estudo dos games, pois os pressupostos de análises estão detalhadamente direcionados ao universo cinematográfico. Reconhecendo este fato, propomos que este roteiro seja modificado nos seguintes termos⁴⁵:

1. Crítica Externa:

- Classificação do game (estratégia, *RPG*, *multiplayer*, primeira pessoa etc);
- Descrição do enredo.
- Análise da plataforma (*smartphones*, *PCs – Personal Computers*, consoles etc);
- Resgate da cronologia da obra (período de produção e lançamento, análise de episódios anteriores);
- Verificar a influência de outra narrativa artística como quadrinhos, literatura, teatro, cinema;

⁴³ LANGER, Jhonni. Metodologia de Análise de Estereótipos em Filmes Históricos. **História Hoje**, São Paulo, v. 2, n. 5, 2004. p. 4-5.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 5.

⁴⁵ Observamos que as propostas de Aarseth para esta etapa da pesquisa possuem interesses diferentes daqueles objetivados pelas pesquisas no campo da História.

- Influência do Estado ou de outros agentes externos sobre os desenvolvedores do game;
- Cronologia do desenvolvimento tecnológico: a tecnologia utilizada naquele game foi desenvolvida de que maneira?
- Análise dos custos de produção e das fontes de financiamento;
- Análise de entrevistas dos produtores, diretores e roteiristas;
- Análise de elementos pré-lançamento como: *teaser*, *trailer*, *memes*, *gifs* e outras expressões midiáticas sobre o game;
- Perfil do usuário;
- Influências de escolas historiográficas no enredo;
- Estudo do design, regras e mecânica do jogo;
- Entrevistar desenvolvedores.

2. Imersão no Game:

- Jogar o jogo sozinho;
- Jogar o jogo em modo multiplayer;
- Jogar utilizando tutoriais;
- Jogabilidade: análise do perfil dos jogadores, se o jogo é em primeira pessoa, tabuleiro, etc, ações dos jogadores, estratégias que a jogabilidade impõe, motivações que levam o avatar ou avatares à tomada de decisões (jogadores, ações, estratégias e motivos);
- Estrutura do game (análise das regras do jogo, incluindo as regras de simulação);
- Mundo do game (análise do conteúdo ficcional, topologia, nível do design, texturas etc.).

3. Análise do Conteúdo Apreendido:

- Checagem dos dados coletados;
- Análise comparativa entre o enredo do game e os processos históricos em que ele está inserido;
- Análise comparativa entre os dados coletados através do game analisado com outras fontes históricas utilizadas durante a pesquisa;
- Análise comparativa entre os dados coletados e a bibliografia sobre o tema da pesquisa;
- A exposição deste tutorial metodológico demonstra que, somente jogando, podemos analisar de forma satisfatória determinados aspectos do jogo: “nosso entendimento sobre livros ou filmes, na forma de um ensaio ou artigo, pode ser avaliada externamente pelos nossos pares ou professores. Mas para mostrar que entendemos um game, todos nós precisamos jogar suficientemente”⁴⁶.

Essa obrigatoriedade, um tanto óbvia, relativa à necessidade da experiência prática na análise dos games, talvez seja o motivo que dificulta e afasta os games do ambiente

⁴⁶ AARSETH, E. Playing research: methodological approaches to game analysis. **DAC Conference**, Melbourne, 2003, p. 5.

historiográfico, porque exige dos historiadores um contato com um tipo de mídia que durante muitos anos foi estereotipada como uma atividade juvenil e sem importância histórica.

Assim, visando contribuir com essa carência metodológica para a análise histórica do conteúdo dos games, aplicaremos o tutorial acima na análise dos jogos que serão realizadas durante os capítulos 4 e 6. Contudo, antes de iniciarmos nossa análise dos jogos no capítulo 4, é necessário que os autores, Mahan e Mackinder, representantes da gênese da concepção geopolítica e histórica, baseada na oposição permanente entre poder continental e poder naval, sejam debatidos a partir do exame histórico das suas principais publicações. Logo, no próximo capítulo, analisaremos os escritos de Alfred Mahan e Halford Mackinder, pois segundo a nossa hipótese, suas ideias influenciaram o desenvolvimento dos roteiros, jogabilidades e dos mundos dos games de *Victoria II* e *Colonial Conquest*, pois esses jogos possuem enredos que abordam o período e o contexto histórico em que esses autores escreveram suas obras canônicas.

3 A IMPORTÂNCIA DO SURGIMENTO DO PENSAMENTO GEOESTRATÉGICO NORTE-AMERICANO NA PROJEÇÃO DE PODER ESTADUNIDENSE

A discussão, na sociedade estadunidense, em torno da projeção de poder dos Estados Unidos da América coincide temporalmente com a fase do capitalismo monopolista apontada por Lênin⁴⁷. No final do século XIX e início do século XX, quando os EUA estabilizaram suas principais fronteiras continentais, houve um amplo debate, que envolveu diversos setores da sociedade norte-americana, em torno de qual postura o Estado norte-americano deveria ter com relação aos fatores externos. Fazemos referência ao debate em torno do isolacionismo versus o intervencionismo, que causou divisão entre os principais atores sociais norte-americanos e teve desdobramentos políticos, inclusive influenciando eleições nos EUA.

Mesmo com a intervenção na Primeira Guerra Mundial, os EUA ainda tiveram uma postura ambígua sobre o caráter intervencionista ou isolacionista que o governo deveria ter com relação a aspectos externos, a exemplo da participação do país na Liga das Nações, como podemos apreender a partir da interpretação da fonte abaixo, cujo autor foi o James Cox⁴⁸, em 1920.

A Liga das Nações está em operação. Eu sou a favor de participar. Este é o teste supremo. Nós agiremos em conjunto com as nações livres do mundo na criação de um tribunal que evite a guerra no futuro? Esta pergunta deve ser respondida e respondida com honestidade e não por equívocos. Devemos dizer em uma linguagem que o mundo possa entender, se participaremos no avanço de uma causa que tenha a esperança de paz e reconstrução mundial, ou se devemos propor seguir os velhos caminhos trilhados pelas nações da Europa - - caminhos que sempre levavam a campos de sangue. Devemos dizer em linguagem que nosso próprio povo possa entender, se nos uniremos aos nossos antigos aliados para tornar eficaz o único plano de paz e reconstrução que foi formulado ou se nos propomos a jogar sozinhos no mundo, e vigiar nosso isolamento com um exército imenso e uma marinha cada vez maior com todos os consequentes encargos tributários. Repito, sou a favor de entrar na Liga das Nações (tradução nossa)⁴⁹.

⁴⁷ LÊNIN, V. **Imperialismo Fase Superior do Capitalismo**. São Paulo: Editora Global, 1987.

⁴⁸ James Cox foi Governador do Estado de Ohio e candidato à presidência da república em 1918 pelo Partido Democrata.

⁴⁹ No original: *The League of Nations is in operation. I am in favor of going in. This is the supreme test. Shall we act in concert with the free nations of the world in setting up a tribunal which would avert war in the future? This question must be met and answered honestly and not by equivocation. We must say in language which the world can understand, whether we shall participate in the advancement of a cause which has in it the hope of peace and world reconstruction, or whether we shall propose to follow the old paths trod by the nations of Europe -- paths which always led to fields of blood. We must be say in language which our own people can understand, whether we shall unite with our former allies to make effective the only plan of peace and reconstruction which has been formulated, or whether we propose to play a lone hand in the world, and guard our isolation with a huge army and an ever increasing navy with all the consequent burdens of taxation. I repeat, I am in favor of going into the League of Nations.* COX, J. **Nation's Forum Collection. Prevention of War**. [New York: Nation's Forum], 1920.

O debate sobre a participação norte-americana na Liga das Nações ajuda a interpretar o quão potente foi a concepção isolacionista na construção do pensamento geoestratégico norte-americano até a Segunda Guerra Mundial. Essa concepção isolacionista possui relação intrínseca com a posição geográfica dos EUA, que estava, no início do século XX, cercado por dois oceanos que impediam ataques diretos de potências europeias. Essa questão, em torno da geografia norte-americana no contexto de internacionalização do capital teve contornos decisivos na formulação dos principais autores geoestratégicos norte-americanos. É importante destacar também que o isolacionismo não era uma posição intelectualmente grosseira e, de certa forma, foi a continuidade de um tipo de argumento relacionado às relações internacionais, abordado por clássicos do período revolucionário como Thomas Paine. Paine, em determinadas passagens de *Common Sense*, estabeleceu parâmetros de relacionamento que os EUA deveriam estabelecer com os países europeus, aproveitando a sua posição geográfica para tirar vantagens comerciais. Além disso, Paine também aponta que os conflitos ingleses teriam consequências em solo Americano e que, após a independência poderia buscar a paz com estas nações inimigas da Inglaterra: “França e Espanha nunca foram, talvez nunca serão, nossos inimigos como americanos, mas como assuntos da Grã-Bretanha”⁵⁰.

As origens dos argumentos utilizados pelos isolacionistas ao longo do final do século XIX e até a metade do século XX estão explícitas no texto de Paine. Os problemas europeus não eram problemas norte-americanos e deveriam ser tratados pelos países da Europa. Isso inclusive foi utilizado como argumento pró-independência, e na primeira eleição após o primeiro conflito mundial, como podemos ver através da análise do fragmento do discurso de Corinne Roosevelt Robinson, escritora, política e irmã de Theodore Roosevelt. Nesse discurso de campanha, Robinson delimitou as diferenças entre republicanos e democratas a partir da abordagem que os partidos possuíam, na época, sobre o papel norte-americano nas relações internacionais.

"Salvaguardar a América!

"Estou apoiando o senador Harding e o governador Coolidge como presidente e vice-presidente dos Estados Unidos por duas razões. Primeiro, porque são os nomeados pelo Partido Republicano e, segundo, porque acredito que sejam 100% americanos, de verdadeiro patriotismo, que não deixaram de demonstrar eficiência e capacidade marcantes em cargos públicos.

Retrieved from the Library of Congress. New York. Disponível em: <<https://catalog.loc.gov/vwebv/holdingsInfo?searchId=13957&recCount=25&recPointer=0&bibId=19286284>>. [Pdf]. Acesso em: 04 maio 2017.

⁵⁰ No original: *France and Spain never were, no perhaps ever will be, our enemies as Americans, but as our being the subjects of Great Britain.* PAINE, T. *Common Sense*. In: CONWAY, M. **Writings of Tomas Paine**. New York: G. P. Putman's Sons, 1894. p. 86. Disponível em: <<https://ia800207.us.archive.org/6/items/cu31924092595010/cu31924092595010.pdf>>. Acesso em: 04 maio 2017.

Eu sou alguém que acredita que o partido republicano e o partido democrata têm ideias diferentes. E eu acredito que as questões dos dois partidos não são tão confusas e indistinguíveis quanto às vezes se diz ser o caso. O partido republicano é o partido do nacionalismo concreto, em oposição ao nebuloso internacionalismo do partido democrata. O partido republicano pregou a mobilização. [E] o partido democrata, influenciado por seu presidente, lembre-se, digo que o presidente do partido democrata e não de todos os Estados Unidos estava nos mantendo fora da guerra. Mantendo-nos fora da guerra até que ele fosse reeleito Presidente.

Precisamos do partido republicano no cargo durante os dias difíceis, quando deve haver a construção e reconstrução de nossa nação. Precisamos de preparação para dias de paz e contra os perigos sempre possíveis da guerra. Devemos escolher novamente o partido que cegamente gira à direita e, ao fazê-lo, arrasta o prestígio da América e traz à nossa nação, críticas insuportáveis e confusão deplorável/?

Caros cidadãos, estamos em um momento decisivo. Theodore Roosevelt disse em outubro de 1916: "Peço nesta eleição que cada cidadão pense primeiro na América". Quem agora não se arrepende de o país não ter respondido a esse pedido? Vamos novamente, o Partido Republicano, fazer esse pedido (tradução nossa)⁵¹.

Como podemos interpretar, a partir da leitura do discurso de Robinson, o discurso de Trump nas eleições de 2016, possui semelhanças argumentativas com outras personalidades do Partido Republicano que também pretendiam ressignificar as relações dos EUA com outros países. Nesse caso específico, Robinson estava se referindo ao papel dos EUA no contexto da primeira guerra mundial e de como a eleição para Presidente em 1916 iria afetar o conjunto das relações internacionais estabelecidas pelo governo norte-americano. A frase proferida por Robinson: "Peço nesta eleição que cada cidadão pense primeiro na América", pode ser comparada, em termos de retórica para a população interna, com o mais famoso slogan de Trump, durante o pleito eleitoral de 2016: "*America first*". Contudo, não podemos deixar nos

⁵¹ No original: "*Safeguard America!*"

I am behind Senator Harding and Governor Coolidge for President and Vice-President of the United States for two reasons. First, because they are the nominees of the Republican party, and secondly because I believe them to be 100% American, of true patriotism, who have not failed to show marked efficiency and ability in public office. I am one who believes that the Republican party and the Democratic party have different ideas. And I believe that the issues of the two parties are not as blurred and as indistinguishable as is sometimes said to be the case. The Republican party is the party of concrete nationalism, as opposed to the hazy internationalism of the Democratic party. The Republican party preached preparedness. [And] the Democratic party, influenced by its President, mind you I say the President of the Democratic party and not of the whole United States, was keeping us out of war. Keeping us out of war until he was re-elected President.

We need the Republican party in office during the hard days to come, when there must be the [up-building] and rebuilding of our nation. We need preparedness for days of peace and against the always possible dangers of war. Shall we choose again the party which blindly turns from the right, and in so doing, dragged down the prestige of America and brought on our nation unbearable criticism and deplorable confusion?

Fellow citizens, we are at the turning of the ways. Theodore Roosevelt said in October, 1916, "I demand at this election that each citizen shall think of America first." Who now does not regret that the country did not respond to that demand? Let us, the Republican party, again make this demand. ROBINSON, R. C. Nation'S Forum Collection. (1920) *Safeguard America!* [Bridgeport, Conn.: Made by the Columbia Graphophone Manufacturing Company], 1920. Retrieved from the Library of Congress. New York. Disponível em: <<https://www.loc.gov/item/2016655160/>>. [Pdf]. Acesso em: 05 maio 2017.

enganar, e as fontes quando não são contextualizadas levam aos erros. No caso de 1916, Roosevelt era um entusiasta da participação mais ativa dos EUA no sistema internacional, ele polarizava com o democrata e ex-presidente Woodrow Wilson sobre o papel norte-americano no sistema internacional e conseqüentemente sobre a participação norte-americana na primeira guerra mundial. Estes dois presidentes não eram considerados isolacionistas natos, mas divergiam quanto aos princípios que motivariam a projeção de poder estadunidense. Roosevelt possuía uma visão aproximada do conjunto de paradigmas que os teóricos das relações internacionais chamam de realismo, enquanto Wilson incorporou características do pensamento liberal na sua concepção sobre as relações internacionais dos EUA. Além destes fatores, Wilson também incorporou valores, relacionados ao messianismo estadunidense, advogados na ideia de destino manifesto. “Se eu não acreditasse na Providência, me sentiria como um homem que caminha com os olhos vendados por um mundo sem sentido. Eu acredito na Providência. Eu acredito que Deus presidiu a criação desta nação. Eu acredito que ele plantou nos EUA as visões da liberdade”⁵².

Henry Kissinger coaduna com Anderson na diferenciação entre Theodore Roosevelt e Wilson e enumera uma série de características distintas destes Presidentes norte-americanos no início do século XX. Kissinger, assim como Anderson, também enfatizou, na diferenciação entre Wilson e Roosevelt, o caráter religioso dos argumentos do primeiro nas justificativas para a projeção de poder norte-americano.

Roosevelt foi um analista sofisticado do equilíbrio de poder. Insistiu num papel internacional para os Estados Unidos, porque os interesses nacionais o exigiam e porque um equilíbrio global de poder, para ele, era inconcebível sem a participação americana. Com Wilson, a justificativa da atuação internacional era messiânica: os Estados Unidos tinham obrigação, não de equilibrar poderes, mas de propagar seus princípios pelo mundo. No governo Wilson, os Estados Unidos apareceram como peça fundamental das questões mundiais, proclamando princípios que, apesar de refletirem os truismos do pensamento americano, constituíam um desvio revolucionário para os diplomatas do Velho Mundo. Esses princípios sustentavam que a paz advém da disseminação da democracia, que os Estados devem ser julgados pelos mesmos critérios éticos válidos para as pessoas e que o interesse nacional consiste em aderir a um sistema legal universal⁵³.

Kissinger também observa que havia uma falta de credibilidade destes argumentos wilsonianos nos círculos dos diplomatas europeus, que desconfiavam destes argumentos moralistas.

Para os calejados veteranos da diplomacia europeia baseada no equilíbrio de poder, a opinião de Wilson quanto aos fundamentos, em última análise morais,

⁵² WILSON, W. *Papers of Woodrow Wilson*. Princeton: Princeton University Press, 1977, v. 24, 1912, p. 443 *apud* ANDERSON, P. **A política externa norte-americana e seus teóricos**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2015. p. 17.

⁵³ KISSINGER, H. **Diplomacia**. São Paulo: Saraiva, 2015. p. 13.

da política externa, soava estranha e até mesmo hipócrita. Mas a verdade é que o wilsonismo sobreviveu e a história passou por cima das ressalvas de seus contemporâneos. Wilson teve a visão de uma organização mundial, a liga das nações, que manteria a paz por segurança coletiva no lugar das alianças. Apesar de Wilson não ter conseguido convencer seu próprio país quanto ao seu mérito, a ideia permaneceu. É na batida do idealismo wilsoniano que marcha a política externa americana desde sua presidência, divisora de águas, até hoje⁵⁴.

Essa ênfase nos pressupostos liberais que influenciaram Wilson não é destacada por Kissinger, mas os paradigmas liberais que influenciaram o pensamento wilsoniano estão presentes nos seus discursos e nas suas ações, a exemplo do direito internacional como instrumento regulador de conflitos e de organismos multilaterais como a liga das nações.

A pergunta que vem à mente, neste ponto, é como o sistema internacional pode ser mudado de forma a se tornar menos conflituoso e mais cooperativo? Os diferentes pensadores liberais oferecem uma grande variedade de respostas a essa pergunta, mas acreditamos que três delas são as mais representativas do liberalismo na teoria das relações internacionais: o livre comércio, a democracia e as instituições internacionais⁵⁵.

A tese de Kissinger, sobre a posição isolacionista, no contexto de formação nacional e de consolidação territorial, é baseada na análise do isolacionismo como uma estratégia norte-americana de evitar conflitos que pudessem colocar em risco o desenvolvimento nacional norte-americano e a integridade dos seus territórios. De acordo com Kissinger, essa posição sofisticada permitiu que os EUA se desenvolvessem em todas as dimensões sem se engajar nos conflitos entre as potências europeias.

A singular via americana para assuntos externos não se criou de uma só vez ou por uma inspiração solitária. Nos primeiros anos da república, a política externa americana foi, na verdade, uma expressão sofisticada do interesse nacional americano, o qual era, tão somente reforçar a independência da nova nação. Como nenhum país europeu podia ameaçar os Estados Unidos se estivesse as turras com os rivais, os Fundadores bem souberam manipular o desprezado equilíbrio de poder quando lhes convinha; foram mesmo habilíssimos nas manobras com a França e a Inglaterra, não só para preservar a independência americana, mas para ampliar suas fronteiras [...]. Ao mesmo tempo, os Estados Unidos não levaram o repúdio aos antigos costumes do Velho Mundo até o ponto de abrir mão da expansão territorial.⁵⁶

Kissinger foi muito astuto na sua análise ao expor que o isolacionismo foi uma estratégia para acumulação de forças, o que não implicou em abdicação de pretensões imperialistas relacionadas à expansão territorial e presença norte-americana no continente americano e na Ásia.

⁵⁴ KISSINGER, H. **Diplomacia**. São Paulo: Saraiva, 2015. p. 14.

⁵⁵ MESSARI, N.; NOGUEIRA, P. J. **Teoria das relações internacionais**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. p. 62.

⁵⁶ KISSINGER, op. cit., p.14.

Bryan, combatendo a anexação das Filipinas, criticou a doutrina, segundo a qual os Estados Unidos eram comandados “by the Almighty to sacrifice our own citizens and slaughter Filipinos, in order to establish a carpet bag government over a distant people”, comparou-a à doutrina do direito divino dos reis, e ao argumento, condenado pelo presidente Abraham Lincoln, de que “the inferior race are to be treated with as much allowance as they are capable of enjoying, that as much is to be done for them as their condition will allow”⁵⁷.

Moniz Bandeira destacou que a expansão do imperialismo estadunidense foi criticada dentro dos EUA, mais especificamente no caso da invasão das Filipinas. Bandeira, inclusive expôs a crítica do candidato democrata, William Jennings Bryan, na campanha de 1900, como exemplo de dissenso desta posição imperialista na sociedade norte-americana.

3.1 As origens do Imperialismo Estadunidense em Alfred Mahan

A projeção de poder estadunidense possui influência direta de teóricos, que ao final do século XIX e durante o século XX teorizaram sobre aspectos geopolíticos a partir dos potenciais estadunidenses e da posição dos EUA no sistema internacional. Alfred Thayer Mahan foi um oficial da Marinha norte-americana que abordou, na sua principal obra, *The Influence of Sea Power Upon History 1660-1783* (1890), a trajetória das potências insulares durante os séculos XVII e XVIII. Seu livro ficou conhecido como a principal referência teórica do pensamento geopolítico norte-americano durante o final do século XIX e começo do século XX.

Analisando as consequências mais amplas dessa análise, o artigo coloca a questão se existe algo “Rooseveltiano” na grande perspectiva estratégica que une os dois presidentes. Simplificando, podemos identificar uma doutrina rooseveltiana? Se sim, seus antepassados estão ligados por Mahan? As conclusões que este artigo efetua certamente apontam para isso, sugerindo que há uma série de elementos comuns a cada uma de suas perspectivas, que são subscritos pelo pensamento mahanista. Durante as duas presidências, houve uma apreciação de que os Estados Unidos tinham uma oportunidade e meios para, primeiramente, operar em um grande palco e, finalmente, dirigir eventos em uma plataforma global. Essa apreciação foi condicionada nos dois Roosevelts pelo entendimento de Mahan. É na realização dessa análise detalhada que o pensamento do almirante Mahan pode ser identificado como um canal crucial para a discussão de ambos os Roosevelts, de suas compreensões do lugar dos interesses americanos e os seus conceitos de “império” (tradução nossa)⁵⁸.

⁵⁷ O autor não traduz as citações em inglês nos seus livros, por isso decidimos manter conforme o original. BANDEIRA, M. **Formação do Império Americano**: da guerra contra a Espanha à guerra no Iraque. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005. p. 49.

⁵⁸ No original: *Looking at the broader consequences of this analysis, the paper poses the question as to whether there is something “Rooseveltian” in the grand strategic outlook that links the two Presidents together. Put simply, can we identify a Rooseveltian doctrine? If so, are its forebears linked by Mahan? The conclusions this paper realises certainly point to that, suggesting that there are a number of common elements to each of their outlooks that are underwritten by Mahanist thought. During both of their presidencies there was an appreciation that the United States had an opportunity and means to, firstly, operate on a grand stage and then, ultimately, direct events*

Simon Rofe é muito direto ao atribuir a concepção imperial dos EUA à influência que Mahan detinha sobre alguns presidentes, a exemplo dos dois Roosevelt. Mahan escreveu sua obra com o propósito de deixar um legado historiográfico que servisse às gerações futuras, sobre como proceder com relação ao poder Marítimo e à posição insular dos EUA. A tese de Mahan foi alicerçada na análise de que a história naval e a história do poder naval foram relegadas ao segundo plano da historiografia, pois os historiadores possuem dificuldade em relacionar aspectos do mundo naval com acontecimentos da história geral. Segundo Mahan, esta dificuldade advém do desconhecimento das especificidades do mar e dos conflitos navais.

Os historiadores geralmente não são familiarizados com as condições do mar, não possuem interesse especial nem conhecimento especial; e a profunda e determinante influência da força marítima sobre grandes questões tem sido negligenciada. Isso é ainda mais verdadeiro em ocasiões particulares do que na tendência geral do poder marítimo. É fácil dizer de uma maneira geral, que o uso e controle do mar é e tem sido um grande fator na história do mundo; é mais problemático procurar e mostrar sua exata relevância em um determinado momento (tradução nossa)⁵⁹.

Mahan é muito explícito quanto à importância da dominação marítima. Ele observa que a derrota francesa em *Waterloo* e a derrota cartaginense para Roma aconteceram em virtude da supremacia inglesa nos mares e do controle romano sobre o mediterrâneo: “Nenhum desses ingleses menciona a coincidência ainda mais impressionante, que em ambos os casos o domínio do mar repousou com o vencedor”⁶⁰.

Dessa forma, para Mahan, o poder naval foi um fator decisivo na história e na segurança nacional. Ele foi um crítico dos historiadores que não relacionam fatos envolvendo o poder marítimo e os acontecimentos em terra. Em diversos momentos do texto, ele alertou para um descaso da historiografia de sua época, com relação à importância estratégica da marinha.

on a global platform. This appreciation was conditioned in the two Roosevelts by their understanding of Mahan. It is in undertaking this detailed analysis that the thinking of Admiral Mahan can be identified as a crucial conduit to the discussion of both Roosevelts, their understanding of the place of American interests, and their concept of “empire”. ROFE, S. Under the Influence of Mahan: Theodore and Franklin Roosevelt and their Understanding of American National Interest. **Diplomacy & Statecraft**, London, v. 19, p. 6, 2008. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09592290802564536>>. Acesso em: 12 maio 2017.

⁵⁹ No original: *Historians generally have been unfamiliar with the conditions of the sea, having as to it neither special interest nor special knowledge; and the profound determining influence of maritime strength upon great issues has consequently been overlooked. This is even more true of particular occasions than of the general tendency of sea power. It is easy to say in a general way, that the use and control of the sea is and has been a great factor in the history of the world.* MAHAN, A. **The Influence of Sea Power upon History**. Boston: Little, Brown and Company, 1890. p. III. Disponível em: <<https://archive.org/details/seanpowerinf00maha>>. Acesso em: 11 maio 2017.

⁶⁰ No original: *Neither of these Englishmen mentions the yet more striking coincidence, that in both cases the mastery of the sea rested with the victor.* Ibid., p. IV.

Mahan, além de ter feito essa crítica aos historiadores do seu tempo, enumerou seis condições que impactam diretamente nas potencialidades de desenvolvimento do poder naval.

As principais condições que afetam o poder marítimo das nações podem ser enumeradas da seguinte forma: I. Posição geográfica. II Conformação física, conectada com as produções naturais e clima. III Extensão do território. IV Número da população. V. Caráter do povo. VI Caráter do governo, incluindo as instituições nacionais (tradução nossa)⁶¹.

A primeira característica que implica diretamente no potencial de poder marítimo é a posição geográfica⁶². De acordo com Mahan, uma potência insular possui uma maior capacidade de projeção de poder naval, em virtude da não necessidade de manter exércitos dispendiosos para proteger áreas terrestres vulneráveis a ataques externos de outra potência, ou seja, a manutenção de grandes exércitos implica em gastos que poderiam ser investidos no poder naval. Outra consequência da posição geográfica é a concentração ou dispersão de forças, pois um país que possui limites com muitas regiões deve fortalecer esses limites e consequentemente dispersar suas forças navais, o que segundo Mahan se tornou uma vantagem da Inglaterra com relação à França, vantagem esta que foi sacrificada ao longo do tempo em função da extensão do império colonial britânico. Ao analisar a posição dos EUA, cercado por dois oceanos, o autor observa que esta é uma posição de vulnerabilidade do ponto de vista militar, gerando altas despesas, caso houvesse um comércio intenso nas duas costas⁶³.

A Segunda característica é condição física do território cercado ou não pelo mar. A depender da natureza física de sua costa, um país pode ter portos que lhe garantam a defesa e o comércio marítimo. O contorno da costa, sua facilidade de acesso ou não ao mar, bem como a quantidade de portos e a manutenção de defesa militar, podem ser elementos de fraqueza, ou de força de um país. Mahan citou um grande número de exemplos, para demonstrar como a projeção de poder naval pode ser influenciada por estas características físicas das costas dos países. Um desses exemplos foi a Itália, cuja análise contempla tanto a sua posição geográfica quanto a característica física de sua costa. Para Mahan, em função da sua geografia, a Itália está vulnerável a um ataque que pode ser executado a partir de diversas direções e comprometer suas linhas de comunicação. De acordo com o Capitão da Marinha estadunidense, “somente o

⁶¹ No original: *The principal conditions affecting the sea power of nations may be enumerated as follows: I. Geographical Position. II. Physical Conformation, including, as connected therewith, natural productions and climate. III. Extent of Territory. IV. Number of Population. V. Character of the People. VI. Character of the Government, including therein the national institutions.* MAHAN, A. **The Influence of Sea Power upon History**. Boston: Little, Brown and Company, 1890. p. 29. Disponível em: <https://archive.org/details/seanpowerinf00maha>. Acesso em: 11 maio 2017.

⁶² Para maiores detalhes das implicações militares relacionadas a posição geográfica na obra de Mahan ver: Ibid., p. 29-35.

⁶³ Ibid., p. 29.

controle marítimo absoluto”⁶⁴, pode garantir a possibilidade de repelir um ataque externo através de uma armada naval posicionada de forma centralizada.

Outro fator de potencial impacto no poder naval é a extensão territorial. O autor não se refere ao total de quilômetros quadrados de determinado território, mas sim ao “comprimento da linha de costa” e a qualidade dos seus portos, bem como sua distribuição geográfica. Para o autor, não basta ter uma costa significativa em extensão, também é preciso um conjunto de fatores que façam com quem essa característica geográfica seja maximizada. Para tentar provar sua tese, ele analisa o caso do bloqueio marítimo imposto ao Sul dos EUA, durante a guerra civil norte-americana, cuja reação, para o autor só não aconteceu pela ausência de uma armada eficiente, uma população insuficiente numericamente e desacostumada com as questões marítimas. De tal modo, apesar de possuir uma extensão territorial favorável ao desenvolvimento do poder marítimo, o Sul não possuía outras características essenciais para a sua consolidação⁶⁵.

Estas três condições listadas nos parágrafos anteriores foram consideradas como naturais por Mahan. Ele procurou analisar a influência da população no poder marítimo levando em consideração, não o total numérico de homens e mulheres como uma condição *sine qua non*, mas sim o potencial marítimo da população, ou seja, a capacidade da população se engajar em questões marítimas e de participar de guerras navais como tripulantes em navios. É claro que Mahan considerava como importante que uma potência naval possuísse uma população significativa. Isso sem dúvida é um potencial de projeção de poder naval, contudo é apenas um potencial que pode ser definidor se outras características também estiverem presentes. Deste modo, uma população numerosa pode garantir um número considerável de combatentes, linhas de suprimento e reservas de força estratégicas que podem ser mobilizadas para batalhas navais em caso de perdas.

Outro fator de influência no poder marítimo é o caráter nacional. O que Mahan compreendia como caráter nacional é, na realidade, a forma como historicamente os povos realizaram comércio e/ou exploraram outros países. Logo, para conceituar o que Mahan chamou de caráter nacional, ele analisou, muito brevemente, a história econômica de alguns países como Espanha, Portugal, França, Inglaterra e Holanda e comparou algumas diferenças nos processos históricos para justificar o status militar destas nações no período em que ele escreveu *The influence of sea power upon history*. Ao analisar a estrutura comercial destes países no período

⁶⁴ MAHAN, A. **The Influence of Sea Power upon History**. Boston: Little, Brown and Company, 1890. p. 39. Disponível em: <<https://archive.org/details/seanpowerinf00maha>>. Acesso em: 11 maio 2017.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 43.

colonial, ele explorou, principalmente, as diferenças econômicas nas relações entre metrópoles e colônias. Assim, Mahan pôde traçar um quadro de diferenciação econômica destas potências, o estado das suas economias no final do século XIX e as causas históricas que levaram a situações econômicas distintas: “Todos os homens buscam ganho e, mais ou menos, amam o dinheiro; mas a maneira como o ganho é procurado terá um efeito marcante sobre as fortunas comerciais e a história das pessoas que habitam um país”⁶⁶.

Os casos dos países do Sul da Europa, como Portugal e Espanha, foram utilizados pelo geopolítico norte-americano, que enfatizou as diferenças de colonização realizadas pelos portugueses e espanhóis em comparação às colônias inglesas. Inclusive citou a exploração de ouro no Brasil durante o século XVIII, classificada por ele como gigantesca e que, segundo Mahan, foi apropriada pelos ingleses em função do déficit comercial que Portugal mantinha com a Inglaterra.

Ao escrever sobre a história econômica da Inglaterra e da França, Mahan destacou algumas características, que de acordo com ele, permitiram um melhor aproveitamento das metrópoles e um melhor desenvolvimento das colônias. As conclusões de Mahan não analisaram detalhes dos processos colonizadores, bem como não apresentou muitos dados, nem foi claro com relação à origem de suas fontes de onde ele baseou suas reflexões. Mesmo com estas inadequações referenciais, é possível analisar e compreender a matriz da crítica liberal de Mahan, a partir da caracterização que ele realiza do papel do Estado no desenvolvimento do poder marítimo. Para Mahan, um Estado centralizador e que cerceia as liberdades individuais impede o florescimento de um comércio marítimo robusto. Ele foi além, ao afirmar que a nobreza europeia era preguiçosa e preconceituosa com os comerciantes marítimos.

As classes nobres da Europa herdaram da Idade Média um desprezo arrogante pelo comércio pacífico, que exerceu uma influência modificadora sobre seu crescimento, de acordo com o caráter nacional de diferentes países. O orgulho dos espanhóis se encaixava facilmente nesse espírito de desprezo e cooperava com aquela desastrosa falta de vontade de trabalhar e esperar pela riqueza que os afastava do comércio. Na França, a vaidade, que é admitida até pelos franceses como uma característica nacional, os levou na mesma direção (tradução nossa)⁶⁷.

⁶⁶ MAHAN, A. **The Influence of Sea Power upon History**. Boston: Little, Brown and Company, 1890. p. 50. Disponível em: <https://archive.org/details/seanpowerinf00maha>. Acesso em: 11 maio 2017.

⁶⁷ No original: *The noble classes of Europe inherited from the Middle Ages a supercilious contempt for peaceful trade, which has exercised a modifying influence upon its growth, according to the national character of different countries. The pride of the Spaniards fell easily in with this spirit of contempt, and cooperated with that disastrous unwillingness to work and wait for wealth which turned them away from commerce. In France, the vanity which is conceded even by Frenchmen to be a national trait led in the same direction.* Ibid., p. 54.

A partir dessa concepção sobre o papel da nobreza no desenvolvimento comercial das nações, Mahan construiu sua crítica aos processos coloniais da Espanha e de Portugal. Os critérios que ele utilizou para criticar a aristocracia francesa, portuguesa e espanhola foram usados para elogiar o Estado Inglês e o Holandês e seu incentivo ao comércio naval, cuja importância é ressaltada por ele como o principal atributo do caráter nacional para o desenvolvimento do poder naval. Para Mahan, tanto na Inglaterra quanto na Holanda, os comerciantes possuíam as honras relacionadas à produção da riqueza proveniente do comércio. A capacidade de projeção de poder naval a partir da análise dos processos históricos das potências ocidentais, nessa perspectiva mahaniana, está diretamente ligada à influência que a burguesia possuía sobre o controle do Estado⁶⁸.

Os exemplos das guerras entre a França e a Inglaterra, e entre Roma e Cartago, citados anteriormente, foram utilizados para demonstrar que, apesar de algumas técnicas mudarem ao longo do processo histórico, alguns conceitos relacionados à guerra naval e ao seu impacto nos conflitos terrestres, bem como o uso combinado de forças não mudaram. Além disso, para Mahan, o estudo das vitórias e dos fracassos marítimos do passado era essencial para que comandantes navais da sua época pudessem repelir ou aplicar determinadas técnicas de guerra naval. Ele inclusive frisou essa questão em diversos trechos da obra.

A guerra tem esses princípios; sua existência é detectada pelo estudo do passado, que os revela em sucessos e fracassos, o mesmo de época para época. Condições e mudanças nas armas; mas, para lidar com um ou manejar com sucesso os outros, deve-se respeitar esses constantes ensinamentos da história nas táticas do campo de batalha ou naquelas operações mais amplas de guerra que são compreendidas sob o nome de estratégia (tradução nossa)⁶⁹.

Segundo um dos autores pioneiros do pensamento geopolítico estadunidense, a guerra possui princípios que podem ser analisados a partir do estudo da história. Os sucessos ou fracassos táticos, assim como as estratégias só podem ser analisados, a partir destes acontecimentos históricos onde estes eventos ocorreram. Neste sentido, a história, para Mahan, é a principal escola de ensinamento sobre as táticas e as estratégias das guerras. Sem a história, seria impossível identificar falhas táticas ou estratégias bem-sucedidas. O autor de *The Influence of Sea Power upon History* foi taxativo em afirmar a perenidade de algumas práticas

⁶⁸ Para mais informações sobre a concepção de Mahan sobre os papéis das burguesias nacionais na formação histórica dos países europeus ver: MAHAN, A. **The Influence of Sea Power upon History**. Boston: Little, Brown and Company, 1890. p. 55. Disponível em: <<https://archive.org/details/seanpowerinf00maha>>. Acesso em: 11 maio 2017.

⁶⁹ No original: *War has such principles; their existence is detected by the study of the past, which reveals them in successes and in failures, the same from age to age. Conditions and weapons change; but to cope with the one or successfully wield the others, respect must be had to these constant teachings of history in the tactics of the battlefield, or in those wider operations of war which are comprised under the name of strategy*. Ibid., p. 7.

de guerra naval, mesmo quando ele analisou casos de conflitos onde a tecnologia de guerra era diferente da época em que ele viveu. Segundo Mahan, é possível apreender lições e extrair ensinamentos destes casos.

Quando a marcha a pé foi substituída pelo transporte de tropas em vagões, quando este último deu lugar às ferrovias, a escala de distâncias aumentou, ou, se você preferir, a escala de tempo diminuiu; mas os princípios que ditavam o ponto em que o exército deveria se concentrar, a direção em que deveria se mover, a parte da posição do inimigo que deveria atacar, a proteção das comunicações não foram alterados⁷⁰.

Neste fragmento ele resumiu o que dissemos acima a respeito das mudanças tecnológicas na infraestrutura da guerra. Mesmo ciente destas mudanças, e do impacto disso na lógica geral dos conflitos, Mahan advogou que existem situações generalistas que são atemporais com relação ao campo de batalha.

As batalhas do passado tiveram êxito ou fracassaram, conforme foram travadas em conformidade com os princípios da guerra; e o homem do mar que estuda cuidadosamente as causas do sucesso ou do fracasso não apenas detecta e assimila gradualmente esses princípios, mas também adquire maior aptidão para aplicá-los ao uso tático dos navios e armas correspondentes ao seu tempo⁷¹.

Mahan não negou o impacto das mudanças tecnológicas em determinados aspectos táticos, ele observou que o estudo histórico, pormenorizado, destas transformações precisava ser analisado pelos homens do mar, para que eles tivessem vantagens no campo de batalha. Para Mahan, as mudanças tecnológicas não significam mudanças táticas imediatas, isso depende de outros fatores, tais como a aceitabilidade de novos armamentos que podem ou não impactar na concepção tática e estratégia dos comandantes militares, cujo perfil muitas vezes é conservador.

É importante contextualizar o período no qual Mahan escreveu o seu livro, como um momento histórico de intensa revolução tecnológica, resultante da revolução industrial, que mudou o modo como os homens ocidentais combatiam nas guerras. Assim, é importante frisar, que nos anos em que Mahan escreveu seu livro, havia uma revolução tecnológica em curso, inclusive com a adoção das marinhas de navios movidos a vapor, uma novidade até então. Devido a estes fatores, ele escreveu sobre as diferenças táticas no uso da Galera, dos navios a

⁷⁰ No original: *When the march on foot was replaced by carrying troops in coaches, when the latter in turn gave place to railroads, the scale of distances was increased, or, if you will, the scale of time diminished; but the principles which dictated the point at which the army should be concentrated, the direction in which it should move, the part of the enemy's position which it should assail, the protection of communications, were not altered.* MAHAN, A. **The Influence of Sea Power upon History**. Boston: Little, Brown and Company, 1890. p. 8. Disponível em: <https://archive.org/details/seanpowerinf00maha>. Acesso em: 11 maio 2017.

⁷¹ No original: *The battles of the past succeeded or failed according as they were fought in conformity with the principles of war; and the seaman who carefully studies the causes of success or failure will not only detect and gradually assimilate these principles, but will also acquire increased aptitude in applying them to the tactical use of the ships and weapons of his own day.* Ibid., p. 9.

vela e dos navios movidos a vapor. Ao observar princípios gerais nos conflitos, Mahan defendeu que sua obra possuiria uma validade analítica para além do seu tempo.

Os poderes de ferir um inimigo a grande distância, de manobrar por um período ilimitado de tempo sem desgastar os homens, de dedicar a maior parte da tripulação às armas ofensivas ao invés dos remos, são comuns às embarcações movidas à vela e do vapor, e são consideradas taticamente pelo menos tão importantes, quanto o poder da galera de se mover em uma calmaria ou contra o vento (tradução nossa)⁷².

Mahan foi direto quanto à necessidade de se conhecer estas diferenças para não ser surpreendido no campo de batalha. A análise de Mahan sobre as diferenças táticas referentes a introdução de novas armas usadas nos conflitos marítimos, não invalida sua tese principal relativa à necessidade e à supremacia do poder marítimo na projeção de poder e na defesa dos interesses nacionais. Sua tese teve ampla influência entre os políticos norte-americanos do seu tempo, a exemplo dos presidentes Theodore Roosevelt e Franklin Delano Roosevelt.

É importante ressaltar que esse foi o caso na década de 1890, quando seus pensamentos foram integrados ao pensamento de Theodore, e nas décadas de 1930 e 1940, quando Roosevelt articulou sua própria visão de mundo. Segundo Schlesinger, “Mahan foi o profeta de uma nova era” e que, em um jovem Franklin Roosevelt, como em seu primo mais velho, Mahan encontrou ávidos discípulos (tradução nossa)⁷³.

Segundo o acadêmico e diplomata Simon Rofe, Mahan obteve grande influência sobre a visão de mundo dos dois presidentes norte-americanos da família Roosevelt. Rofe inclusive cita uma carta de Mahan direcionada para um amigo, onde ele expressa o desejo de apoiar Theodore Roosevelt nas eleições de 1912, em virtude de sua posição sobre os assuntos externos⁷⁴.

Apesar de ter ficado famoso a partir do lançamento do livro “*The Influence of Sea Power upon History*”, Mahan escreveu diversos outros trabalhos⁷⁵, entre artigos e livros. É sabido que sua tese principal sobre a importância, quase que determinista, do poder marítimo sobre o poder

⁷² No original: *The powers to injure an enemy from a great distance, to manoeuvre for an unlimited length of time without wearing out the men, to devote the greater part of the crew to the offensive weapons instead of to the oar, are common to the sailing vessel and the steamer, and are at least as important, tactically considered, as the power of the galley to move in a calm or against the wind.* MAHAN, A. **The Influence of Sea Power upon History**. Boston: Little, Brown and Company, 1890. p. 4. Disponível em: <<https://archive.org/details/seanpowerinf00maha>>. Acesso em: 11 maio 2017.

⁷³ No original: *Importantly, that was the case in the 1890s when his thoughts were integrated into Theodore’s thinking, and in the 1930s and 1940s when Roosevelt articulated his own world view. According to Schlesinger, “Mahan was the prophet of a new age,” and that in a “young Franklin Roosevelt, as in his older cousin, Mahan found avid disciples.* ROFE, S. Under the Influence of Mahan: Theodore and Franklin Roosevelt and their Understanding of American National Interest. **Diplomacy & Statecraft**, London, v. 19, p. 6, 2008. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09592290802564536>>. Acesso em: 12 maio 2017.

⁷⁴ *Ibid.*, p. 7.

⁷⁵ Diversas obras de Alfred Mahan podem ser consultadas através do site “Internet Archive”.

terrestre está contida em “*The Influence of Sea Power upon History*”, contudo, outro livro teve uma recepção calorosa entre atores políticos importantes da política estadunidense. Trata-se de *The Interest of America In Sea Power: Present and Future*⁷⁶, artigo publicado em 1897. Neste livro, Mahan expôs a sua compreensão sobre a utilização do poderio naval para projeção de poder norte-americano. Esta obra é fundamental para compreender o pensamento de Mahan, sobre a situação geopolítica dos Estados Unidos no final do século XIX e início do século XX. Este livro é uma coletânea de artigos, publicados entre 1890 e 1897, que apresenta as virtudes e fraquezas do poder marítimo dos EUA, no contexto das disputas estratégicas sobre determinados pontos geográficos do globo, e que possuem importância tática e estratégica para o desenvolvimento dos Estados Unidos enquanto potência. Neste livro, por exemplo, há um artigo intitulado *The United States Looking Outward*, onde Mahan advogou pela necessidade de uma maior presença norte-americana no Caribe e no golfo do México como medidas preventivas para futuros ataques de potências europeias que, em caso de guerra, ocupariam estas regiões em função da importância que elas teriam quando o canal do Panamá estivesse pronto.

Vale ressaltar que, quando o artigo *The United States Looking Outward*, que trata dessa questão foi escrito em 1890, ano em que o canal do Panamá ainda não estava em construção pelos estadunidenses, o que só ocorreu em 1904. Todavia, ao escrever esse artigo, Mahan percebeu que alguma potência estrangeira poderia aumentar sua presença na região e construir o canal sem a participação dos EUA e, a partir dessa ação, controlar um enorme tráfego comercial que fluiria pelo canal. Além destas questões estratégicas no campo militar, o governo de Theodore Roosevelt manobrou politicamente para minimizar os lucros panamenhos da exploração do canal e maximizar os lucros estadunidenses, como revelam Noel Maurer e Carlos Yu⁷⁷ em um artigo publicado pelo *The Journal of Economic History*, da Universidade de Cambridge.

Nós também argumentamos, no entanto, que aqueles que previram que o Canal traria grandes benefícios econômicos para o Panamá estavam errados. Os benefícios diretos do Canal para o Panamá foram relativamente pequenos. Os Estados Unidos usaram sua alavancagem militar para forçar o Panamá recém-independente a aceitar um pagamento pelo uso de seu território que era muito menor do que o acordo anterior que havia sido negociado livremente entre a Colômbia e a empresa francesa Panama Canal Company. Na verdade,

⁷⁶ MAHAN, A. **The Interest of America in Sea Power: Present and Future**. Boston: Little, Brown and Company, 1917. p. 314. Disponível em: <<https://archive.org/details/interestofseapow00mahauoft>>. Acesso em: 15 maio 2017.

⁷⁷ MAURER, N.; YU, C. What Roosevelt Took: The Economic Impact of the Panama Canal, 1903-37. **Journal of Economic History**, Cambridge, v. 68, p. 686-721, 2008. Disponível em: <<https://www.cambridge.org/core/journals/journal-of-economic-history/article/what-t-r-took-the-economic-impact-of-the-panama-canal-19031937/245CBF6B406CA03C19450E6ACE7E9356>>. Acesso em: 15 maio 2017.

era menor do que a oferta americana que a Colômbia havia rejeitado anteriormente.

A política americana agiu para minimizar deliberadamente as repercussões do canal. A Zona do Canal evitou deliberadamente o emprego de mão-de-obra panamenha. Os EUA também proibiram explicitamente as empresas panamenhas de fornecer serviços para a Zona do Canal ou navios em trânsito pela Zona. O governo da Zona do Canal construiu obras sanitárias em Colón e na Cidade do Panamá, mas cobrou ao governo do Panamá o custo total da construção e operação, incluindo juros. Por fim, apesar de os Estados Unidos exercerem explicitamente um protetorado sobre o Panamá, incluindo um agente fiscal na Cidade do Panamá, o controle norte-americano não se traduziu em custos reduzidos de empréstimos para a República do Panamá (tradução nossa)⁷⁸.

Os autores observaram que a maximização dos lucros pelos EUA aconteceu, também, pela imposição de medidas que exploravam ao máximo a concessão do território panamenho ao governo norte-americano. Ademais, eles apontaram que as condições impostas foram muito duras, em função do poderio militar estadunidense e o seu peso neste tipo de negociação. Logo, é possível perceber a aplicabilidade da noção de poder Marítimo descrito por Mahan, no caso envolvendo a construção do canal do Panamá, assunto que já o preocupava, quatorze anos antes do início da construção pelos EUA.

Esse foi apenas um exemplo de como Mahan tentou aplicar sua tese central da prevalência e importância do poder marítimo, a partir da análise da conjuntura geopolítica dos EUA, na virada do século XIX e nas primeiras duas décadas do século XX. Assim, é importante ressaltar que no artigo *The United States Looking Outward (1890)*, Mahan demonstrou uma postura imperialista quanto à natureza das possessões norte-americanas no mundo em função da posição dos EUA no sistema internacional. Isso se tornou evidente, quando ele passou a defender uma presença norte-americana em determinadas regiões do globo e que rivalizasse com o expansionismo colonial europeu neste período.

⁷⁸No original: *We also argue, however, that those who predicted that the Canal would bring great economic benefits to Panama had it wrong. The Canal's direct benefits to Panama were relatively small. The United States used its military leverage to force newly-independent Panama into accepting a payment for the use of its territory that was far smaller than the previous agreement which had been freely negotiated between Colombia and the French-owned Panama Canal Company. In fact, it was smaller than the American offer Colombia had previously rejected.*

American policy then acted to deliberately minimize the spillovers from the Canal. The Canal Zone deliberately avoided employing Panamanian labor. The U.S. also explicitly prohibited Panamanian businesses from providing services to the Canal Zone or ships transiting through the Zone. The Canal Zone administration did construct sanitary works in both Colón and Panama City, but it charged the Panamanian government the full cost of construction and operation, including interest. Lastly, despite the fact that the United States explicitly exercised a protectorate over Panama, including a fiscal agent in Panama City, the American imprimatur did not translate into lowered borrowing costs for the Republic of Panama. MAURER, N.; YU, C. What Roosevelt Took: The Economic Impact of the Panama Canal, 1903-37. **Journal of Economic History**, Cambridge, v. 68, p. 2, 2008. Disponível em: <<https://www.cambridge.org/core/journals/journal-of-economic-history/article/what-t-r-took-the-economic-impact-of-the-panama-canal-19031937/245CBF6B406CA03C19450E6ACE7E9356>>. Acesso em: 15 maio 2017.

Os Estados Unidos, por exemplo, estão preparados para permitir que a Alemanha adquira a fortaleza holandesa de Curaçao, em frente à saída do Atlântico dos canais propostos do Panamá e da Nicarágua? Ela está preparada para consentir para qualquer potência estrangeira comprar do Haiti uma estação naval na Windward Passage, através da qual passam nossas rotas a vapor para o Istmo? Ela concordaria com um protetorado estrangeiro sobre as Ilhas Sandwich, a grande estação central do Pacífico, equidistante de São Francisco, Samoa e Marquesas, e um importante posto sobre nossas linhas de comunicação com a Austrália e a China? (tradução nossa)⁷⁹.

Durante todo o texto de *The United States Looking Outward*, Mahan observou como as debilidades da marinha e da defesa costeira estadunidense poderiam comprometer os interesses nacionais. Não se trata dos interesses conferidos pelo sistema internacional, através de legislações transnacionais, mas sim de direitos relativos à segurança nacional e consequentemente de direitos econômicos e comerciais, digamos, imperialistas. Para Mahan, a ocupação de áreas externas aos Estados Unidos é um direito relativo à capacidade de projeção de poder. Ao dissertar sobre a capacidade de repelir um hipotético ataque francês ou inglês contra a costa norte-americana, ele foi conciso sobre a sua noção de direito internacional e autonomia dos povos, e ainda ironizou a diplomacia com relação as “verdades desagradáveis”, que não são ditas diretamente nos meios diplomáticos.

Se este último for superior à força que assim pode ser enviada contra ele, e a costa for tão defendida que deixe a marinha livre para atacar onde quer que seja, podemos manter nossos direitos; não apenas os direitos que o direito internacional concede e que o senso moral das nações agora apoia, mas também aqueles direitos igualmente reais que, embora não sejam conferidos por lei, dependem de uma clara preponderância de interesse, de políticas obviamente necessárias, de autopreservação total ou parcial. Se estivéssemos tão situados agora em relação à força militar, poderíamos garantir nossa reivindicação perfeitamente justa quanto à pesca de focas; não apreendendo navios estrangeiros em mar aberto, mas pelo fato evidente de que, nossas cidades sendo protegidas de ataques marítimos, nossa posição e população superior abrem o Pacífico canadense, bem como a fronteira do Domínio, para fazer o que quisermos. Os diplomatas não florescem verdades tão desagradáveis nos rostos uns dos outros; eles procuram um *modus vivendi* e o encontram (tradução nossa)⁸⁰.

⁷⁹ No original: *Is the United States, for instance, prepared to allow Germany to acquire the Dutch stronghold of Curacao, fronting the Atlantic outlet of both the proposed canals of Panama and Nicaragua? Is she prepared to acquiesce in any foreign power purchasing from Haiti a naval station on the Windward Passage, through which pass our steamer routes to the Isthmus? Would she acquiesce in a foreign protectorate over the Sandwich Islands, that great central station of the Pacific, equidistant from San Francisco, Samoa, and the Marquesas, and an important post on our lines of communication with both Australia and China.* MAHAN, A. **The Interest of America in Sea Power: Present and Future.** Boston: Little, Brown and Company, 1917. p. 15. Disponível em: <<https://archive.org/details/interestofseapow00mahauoft>>. Acesso em: 15 maio 2017.

⁸⁰ No original: *If the latter be superior to the force that thus can be sent against it, and the coast be so defended as to leave the navy free to strike where it will, we can maintain our rights ; not merely the rights which international law concedes, and which the moral sense of nations now supports, but also those equally real rights which, though not conferred by law, depend upon a clear preponderance of interest, upon obviously necessary policy, upon self-preservation, either total or partial. Were we so situated now in respect of military strength, we could secure our perfectly just claim as to the seal fisheries; not by seizing foreign ships on the open sea, but by*

A concepção de poder político de Mahan advém da capacidade de reação e de intimidação recorrente do poderio militar. Como podemos interpretar a partir da leitura do fragmento de “*The interest of America In Sea Power: Present and Future*”, Mahan expôs através de uma linguagem direta, sem os pudores diplomáticos, aquilo que foi considerado por ele, como alguns dos objetivos estratégicos dos EUA. O que Mahan quis dizer, sendo irônico com a linguagem diplomática, é que a geopolítica possui uma linguagem diferente da diplomacia. Essa afirmação significa também que algumas das reivindicações territoriais norte-americanas ultrapassavam os canais da diplomacia, do direito internacional e se constituíram como elementos da segurança nacional estadunidense. Mahan se referiu às áreas de influência, e o direito natural de determinadas potências explorarem e ocuparem militarmente estas regiões. Uma dessas regiões, com vital importância estratégica para os interesses norte-americanos era o Caribe, comparada por Mahan ao Mediterrâneo e a importância que o *mare nostrum* teve no desenvolvimento das nações mediterrâneas.

Um estudo das condições estratégicas do Mediterrâneo, que recebeu ampla ilustração, será um excelente prelúdio para um estudo semelhante do Caribe, que tem relativamente pouca história. A segunda observação se refere à posição geográfica dos Estados Unidos em relação a um canal na América Central. Se o canal for feito, e cumprir as esperanças de seus construtores, o Caribe mudará de um local de tráfego local e destino final, ou, na melhor das hipóteses, de uma linha de viagem quebrada e imperfeita, como agora, para uma das grandes rotas marítimas. do mundo. Haverá um grande fluxo comercial através dessa rota, aproximando os interesses de outras grandes nações, as nações europeias, ao longo de nossas costas, como nunca estiveram antes. Com isso, não será tão fácil como antes ficar distante de complicações internacionais. A posição dos Estados Unidos com referência a essa rota será semelhante à da Inglaterra e dos países do Mediterrâneo ao canal de Suez. Quanto à influência e controle sobre ela, dependendo da posição geográfica, é claro que o centro do poder nacional, a base permanente, está muito mais próximo do que o de outras grandes nações (tradução nossa)⁸¹.

the evident fact that, our cities being protected from maritime attack, our position and superior population lay open the Canadian Pacific, as well as the frontier of the Dominion, to do with as we please. Diplomats do not flourish such disagreeable truths in each other's faces; they look for a modus vivendi, and find it. MAHAN, A. **The Interest of America in Sea Power: Present and Future.** Boston: Little, Brown and Company, 1917. p. 15-16. Disponível em: <<https://archive.org/details/interestofseapow00mahauoft>>. Acesso em: 15 maio 2017.

⁸¹ No original: *A study of the strategic conditions of the Mediterranean, which have received ample illustration, will be an excellent prelude to a similar study of the Caribbean, which has comparatively little history. The second remark bears upon the geographical position of the United States relatively to a Central-American canal. If one be made, and fulfil the hopes of its builders, the Caribbean will be changed from a terminus, and place of local traffic, or at best a broken and imperfect line of travel, as it now is, into one of the great highways of the world. Along this path a great commerce will travel, bringing the interests of the other great nations, the European nations, close along our shores, as they have never been before. With this it will not be so easy as heretofore to stand aloof from international complications. The position of the United States with reference to this route will resemble that of England to the Channel, and of the Mediterranean countries to the Suez route. As regards influence and control over it, depending upon geographical position, it is of course plain that the center of the national power, the permanent base, is much nearer than that of other great nations.* Id. **The Influence of Sea**

Novamente ele faz menção ao canal do Panamá. A construção do canal e o aumento da capacidade de navegação proveniente das transformações tecnológicas despertaram muito a atenção de Mahan, devido às mudanças nas rotas de navegação que o uso do canal traria e, com isso, o crescimento da importância estratégica do Caribe. Com a construção do canal, a necessidade de um poder naval potente se tornou ainda maior e Mahan passou a levantar os riscos para a segurança nacional que o Canal iria provocar.

Em *The Interest of American in Sea Power*, no artigo *The United States Looking outward*, Mahan realizou uma crítica direcionada à falta de percepção sobre a relevância do desenvolvimento de um poder naval pujante que causasse persuasão militar em outras potências que possuíam interesses nas áreas de influência reivindicadas pelos EUA.

A deficiência naval dos EUA era uma fraqueza que poderia expor a sua costa Oeste e dificultar a projeção de poder estadunidense no Caribe e na América Central. Se, em virtude da falta de desenvolvimento do poder naval, os EUA já possuíam um grau de vulnerabilidade sobre os seus interesses geoestratégicos, estas vulnerabilidades tendiam a ficar mais acentuadas a partir da construção do canal e as modificações que ele traria para o comércio marítimo e consequentemente o aumento de interesse das potências que possuíam poder naval sobre a região, o que valorizaria as posições estratégicas dos territórios nas proximidades do Caribe e do seu entorno. O aumento do interesse estratégico do Caribe e a falta de um poder naval persuasivo seria um desastre para as pretensões norte-americanas na região, além de comprometer a segurança da costa do Pacífico. A costa oeste norte-americana ficaria exposta caso, em período de guerra, uma potência estrangeira conseguisse obter o controle da passagem do canal.

De uma maneira geral, é evidente o suficiente que esse canal, ao modificar a direção das rotas comerciais, induzirá um grande aumento da atividade comercial e do comércio no Mar do Caribe; e que esse recanto do oceano agora relativamente deserto se tornará, como o Mar Vermelho, uma grande via de navegação e atrairá, como nunca antes em nossos dias, o interesse e a ambição das nações marítimas. Todas as posições naquele mar terão valor comercial e militar aprimorado, e o próprio canal se tornará um centro estratégico da mais vital importância (tradução nossa)⁸².

Power upon History. Boston: Little, Brown and Company, 1890. p. 33. Disponível em: <<https://archive.org/details/seanpowerinf00maha>>. Acesso em: 15 maio 2017.

⁸² No original: *In a general way, it is evident enough that this canal, by modifying the direction of trade routes, will induce a great increase of commercial activity and carrying trade throughout the Caribbean Sea; and that this now comparatively deserted nook of the ocean will become, like the Red Sea, a great thoroughfare of shipping, and will attract, as never before in our day, the interest and ambition of maritime nations. Every position in that sea will have enhanced commercial and military value, and the canal itself will become a strategic centre of the most vital importance.* MAHAN, A. **The Interest of America in Sea Power: Present and Future.** Boston: Little, Brown and Company, 1917. p. 12. Disponível em: <<https://archive.org/details/interestofseapow00mahauoft>>. Acesso em: 15 maio 2017.

A partir desta constatação Mahan questionou a capacidade norte-americana de repelir uma ameaça representada por um poder naval. A fragilidade de reação da Marinha norte-americana foi a grande preocupação de Mahan neste artigo e o motivo pelo qual ele o escreveu.

Outro território considerado de vital importância para os interesses nacionais norte-americanos é o Havaí. Mahan dedicou um artigo para defender a importância geoestratégica do arquipélago e o direito norte-americano de ocupar as ilhas. Para ele, o Havaí independente era uma ameaça aos EUA por diversos fatores, dentre eles o alto número de imigrantes chineses que faziam parte da população da ilha e poderiam converter o Havaí em uma base para aquilo que ele chama de barbarismo chinês contra a civilização ocidental. Assim, para justificar a ocupação do Havaí, Mahan destacou a importância estratégica das ilhas sanduíche perante um hipotético despertar das massas chinesas, cujo governo utilizaria as ilhas havaianas como uma base para projeção de poder chinês em direção aos EUA. Prevendo esta conjuntura, Mahan escreveu que seria de suma importância estratégica para o mundo ocidental, que os EUA transformassem o Havaí em entreposto avançado da civilização ocidental no pacífico norte, em contraponto à hipótese daquela região ser ocupada, pelo o que ele considerava como barbarismo da China.

Trata-se de uma questão para todo o mundo civilizado e não apenas para os Estados Unidos, se as Ilhas Sandwich, com a sua importância geográfica e militar, sem paralelo com a de qualquer outra posição no Pacífico Norte, serão no futuro um posto avançado europeu Civilização, ou da barbárie chinesa. É bastante conhecido, mas não, talvez, geralmente observado em nosso país, que muitos militares no exterior, familiarizados com as condições orientais e características, olham com apreensão para o dia em que a vasta massa da China - agora inerte - pode ceder a um daqueles impulsos que, em épocas passadas, enterraram a civilização sob uma onda de invasão bárbara (tradução nossa)⁸³.

A citação acima faz parte de uma carta enviada ao editor do *New York Times* para a publicação de *Hawaii and Our Future Sea Power*, contudo o artigo foi publicado pela *The Forum* (1893). No artigo, Mahan destacou a necessidade de os EUA tomarem este tipo de decisão, cuja história colocava esse país, no caminho das potências, e compara a situação dos

⁸³ No original: *It is a question for the whole civilized world and not for the United States only, whether the Sandwich Islands, with their geographical and military importance, unrivalled by that of any other position in the North Pacific, shall in the future be an out- post of European civilization, or of the comparative barbarism of China. It is sufficiently known, but not, perhaps, generally noted in our country, that many military men abroad, familiar with Eastern conditions and character, look with apprehension toward the day when the vast mass of China — now inert — may yield to one of those impulses which have in past ages buried civilization under a wave of barbaric invasion.* MAHAN, A. **The Interest of America in Sea Power: Present and Future.** Boston: Little, Brown and Company, 1917. p. 31. Disponível em: <<https://archive.org/details/interestofseapow00mahauoft>>. Acesso em: 15 maio 2017.

EUA relacionada ao seu expansionismo territorial, aos dilemas que Roma experimentou quando decidiu expandir seu império para fora das fronteiras da península Italiana. Logo, de acordo com Mahan, uma nação poderia ser confrontada com dilemas em momentos de paz, que podem levar à guerra, com o: “abandono de uma clara e imperativa vantagem nacional para evitar um problema, cuja preparação não foi feita”⁸⁴.

O capitão da Marinha norte-americana foi imperativo sobre a necessidade estratégica relacionada à ocupação do Havaí. A ocupação do Havaí seguiu uma tendência natural para Mahan, e que estava relacionada ao alcance da maturidade dos EUA enquanto nação, cujas ações no período infantil tinham priorizado o Atlântico e o Golfo do México⁸⁵.

Até aqui, analisamos como a tese de Mahan sobre a preponderância do poder naval sobre o poder terrestre está relacionada com as características geográficas dos EUA, sua cultura e seus interesses nacionais. Estas três características são essenciais para o entendimento do desenvolvimento da tese de Mahan, que se tornou um cânone na história dos pensadores da geopolítica e que teve grande ascendência sobre alguns presidentes norte-americanos, especialmente os da família Roosevelt⁸⁶.

Pode-se dizer que ele era meio irlandês e um quarto inglês, o restante era proveniente de franco-americanos. Aqui está uma opinião de si mesmo, expressa em suas próprias palavras: "Até onde eu entendo minha personalidade, penso ver no resultado a predominância que a linhagem inglesa geralmente afirmava para si mesma sobre outras" (tradução nossa)⁸⁷.

O trecho acima é claro, sobre a influência multicultural em Mahan e o seu orgulho das raízes inglesas. É importante ressaltar que Mahan possuiu, durante uma fase de sua vida, uma visão anti-inglesa, cuja influência Taylor atribuiu ao seu pai, Denis Hart Mahan, em virtude da guerra entre os EUA e a Inglaterra em 1812.

⁸⁴ MAHAN, A. **The Interest of America in Sea Power: Present and Future**. Boston: Little, Brown and Company, 1917. p. 33. Disponível em: <<https://archive.org/details/interestofseapow00mahauoft>>. Acesso em: 15 maio 2017.

⁸⁵ *Ibid.*, p. 35.

⁸⁶ Mahan absorveu elementos do destino manifesto na sua concepção geopolítica relativa ao papel norte-americano no mundo. Seu pai foi um professor de engenharia civil e militar em *West Point* e que teve grande influência sobre a carreira e obra de Mahan. Oriundo de uma família de irlandeses católicos, Mahan cresceu em um ambiente protestante, pois seu avô, após a morte da esposa, se casou com uma mulher de origem religiosa reformista. Sua mãe, Mary Lena Okyll, também era protestante, e segundo um dos seus biógrafos, Charles Carlisle Taylor, ela descendia da família huguenote por parte de mãe e de família inglesa pelo lado paterno. Devido a essa herança familiar, Mahan se tornou membro da Igreja Episcopal Protestante. TAYLOR, C. C. **The Life of Admiral Mahan**. New York: George H. Doran Company, 1920. Disponível em: <<https://archive.org/details/lifeofadmiralmahan00taylrich>>. Acesso em: 15 jul. 2017.

⁸⁷ No original: *It may be said that he was one half Irish and one-quarter English, the remaining quarter coming of French-American stock. Here is an opinion of himself as expressed in his own words: "As far as I understand my personality, I think to see in the result the predominance which the English strain has usually asserted for itself over others.* *Ibid.*, p. 3.

Como dissemos anteriormente, seu pai teve grande influência sobre as escolhas feitas por Mahan, principalmente relacionadas ao seu engajamento na Marinha e nos seus escritos. Alfred Mahan passou sua juventude na Academia Militar de *West Point* onde seu pai era professor. Durante esta época, Alfred Mahan pôde entrar em contato com diversas personalidades de destaque no campo militar⁸⁸. Apesar de ter crescido em um ambiente militar, Mahan enfrentou oposição do seu pai ao escolher a carreira militar como opção de vida. Taylor escreveu que, na adolescência, Mahan foi mandado a um internato pelo pai, e lá, pôde conviver com o seu tio, Reverendo Milo Mahan, que teve influência preponderante em sua vida religiosa⁸⁹.

Mahan dedicou um livro ao modo de vida dos cristãos. Neste livro, “*The Harvest Within: Thoughts on The Life of Christians*”⁹⁰, o poder sempre é divino, e inclusive um dos capítulos é sobre o Poder. Não importa se ele é exercido pelos homens, para Mahan, aqueles que aceitam cristo são predestinados. Mahan também acreditava que os homens deveriam aceitar sua condição dada por Deus relativa ao seu *status quo*, ou ao seu comportamento. A não aceitação da sua condição era o triunfo da vontade sobre a fé e sobre os planos que Deus teve para o indivíduo. O sujeito, portanto, com uma tendência de comportamento moralmente desprezível, segundo a Bíblia, deve renunciar a esta característica em nome da fé e suprimir a sua vontade.

Mahan comparou o comportamento humano as leis da natureza, em função da sua interpretação fatalista, relativa ao ser humano ter o seu comportamento determinado por Deus e não pela cultura. Sabemos que as religiões pertencem ao campo da cultura, porém, Mahan interpretava o fenômeno religioso a partir de uma perspectiva fundamentalista. A não aceitação dessa infalibilidade divina é, segundo o almirante, resultado do desconhecimento da Bíblia.

Pode-se presumir que todos os que estão devocionalmente familiarizados com o texto e o espírito do Novo Testamento, o Código e as Escrituras cristãs, concordam que a condição decisiva, sobre a qual o presente da Vida do Cristão é oferecido aos homens, é resumida em uma expressão: Andamos pela fé, não pela visão (tradução nossa)⁹¹.

Neste sentido, o divino manifesto é uma projeção dessa interpretação para toda uma nação e não mais para um comportamento individualizado. O direito norte-americano em ocupar determinadas regiões do globo, defendido por Mahan, deveria ser conquistado pelas armas, pois

⁸⁸ TAYLOR, C. C. **The Life of Admiral Mahan**. New York: George H. Doran Company, 1920. p. 4. Disponível em: <https://archive.org/details/lifeof_admiralmahan00taylrich>. Acesso em: 15 jul. 2017.

⁸⁹ Ibid., p. 04-05.

⁹⁰ MAHAN, A. **The Harvest Within: Thoughts on The Life of Christians**. Boston: Little, Brown and Company, 1909.

⁹¹ No original: *It may be presumed that all who are devotionally familiar with the text and spirit of the New Testament, the Christian Code and Charter, will agree that the decisive condition, upon which the gift of the Life of the Christian is offered to men, is summed up in one expression, "We walk by faith, not by sight"*. Ibid., p. 47.

tinha sido um presente de Deus. Não lutar por este direito era negar a própria existência de Deus e o seu poder destinado ao povo americano.

Ao final do século XIX, os Estados Unidos já ultrapassam em desenvolvimento industrial a Inglaterra e Alemanha, e apresentam uma estrutura econômica altamente trustificada, com grande potencial de competição no mercado internacional [...]. É coincidentemente nessa época que aparecem importantes formulações teóricas defendendo um lugar de grandeza para os Estados Unidos no concerto das nações, com destaque para o livro do almirante Alfred Mahan, publicado em 1890, *A influência do poder marítimo na história*.

A Abordagem de Mahan combina a noção de Destino Manifesto que inspirou a expansão territorial da primeira metade do século, centrada na ideia de missão civilizadora dos povos anglo-saxões, com uma visão estratégica que considera o poderio naval e o controle dos mares como principais atributos do status de grande potência. Suas ideias terão grande influência entre políticos e intelectuais do país. Um dos seus discípulos mais ilustres será Theodore Roosevelt, que, como presidente, enuncia, em dezembro de 1904, o Corolário para a Doutrina Monroe, manifesto precursor dos argumentos culturais do atraso latino-americano e da missão civilizadora dos Estados Unidos⁹².

Essa reflexão, sobre o conjunto da obra de Mahan, realizada por Ayerbe é factível e pode ser comparada com os documentos citados no seu texto, a exemplo do “Corolário Roosevelt Para A Doutrina Monroe”⁹³. Em diversas passagens deste documento, o papel civilizador e garantidor da ordem mundial é auto afirmado por Theodore Roosevelt como justificativa para o processo expansionista dos EUA e para a consolidação das suas áreas de influência no planeta. Ele disse textualmente que os EUA podem, sob determinadas circunstâncias, exercer o papel de polícia mundial, termo também utilizado no tempo presente, pelos falcões da Casa Branca, para justificar intervenções em países estrangeiros, a exemplo do Iraque e do Afeganistão.

O mau comportamento crônico, ou uma impotência que resulta em um afrouxamento geral dos laços da sociedade civilizada, pode nos Estados Unidos, como em outros lugares, exigir a intervenção de alguma nação civilizada e, no Hemisfério Ocidental, a adesão dos Estados Unidos à Doutrina Monroe pode forçar os Estados Unidos, ainda que com relutância, em casos flagrantes de tais irregularidades ou impotência, ao exercício de um poder policial internacional. Se todos os países banhados pelo Mar do Caribe mostrassem o progresso da civilização estável e justa que, com a ajuda da Emenda Platt, Cuba demonstrou, desde que nossas tropas deixaram a ilha e que tantas repúblicas das duas Américas estão constantemente mostrando de forma brilhante, toda questão de interferência dessa nação em seus assuntos chegaria ao fim. Nossos interesses e os de nossos vizinhos do sul são, na realidade, idênticos. Eles têm grandes riquezas naturais e, se dentro de suas fronteiras obtiverem o reino da lei e da justiça, a prosperidade certamente

⁹² AYERBE, F. L. **Estados Unidos e América Latina: a construção da hegemonia**. São Paulo: Editora Unesp, 2002. p. 52-53.

⁹³ THEODORE, R. **Excerpted from Theodore Roosevelt’s Annual Message to Congress**. 1904. Disponível em: <<https://www.ourdocuments.gov/doc.php?flash=true&doc=56&page=transcript>>. Acesso em: 20 maio 2017.

chegará a eles. Enquanto obedecerem às leis primárias da sociedade civilizada, podem ter certeza de que serão tratados por nós com espírito de cordialidade e simpatia (tradução nossa)⁹⁴.

O corolário Roosevelt coaduna com as reflexões de Mahan e os fatos posteriores aos seus escritos também. Em 1893, os EUA invadiram o Havaí, que, posteriormente, foi anexado como um Estado norte-americano e transformado numa base de projeção de poder estadunidense para o Pacífico. Após a campanha havaiana, os EUA passaram a disputar militarmente as áreas de influência e as antigas colônias do império espanhol nas Américas e na Ásia. Os interesses por estes territórios eram múltiplos e possuíam caráter econômico, comercial e estratégico. Naquele momento, na última década do século XIX, os interesses dos EUA estavam sendo obstruídos por um império que não detinha mais a capacidade de manutenção de um vasto mundo colonial, complexo e distante da metrópole. Os industriais norte-americanos, impulsionados pelo crescimento dos EUA como uma potência capitalista, necessitavam de mercados consumidores para seus produtos e estes mercados estavam sob domínio da Espanha, uma potência europeia em decadência quando comparada com a Inglaterra e a França. A Espanha perdeu a guerra e, em 1898, foi obrigada a assinar o tratado de Paris, cujo resultado permitiu que os EUA estendessem sua área de influência para Cuba, Porto Rico e outras ilhas do Atlântico, além das Filipinas no Pacífico.

Os Estados Unidos tinham interesses diretos nas ilhas pertencentes à Espanha. Esses interesses não eram meramente econômicos, relacionados com açúcar, café e tabaco. Eram também estratégicos. O governo americano percebia o domínio de Cuba, da mesma forma que de Porto Rico e das Ilhas Virgens, cuja cessão o presidente McKinley buscara obter da Dinamarca com o objetivo de ali estabelecer uma base naval e um depósito de carvão, como fundamental para a segurança das rotas do Golfo do México e a defesa do canal, que projetava abrir no istmo do Panamá havia quase cinquenta anos [...]. Derrotada nas Batalhas de El Caney e San Juan, em 1º de Julho de 1898, a Espanha, ao firmar o tratado de Paris, em 10 de dezembro de 1898 não só renunciou definitivamente à soberania formal, como cedeu por US\$ 20 milhões aos Estados Unidos, na condição de colônias, tanto o resto das Índias Ocidentais, inclusive Porto Rico, no Caribe, quanto Guam e o arquipélago das Filipinas,

⁹⁴ No Original: *Chronic wrongdoing, or an impotence which results in a general loosening of the ties of civilized society, may in America, as elsewhere, ultimately require intervention by some civilized nation, and in the Western Hemisphere the adherence of the United States to the Monroe Doctrine may force the United States, however reluctantly, in flagrant cases of such wrongdoing or impotence, to the exercise of an international police power. If every country washed by the Caribbean Sea would show the progress in stable and just civilization which with the aid of the Platt Amendment Cuba has shown since our troops left the island, and which so many of the republics in both Americas are constantly and brilliantly showing, all question of interference by this Nation with their affairs would be at an end. Our interests and those of our southern neighbors are in reality identical. They have great natural riches, and if within their borders the reign of law and justice obtains, prosperity is sure to come to them. While they thus obey the primary laws of civilized society they may rest assured that they will be treated by us in a spirit of cordial and helpful sympathy.* THEODORE, R. **Excerpted from Theodore Roosevelt's Annual Message to Congress.** 1904. Disponível em: <<https://www.ourdocuments.gov/doc.php?flash=true&doc=56&page=transcript>>. Acesso em: 20 maio 2017.

no oceano Pacífico. A importância do potencial comércio com a China foi o fator subjacente no interesse dos Estados Unidos pelo poder naval no Pacífico e o que determinou finalmente a anexação do Havaí e Samoa, e a decisão de sustentar a ocupação das Filipinas⁹⁵.

A narrativa de Moniz Bandeira sobre os conflitos entre a Espanha e os EUA envolvendo as colônias espanholas no Caribe e no Pacífico possui relação intrínseca com os escritos de Mahan, que teorizou sobre a necessidade de ocupação destes territórios. E, de fato, eles foram realmente ocupados e passaram a compor o arco de influência norte-americana no atlântico e no Pacífico. Os principais territórios em pontos geográficos estratégicos, reivindicados por Mahan (Havaí, Golfo do México e Mar do Sul da China) foram anexados pelo governo dos EUA após a publicização da sua tese sobre a influência do poder naval sobre a história.

A teoria de Mahan sobre o poder naval foi fundamentada em sua interpretação da história das civilizações europeias a partir do conflito entre poder continental e poder naval. Isso não só permitiu o desenvolvimento das bases do pensamento geoestratégico anglo-saxão, como também legitimou uma interpretação imperialista da história, com fortíssima influência na classe dominante dos EUA. Em síntese, Mahan desenvolveu uma teoria da história com ampla repercussão na academia norte-americana no início do século XX. O reconhecimento, entre os pares, acerca da importância de sua teoria da História se deu através da Presidência⁹⁶ da *American Historical Association*, em 1902.

Perry Anderson ao abordar a trajetória dos estrategistas norte-americanos se referiu a este período como um período pré-histórico⁹⁷ do império estadunidense que emergiu após a segunda guerra mundial. O triunfalismo e a noção de dever religioso foram os pressupostos morais para o desenvolvimento de um pensamento estratégico para tornar os EUA a potência hegemônica no ocidente e, conseqüentemente, no seio da fase imperialista do capitalismo, abrir mercados consumidores e garantir o suprimento de matérias prima para indústria em plena expansão produtiva, apesar dos solavancos na Economia em 1890-1893.

Além de pioneiro, Mahan também influenciou outros autores como Mackinder, que foi inspirado a refletir sobre as implicações tecnológicas na disputa entre poderes marítimos e continentais. Mackinder teve influência de Mahan, mas divergiu sobre a preponderância do

⁹⁵ BANDEIRA, M. **Formação do Império Americano**: da guerra contra a Espanha à guerra no Iraque. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005. p. 47.

⁹⁶ MAHAN, A. Presidential address delivered before the American Historical Association meeting in Philadelphia, December 26, 1902. **Published in Annual Report of the American Historical Association**, p. 49-63, 1902. Disponível em: <<https://www.historians.org/about-aha-and-membership/aha-history-and-archives/presidential-addresses/alfred-thayer-mahan>>. Acesso em: 25 maio 2017.

⁹⁷ ANDERSON, P. **A política externa norte-americana e seus teóricos**. São Paulo: Boitempo Editorial. 2015. p. 12.

poder naval sobre o poder continental, em função das transformações no deslocamento de tropas causados por meios de transporte como as ferrovias. Não obstante, Mackinder deu uma centralidade à eurásia, que não esteve presente nas obras de Mahan, como veremos nas próximas páginas.

3.2 Halford John Mackinder e a revolução da geopolítica a partir da teoria da *Heartland*

No decorrer da pesquisa, constatamos a existência de uma vasta literatura produzida sobre o pensamento estratégico que influenciou a política externa norte-americana, porém, para o propósito desse trabalho, selecionamos os autores mais significativos. Aqueles que tiveram maior influência sobre a maneira como os EUA conseguiram projetar poder e se constituíram uma nação unipolar no século XXI. Por isso que abordamos o pensamento de Mahan de forma pormenorizada e comparamos seus textos com fontes primárias e a bibliografia sobre o tema, para demonstrar que de fato houve uma aplicação política da sua formulação teórica durante a primeira metade do século XX.

As transformações tecnológicas que estavam em curso, a partir da revolução industrial, não influenciaram somente o desenvolvimento das teses de Mahan, mas também de outros pensadores da geopolítica, com grande ascendência sobre os estrategistas norte-americanos durante a Segunda Guerra Mundial e posteriormente ao conflito. Fazemos referência a Halford Mackinder e a sua teoria da *Heartland*, que foi a base teórica para o desenvolvimento do pensamento de autores a exemplo de Spykman, Brzezinski.

Mackinder não era norte-americano. Ele foi um geógrafo inglês, que percebeu as transformações causadas pela sociedade a partir da emergência das tecnologias que modificaram a sociabilidade humana em vários aspectos e mudaram a noção de tempo e espaço, relativa às distâncias entre coordenadas geográficas do globo. Assim, a crescente industrialização, a troca crescente de capitais e a formação de um mercado capitalista global propiciaram a Mackinder, nos primeiros anos do século XIX, o ambiente social e cultural para o desenvolvimento de sua tese, sobre a necessidade de controle do continente euroasiático, como premissa para a conquista de uma hegemonia estratégica global.

Apesar de Mackinder não ter teorizado, especificamente, sobre as particularidades relativas as condições geoestratégicas estadunidenses, as suas ideias principais, foram adaptadas à realidade geopolítica dos EUA, no mundo pós- Segunda Guerra Mundial. No caso de Spykman, a influência de Mackinder se deu até antes do término da guerra, pois seus dois

principais livros⁹⁸ foram publicados anteriormente ao final do conflito e já projetavam o mundo pós-guerra, onde os EUA deveria impedir que a URSS dominasse toda a eurásia.

Por essa perspectiva, Mackinder não pensou a sua teoria voltada para a especificidade das condições históricas dos EUA naquele momento, ela foi pensada como uma estratégia para o império inglês impedir a ocupação da eurásia por uma potência continental, ou uma aliança entre potências continentais contra o Reino Unido.

Para Mackinder, a potência que controlasse o centro da eurásia, chamada por ele de *Heartland*, dominaria a Eurásia, e a nação que dominasse a eurásia, dominaria o mundo. Isso, de certa forma, se contrapôs às formulações de Mahan, no sentido da não prevalência do poder naval sobre o poder terrestre.

Em *The Geographical Pivot of History*, Mackinder, assim como Mahan, analisou alguns conflitos entre potências continentais e potências insulares, para concluir que o avanço tecnológico, relacionado ao deslocamento ferroviário e à comunicação entre as tropas a partir da invenção do telégrafo, poderia conter as vantagens das potências navais sobre as potências continentais. Além disso, Mackinder estabeleceu uma nova interpretação para o sistema internacional, que rompia com a visão anterior, baseada na concepção regionalizada e fragmentada das relações internacionais e que não levava em consideração novos atores, em outras regiões do globo distantes da Europa, como o Japão e os EUA. Essa visão eurocêntrica das relações internacionais e do sistema internacional obliterou outros pensadores para os conflitos que viriam se tornar mundiais, em 1914 e 1939.

Em rigor, os contemporâneos de Mackinder chegaram muito tardiamente à consciência de que a ordem internacional tinha deixado de ser um concerto europeu para tornar-se um sistema planetário. Esse fato ocorreu apenas em 1917, quando a “guerra civil europeia” transformou-se num conflito de proporções mundiais⁹⁹.

Tal visão do sistema internacional, que Itaussu descreveu como pioneira em Mackinder, esteve relacionada com a expansão do sistema capitalista ao redor do mundo e, conseqüentemente, com a projeção das características do capitalismo neste período. Estamos nos referindo ao final do século XIX e início do século XX, quando o capitalismo se tornou um sistema econômico dominado por grandes conglomerados empresariais, com a participação e fusão do capital financeiro ao industrial. Esta etapa do capitalismo, ainda vigente, cuja livre

⁹⁸ Estamos nos referindo aos livros:

SPYKMAN, N. **The Geography of Peace**. New York: Harcourt, Brace and Company, 1944.

_____. **America's Strategy in World Politics: The United States and The Balance of Power**. New York: Harcourt, Brace and Company, 1942.

⁹⁹ ITAUSSU, L. **Quem Tem Medo da Geopolítica**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998. p. 32.

concorrência tinha se tornado uma abstração dos tempos idílicos do *laissez-faire*, também teve como característica as disputas interimperialistas, mais especificamente entre os Estados que representavam os interesses das suas burguesias nacionais. Tal disputa, cujo ápice ocasionou o estopim da Primeira Grande Guerra, teve como consequências a expansão dos impérios coloniais e a divisão do mundo em áreas de influência geoestratégicas e econômicas. Esse foi o contexto de produção da obra de Mackinder, e o seu país, a Inglaterra, já demonstrava sinais de fadiga relativa à intensa competição industrial entre potências em ascensão, a exemplo dos EUA e da Alemanha, cujas produções de aço já rivalizam com a da Inglaterra. Logo, foi nesse mundo em mutação, com distâncias e espaços sendo ressignificados, mediante a introdução de tecnologias novas, com um sistema internacional mundializado, que Mackinder escreveu *The Geographical Pivot of History*.

A tabela abaixo ilustra sobre as transformações no campo da competição internacional relativa à produção de manufaturas. Podemos ver que a Inglaterra, em um prazo de vinte anos, foi ultrapassada pelos EUA, que assumiu a liderança mundial na venda e produção de manufaturas. Estes números ajudam a contextualizar os escritos de Mahan e de Mackinder: o primeiro, escrevendo sobre como conquistar um espaço geoestratégico no mercado internacional, e o segundo, como preservar as suas áreas de influência ameaçada por novos e velhos concorrentes, a exemplo da Alemanha.

Tabela 1 – A produção mundial de manufaturas entre as principais potências da época.

Ano	1880	1900	1913	1928	1938
Britain	22.9	18.5	13.6	9.9	10.7
US	14.7	23.6	32.0	39.3	31.4
Germany	8.5	13.2	14.8	11.6	12.7
France	7.8	6.8	6.1	6.0	4.4
Russia	7.6	8.8	8.2	5.3	9.0
Austria-Hungary	4.4	4.7	4.4	-	-
Italy	2.5	2.5	2.4	2.7	2.8

Fonte: Tuathail¹⁰⁰

Um fato marcante na vida Mackinder, que também possui preponderância na maneira como ele via o Império inglês, foi a expedição que ele fez ao Quênia, então colônia britânica. Segundo autores, como Ó Tuathail e Brian Blouet, o geógrafo inglês realizou uma expedição ao Monte Quênia, que teve um papel preponderante na formulação da sua teoria sobre as

¹⁰⁰ TUATHAIL, G. Ó. Putting Mackinder in His Place. *Political Geography Quarterly*, Amsterdã, v. 11, n. I, p. 105, 1992.

transformações na noção de tempo e espaço, causadas pela emergência de novos meios de transporte e comunicação, a exemplo das ferrovias.

Essa expedição fez parte da estratégia imperial de estabelecer o controle do Quênia. E durante a ocupação, o império inglês construiu uma ferrovia que foi utilizada por Mackinder para otimizar seu tempo, pois ele tinha compromissos acadêmicos em Oxford e precisava voltar rapidamente para a Inglaterra¹⁰¹. O destaque para esse acontecimento citado por autores como Blouet e Tauthail¹⁰² não foi inócuo. A ida de Mackinder ao Quênia impactou na sua visão sobre o império e sobre o potencial logístico das ferrovias na dinâmica do transporte militar.

Ele também voltou da África, com preocupações relativas ao sistema tarifário do império. Mackinder, até 1899, defendia um sistema de livre comércio tarifário. Nos anos subsequentes, ele começou a mudar de posição devido ao seu receio relativo ao protecionismo de algumas potências com relação aos seus produtos. Não podemos deixar de destacar, que o modo como Mackinder percebia o livre comércio, não era tão livre assim, pois de acordo com ele, o objetivo das anexações britânicas era a promoção do livre comércio no mundo. Desse modo, para Mackinder, as colônias britânicas seriam necessárias para garantir uma atividade comercial livre de impostos alfandegários.

Sob uma condição de livre comércio universal, o sonho dos anos sessenta do século passado, a vida industrial e o império podem ser dissociados, mas quando os países concorrentes procuram monopolizar os mercados por meio de tarifas alfandegárias, até as democracias são obrigadas a anexar impérios. Ultimamente, de qualquer forma, o objetivo das vastas anexações britânicas tem sido apoiar um comércio aberto a todo o mundo (tradução nossa)¹⁰³.

Essa questão das tarifas alfandegarias fez com que Mackinder mudasse sua posição quanto a sua atuação política, saindo do campo liberal-imperialista do Partido Liberal e indo para o partido conservador, onde a ideia do protecionismo possuía mais defensores. Em 1910, ele foi eleito para o parlamento e de acordo com Blouet¹⁰⁴, seu impacto como congressista foi relativamente baixo.

¹⁰¹ BLOUET, W. B. The Imperial Vision of Halford Mackinder. **The Geographical Journal**, London, v. 170, n. 4, p. 323, 2004. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/3451461?seq=1#page_scan_tab_contents>. Acesso em: 17 maio 2017.

¹⁰² Para saber mais sobre a viagem de Mackinder ao Quênia, ver: TUATHAIL, G. Ó. **Critical Geopolitics: The Politics of Writing Global Space**. Abingdon: Taylor e Francis, 2005. p. 19-58-59-63-64.

¹⁰³ No original: *Under a condition of universal free trade, the dream of the sixties of the last century, industrial life and empire might be dissociated, but when competing countries seek to monopolise markets by means of customs tariffs, even democracies are compelled to annex empires. Of late, at any rate, the object of the vast British annexations has been to support a trade open to all the world.* MACKINDER, H. J. **Britain and British Seas**. London: Willian Heinemann, 1902. Disponível em: <<https://archive.org/details/britainbritishse00mackuoft>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

¹⁰⁴ BLOUET, W. B. The Imperial Vision of Halford Mackinder. **The Geographical Journal**, London, v. 170, n. 4, p. 326, 2004. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/3451461?seq=1#page_scan_tab_contents>. Acesso em: 17 maio 2017.

Mackinder, no intercurso de sua carreira política em 1904, divulgou através de uma palestra na *Royal Geographic Society*, aquele que se tornaria o seu mais impactante trabalho e que influenciou o pensamento geoestratégico norte-americano durante toda a existência da União Soviética. Esse estudo ainda continua tendo importância para a geopolítica estadunidense no mundo contemporâneo, em virtude da necessidade norte-americana em limitar as áreas de influência das potências continentais europeias, especialmente a Rússia, governada por Vladimir Putin, e a China contemporânea.

Assim como Mahan, Mackinder fez um estudo histórico para validar sua teoria relativa à importância da *Heartland* para a conquista da supremacia estratégica. Mackinder começou o artigo alertando que os historiadores do futuro irão denominar os quatrocentos anos anteriores ao século XX como uma era colombiana, marcada pela “descoberta” de novos mundos. Ao estigmatizar os últimos 400 anos, anteriores ao século XX, como a “época colombiana”, Mackinder observou que, no período em que ele escrevia seu artigo, já não existia no mundo áreas que não tinham sido exploradas e descobertas pelas potências europeias. Como Geógrafo, ele concluiu que o formato do mapa mundial já estava consolidado a partir do que tinha sido descoberto até então. Para Mackinder, todos os continentes já tinham sido descobertos e o que restava agora era a disputa, entre povos civilizados e semicivilizados, pela propriedade deles. O que diferenciava essa época da era pré-colombiana, marcada pela pressão externa contra a Europa cristã, era a expansão europeia sob o signo do cristianismo. Nessa concepção, o mundo adquiriu uma perspectiva de sistema mundo fechado, onde, para Mackinder, haveria ressonância em função dos problemas sociais, devido a sua integração e a falta de espaços para propagar determinadas tensões, ao contrário da era colombiana, cujo mundo desconhecido e bárbaro, nas palavras dele, poderia absorver e apaziguar alguns dos problemas sociais das sociedades europeias. Assim, na visão de Mackinder, as áreas que foram colonizadas a partir do século XVI eram, segundo a sua compreensão da história, territórios que serviram de válvula de escape para os problemas das sociedades europeias. A integração mundial do capitalismo e suas transformações históricas foram interpretadas dessa forma por Mackinder, que já vislumbrava a possibilidade de conflitos mundiais em virtude da expansão internacional do capital e os diferentes interesses sociais e econômicos dos seus atores em um sistema mundo fechado, chamado por ele de era pós-colombiana.

Em termos gerais, podemos contrastar a época colombiana com a época que a precedeu, descrevendo sua característica essencial como a expansão da Europa contra resistências quase que desprezíveis, enquanto na idade média, a cristandade estava presa em uma região estreita ameaçada pelo barbarismo externo. A partir de agora, na era pós-colombiana, teremos de lidar novamente com um sistema político fechado, e, no entanto, ele será de abrangência

mundial. Toda explosão de forças sociais, em vez de se dissipar em um circuito circundante de espaço desconhecido e de caos bárbaro, será repentinamente ecoado do outro lado do globo, e os fracos elementos no organismo político e econômico do mundo serão destruídos pelas consequências¹⁰⁵.

Este sistema fechado vislumbrado por Mackinder permitirá o desenvolvimento de uma concepção histórica onde a Geografia possui uma relação causal com a História: “Pela primeira vez, podemos perceber algo da proporção real de características e eventos no cenário em todo o mundo, e podemos buscar uma fórmula que expresse certos aspectos, de qualquer forma, da causa geográfica na história universal”¹⁰⁶.

Por essa vertente, a era pós-colombiana, em virtude de sua integração econômica através da expansão do capitalismo no globo, iria permitir uma análise da relação entre a causalidade geográfica e a história universal. Nesse sentido, a natureza não inicia os acontecimentos históricos, mas os controla. Durante sua conferência, que foi transformada em artigo, Mackinder se propôs a analisar e descrever as características geográficas do mundo e relacioná-las organicamente com diferentes fases da história humana.

A partir desta reflexão, Mackinder estabeleceu uma relação de causa e efeito entre a história europeia e a história asiática. Assim, ele fez uma crítica à visão historiográfica dominante na época, de que a única história que realmente importa é aquela das “raças mediterrâneas e europeias”. Mackinder não negou completamente essa tese, pois alegava que foi nessa região que nasceram os pressupostos ideológicos que dominavam o mundo em 1904. Ele ainda afirmou que há uma relação intrínseca entre a história europeia e a história asiática, e que o desenvolvimento da civilização cristã e europeia foi subordinado pela relação com os povos euroasiáticos.

A ideia da Inglaterra foi incorporada à heptarquia pelos conquistadores dinamarqueses e normandos; a ideia da França foi imposta aos francos, godos e bomans concorrentes pelos hunos em Chalons e na Guerra dos Cem Anos com a Inglaterra; a ideia da cristandade nasceu das perseguições romanas e

¹⁰⁵ No original: *Broadly speaking, we may contrast the columbian epoch with the age which preceded it, by describing its essential characteristic as the expansion of Europe against almost negligible resistances, whereas medieval Christendom was pent into a narrow region threatened by external barbarism. From the present time forth, in the post-Columbian age, we shall again have to deal with a closed political system, and none the less that it will be one of world- wide scope. Every explosion of social forces, instead of being dissipated in a surrounding circuit of unknown space and barbaric chaos, will be sharply re-echoed from the far side of the globe, and weak elements in the political and economic organism of the world will be shattered in consequence.* Para mais detalhes de como Mackinder desenvolveu uma interpretação da história, a partir das suas reflexões acerca do mundo colombiano e pós-colombiano ver: MACKINDER, H. J. The geographical pivot of history. **The Geographical Journal**, London, v. 28, n. 4, p. 421-422, 1904. Disponível em: <https://www.iwp.edu/docLib/20131016_MackinderTheGeographicalJournal.pdf>. Acesso em: 30 maio 2017.

¹⁰⁶ No original: *For the first time we can perceive something of the real proportion of features and events on the stage of the whole world, and may seek a formula which shall express certain aspects, at any rate, of geographical causation in universal history.* Ibid., p. 422.

amadureceu pelas cruzadas; a ideia dos Estados Unidos foi aceita e o patriotismo colonial local afundou apenas na longa Guerra da Independência; a ideia do império alemão foi adotada com relutância no sul da Alemanha somente após uma luta contra a França, em camaradagem com o norte da Alemanha. O que posso descrever como a concepção literária da história, como concentração da atenção nas ideias e na civilização e em seus resultados, pode perder de vista os movimentos mais elementares, cuja pressão é geralmente a causa empolgante dos esforços em que grandes ideias são nutridas. Uma personalidade repulsiva desempenha uma função social valiosa na união de seus inimigos, e foi sob a pressão da barbárie externa que a Europa alcançou sua civilização. Peço-lhe, portanto, por um momento que considere a Europa e a história europeia subordinadas à Ásia e à história asiática, pois a civilização europeia é, em um sentido muito real, o resultado da luta secular contra a invasão asiática (tradução nossa)¹⁰⁷.

O fragmento da obra de Mackinder é bastante objetivo sobre a concepção historiográfica desenvolvida por ele, e a necessidade de relação casuística entre a história asiática e a história europeia. O foco historiográfico somente na civilização e nas ideias europeias, que de acordo com Mackinder causava “câimbra nos pensamentos”¹⁰⁸, foi criticado em *Geographical Pivot of History*, por não considerar o estudo de outras culturas e civilizações que poderiam ter relação com o desenvolvimento de processos históricos europeus. A partir desta crítica direcionada ao enfoque da historiografia europeia, exclusivamente nas civilizações da Europa, Mackinder passou a expor diversos fatos históricos europeus e relacioná-los com a história asiática para provar a sua tese de causalidade geográfica sobre a história.

Mackinder, após escrever sobre a influência das invasões asiáticas na história europeia, passou a descrever as características geográficas da eurásia e a sua importância geoestratégica. Ele destacou a imensidão do território euroasiático, tendo calculado a extensão em 21 milhões de metros quadrados, o triplo da América do Norte.

Ao comparar as regiões da Eurásia, Mackinder, utilizou a palavra *Heartland*, ou coração da terra, para descrever o centro da Eurásia: “A leste, sul e oeste desta região do coração da

¹⁰⁷ No original: *The idea of England was beaten into the Heptarchy by Danish and Norman conquerors ; the idea of France was forced upon competing Franks, Goths, and Bomans by the Huns at Chalons, and in the Hundred Years' War with England ; the idea of Christendom was born of the Eoman persecutions, and matured by the Crusades ; the idea of the United States was accepted, and local colonial patriotism sunk, only in the long War of Independence ; the idea of the German Empire was reluctantly adopted in South Germany only after a struggle against France in comradeship with North Germany. What I may describe as the literary conception of history, by concentrating attention upon ideas and upon the civilization which is their outcome, is apt to lose sight of the more elemental movements whose pressure is commonly the exciting cause of the efforts in which great ideas are nourished. A repellent personality performs a valuable social function in uniting his enemies, and it was under the pressure of external barbarism that Europe achieved her civilization. I ask you, therefore, for a moment to look upon Europe and European history as subordinate to Asia and Asiatic history, for European civilization is, in a very real sense, the outcome of the secular struggle against Asiatic invasion.* MACKINDER, H. J. *The geographical pivot of history*. **The Geographical Journal**, London, v. 28, n. 4, p. 423, 1904. Disponível em: <https://www.iwp.edu/docLib/20131016_MackinderTheGeographicalJournal.pdf>. Acesso em: 30 maio 2017.

¹⁰⁸ *Ibid.*, p. 422.

terra estão regiões marginais, situadas em um vasto crescente, acessível aos marinheiros” (tradução nossa)¹⁰⁹.

Acima, temos a introdução da sua teoria geopolítica relativa à importância da Eurásia e, conseqüentemente, à importância do controle do centro da Eurásia, denominado pelo autor da teoria da *Heartland*: “Quem governa a Europa Oriental comanda o coração da terra: Quem governa o coração da terra, comanda a ilha-mundo: Quem governa a ilha-mundo comanda o mundo” (Tradução nossa)¹¹⁰.

A passagem acima, talvez, seja a mais importante escrita por Mackinder em toda sua vida, pois possui uma capacidade de síntese de toda a sua teoria relativa ao equilíbrio de poder na Eurásia, mediante os choques entre poderes continentais e poderes navais.

Mackinder utilizou os conflitos entre as populações asiáticas e europeias para demonstrar que: “A mobilidade sobre o oceano é o rival natural da mobilidade dos cavalos e camelos no coração do continente”¹¹¹. Essa rivalidade natural, só ganhou outros contornos, relativos à supremacia estratégica, a partir da descoberta do Cabo da Boa Esperança, que permitiu aos europeus circunvagarem a África e pressionarem os povos asiáticos na sua retaguarda. Logo, as novas rotas abertas pelas grandes navegações propiciaram uma vantagem militar aos países que possuíam o poder marítimo. Ele inclusive citou Mahan, para demonstrar a importância das novas rotas que ampliaram as vias de acesso para Ásia, possibilitando a formação de entrepostos avançados, que deram superioridade ao poder naval europeu sobre o poder terrestre asiático.

O resultado mais importante da descoberta do Cabo da Boa Esperança para as Índias foi conectar as navegações costeiras do oeste e leste da Eurásia, ainda que por uma rota tortuosa, e assim, de alguma forma, neutralizar a vantagem estratégica da posição central dos nômades das estepes, pressionando-os na sua retaguarda. A revolução iniciada pelos grandes marinheiros da geração colombiana concedeu à cristandade a mais ampla e possível mobilidade de poder, exceto a mobilidade alada. O oceano único e contínuo que envolve as terras divididas e insulares é, obviamente, a condição geográfica da unidade suprema no comando do mar e de toda a teoria da moderna estratégia e política naval, como expostas por escritores como o capitão Mahan e: Sr Spencer Wilkinson (tradução nossa)¹¹².

¹⁰⁹ No original: *To east, south, and west of this heartland are marginal regions, ranged in a vast crescent, accessible to shipmen.* Ibid., p. 431.

¹¹⁰ No original: *Who rules East Europe commands the Heartland: Who rules the Heartland commands the World-Island: Who rules the World-Island commands the World.* Id., 1996. p. 106.

¹¹¹ No original: *Mobility upon ocean is the natural rival of horse and camel mobility in the heart of the continent.* Para mais informações sobre a rivalidade entre o poder naval e o poder terrestre ver: MACKINDER, H. J. The geographical pivot of history. **The Geographical Journal**, London, v. 28, n. 4, p. 432, 1904. Disponível em: <https://www.iwp.edu/docLib/20131016_MackinderTheGeographicalJournal.pdf>. Acesso em: 30 maio 2017.

¹¹² No original: *The all-important result of the discovery of the Cape road to the Indies was to connect the western and eastern coastal navigations of EuroAsia, even though by a circuitous route, and thus in some measure to neutralize the strategical advantage of the central position of the steppe-nomads by pressing upon them in rear.*

Ao anular a vantagem estratégica dos povos da estepe euroasiática, os europeus passaram a combater melhor as ameaças que vinham das regiões leste e sudeste do continente. Isso transformou as relações políticas dos europeus com os povos asiáticos, pois as potências europeias cercaram o poder continental, com uma rede de comércio e entrepostos militares, que fragilizou a capacidade das populações asiáticas em projetar poder, sem se preocupar com sua retaguarda, agora ameaçada pelas potências europeias, que tiveram sua área de ação naval multiplicada em mais de 30 vezes, segundo o autor. Isso permitiu a expansão do império colonial europeu.

Mackinder destacou que estas novas colônias eram inacessíveis aos poderios militares continentais, o que permitia que a Europa acumulasse riquezas sem se preocupar com possíveis invasões desta natureza. Devemos lembrar que este quadro foi fruto da análise histórica desenvolvida por Mackinder para provar a influência da história asiática sobre a europeia, contudo, as tecnologias da época trouxeram mudanças nesta conjuntura relativa à rivalidade entre poderes marítimos e poderes continentais. Esse autor ainda destacou que enquanto os povos do oeste europeu estavam conquistando outros continentes, os russos iniciaram um processo de expansão para o leste, estendendo seu território aos confins da Sibéria¹¹³.

Mackinder estava muito atento aos papéis que as ferrovias poderiam desempenhar em termos de logística comercial e militar. Sua análise direcionada aos conflitos entre potências continentais e potências insulares permitiu uma observação relativa à geração que antecedeu a dele, no caso a geração de Mahan, cujos estudos geopolíticos, em virtude do “vapor e do canal de Suez” deram uma atenção ao ganho de mobilidade ocasionado pelo uso dos barcos a vapor e as transformações no mundo das navegações ocasionadas pela abertura do canal de Suez. O uso e a expansão da malha ferroviária na Europa permitiram que as potências continentais alcançassem um grau de mobilidade sem precedentes na Eurásia.

Uma geração atrás, o vapor e o Canal de Suez pareciam ter aumentado a mobilidade do poder marítimo em relação ao poder terrestre. As ferrovias agiam principalmente como alimentadoras do comércio oceânico. Entretanto, as ferrovias transcontinentais estão transmutando as condições do poder terrestre, e em nenhum lugar elas podem tanto efeito como no coração fechado da Euro-Ásia, em vastas áreas nas quais nem madeira e nem pedra estavam

The revolution commenced by the great mariners of the Columbian generation endowed Christendom with the widest possible mobility of power, short of a winged mobility. The one and continuous ocean enveloping the divided and insular lands is, of course, the geographical condition of ultimate unity in the command of the sea, and of the whole theory of modern naval strategy and policy as expounded by such writers as Captain Mahan and: Mr. Spencer Wilkinson. MACKINDER, H. J. The geographical pivot of history. **The Geographical Journal**, London, v. 28, n. 4, p. 432-433, 1904. Disponível em: <https://www.iwp.edu/docLib/20131016_MackinderTheGeographicalJournal.pdf>. Acesso em: 30 maio 2017.

¹¹³ Para mais informações sobre o avanço russo em direção a Sibéria e o impacto disso ver: Ibid., p. 433.

disponíveis para a construção de estradas. As ferrovias fazem maravilhas nas estepes, porque substituem diretamente a mobilidade de cavalos e camelos, omitindo o estágio de desenvolvimento de rodovias. Em matéria de comércio, não se deve esquecer que o tráfego oceânico, por mais barato que seja, geralmente envolve o manuseio quádruplo de mercadorias - na fábrica de origem, no cais de exportação, no cais de importação e no armazém interno de mercadorias para a distribuição no varejo; enquanto que o vagão ferroviário continental pode ir direto da fábrica exportadora para o armazém de importação (tradução nossa)¹¹⁴.

No campo econômico e comercial, o uso das ferrovias pôde baratear o custo de algumas mercadorias, pois o frete ferroviário eliminava etapas relativas ao transporte marítimo, tais como a armazenagem em portos de saída e de entrada e a distribuição ferroviária dos bens exportados e importados. Desse modo, os bens saíam das fábricas, iam para portos, eram enviados em navios, que descarregavam em portos e eram distribuídos via transporte ferroviário. Agora, segundo Mackinder, basta um trem ligando uma fábrica para um centro de distribuição.

A posição das ferrovias russas foi destacada por Mackinder, pois ele já vislumbrava que, com o incremento do transporte ferroviário, a Rússia iria projetar poder e influência por toda a Eurásia, o que de certa forma, iria de encontro aos interesses nacionais da Inglaterra. Por isso que Mackinder deu tanta ênfase às ferrovias em território russo, haja vista que ele alertava para a acumulação de capital nessa região sem a influência do comércio marítimo: “haverá desenvolvimento inacessível ao comércio oceânico”¹¹⁵. O desenvolvimento dessa área sem o comércio marítimo significava, de certa forma, o desenvolvimento daquela extensão territorial da eurásia sem a participação da Inglaterra.

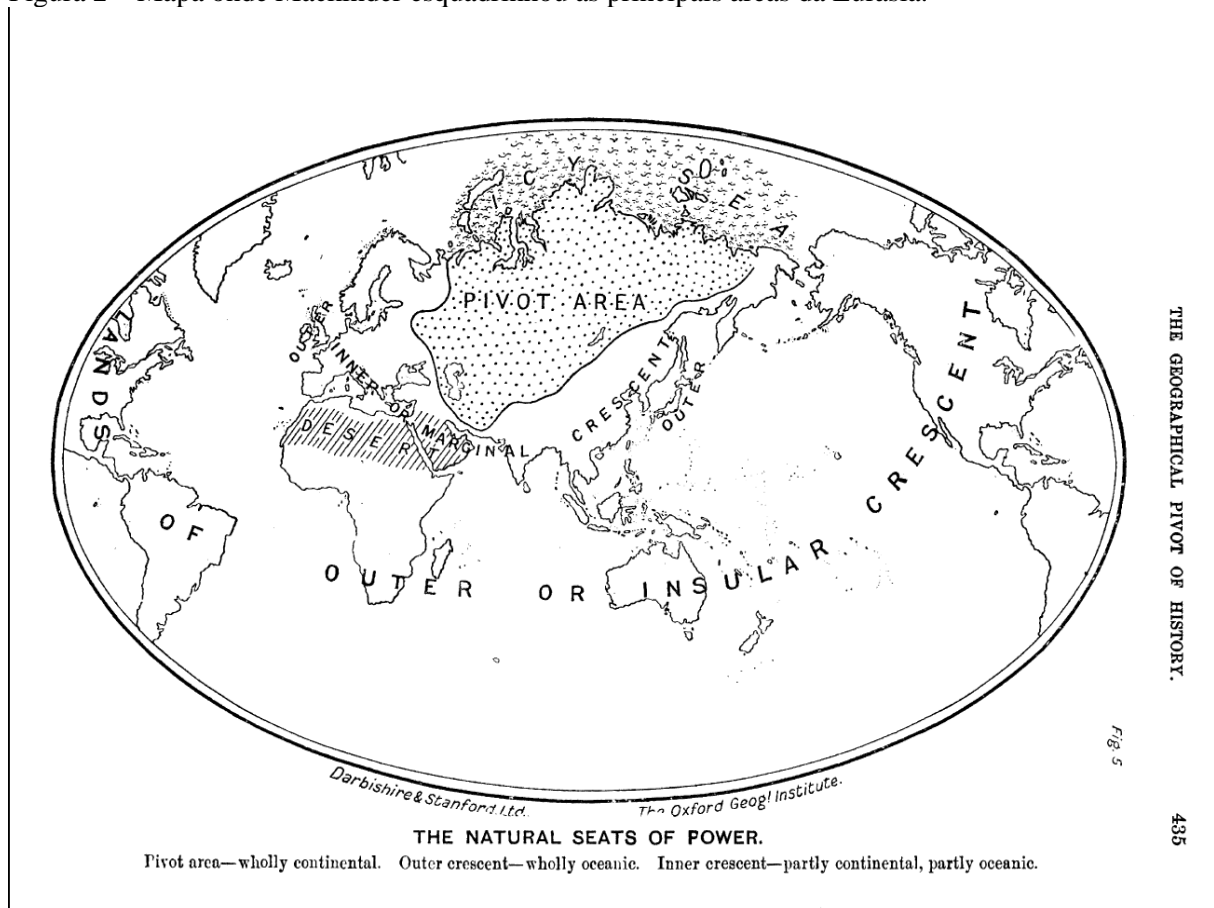
A integração da eurásia, sem a participação inglesa através do comércio marítimo era o pior dos pesadelos para Mackinder, que alertava para a transformação do império mongol em império russo, e que representava novamente, uma ameaça à Europa ocidental moderna e

¹¹⁴ No original: *A generation ago steam and the Suez Canal appeared to have increased the mobility of sea-power relatively to land-power. Railways acted chiefly as feeders to ocean-going commerce. But trans-continental railways are now transmuting the conditions of land-power, and nowhere can they have such effect as in the closed heart-land of Euro-Asia, in vast areas of which neither timber nor accessible stone was available for road-making. Railways work the greater 'wonders in the steppe, because they directly replace horse and camel mobility, the road stage of development having here been omitted. In the matter of commerce it must not be forgotten that ocean-going traffic, however relatively cheap, usually involves the fourfold handling of goods — at the factory of origin, at the export wharf, at the import wharf, and at the inland warehouse for retail distribution; whereas the continental railway truck may run direct from the exporting factory into the importing warehouse.* Para mais informações sobre o avanço russo em direção a Sibéria e o impacto disso, ver: MACKINDER, H. J. *The geographical pivot of history*. **The Geographical Journal**, London, v. 28, n. 4, p. 434, 1904. Disponível em: <https://www.iwp.edu/docLib/20131016_MackinderTheGeographicalJournal.pdf>. Acesso em: 30 maio 2017.

¹¹⁵ No original: *will there develop inaccessible to oceanic commerce.* Ibid., p. 434.

industrial, assim como os cavaleiros mongóis e demais povos das estepes representaram para a Europa cristã.

Figura 2 – Mapa onde Mackinder esquadrinhou as principais áreas da Eurásia.



Fonte: Mackinder¹¹⁶.

Aceitar que a Rússia se tornasse a nação mais influente, na região chamada por Mackinder de crescente marginal (ver figura 2), significava aceitar o acesso russo para mares quentes e consequentemente ao poder marítimo através de frotas de navios de combate. Essa conjuntura, segundo o geógrafo inglês, poderia ser viabilizada caso a Alemanha se tornasse aliada da Rússia, e ambas passassem a utilizar, conjuntamente, seus portos, suas populações, suas vastas matérias primas e construíssem frotas de navios militares. Essa aliança não só colocaria em risco a hegemonia inglesa, como configuraria a formação de um império mundial¹¹⁷. Isso também forçaria a França a realizar determinadas alianças com potências marítimas para contrabalançar o poderio continental de uma hipotética aliança entre a Rússia

¹¹⁶ MACKINDER, H. J. The geographical pivot of history. *The Geographical Journal*, London, v. 28, n. 4, p. 435, 1904. Disponível em: <https://www.iwp.edu/docLib/20131016_MackinderTheGeographicalJournal.pdf>. Acesso em: 30 maio 2017.

¹¹⁷ Ibid., p. 436.

e a Alemanha. Na visão de Mackinder, a França e outros países, como a Itália, o Egito, a Índia e a Coreia se tornariam cabeças de ponte, em cooperação com o poderio marítimo, para impedir a concentração de forças dos estados pivôs nestes territórios¹¹⁸. E isso aconteceu de fato durante os anos da guerra-fria, quando esses territórios citados por Mackinder se tornaram essenciais para os EUA, enquanto potência insular e substituta da Inglaterra em relação ao controle do poder naval em termos globais. Veremos o papel desses territórios¹¹⁹ nos capítulos posteriores a este, bem como analisaremos nos jogos, a influência dos teóricos da política de contenção sobre os enredos, destacando a importância estratégica da periferia da eurásia.

Essa tese relativa à causalidade geográfica na história influenciou Mackinder para o resto de sua vida e esteve presente na maioria dos seus escritos posteriores ao artigo *The Geographical Pivot of History*. Na edição do livro, *Democratic Ideals and Reality*, publicada em 1919, logo após a Primeira Guerra Mundial, Mackinder tentou abordar as causas das guerras a partir de uma perspectiva relativa à desigualdade do crescimento entre as nações. Isso, segundo ele, aguçava as possibilidades de ação dos homens através da influência da geografia. Esse ponto é importante, pois Mackinder deu indícios de relativização da influência da geografia sobre a história, ao propor maneiras de contenção das realidades geográficas, ou seja, após a guerra, como impedir que potências marítimas e potências continentais entrem em conflito? Esta é a pergunta fundamental e que foi ocasionada pela Primeira Guerra Mundial, considerada em *Democratic Ideals and Reality* como uma catarata no curso do rio da história.

Em nossa ansiedade de repudiar as ideias historicamente associadas ao equilíbrio de poder, talvez não exista algum perigo de permitirmos que apenas concepções jurídicas governem nossos pensamentos em relação à Liga das Nações? É o nosso ideal que a Justiça seja feita entre as nações, sejam grandes ou pequenas, exatamente como é o nosso ideal que haja justiça entre os homens, qualquer que seja a diferença de suas posições na sociedade. Para manter a justiça entre homens, o poder do Estado é invocado, e agora reconhecemos, após o fracasso do direito internacional em evitar a Grande Guerra, que deve haver algum poder ou, como dizem os advogados, alguma sanção pela manutenção da justiça entre as nações. Mas o poder, que é necessário para o Estado de direito entre os cidadãos, passa facilmente para a tirania. Podemos estabelecer uma potência mundial que seja suficiente para manter a lei entre grandes e pequenos estados e, no entanto, não se torne uma

¹¹⁸ A presença da Coreia na lista de territórios estratégicos descritos por Mahan ajuda a entender o interesse norteamericano na península e sua presença militar ao sul do Paralelo 38. Para mais informações sobre o uso destes territórios como cabeças de ponte para a projeção de poder, ver: MACKINDER, H. J. *The geographical pivot of history*. *The Geographical Journal*, London, v. 28, n. 4, p. 435, 1904. Disponível em: <https://www.iwp.edu/docLib/20131016_MackinderTheGeographicalJournal.pdf>. Acesso em: 30 maio 201. p. 436.

¹¹⁹ Essa formulação de Mackinder sobre o controle das áreas consideradas por ele como crescente marginal foi muito significativa para a escola da literatura de grande estratégia que desenvolveu a política de contenção ao comunismo, especialmente através de Spykman, Kennan e Brzezinski. A relevância está na importância que Mackinder atribuiu ao crescente marginal e que será significativa para as reflexões dos autores que serão analisados à frente no capítulo 5.

tiranias mundiais? Existem dois caminhos para essa tirania: a conquista de todas as outras nações por uma nação; a outra, a perversão do próprio poder internacional que pode ser estabelecido para coagir a nação sem lei. Em nosso grande replanejamento da sociedade humana, devemos reconhecer que a habilidade e a oportunidade do assaltante são fatos anteriores à lei do assalto. Em outras palavras, devemos considerar nosso vasto problema como homens de negócios lidando com realidades de crescimento e oportunidade, e não apenas como advogados definindo direitos e recursos (tradução nossa)¹²⁰.

A concepção da Liga das Nações refletia o que Mackinder pensava sobre as causas da Primeira Guerra Mundial, mais especificamente sobre o crescimento desigual das nações como os principais motivos para os conflitos dessa natureza destrutiva. Na primeira vista, essa perspectiva pode ser conflitante com a tese principal dele referente aos conflitos existentes entre os povos euroasiáticos e a civilização cristã da Europa ocidental, contudo eles são complementares, no sentido de atualizar sua teoria da *Heartland* à luz dos acontecimentos que marcaram a Europa nesse período e que possuem relação intrínseca com o desenvolvimento do capitalismo e sua etapa imperialista. Ao propor que a Liga das Nações não fosse regida somente por uma lógica relativa ao direito internacional, mas sim, também, por uma perspectiva econômica, ele assumiu que o direito internacional pode se tornar inócuo frente a uma situação de acumulação de capital disfuncional entre as nações.

As grandes guerras da história - tivemos uma guerra mundial a cada cem anos nos últimos quatro séculos - são o resultado, direto ou indireto, do crescimento desigual das nações, e esse crescimento desigual não deve ser inteiramente atribuído a maior genialidade e energia de algumas nações em comparação com as outras; em grande parte, é o resultado da distribuição desigual da produtividade e das oportunidades estratégicas sobre o globo. Em outras palavras, na natureza não há nada como a igualdade (tradução nossa)¹²¹.

¹²⁰ No original: *In our anxiety to repudiate the ideas historically associated with the balance of power is there not perhaps some danger that we should allow merely juridical conceptions to rule our thoughts in regard to the League of Nations? It is our ideal that Justice should be done between nations, whether they be great or small, precisely as it is our ideal that there should be justice between men, whatever the difference of their positions in society. To maintain justice as between individual men the power of the state is invoked, and we now recognize, after the failure of international law to avert the Great War, that there must be some power or, as the lawyers say, some sanction for the maintenance of justice as between nation and nation. But the power which is necessary for the rule of law among citizens passes easily into tyranny. Can we establish such a world power as shall suffice to keep the law between great and small states, and yet shall not grow into a world-tyranny? There are two roads to such tyranny, the one the conquest of all other nations by one nation, the other the perversion of the very international power itself which may be set up to coerce the lawless nation. In our great replanning of human society we must recognize that the skill and opportunity of the robber are prior facts to the law of robbery. In other words, we must envisage our vast problem as business men dealing with realities of growth and opportunity, and not merely as lawyers defining rights and remedies.* MACKINDER, H. J. **The Democratic Ideals and Reality**. Washington: National Defense University Press, 1996. p. 2.

¹²¹ No original: *The great wars of history--we have had a world war about every hundred years for the last four centuries---are the outcome, direct or indirect, of the unequal growth of nations, and that unequal growth is not wholly due to the greater genius and energy of some nations as compared with others; in large measure it is the result of the uneven distribution of fertility and strategic opportunity upon the face of the globe. In other words, there is in nature no such thing as equality.* Ibid., p. 1.

Deste modo, através de uma perspectiva econômica do progresso das nações, Mackinder vislumbrava a possibilidade de corrigir determinadas discrepâncias no desenvolvimento econômico e, assim, evitar as guerras no futuro. Seria dessa maneira, a partir de uma partilha mais justa das riquezas desiguais do mundo, que ele percebia o papel da Liga das Nações.

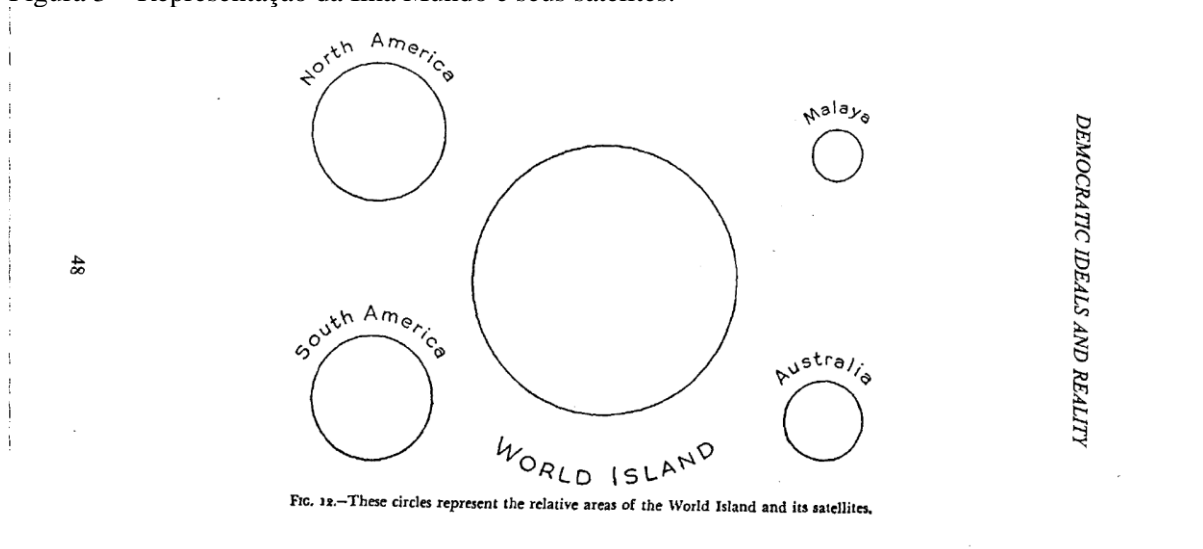
Após o conflito que reorganizou o equilíbrio de poder mundial, impérios deixaram de existir e novas potências surgiram, a exemplo dos EUA, que tiveram papel militar na Europa durante a guerra. Na conjuntura de 1919, o sistema internacional fechado, esboçado por Mackinder em *Geographical Pivot of History*, precisava ser regulado por organizações internacionais. Logo, ao defender um órgão regulador (Liga das Nações), um comércio internacional mais justo e sistemas democráticos de escolha dos dirigentes do Estado, ele terminou por absorver valores relativos aos pressupostos liberais-idealistas para a organização do sistema internacional.

Nas páginas subsequentes, Mackinder advogou sobre o papel da Inglaterra na defesa da democracia na Primeira Guerra Mundial e a sua tese relativa ao sistema mundial fechado e interligado. Além disso, ele teorizou mais densamente sobre o seu conceito de *Heartland* e passou a incluir a África no que ele chamava de “Ilha Mundo”¹²². O conceito de “ilha mundo” pressupõe a percepção de que o mundo possui uma vasta região de terra chamada de Eurásia formada pela África, Europa e Ásia. Os outros continentes, na visão de Mackinder, seriam apenas satélites da Ilha Mundo (ver figura 3).

Essa visão do globo, com apenas um continente e apenas um oceano, potencializou a compreensão do mundo como um sistema fechado, onde as ações humanas, em qualquer região, poderiam ter ressonâncias e desdobramentos em pontos antípodas.

¹²² No original: *World Island*. MACKINDER, H. J. **The Democratic Ideals and Reality**. Washington: National Defense University Press, 1996. p. 45.

Figura 3 – Representação da Ilha Mundo e seus satélites.



Fonte: Mackinder.¹²³

Na visão dos homens do mar, ingleses e norte-americanos, a “*World Island*” poderia se transformar na base para uma única potência continental, que se converteria em uma potência marítima e utilizaria todo o potencial da Eurásia para projetar poder em direção aos outros continentes, denominados como satélites por Mackinder. Na época em que ele escreveu *The Democratic Ideals and Reality*, a Alemanha era a nação que representava esse hipotético pesadelo estratégico para os ingleses, e foi por isso que ele achou que a rendição da frota alemã foi um “evento deslumbrante”, pois naquele momento, o risco da unificação da Eurásia tinha sido repellido com a contribuição das duas principais potências marítimas do seu tempo. Contudo, Mackinder não descartou a possibilidade de isso ocorrer no futuro.

A rendição da frota alemã no Firth of Forth é um evento deslumbrante, mas com toda a sobriedade, se considerarmos a visão de longo prazo, ainda não devemos reconhecer a possibilidade de que grande parte do Grande Continente possa algum dia estar unida sob um único domínio, e que um poder marítimo invencível possa se basear nele? (tradução nossa)¹²⁴.

Mackinder tentou escrever sobre o ponto de vista dos “homens da terra”, ou os homens que viviam na Eurásia. De acordo com sua reflexão, sobre as diferentes visões de mundo entre os homens do mar e os homens da terra, as nações insulares que participaram da guerra, tais como Inglaterra e EUA, não possuíam uma visão estratégica do conflito como os homens da terra possuíam. No caso da Inglaterra, foi explicitado que ela só tinha ido para guerra em função

¹²³ MACKINDER, H. J. *The Democratic Ideals and Reality*. Washington: National Defense University Press, 1996. p. 48.

¹²⁴ No original: *The surrender of the German fleet in the Firth of Forth is a dazzling event, but in all soberness, if we would take the long view, must we not still reckon with the possibility that a large part of the Great Continent might someday be united under a single sway, and that an invincible sea-power might be based upon it.* Ibid., p. 51.

da defesa dos seus vizinhos, a França e a Bélgica. Havia, segundo essa tese, uma falta de visão estratégica da guerra por parte dos países anglo-saxões¹²⁵.

A falta de visão estratégica dos países anglo-saxões era apontada por Mackinder a partir da constatação de que com o avanço tecnológico da época, a vantagem obtida pelas nações que possuíam grande poderio naval foi atenuada pelo uso militar do avião, das novas peças de artilharia, do submarino, telégrafo e das ferrovias. Ao analisar a provável ameaça para aquilo que ele concebeu como liberdade mundial, Mackinder estava fazendo um exercício de imaginação conjuntural, levando em consideração a hipótese de que, caso a Alemanha tivesse sido vitoriosa na Primeira Guerra Mundial, o surgimento de uma potência que conseguisse utilizar todo potencial logístico e geopolítico contido na Eurásia, e assim ameaçar a posição inglesa e norte-americana no início do século XX, se tornaria um fato bastante plausível. A análise que Mackinder realizou sobre o ponto de vista dos homens da terra, é uma análise sobre como os homens do mar percebem os homens da terra, e como eles são considerados uma ameaça aos homens do mar¹²⁶.

Tanto Mackinder quanto Mahan fazem parte do diminuto número de geopolíticos anglo-saxões que tiveram significativa influência no desenvolvimento do pensamento geoestratégico ao longo do século XX, e que influenciaram as ações do governo norte-americano no século dos extremos e no início do século XXI. A maioria dos trabalhos, com foco na evolução histórica do pensamento geoestratégico, coloca estes dois autores ao lado de Spykman, Kennan e Brzezinski, como paradigmáticos, em termos da contribuição relativa ao avanço nas reflexões geoestratégicas.

Assim, nos primeiros anos do século XX, Mahan e Mackinder lançaram as bases para a perspectiva mais duradoura sobre o conflito que ainda iria ocorrer nesse século: poder terrestre versus poder marítimo, a disputa entre as potências continentais, a Grã Bretanha e os Estados Unidos pelo acesso ao crescente marginal da China até a Europa Ocidental¹²⁷.

Caitlyn Antrin, além de ressaltar o pioneirismo do trabalho de Mahan e Mackinder, destacou que as teses realizadas por ambos os autores foram bases teóricas importantes para

¹²⁵ Para mais detalhes sobre essa reflexão ver: MACKINDER, H. J. **The Democratic Ideals and Reality**. Washington: National Defense University Press, 1996. p. 52.

¹²⁶ Utilizamos essa nomenclatura, porque Mackinder dividiu o seu livro dessa forma e nomeou os capítulos assim. A tentativa de Mackinder, ao escrever sobre os diferentes pontos de vista, dos homens da terra e dos homens do mar, esbarra na sua vivência enquanto um homem insular.

¹²⁷ No original: *Thus, in the opening years of the twentieth century Mahan and Mackinder laid the groundwork for the most enduring perspective on the century of conflict yet to come: land power versus sea power, the contest between the Eurasian heartland and Great Britain and the United States for access to the marginal crescent from China to Western Europe*. ANTRIM, L. C. The Next Geographical Pivot. **Naval War College Review**, Newport, v. 63, n. 3, p. 16-17, 2010. Disponível em: <<https://usnwc2.usnwc.edu/getattachment/f8217b41-afd2-4649-8378-7b6c8a7e61d2/The-Next-Geographical-Pivot--The-Russian-Arctic-in.aspx>>. Acesso em: 16 jul. 2016.

interpretar o século XX, e os conflitos que se desenharam entre os poderes marítimos e os poderes continentais. Ao revisitar Mackinder, Cristopher Fettweis¹²⁸ também ressaltou seu pioneirismo e sua influência sobre outros autores da geopolítica que tiveram uma larga ascendência na formulação da geoestratégia norte-americana no século XX. É importante observar aos leitores que não concordamos com a conclusão do artigo de Fettweis, pois possui relação com uma concepção da história e das relações internacionais, que teve ressonância após a queda do muro de Berlim e que consiste na hipótese, superada, sobre o “Fim da História” desenvolvida pelo acadêmico Francys Fukuyama, e que apresentou ampla repercussão nos meios liberais. Estamos fazendo essa relação devido ao fato de que Fettweis aponta, no final do texto, que a obsolescência da geopolítica se materializou devido à nulidade de possibilidade referente a um conflito entre grandes potências. Fettweis, ao lançar essa hipótese, em 2010, ignorou os projetos de integração Eurasianos, como a nova rota da seda e a reação norte americana através da nova posição de Obama “Pivot para Ásia”, com claro objetivo de fustigar a retaguarda chinesa, um movimento geopolítico clássico das potências insulares e que foi descrito por Mackinder. Os fatos históricos – Síria, Ucrânia, Líbia e a crise na Coreia, enterraram essa hipótese. Hoje, o risco de um conflito entre potências continentais e potências insulares é real, devido ao crescente grau de beligerância de alguns estados.

Mackinder inventou, o que talvez fosse melhor considerado como a geoestratégia, que visualiza o mundo inteiro como um campo de batalha e tenta encontrar a posição mais vantajosa durante a inevitável e contínua luta pelo domínio global. Mackinder, Mahan e Spykman (e seus sucessores modernos Colin S. Gray e Zbigniew Brzezinski) estão preocupados com a geoestratégia, que lida com a interação e o equilíbrio entre os atores mais poderosos do sistema internacional. Os estados menores e mais fracos da periferia possuem importância geoestratégica apenas na medida em que influenciam as ações das grandes potências¹²⁹.

A herança teórica destes autores até hoje está presente na elaboração das diretrizes para a política externa dos Estados Unidos, como ressaltou Collyn Dueck, ao apresentar a análise do

¹²⁸ Para mais informações ver: FETTWEIS, L. C. Revisiting Mackinder and Angell: The Obsolescence of Great Power Geopolitics. In: **Comparative Strategy: An International Journal**. Fairfax: Tailor & Francis Online, 2010. p. 123. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01495930390202580>>. Acesso em: 20 jul. 2017.

¹²⁹ No original: *Mackinder invented what would perhaps better be considered geo-strategy, which envisions the entire world as a battlefield and tries to find the most advantageous position during the inevitable and ongoing struggle for global dominance. Mackinder, Mahan, and Spykman (and their modern-day successors Colin S. Gray and Zbigniew Brzezinski) are concerned with geo-strategy writ large, which deals with the interaction and the balance among the most powerful players of the international system. The smaller, weaker states of the periphery are of geo-strategic importance only to the extent that they influence the actions of the great powers.* FETTWEIS, L. C. Revisiting Mackinder and Angell: The Obsolescence of Great Power Geopolitics. In: **Comparative Strategy: An International Journal**. Fairfax: Tailor & Francis Online, 2010. p. 111. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01495930390202580>>. Acesso em: 20 jul. 2017

equilíbrio de poder na Eurásia como a grande contribuição de Mahan, Mackinder e Spykman para a manutenção do ideal da liberdade nos EUA. Logo, de acordo com Dueck, o argumento liberal estadunidense, de que na atualidade o equilíbrio de poder euroasiático é auto executável, ou até mesmo dispensável devido à interdependência econômica, só pôde ser elaborado pelo fato de que os EUA possuem dois oceanos separando seu território da Eurásia. Assim, não é estranho que essa concepção de mundo esteja presente nas produções midiáticas influenciadas pela interpretação geopolítica oriunda dos EUA e dos seus aliados.

Um insight central de Mahan, Mackinder e Spykman é que, sem fortes equilíbrios de poder no Velho Mundo, as liberdades do Novo Mundo não podem ser mantidas. Muitas vezes, é característico da opinião liberal nos países anglo-americanos assumir que tais equilíbrios são auto executáveis ou que não são mais necessários, dados os avanços na interdependência multilateral. Mas essa falta de interesse periódica e implacável em ameaças à segurança a longo prazo só é possível por causa da condição geopolítica básica da democracia liberal americana, a saber, uma separação física dos perigos típicos por dois grandes oceanos. Se o equilíbrio de grandes potências na Eurásia não for monitorado e preservado com genuína vigilância externa, isso terá implicações concretas para a prosperidade e segurança dos EUA, talvez mais cedo ou mais tarde. Em outras palavras, você pode não estar interessado em geopolítica, mas a geopolítica está interessada em você; as liberdades americanas, a longo prazo, repousam literalmente sobre uma fragmentação do poder no Velho Mundo (tradução nossa)¹³⁰.

Como Dueck afirmou acima, o monitoramento da Eurásia pode até deixar de ser realizado, mas eventualmente os efeitos do xadrez geopolítico da Eurásia serão sentidos nos EUA. Por essa vertente, mesmo que os valores liberais relativos ao direito internacional, interdependência econômica e instituições multilaterais prevaleçam no ordenamento das relações entre os Estados, o sistema internacional é anárquico em sua natureza primordial¹³¹, nessa situação, mesmo aqueles Estados que não estejam interessados nos desdobramentos das

¹³⁰ No original: *A central insight of Mahan, Mackinder, and Spykman alike is that without robust balances of power in the Old World the liberties of the New World cannot be maintained. It has often been characteristic of liberal opinion in Anglo-American countries to assume either that such balances are self-executing, or that they are no longer necessary, given advances in multilateral interdependence. But this periodic and blasé lack of interest in long term security threats is itself possible only because of the basic geopolitical condition under girding American liberal democracy, namely, a physical separation from typical dangers by two great oceans. If the balance of great powers within Eurasia is not monitored and preserved with genuine vigilance from the outside, this will eventually have concrete implications for U.S. prosperity and security perhaps sooner rather than later. In other words, you may not be interested in geopolitics, but geopolitics is interested in you; American freedoms, in the long run, quite literally rest upon a fragmentation of power in the Old World.* DUECK, C. **Geopolitics Reborn**. Philadelphia: Foreign Policy Research Institute; E-notes. 2012. Disponível em: <<https://www.fpri.org/article/2013/07/geopolitics-reborn/>>. Acesso em: 31 jul. 2019.

¹³¹ A principal característica do sistema internacional é a anarquia das relações entre os Estados que possuem a segurança como prerrogativa número 1 de suas ações no plano internacional. O caráter anárquico do sistema internacional, que antes era percebido pelos realistas, passou a ser aceito pelos liberais a partir dos fatos históricos que ocorreram ao longo do século XX e início do século XXI. Ver Teoria das Relações Internacionais. MESSARI, N.; NOGUEIRA, P. J. **Teoria das relações internacionais**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. p.17-18.

disputas geopolíticas serão afetados por elas. Devemos ressaltar, que esta crítica, à suposta visão liberal sobre as relações internacionais a partir do paradigma de disputa pela hegemonia na eurásia, não condiz com as ações tomadas por governo liberais a exemplo do governo Carter, Clinton e Obama, cujas ações foram influenciadas pela atuação de Brzezinski no Partido Democrata.

Esta tese também é compartilhada por Zibi Rubinovitz, que é mais enfático ao afirmar que a emergência da liderança norte-americana na arena internacional coincidiu com a ascensão das teorias geopolíticas, que por sua vez foram incorporadas no planejamento estratégico dos governos estadunidenses. Rubinovitz ainda é mais contundente ao propor que a influência de Mackinder e Mahan foram essenciais para a construção de uma visão mundo por parte dos políticos estadunidenses e da necessidade um poderio militar que possibilitasse a gerência estadunidense sobre os assuntos euroasiáticos.

A geopolítica é um importante ramo de pesquisa em relações internacionais e política externa, e é parte integrante do conceito das relações exteriores dos EUA. Os EUA emergiram em uma posição de liderança na arena internacional coincidindo com a evolução das teorias geopolíticas centrais, que se fixaram nas administrações americanas porque delinearam uma lógica prática para o uso hábil do crescente poder militar dos EUA. De acordo com os conceitos de Mahan e Mackinder, os EUA cristalizaram sua visão de mundo e construíram seu poder militar, levando em consideração a capacidade tecnológica dos EUA e a experiência das potências mundiais anteriores (tradução nossa)¹³².

As teorias interpretativas da história, que fundamentaram e ainda fundamentam a atuação política dos Estados Unidos, nunca estiveram somente restritas aos círculos políticos e acadêmicos que lidam com questões geopolíticas. A justificativa moral dos Estados Unidos para ações e pretensões imperialistas, no plano geopolítico, foi incorporada ao aparato de propaganda produzido pela indústria cultural norte-americana. Na sociedade contemporânea, os produtos culturais, como os videogames, passaram a ter um peso importante na disputa pela hegemonia. Trata-se da articulação entre *hard power* e *soft power*, cujos efeitos e resultados são essenciais para o convencimento da opinião pública, em função das disputas por hegemonias entre estados nacionais pelo controle de áreas de interesse econômico, bem como domínio sobre populações marginais ou periféricas do globo.

¹³² No original: *Geopolitics is a major branch of research in international relations and foreign policy, and is integral in the U.S. concept of foreign relations. The U.S. emerged into a leading position in the international arena coincided with the evolution of central geopolitical theories, which became fixated in American administrations because they outlined a practical rationale for skillful use of America's growing military power. According to the concepts of Mahan and Mackinder, the U.S. crystallized its worldview and built its military power, bringing the technological capability of the U.S. and the experience of previous world powers into consideration* RUBINOVITZ, Z. **Geopolitics and American Policy on Use the Force: Somalia, Rwanda and Afghanistan Compared.** In: CONGRESSO MUNDIAL DE CIÊNCIA POLÍTICA. Santiago, 2009.

Os *games* desempenham importante papel nessa conjuntura e precisam ser analisados através de um enfoque que desnaturalize discursos imperialistas, racistas e distópicos. Nesse contexto, analisaremos, no capítulo seguinte, como os jogos *Victoria II* e *Colonial Conquest* reproduziram as ideias imperialistas de Mackinder e Mahan. Desse modo, verificaremos se questões relativas ao equilíbrio de poder, a oposição entre poder naval e continental, colonialismo e imperialismo estão presentes nesses jogos e, se esses autores possuem influências diretas ou indiretas sobre o enredo e a jogabilidade desses títulos de videogame.

4 AS REPRESENTAÇÕES DA *HEARTLAND* E DO *SEA POWER* EM *VICTORIA II* E *COLONIAL CONQUEST*

Como dissemos anteriormente, existe uma relação intrínseca entre o complexo militar e o complexo de entretenimento. Tal relação desencadeou a produção de uma série de jogos de guerra, em sua maioria jogos de primeira pessoa e jogos de estratégia, que refletem o pensamento hegemônico na geopolítica anglo-saxã durante as últimas duas décadas do século XIX e a primeira metade do século XX.

O primeiro jogo que iremos analisar se chama *Victoria II*, a versão atualizada de *Victoria: an empire under the sun*. Para analisar *Victoria II*, iremos utilizar a metodologia proposta por Aarseth e adaptada neste trabalho, a partir da fusão de algumas categorias desenvolvidas por Johnni Langer. A primeira etapa desta metodologia consiste na realização da crítica externa ao game. Os games foram escolhidos segundo os critérios que já foram expostos na introdução: jogos de estratégia, cujo enredo transcorre temporalmente no período em que Mahan e Mackinder produziram os trabalhos analisados no capítulo anterior.

4.1 Crítica externa: *Victoria II*

- **Classificação do Jogo:** *Victoria II* é um jogo de estratégia com várias possibilidades de comandos relacionadas à administração de alguma nação entre 1836 e 1919. Não se trata somente de um jogo de estratégia militar, mas de um simulador de conjunturas, onde o curso da história pode ser modificado ou não a partir das escolhas feitas pelo jogador e as respostas da inteligência artificial.
- **Descrição do enredo:** seu enredo foi desenvolvido para simular o processo de expansão do capitalismo e a concorrência entre as potências capitalistas do período. Durante o jogo, é possível seguir o curso dos acontecimentos históricos inseridos na narrativa do game a medida em que o tempo transcorre, ou seja, ao jogar com os Estados Unidos, por exemplo, o jogador pode seguir ou não os acontecimentos que fazem parte do processo histórico dos Estados Unidos. Essa regra vale para todas as nações que podem ser controladas no jogo, a exemplo da Rússia ou do Brasil. O enredo historiográfico pode ser seguido ou modificado a partir das ações dos jogadores, o que leva a uma

liberdade de ação dos indivíduos com relação ao enredo do jogo e ao processo histórico no qual o jogo foi baseado.

- **Análise da Plataforma:** o jogo foi lançado para PC com a seguinte configuração mínima para poder ser jogado: *Intel Pentium IV 2.4 GH* ou *AMD 3500+*; Sistema operacional XP, Vista ou Windows 7; Memória Ram 2gb; 2 Gigas de Espaço disponível no HD; Placa de vídeo NVIDEA GeForce 8800 ou ATI Radeon 3500; Direct9 X compatível; Mouse de três botões, teclado e microfone.
- **Resgate da Cronologia da Obra:** *Victoria II* foi anunciado em agosto de 2009 e lançado para comercialização em 31 de agosto de 2010. O Anúncio da *Paradox* foi fruto de uma disputa interna pelo lançamento do game, onde o Executivo Chefe da *Paradox*, declarou que não tinha votado pelo lançamento do game, pois Frederik Wester preferia outros projetos ao invés desse, devido ao fracasso de vendas do lançamento de *Victoria: an empire under the sun*. Ele ainda prometeu raspar os cabelos caso o projeto fosse bem-sucedido em vendas. Wester também alegou que foi voto vencido, em função de *Victoria II* ter sido o game mais votado para o desenvolvimento de um novo projeto pelos fãs do estúdio.
- **Participação do Estado:** não há elementos que permitam a interpretação de que houve alguma influência ou participação estatal no desenvolvimento do jogo.
- **Verificação da influência de outra narrativa artística como quadrinhos, literatura, teatro, cinema:** uma das expansões do jogo possui o mesmo nome que um famoso romance sobre o processo de colonização inglês na África. O romance *Heart of Darkness*¹³³ foi escrito em 1899, por Joseph Conrad e se tornou um clássico da literatura mundial. Mais adiante, ainda nesse trabalho, iremos investigar o grau de influência dessa obra na narrativa de *Victoria II*.
- **Influência do Estado ou de outros agentes externos sobre os desenvolvedores do game:** as fontes não permitem afirmar se houve influência direta do Estado ou de outros agentes externos.

¹³³ CONRAD, J. **Heart of Darkness**. New Zealand: The Floating Press, 2008.

- **Análise e entrevista dos produtores, diretores e roteiristas:** existem uma quantidade significativa de entrevistas relacionadas aos responsáveis pelos desenvolvedores do jogo *Victoria II*. Fredrik Wester, acionista majoritário e CEO da *Paradox*, possui o maior número de entrevistas disponíveis *online*, dentre os profissionais estão aqueles que participaram da elaboração do jogo. Centramos nossa análise em entrevistas que contêm alguma relação com *Victoria II*. Para isto, selecionamos 8 entrevistas realizadas, em sua maioria, por sites especializados em jogos que cobrem os lançamentos dos estúdios e o mercado de videogames. Analisamos também as entrevistas do desenvolvedor chefe da *Paradox* e um dos responsáveis pela escolha da *Paradox* em lançar uma continuação. Nosso objetivo nas entrevistas foi verificar quais pressupostos historiográficos e geopolíticos foram usados na manufatura da história do jogo.

Na primeira entrevista analisada Wester foi perguntando sobre o mercado de games e sobre os lançamentos da *Paradox* em 2011. A entrevista foi realizada pelo site *Game Reactor*¹³⁴, que é especializado no mercado de games europeus. O entrevistador se chama Bengt Lemn e a entrevista foi realizada durante a Conferência Anual da *Paradox*. Nessa entrevista, não houve menções ao lançamento de *Victoria II*, cuja comercialização tinha sido autorizada pela *Paradox* em 2010, ano de seu lançamento. Contudo, existem informações importantes na entrevista que não poderiam deixar de ser abordadas no nosso trabalho. A exemplo do crescimento da empresa em 45% entre os anos de 2010 e 2011, que superou todas as expectativas relacionadas ao estúdio, de acordo com o seu acionista majoritário e CEO. Outra questão relevante diz respeito à perspectiva da *Paradox* de alcançar outros mercados relacionados aos videogames, tendo em vista que eles focaram seu desenvolvimento para jogos para PC, mesmo quando o mercado de jogos para PC não era muito promissor devido à popularização das vendas de consoles como *XBOX*, *PLAYSTATION E NINTENDO WII* e de dispositivos móveis.

Na entrevista publicada pelo site *Game Set Watch*¹³⁵, *Victoria II* foi citado duas vezes em três perguntas. Duas delas se referiram ao anúncio de Wester no fórum oficial da *Paradox*, onde ele se comprometeu a raspar os cabelos da cabeça caso o jogo fosse bem-sucedido, pois ele achava que o mesmo se tornaria um fracasso de vendas. Segundo Wester, a sua promessa

¹³⁴ WESTER, F. Paradox CEO Interview. [Entrevista cedida a] Bengt Lemn. **Game Reactor**, 2011. Disponível em: <<http://www.gamereactor.eu/news/6384/Paradox+CEO+interview/>>. Acesso em: 14 maio 2017.

¹³⁵ Id. Interview: Paradox's Wester on Digital Distribution Consolidation, DRM, F2P. **Game Set Watch**, 2010. Disponível em: <http://www.gamesetwatch.com/2010/07/interview_paradoxs_wester_on_d.php>. Acesso em: 15 jan. 2017.

foi uma maneira de apoiar o time de funcionários da *Paradox* que apostaram no sucesso do jogo. A última menção ao lançamento de *Victoria II* esteve relacionada à pergunta do entrevistador, que indagou se *Victoria II* era o principal título interno no momento e que foi respondida positivamente por Wester, que acrescentou ~~que~~ o fato do estúdio estar desenvolvendo outro jogo não anunciado desde o lançamento de *Victoria II*. Em outra entrevista para o site Gamasutra¹³⁶, o tema da raspagem dos pelos da cabeça mais uma vez esteve presente quando Wester foi perguntando sobre *Victoria II*. A reação de Wester, foi cômica, mas revelou preocupação do CEO com a parte comercial do jogo, cuja primeira edição tinha sido um fracasso de vendas. Logo, houve um debate interno sobre a viabilidade econômica do game.

Por intermédio do Fórum da *Paradox*, nós tivemos acesso aos diários¹³⁷ de desenvolvimento do jogo escritos por um dos seus desenvolvedores. Nos diários estão presentes os desafios enfrentados pela equipe e as escolhas relacionadas aos temas do jogo, o design, a jogabilidade e o seu conteúdo. O diário foi escrito por Cris King, que foi o design responsável por *Victoria II*. Dentre os diversos assuntos abordados nos diários destacaremos alguns pontos.

O primeiro deles é relativo ao mapa escolhido pela equipe de desenvolvedores. O mapa é diferente da primeira versão do jogo e de outros jogos da *Paradox*, como *Hearts of Iron* que foi utilizado como parâmetro comparativo entre o mapa desenvolvido para *Victoria II* e o utilizado em *Hearts of Iron*. Segundo King, o mapa de *Victoria II* é mais brilhante do que *Hearts of Iron*, em função do período do jogo, tido pelo desenvolvedor como um momento mais otimista do que aquele onde a Segunda Guerra Mundial ocorreu. Desse modo, para os desenvolvedores do jogo, o século XIX foi um século onde as oportunidades de desenvolvimento científico e moral eram ilimitadas, portanto, o mapa deveria refletir esta perspectiva otimista quanto ao progresso, em contrastes com um mapa mais opaco que refletisse os conflitos que marcaram o século XX.

Como você pode ver, o mapa é muito mais brilhante que o mapa do *Hearts of Iron 3*. A Segunda Guerra Mundial ocorreu em uma era bastante sombria, com uma terrível guerra global, levando à morte e à destruição em todo o mundo, mas achamos que esse visual não se encaixava no século XIX. O século XIX foi uma era mais otimista, onde a crença no potencial ilimitado do progresso

¹³⁶ WESTER. F. Interview: Paradox Ceo Wester on Victoria 2's Head Shaving Profitability Bet. **Gamasutra**, 2009. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=24858>. Acesso em: 15 jan. 2017.

¹³⁷ Os diários de desenvolvimento são textos descritivos das atividades de produção de jogos eletrônicos. Não existem fórmulas prontas para a cadência de posts e nem sobre os assuntos que serão tratados no diário. No caso dos diários analisados no site da *Paradox*, o enfoque do autor esteve direcionado para as explicações sobre as escolhas, decisões e justificativas da equipe do projeto e que estava responsável por *Victoria II*, ou seja, os diários analisados são registros do processo produtivo que envolve um jogo.

científico e moral foi tomada como garantida. Para refletir isso, fizemos um mapa muito mais brilhante (tradução nossa)¹³⁸.

Outra questão envolvendo o mapa, durante a sua fase de desenvolvimento, foi a sua divisão territorial. A equipe de desenvolvimento também utilizou como parâmetro a divisão territorial presente *Hearts of Iron 3*. A classificação através dos rankings é eurocêntrica, e utiliza a mesma linguagem evolucionista do processo civilizatório que Mahan e Mackinder utilizavam para se referir aos seus países (EUA e Inglaterra) em comparação aos outros países. A equipe da *Paradox* optou por categorizar as nações em: primitiva, incivilizada, civilizada, potência de segundo grau e grandes potências¹³⁹.

Atualmente, existem 4 classes de países em *Victoria 2*. Elas são: não civilizados, civilizados, potências de segundo grau (rank 16-9) e grandes potências (top 8). Os 16 principais países têm a capacidade de colonizar. Essencialmente, as Grandes Potências estarão dispostas a compartilhar a África com países do segundo ranking, como Bélgica e Portugal. Como o prestígio faz parte do seu ranking e as colônias lhe dão prestígio, garantir o status de segundo escalão é um trampolim útil para os aspirantes a grandes potências (tradução nossa)¹⁴⁰.

King não foi honesto na passagem acima. Na realidade existe uma quinta classe de países: os primitivos. Geralmente, tal classificação é atribuída para pequenos territórios independentes na África ou na Ásia. Tal classificação variou conforme o grau de ocidentalização que determinada nação atingiu.

Existe um ranking presente no jogo, aonde as nações são classificadas a depender de sua posição. Entre a décima sexta e a nona posição estão as potências de segundo grau. A partir da oitava posição estão as grandes potências. As dezesseis primeiras nações possuem autorização do sistema para colonizar outros territórios. Segundo o Diário Número 18, publicado em 31 de março de 2010¹⁴¹, as oito primeiras nações estão dispostas a partilhar a

¹³⁸ No original: *As you can see the map is far brighter than the Hearts of Iron 3 map. World War II was a pretty bleak era with terrible global warfare taking death and destruction across the globe, but we felt that this look did not fit the 19th century. The 19th century was a more optimistic era where the belief in the unlimited potential of scientific and moral progress was taken for granted. To reflect this we went for a much brighter look for the map.* KING, C. **Developer Diary 2- The Map**. Estocolmo: Paradox Fórum, 2009. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-2-%E2%80%93-the-map.444604/>>. Acesso em: 20 maio 2017.

¹³⁹ Ver: Id. **Developer Diary 18- The Great Powers and Rank**. Estocolmo: Paradox Fórum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-18-%E2%80%93-great-powers-and-rank.468743/>>. Acesso em: 21 maio 2017.

¹⁴⁰ No original: *There are now 4 classes of country in Victoria 2. These are uncivilised, civilised, powers of the second rank (ranks 16-9) and Great Power (top 8). The top 16 countries have the ability to colonise. Essentially the Great Powers will be willing to share Africa with second ranked countries like Belgium and Portugal. Since prestige is part of your ranking, and colonies give you prestige, securing second rank status is a useful springboard for those aspiring great powers.* Ibid.

¹⁴¹ Ibid.

colonização da África com as potências de segundo grau. Existe uma discussão no diário sobre o que fazer, caso o jogador seja rebaixado no ranking durante a partida. King coloca três alternativas: não fazer nada, tentar recuperar seu status de grande potência ou desencadear uma grande guerra: “Uma Grande Guerra é classificada como tendo 2 Grandes Potências em ambos os lados e, se você estiver em uma Grande Guerra, você obviamente será uma Grande Potência” (tradução nossa)¹⁴². Como dissemos anteriormente, só as 16 primeiras nações possuem a prerrogativa da colonização, contudo os privilégios de ser uma grande potência não são somente estes. As grandes potências podem formar esferas de influência e interferir em conflitos sem participação direta.

O eurocentrismo foi inclusive assumido no diário de desenvolvimento. Além de assumir uma concepção histórica sobre o processo de colonização, King escreveu que não pediria desculpas por isso, pois a sua intenção era captar o “*Zenith*” do período e que, para isso, ele teria que optar pelas coisas que ele considerava mais significativas para a narrativa do jogo.

Para King, o *Zenith* do período foi a dominância europeia iniciada no século XV. A concepção histórica de Mackinder também coaduna com essa tese ao se referir à essa época como o período de transição entre o período colombiano e pós-colombiano. Nesse sentido, o parâmetro de comparação para julgar se uma nação deveria ser categorizada como civilizada foi o padrão europeu de civilização. Os *scripts* do jogo foram escritos de tal forma, que mesmo uma nação não civilizada pode ter dinheiro e poder, todavia, ela não fará parte do clube das grandes potências e das potências de segundo grau. Assim, o critério para se atingir o status de potência não foi somente econômico nem militar, mas também cultural, haja vista que King observou no diário que o status de potência dependia de como as civilizações europeias percebiam as outras nações do mundo neste período. Não obstante, as nações não civilizadas possuem vários entraves ao seu desenvolvimento que estão codificados, a exemplo da incapacidade de desenvolvimento do capitalismo industrial por uma série de fatores que variam desde a baixa velocidade para as pesquisas tecnológicas até o impedimento para se construir fábricas. Contudo, elas podem se tornar nações civilizadas mediante alguns critérios que serão aceitos pelo mundo¹⁴³.

¹⁴² No original: *A Great War is classed as having 2 Great Powers on both sides and if you are in a Great War you are obviously a Great Power.* KING, C. **Developer Diary 18**- The Great Powers and Rank. Estocolmo: Paradox Fórum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-18-%E2%80%93-great-powers-and-rank.468743/>>. Acesso em: 21 maio 2017.

¹⁴³ King escreveu que: “*Once you have reached those conditions the world considers you civilized, and you can go about your merry way.*” O que nos interessa aqui é a palavra mundo. Ela foi aplicada para designar o mundo Europeu, ou seja, a aceitação do status de nação civilizada depende da validação do “mundo”, que neste caso possui o sentido de “mundo europeu”. Ver mais em: Id. **Developer Diary 29 (part 2)**: This Time a Real One.

A única exceção para este modelo de desenvolvimento e dependência econômica foi o Japão, que foi eleito pelos desenvolvedores como capaz de atingir o status de potência. Ora, se o jogo foi pensado como um *sandbox*, ou seja, um jogo com roteiro, mas passível de não ser seguido, não seria mais lógico que todas as nações tivessem a oportunidade de desenvolvimento e tivessem as condições para atingir o status de grande potência? A falta de lógica para esta situação esbarra no eurocentrismo dos desenvolvedores que desvirtuaram o conceito (*sandbox*) inicial do jogo, ao impor parâmetros de evolução, baseados no modelo de desenvolvimento europeu. Desta maneira, o eurocentrismo do estúdio conseguiu desvirtuar a funcionalidade de alguns aspectos do jogo, onde uma concepção distópica sobre o processo histórico conseguiu impedir o propósito inicial de mundo aberto, com regras limitadas de ação. Neste caso, as oportunidades para se escrever, dentro da narrativa do jogo, um processo histórico não eurocêntrico são inexistentes. Em certo sentido, o jogo só possui o caráter de mundo aberto, quando é jogado por alguma grande potência europeia, ou outro país aceito como potência pela Europa.

As nações "não civilizadas" são essencialmente aquelas consideradas atrasadas pela perspectiva ocidental da época. Pode ser duro, e alguns diriam eurocêntrico, mas não pedimos desculpas por isso. Victoria 2 está tentando capturar o auge do poder europeu. A Primeira Guerra Mundial anunciaria o declínio do domínio europeu do mundo, iniciado no século XV, portanto, é claro que o jogo, por sua própria natureza, é eurocêntrico. Esse é o tipo de escolha que você deve fazer ao criar esse tipo de jogo. É simplesmente impossível capturar tudo, então você deve escolher as coisas que acredita serem mais importantes (tradução nossa)¹⁴⁴.

Se a colonização é um dos aspectos mais importantes do jogo e a sua prática contribui enormemente para o seu desenvolvimento econômico e para o ganho de prestígio era esperado que o estúdio fizesse alguma crítica do processo colonizatório da África. Pelo contrário, houve um estímulo ao processo colonial, presente em diversas fontes sobre o jogo e que não problematizam a colonização. As fontes demonstram que há uma naturalização da subalternização dos povos originários em populações coloniais e seus territórios em colônias. Isto ficará mais evidente, quando cruzarmos as informações do diário, dos materiais de

Estocolmo: Paradox Fórum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-29-part-2-%E2%80%93-93-this-time-a-real-one.482626/>>. Acesso em: 25 jul. 2017.

¹⁴⁴ No original: “*Uncivilised*” nations are essentially those considered to be backward from the western perspective of the era. It may be a harsh, and some would say Euro-centric, but we make no apologies for that. Victoria 2 is trying to capture the zenith of European power. World War I would herald the decline of the European dominance of the world which began in the 15th century, so of course the game by its very nature is Euro-centric. This is the sort of choice you have to make when designing this type of game. It is simply impossible to capture everything, so you have to pick the things you believe to be most important. Ibid.

divulgação e as informações colhidas na análise interna, com as obras de Mahan e Mackinder e as suas passagens sobre o papel civilizador das nações europeias.

Um dos tópicos mais importantes abordado nos diários foi a descrição da filosofia do design. Quando os desenvolvedores começaram a trabalhar em *Victoria II*, a história se tornou um elemento chave no desenvolvimento do jogo.

Por se tratar de um *sandbox*¹⁴⁵, o jogador possui relativa autonomia para jogar de forma independente do roteiro historiográfico pré-codificado. Todavia, os códigos também servem para mudar a história ao não permitir que eventos históricos contrastem como suas ações no jogo. A direção histórica do jogo, pré-codificada para dar um enredo historiográfico a *Victoria II*, não entra em conflito com a construção histórica que o jogador optou em seguir durante a partida. King citou exemplo da Alemanha e sua relação com alguns aliados do século XX. Mais especificamente, a hipótese de a Alemanha se aliar com a Rússia e a França antes de 1914 e destruir os impérios austro-húngaro e otomano. Se o jogador conseguir construir este cenário, não teremos uma aliança entre a Alemanha e os impérios austro húngaro e otomanos contra a França e a Rússia. Neste sentido, o roteiro histórico pré codificado foi construído para se adaptar parcialmente às escolhas que o jogador fez ao longo do jogo.

Em sua essência nós estamos procurando criar um jogo de sandbox. *Victoria 2* tem tudo a ver com mudar a história e também realizá-la. Portanto, desse ponto de vista, você não verá o seguinte: é 1914 e você é a Alemanha. Você e seus aliados franceses e russos juntos praticamente destruíram a Áustria-Hungria e o Império Otomano. No entanto, isso não importa, porque agora você é aliado da Áustria-Hungria e do Império Otomano em uma luta de vida ou morte com a Rússia e a França. Basicamente, procuramos remover a direção codificada do jogo e dar ao jogador mais liberdade (tradução nossa)¹⁴⁶.

É importante salientar que essas alterações no curso do roteiro codificado não mudam a natureza imperialista do jogo. Pode-se optar por outro caminho para uma determinada nação escolhida pelo jogador, mas não é possível abdicar de determinadas situações, como a colonização africana, pois essa ação irá maximizar o potencial de crescimento econômico do país que estiver colonizando.

¹⁴⁵ Sandbox é um conceito que define jogos com um roteiro mais livre, onde o jogador não sofre tanta influência da narrativa e pode, em determinados casos, desenvolver uma trajetória própria dentro do jogo.

¹⁴⁶ No original: *At its core we are seeking to set up a sandbox game. Victoria 2 is all about changing history as well as making it. So from that point of view you are not going to see the following happen: It is 1914 and you are Germany. You and your French and Russian allies have together all but destroyed Austria-Hungary and the Ottoman Empire. However, that matters not because you are now allied with Austria-Hungary and the Ottoman Empire in a life or death struggle with Russia and France. Basically, we are looking to remove the hard coded steering out of the game and allow the player more freedom.* KING, C. **Developer Diary 3: Design Philosophy**. Estocolmo: Paradox Fórum, 2009. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-3-%E2%80%93-design-philosophy.445988/>>. Acesso em: 28 jul. 2017.

Outro elemento importante presente no diário de desenvolvimento foi a adequação do jogo para os diferentes tipos de público da *Paradox*. Por se tratar de uma nova versão de jogo já existente, os desenvolvedores também tiveram que se preocupar em preservar aspectos que conquistaram os fãs da versão anterior. Ao mesmo tempo, eles também se preocuparam com o público que não gostou da primeira versão. Na descrição de King consta que eles retiraram os aspectos que desagradaram os antigos jogadores que não gostavam do jogo.

A interface do jogo foi feita de forma simples, mas que pudesse refletir a complexidade do jogo que não gira em torno somente de guerras, mas de uma série de dimensões, tais como a econômica, política, social etc.¹⁴⁷.

A questão da gestão da economia também apareceu nos diários de desenvolvimento, onde consta que o sistema de gestão da economia foi reformulado para impedir os ciclos de crise que se abatiam sobre as economias e impediam uma experiência divertida do jogo na primeira versão. Ao reformular as regras econômicas, os desenvolvedores automatizaram determinados processos que permitiram uma gestão saudável da economia, desde que sejam adotados critérios conservadores.

Dizem que o dinheiro faz o mundo girar e, quando se trata de Victoria, nada é mais verdadeiro. Para poder desfrutar do jogo, você precisará de dinheiro, em Victoria 2, você precisa que seus POPs tenham dinheiro para poder taxá-los e isso significa que você precisa de uma economia de trabalho. Esse fator nos levou a um pouco de conservadorismo econômico, inserido na analogia contemporânea aqui, porque, afinal, se o jogo não for divertido, você não jogará (tradução nossa)¹⁴⁸.

Outras mudanças no jogo, em relação à primeira versão e anunciadas nos diários de desenvolvimento, foram relativas às classes sociais e às suas participações na distribuição das riquezas geradas pelo país. Se para King, na primeira versão havia um “verdadeiro costume socialista”¹⁴⁹, em dividir a riqueza igualmente entre as classes sociais, agora a riqueza seria dividida de acordo com o que eles representavam e faziam naquela sociedade.

¹⁴⁷ Para mais informações sobre a interface ver: KING, C. **Developer Diary 3: Design Philosophy**. Estocolmo: Paradox Fórum, 2009. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-3-%E2%80%93-design-philosophy.445988/>>. Acesso em: 28 jul. 2017.

¹⁴⁸ No original: *They say that money makes the world go round, and when it comes to Victoria nothing is truer. To be able to enjoy the game you are going to need money, in Victoria 2 you need your POPs to have money so you can tax them and this means that you need a working economy. This factor pushed us towards a bit of economic conservatism, insert in contemporary analogy here, because after all if the game ain't fun you won't be playing it.* Id. **Developer Diary 4: The Economic System and why it may seem a little similar**. Estocolmo: Paradox Fórum, 2009. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-3-%E2%80%93-design-philosophy.445988/>>. Acesso em: 28 jul. 2017.

¹⁴⁹ No original: [...] *true socialista fashion*. Id. **Developer Diary 5: POPs, Bureaucrats and the Clergy**. Estocolmo: Paradox Fórum, 2009. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-5-%E2%80%93-pops-bureaucrats-and-the-clergy.448577/>>. Acesso em: 01 ago. 2017.

Na divisão administrativa do Estado, o design optou por duas categorias: a burocracia e o clero. A primeira pode ser dividida nos níveis estadual e nacional. Os burocratas das províncias são responsáveis pela força policial e pela arrecadação e impostos, e se o número deles for muito baixo, a taxa de crimes aumentará. No caso dos burocratas responsáveis pela administração nacional, King relatou que eles são responsáveis pelas reformas sociais. O sucesso dessas políticas depende da quantidade e da atuação dos burocratas.

Outro exemplo de dependência da burocracia é a exploração colonial. King observou que uma colônia sem uma burocracia instalada não remeteria lucros para metrópole, pois não teria material humano para mensurar os ganhos. A dependência da burocracia não quer dizer que o jogador deva aumentar ao máximo seu número de burocratas, pois isso possui custos para o Estado, que pode ir à falência em função dos gastos com pessoal em uma situação de baixa arrecadação.

Os clérigos, segunda categoria, também foram descritos por King como essenciais para algumas funções, como a educação, por exemplo. A educação é importante no jogo para a evolução de técnicas de produção, por isso os desenvolvedores mudaram o caráter dos clérigos para educadores. Isso foi baseada em críticas que eles leram no fórum, que diziam que os clérigos eram inúteis. Para King, eles eram importantes, contudo, ele tinha sido alertado pelos usuários do fórum, de que não havia, nesse período, um grande número de clérigos pagos pelos Estados: “Este é um daqueles pequenos problemas onde a realidade histórica encontra a realidade do design do game” (tradução nossa)¹⁵⁰, ou seja, a interpretação de uma realidade histórica propiciou alterações na construção do game que foi remodelado para que os clérigos passassem a ter a função de educadores e ganhasse dinheiro com isso. A remuneração dos clérigos seria justificada nessa nova arquitetura pela função que eles desempenhariam¹⁵¹.

Os empregados das fábricas e das fazendas são remunerados de acordo com os lucros que são divididos entre os gerentes, trabalhadores e capitalistas. Isso, segundo King, também é uma moda socialista¹⁵². No jogo, o desemprego é gerado quando a fábrica não consegue produzir lucros suficientes e os trabalhadores abandonam o trabalho insatisfeitos. A administração das fábricas e a sua relação com o Estado podem variar conforme o país

¹⁵⁰ No original: *This is one of those little problems where historical reality meets game design reality*. KING, C. **Developer Diary 5: POPs, Bureaucrats and the Clergy**. Estocolmo: Paradox Fórum, 2009. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-5-%E2%80%93-pops-bureaucrats-and-the-clergy.448577/>>. Acesso em: 01 ago. 2017

¹⁵¹ Ver: Ibid.

¹⁵² Id. **Developer Diary 6: What Has Changed with Production and Unemployment**. Estocolmo: Paradox Fórum, 2009. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-6-%E2%80%93-what-has-changed-with-production-and-unemployment.449916/>>. Acesso em: 02 ago. 2017.

escolhido. Se ele for identificado com o liberalismo, o Estado não subsidiará a produção, gerando situações econômicas que podem ser ruins ou boas para o jogador. Caso ele escolha jogar com uma nação caracterizada pela não adoção do livre mercado, o usuário poderá intervir na produção fabril, destacando quais fábricas são essenciais para o desenvolvimento econômico. Ao contrário da versão anterior de *Victoria*, não é o Estado que compra os insumos para as fábricas, mas a própria fábrica. King explicou que isso se encaixaria melhor tanto em economias liberais como centralizadas. Acreditamos que isso foi feito para liberar o jogador de questões microeconômicas que desprendiam muito tempo em *Victoria I*. King pontou que estas mudanças na gestão da economia estavam mais próximas do gerenciamento econômico da era: “Nós também sentimos que adotar essa abordagem macroeconômica está realmente muito mais próxima da realidade da gestão econômica da época do que uma abordagem mais micro” (tradução nossa)¹⁵³.

Devemos destacar que entrevistamos King e, quando perguntado sobre a participação de historiadores na construção do roteiro, a resposta foi negativa. Mais adiante iremos expor as perguntas e as repostas da nossa entrevista e vamos compará-las com as informações colhidas no fórum da *Paradox*.

Até aqui já vimos como os desenvolvedores da *Paradox* perceberam a função do dinheiro no mundo do game e como a economia possui uma importância significativa na jogabilidade. Está descrito no diário de desenvolvimento, que o orçamento do Estado pode ser alimentado através de duas fontes de receitas. Os impostos e as taxas sobre os bens vendidos no mercado mundial.

Primeiro - para aqueles que não estavam familiarizados com *Victoria* - havia duas fontes principais de renda; Tributação e Tarifas. Tributação é imposto de renda e é paga como uma porcentagem da renda do POP. Os POPs são divididos em três camadas de renda e você define as taxas de imposto para cada uma separadamente. As tarifas são impostos indiretos e pagos sobre mercadorias importadas para o país, adicionando um custo percentual ao valor das importações. As tarifas podem ser definidas como negativas e representam subsídios para a exportação, que você paga para ajudar a vender seus produtos no mercado mundial (tradução nossa)¹⁵⁴.

¹⁵³ No original: *We also feel that taking this macroeconomic approach is actually far closer to the reality of economic management in the era than a more micro one.* KING, C. **Developer Diary 6: What Has Changed with Production and Unemployment.** Estocolmo: Paradox Fórum, 2009. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-6-%E2%80%93-what-has-changed-with-production-and-unemployment.449916/>>. Acesso em: 02 ago. 2017.

¹⁵⁴ No original: *First up - for those of you who were not familiar with Victoria - there were two main sources of income; Taxation and Tariffs. Taxation is income tax and is paid as a percentage of POP income. POPs are divided into three income tiers and you set tax rates for each separately. Tariffs are indirect taxes and paid on goods imported to the country, adding a percentage cost to the value of imports. Tariffs can be set negative and represent export subsidies you pay to help sell your goods onto the world market.* Id. **Developer Diary 7: Taxation and Maintenance.** Estocolmo: Paradox Fórum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-7-taxation-and-maintenance.450000/>>.

Como descrito acima, os impostos são cobrados em três classes econômicas da população: os pobres, a classe média e os ricos. O percentual cobrado de cada classe pode ser alterado e o custo dos impostos influencia diretamente em alguns aspectos do jogo, como revoltas dos trabalhadores ou revoltas provinciais. As tarifas são cobradas na importação dos bens comprados pelo governo. Como King relatou acima, elas podem ser negativas e se transformarem em subsídios para as exportações. Os custos do orçamento são retirados destas duas fontes de rendas, tais como os salários do exército e os gastos sociais. Os custos de manutenção das Forças Armadas foram separados dos custos da remuneração dos soldados e dos oficiais.

Caso seu orçamento não seja suficiente para quitar seus débitos, é possível angariar empréstimos, tanto no banco nacional do seu país quanto no mercado externo. Além disso, é possível emprestar dinheiro para outros países e isso demonstra que os criadores do game estavam atentos para o significado da exportação de capitais no período. King foi preciso a respeito das implicações geopolíticas e da dependência econômica destes empréstimos sobre as nações pobres do jogo. Ele ainda citou o exemplo do México, que sofreu intervenções francesas, durante a década de 60 do século XIX, por causa de dívidas contraídas com o governo francês. Inclusive, a capacidade de persuasão do pagamento foi programada em função da sua capacidade de projeção de poder militar.

Os recursos movimentados no jogo são lastreados em ouro. Essa foi uma questão definida pela equipe da *Paradox* e exposta no diário por King. Assim, o ouro, além de ter a função de lastro, se tornou um elemento da geopolítica do jogo.

Se um país não pagar e possuir uma costa, você poderá enviar navios armados (a menos que não tenha uma frota). Isso permite que você force um país a pagar X valor da dívida de cada mês sobre o seu empréstimo. A quantidade é determinada pelo tamanho da sua frota. Enquanto o país devedor pagar a sua demanda, você não poderá fazer nada contra eles. No entanto, se eles não responderem à persuasão que somente sua frota pode oferecer, você terá uma justificativa para a guerra. Assim, como no México, se você não mantiver felizes seus credores internacionais, 50.000 franceses poderão fazer uma visita (tradução nossa)¹⁵⁵.

.com/forum/index.php?threads/developer-diary-7-%E2%80%93-taxation-and-maintenance.454066/>. Acesso em: 15 jul. 2017.

¹⁵⁵ No original: *If a country does not pay and has a coast you can send in the gun boats (unless you don't have a fleet). This allows you to force a country to pay X amount of debt of every month of your loan. The amount is determined by your fleet size. As long as the country on the receiving end pays your demand you can do nothing to them. However, should they fail to respond to the persuasion that only your fleet can offer, then you get a justification for war. So, as Mexico, if you fail to keep your international creditors happy, 50,000 Frenchmen might pay you a visit.* KING, C. **Developer Diary # 22:** - Loans and Debt. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-22-%E2%80%93-loans-and-debt.473418/>>. Acesso em: 05 ago. 2017.

O outro benefício é geopolítico. Essas repúblicas bôeres irritantes, por que você as quer? OURO, é claro! Há ouro lá, então você quer tê-las para controlar essa fonte de receita. Isso é parte do nosso objetivo no design do jogo, criar um jogo com sentimento histórico; nós fornecemos boas razões no jogo para você seguir as políticas que as pessoas fizeram durante o período (tradução nossa)¹⁵⁶.

Como um dos objetivos do jogo é o acúmulo de recursos, é possível a realização e empréstimos entre as nações. O jogo também autoriza que o jogador declare guerra contra os credores que não pagam seus impostos. E, para isso, é necessário que o jogador possua uma marinha intimidadora, cujo tamanho influenciará na capacidade de persuasão contra outras nações, como destacou King. Não podemos deixar de ressaltar a similaridade dessa concepção do poder naval com as obras de Alfred Mahan.

A evolução da população depende do gerenciamento orçamentário durante a partida. Antes, na versão anterior de *Victoria*, havia a possibilidade de modificar as ocupações da população manualmente, porém, os desenvolvedores acharam que aquilo era enfadonho e “não propiciava imersão histórica”¹⁵⁷. Para alterar esta situação, eles automatizaram o sistema de mudanças populacionais e, os algoritmos calculam, a partir das suas ações relativas ao orçamento, as mudanças sociais, inclusive as de classe, que a sua população experimentará ao longo do jogo. Se o investimento no exército for alto, o jogador terá condições de pagar melhores salários aos soldados, que por sua vez se tornará uma categoria de trabalhadores atrativa para o restante da população. Tal regra vale para outras ocupações como a dos burocratas e clérigos, que por sua vez dependem de um aporte significativo de recursos para educação para se tornarem atrativos¹⁵⁸.

Para solucionar um problema imposto pela cronologia do jogo, os desenvolvedores criaram uma categoria populacional de trabalhadores, denominada de artesãos. Esses indivíduos geralmente fazem parte de uma significativa parcela da população no início do jogo, quando a produção industrial ainda é incipiente. Vale lembrar que o jogo tem início em 1836 e o número de fábricas em países como os EUA não era tão grande, quanto em 1890, por exemplo.

¹⁵⁶ The other benefit is geo-political. Those pesky Boer republics, why do you want them? GOLD of course! There be gold there so you want to have them to control this source of revenue. This is part of our aim in the game design to create a game with historical feeling; we give you good in-game reasons to pursue policies that people did during the period. Id. **Developer Diary 23: Gold**. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-23-%E2%80%93-gold.474364/>>. Acesso em: 06 ago. 2017.

¹⁵⁷ No original: *did not give historical immersion*. KING, C. **Developer Diary 10: Pops, and the end to Manual Promotion**. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-10-%E2%80%93-pops-and-the-end-to-manual-promotion.459258/>>. Acesso em: 06 ago. 2010.

¹⁵⁸ Para mais informações sobre a mobilidade social ver: Ibid.

Na medida em que há um desenvolvimento do capitalismo, na linha do tempo do jogo, os artesãos podem se transformar em capitalistas, se forem bem-sucedidos, e, caso não tenham tanto sucesso, podem virar trabalhadores. Um dado interessante e que revela de certa forma alguma noção histórica sobre o impacto do capitalismo nas classes subalternas é a associação feita por King, que relacionou os artesãos com o fascismo, afirmando que eles não se adaptaram às mudanças do capitalismo e por isso tinham tendências fascistas. Os artesãos foram descritos como perdedores, pela sua incapacidade de competição com as fábricas e, com isso, segundo os desenvolvedores, eles teriam uma predisposição para afinidades com o fascismo. King afirmou que os países com um grande número de artesãos apresentariam mais facilidade em seguir uma linha política fascista no governo, pois os artesãos seriam, nas palavras de King: “clássicos perdedores no jogo do capitalismo”¹⁵⁹. Para os desenvolvedores, a ascensão do fascismo está relacionada com a inabilidade de adaptação de uma parcela dos trabalhadores aos novos meios de produção instituídos pela revolução industrial. Logo, ao invés de investigarem as origens históricas dos fascismos, eles atribuíram sua ascensão a uma categoria de trabalhadores.

A questão das ideologias presentes na população foi tratada no diário de desenvolvimento número 11 e escrito no dia 10 de fevereiro de 2010. Houve também algumas mudanças na adesão de determinadas ideologias por setores populacionais. Na versão anterior, cada classe social detinha uma predisposição ideológica e um problema atrelado e que era redesenhado a cada 13 dias. Com as mudanças, as ideologias receberam pesos que são contextualizados através de um algoritmo que calcula o tempo médio para determinado fato ocorrer. Na linguagem dos games significa “*Mean time to Happen*”.

Com o fim das mudanças cíclicas nos problemas das populações, os desenvolvedores acreditaram que a administração tinha ficado mais realista, pois agora as mudanças dos problemas relativos às classes são pontuais e ocorrem de forma gradativa. Ademais, existiu a opção por atribuir uma pequena influência dos trabalhadores e artesãos nas políticas partidárias e na ideologia. A justificativa para isso é que a *Paradox* queria construir uma história política do jogo mais próxima da história oficial dos países, e caso atribuísse um peso significativo para a classe trabalhadora, invariavelmente surgiriam partidos socialistas com uma importância

¹⁵⁹ No original: *they are the classic losers in the game of Capitalism*. KING, C. **Developer Diary 8: The Artisan**. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-8-%E2%80%93-the-artisan.455648/>>. Acesso em: 07 ago. 2010.

política sem lastro historiográfico¹⁶⁰. Desse modo, existe uma reprodução do lugar subalterno dos trabalhadores na construção histórica do jogo, que de certa forma, novamente, não condiz com o conceito de *sandbox* no qual o jogo está enquadrado, porque que já existe uma programação que impede um movimento amplo dos trabalhadores em direção a sua emancipação econômica. Isto não significa que todos os aristocratas serão conservadores, ou que todos os trabalhadores serão socialistas, o algoritmo permite que um percentual não especificado das classes sociais escolha uma ideologia diferente da hegemônica em sua classe. Assim, naturalizou-se que uma parcela significativa dos trabalhadores se identifique com opções ideológicas ligadas ao espectro político da direita, a exemplo dos liberais ou conservadores. A naturalização ocorreu na medida em que o jogo não problematizou os fatores hegemônicos que levam a classe trabalhadora a se identificar com as ideologias das classes dominantes.

Podemos fazer muitas coisas legais com isso, tornando a política econômica e tarifária muito mais sensível à atual condição econômica do POP. Logo, se você tem um governo de livre comércio e seus POPs estão recebendo seus bens de luxo, eles verão os benefícios do livre comércio. Nós também tomamos a decisão de atribuir aos trabalhadores e artesãos pesos muito baixos para todas as políticas e ideologias partidárias. Em uma economia industrial, isso deve formar um dos maiores blocos de votação e eles têm a maior sensibilidade à situação atual do país. Isso cria um bloco de eleitores que poderiam formar a espinha dorsal de um movimento socialista, eles poderiam ser os defensores do liberalismo ou poderiam ser o baluarte do conservadorismo. Nosso objetivo é tornar a política dos jogos posteriores mais histórica, onde todos os países não são codificados para ter um grande partido socialista. Também se torna muito mais sensível ao que você fez com seu país... O ponto final é que todos os POPs são definidos com pesos para todas as ideologias. Isso significa que os aristocratas têm uma forte afinidade com o conservadorismo, no entanto, alguns serão liberais. Um número pequeno, quando persuadido por seus irmãos moralistas para ler este livro escrito por um homem barbudo, recebe o livro errado e achará o comunismo atraente. Tudo é muito realista: os aristocratas dentro de uma província não eram monolíticos; havia a pequena parcela radical que pensava que o comunismo era a resposta. Então, conforme seu país muda, também mudam os pontos fortes dessas ideologias (tradução nossa)¹⁶¹.

¹⁶⁰ Id. **Developer Diary 11: PoPs & Issues**. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-11-pops-issues.460203/>>. Acesso em: 15 ago. 2017.

¹⁶¹ No original: *We can do lots of cool things with this by making economic and tariff policy much more sensitive to the POPs current economic condition. So if you have a free trade government and your POPs are getting their luxury needs then they will see the benefits of free trade. We have also made the decision to give labourers and craftsmen very low default weights for all party policies and ideologies. In an industrial economy this should form one of the largest voting blocks and they have the largest sensitivity to the current country situation. This creates a block of swing voters who could form the backbone of a socialist movement, they could be the supporters of liberalism or they could be bulwark of conservatism. Our goal is to make later game politics more historic, where every country is not hard coded to have a massive socialist party. It also become much more responsive to what you have done with your country... The final point is that all POPs are defined with weights towards all Ideologies. This means that Aristocrats have a strong affinity to conservatism, however some will be liberals. A small number,*

A classificação das ideologias também foi objeto de abordagem nos diários. No momento em que a equipe da *Paradox* optou por ideologizar as populações, a significação das ideologias se tornou uma tarefa que demandou a definição dos espectros ideológicos. Isso foi feito e publicado no diário. Houve uma escolha generalista sobre o papel político de cada classe social identificada com um tipo de ideologia. Eles foram divididos em: conservadores, reacionários, liberais, socialistas, comunistas e fascistas. É importante destacar que os conservadores brasileiros no jogo irão se comportar no congresso como os conservadores portugueses, mas eles não vão pedir a volta da monarquia portuguesa ao Brasil. Este exemplo foi adaptado da descrição feita por King, que utilizou os EUA e a Inglaterra como modelos de atuação das camadas conservadoras.

Conservadores: Nós vemos os conservadores do século XIX como aqueles que tentaram limitar as reformas para preservar a ordem antiga. Quando a ameaça de revolução se tornasse alta o suficiente, os conservadores procurariam ceder algum terreno para preservar o resto. Esse novo Status Quo seria aquele que os conservadores agora procurariam defender. O resultado é que membros conservadores da câmara alta nunca apoiam a remoção das reformas atuais. No entanto, também não apoiarão a extensão de reformas. Todavia, sob condições de alta militância, alguns membros conservadores da câmara alta quebram fileiras e apoiam reformas sociais ou políticas.

Reacionários: Bem, o nome resume isso. Os reacionários não gostam do jeito que as coisas são e, em vez disso, anseiam pelos bons e velhos tempos que provavelmente nunca existiram. Os membros reacionários da câmara alta nunca apoiam a extensão das reformas existentes e, ao contrário, apoiam a remoção de todas as reformas.

Liberais: Unimos liberalismo e reforma política. O liberalismo como ideologia tem tudo a ver com a busca pela reforma do sistema político. Assim, os membros da câmara alta que têm uma ideologia liberal sempre apoiam a extensão da reforma política. Como o conservadorismo, alguns apoiarão a extensão da reforma social, mas apenas sob condições de uma alta média de militância.

Anarco-Liberais: Anarco-Liberais são liberais raivosos. Na verdade, eles procurarão impedir a extensão de reformas políticas, porque prefeririam derrubar o governo a reformá-lo. Eles também apoiam a reversão das reformas sociais, porque o governo deve ser o menor possível.

Socialistas: os socialistas são o oposto dos liberais. Os socialistas, como o próprio nome indica, sempre buscam reformas sociais. Eles nunca querem reverter as reformas, e alguns apoiarão a reforma política em condições de alta militância.

Comunistas: Pessoas que se dedicam a proteger os trabalhadores de todos, exceto dos comunistas. Eles sempre apoiam a remoção das reformas políticas e sempre apoiam o avanço da reforma social.

when persuaded by their moralist brethren to read this book by a bearded man get the wrong book, will find Communism attractive. Which is all very realistic, aristocrats inside a province were not monolithic, there were the small radical fringe who thought communism was the answer. Then as your country changes so too will the relative strengths of these ideologies. KING, C. **Developer Diary 11: PoPs & Issues.** Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-11-pops-issues.460203/>>. Acesso em: 15 ago. 2017.

Fascistas: Não apoiam nenhum movimento de reforma a menos que haja um governo fascista. Então eles se comportam da mesma maneira que os comunistas. Essencialmente, na oposição, os fascistas são spoilers no sistema político, procurando forçar o impasse para permitir uma revolução fascista (tradução nossa)¹⁶².

De todo modo, vale ressaltar que o comportamento dos adeptos da ideologia vai variar com relação a dois tipos de reformas que são possíveis de serem feitas no jogo e que são: as políticas e as sociais. Existem quatro tipos de parlamentos onde as reformas são discutidas: parlamento com apenas um partido, parlamento onde apenas as ideologias dos estratos mais ricos são representadas, parlamento representando os Estados (senado) sendo que cada Estado envia um número igual de representantes, e o parlamento onde o número de representantes é baseado no total da população. O voto para estas eleições pode obedecer a dois sistemas de pesos. O primeiro descrito por King é o “peso da riqueza”, onde os votos dos ricos contam como o dobro dos votos da classe média. E o voto universal onde todos votam, ricos, pobres e a classe média, mas seus votos possuem pesos onde os votos dos ricos valem 3, os votos da classe média valem 2 e os votos dos pobres valem 1, ou seja, o sistema não é universal, pois, além dos pesos atribuídos, os escravos não votam.

As reformas só são efetivadas ou não a partir da militância de determinada classe social. Essa, por sua vez, pode desencadear reformas que desagradem as outras classes sociais.

¹⁶² No original: *Conservative: Conservatives in the 19th century we see as those that tried to limit reforms to preserve the old order. When the threat of revolution got high enough, the conservatives would seek to give some ground in order to preserve the rest. This new Status Quo would be the one that the Conservatives would now seek to defend. The result is that conservative members of the upper house never support the removal of current reforms. However, they will not support the extension of reforms either. However, under conditions of high militancy some Conservative members of the upper house will break ranks and support either social or political reform.*

Reactionary: Well, the name sums it up. Reactionaries don't like the way things are and instead hanker for the good old days that probably never existed anyway. Reactionary members of the upper house never support the extension of existing reforms and instead support the removal of all reforms.

Liberal: We tie liberalism and political reform together. Liberalism as an ideology is all about seeking reform of the political system. Thus, members of the upper house who have a liberal ideology always support the extension of political reform. Like conservatism, some will support the extension of social reform but only under conditions of high average militancy.

Anarcho-Liberal: Anarcho-Liberals are angry liberals. They will actually seek to prevent the extension of political reforms, because they would much rather overthrow the government than reform it. They also support the rolling back of social reforms, because the government should be as small as possible.

Socialists: The socialists are the opposite of the liberals. Socialists, like their name implies, seek social reforms always. They never want to roll back reforms, and some will support political reform under conditions of high militancy.

Communists: The people who are dedicated to protecting the workers from everyone except the communists. They always support the removal of political reforms and always support the advancement of social reform.

*Fascists: Do not support any move on reform unless there is a fascist government. Then they behave the same as communists. Essentially, in opposition the fascists are spoilers in the political system, seeking to force gridlock to allow a fascist revolution. KING, C. **Developer Diary 13: Upper House and Reform.** Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-13-%E2%80%93-upper-house-and-reform.462468/>>. Acesso em: 15 ago. 2017.*

Digamos que o jogador tenha direcionado o seu jogo para reformas socialistas, tais mudanças desagradariam os conservadores, anarquistas e liberais, e estimulariam sua militância¹⁶³.

As votações são feitas através da coalizão de partidos com afinidades estabelecidas pela *Paradox*. Dentro das coalizões existe disputa, e o maior partido da coalizão vencedor será o partido do poder: “Cada partido dentro do bloco tenta ganhar o máximo de assentos que puder, o vencedor da eleição é o bloco ideológico com mais assentos. O partido no poder é o maior partido dentro do bloco” (tradução nossa)¹⁶⁴. King citou o exemplo de Rosa Luxemburgo para ilustrar que existem possíveis mudanças relativas às escolhas ideológicas da população ao longo do tempo e tais mudanças dependem do grau de militância. Rosa foi descrita como uma ativista da extrema esquerda do Partido Social Democrata Alemão e que apenas se tornou comunista após os efeitos da Primeira Guerra Mundial¹⁶⁵.

O sistema de gestão da diplomacia foi construído a partir de pontos relacionados com as afinidades entre os países. Esta pontuação pode ser alterada em função das ações do jogador, que são mensuradas pela inteligência artificial, que por sua vez recalcula os valores, ou seja, a forma como o jogador se comporta no mundo do game altera as relações entre a nação que ele representa e os demais países.

Para aqueles entre vocês que não estão familiarizados com o sistema, funciona como algo assim. Entre cada país existe um valor de relação de -200 a $+200$, que representa o quanto eles gostam um do outro. As ações diplomáticas nos jogos mudam esse relacionamento e, em seguida, isso alimenta os cálculos da Inteligência Artificial relativos ao que ela fará¹⁶⁶.

Ainda na questão diplomática, o diário descreve que foi instituído uma espécie de sistema de gestão da guerra onde a escala da batalha pode ser controlada através dos objetivos expostos. Deste modo, é possível travar guerras em vários níveis, desde uma guerra sobre o controle de determinado território, até uma guerra total de conquista. Para o sistema de combate, eles aproveitaram os modos de funcionamento que já existiam em jogos da *Paradox: Hearts of*

¹⁶³ Para mais informações sobre os efeitos causados na militância e na consciência da população através das reformas, ver: KING, C. **Developer Diary 14: POPs and Issues part 1**. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-14-pops-and-issues-part-1.463932/>>. Acesso em: 15 ago. 2017.

¹⁶⁴ No original: *Each party inside the block tries to win the most seats they can, the winner of the election is the ideological block with the most seats. The ruling party is the largest party inside the block*. Id. **Developer Diary 16: Elections**. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-16-elections.466436/>>. Acesso em: 20 ago. 2017.

¹⁶⁵ Ibid.

¹⁶⁶ No original: *For those of you who are not to familiar with the system it works something like this. Between each country is a relation value of -200 to $+200$ which represents how much they like each other. Diplomatic and in game actions shift this relationship around and then this will feed into AI calculations of what it will do*. Id. **Developer Diary 9: Diplomacy**. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-9-%E2%80%93-diplomacy.458164/>>. Acesso em: 21 ago. 2017.

Iron 3 e Rome. King escreveu que uma das preocupações do jogo foi demonstrar o avanço dos equipamentos e das táticas militares no período vitoriano. Algumas armas utilizadas no começo do jogo, e que são eficientes, se tornam ineficazes no transcorrer da linha do tempo da partida.

Ainda há a questão da cavalaria. O período vitoriano começa com a cavalaria ainda sendo a arma de choque suprema; apenas testemunhe o incrível sucesso do ataque da Brigada Leve. No entanto, a cavalaria já está se tornando obsoleta no campo de batalha; na guerra civil americana, nós vemos a cavalaria como unidades de reconhecimento e invasão, ao invés de ser usada nos campos de batalhas. No final do período, a cavalaria está completamente obsoleta (tradução nossa)¹⁶⁷.

Como se trata de um jogo que percorre o século onde o capitalismo mudou sua estrutura para a fase imperialista, as guerras e a diplomacia são ferramentas para impor práticas comerciais consideradas como benéficas pelo estúdio ao seu país. Segundo os desenvolvedores, nem sempre é necessário forçar um país militarmente para que ele tenha uma relação comercial privilegiada. Por meio de recursos comerciais e diplomáticos é possível fazer com que determinados países tenham uma relação de subalternidade e de dependência econômica, maximizando a exploração de regiões periféricas como a América Latina, Ásia ou Caribe.

Assim, você pode usar a guerra (ou diplomacia) para obter vantagens comerciais para o seu país. Você tem esses mercados cativos que compram de você primeiro e depois do resto do mundo e venderão primeiro para você depois para o resto do mundo. Isso permite a criação de um império informal. Como a Grã-Bretanha, você não precisa conquistar territórios na América do Sul; traga esses países para sua esfera de influência e eles automaticamente orientarão suas economias em sua direção. Da mesma forma, os EUA podem querer intervir na América Central para garantir que a United Fruit Company mantenha sua posição favorecida (tradução nossa)¹⁶⁸.

Estes exemplos citados por King são elucidativos de como os teóricos da geopolítica anglo-saxã tiveram influência indireta na narrativa do jogo. Nas páginas iniciais deste trabalho, apresentamos as ideias centrais destes teóricos e, quando comparadas com este tipo de atitude

¹⁶⁷ No original: *There is still the question of Cavalry. The Victorian period opens with Cavalry still being the supreme shock weapon; just witness the amazing success of the Charge of the Light Brigade. However, cavalry is already becoming obsolete in a battlefield role, in the American civil war we see cavalry as scouting units and raiding instead of being used in set piece battles. By the end of the period cavalry is completely obsolete.* KING, C. **Developer Diary 12: Military**. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-12-%E2%80%93-military.461253/>>. Acesso em: 21 ago. 2017.

¹⁶⁸ No original: *Thus, you can use warfare (or diplomacy) to carve out commercial advantages for your country. You have these captive markets that buy from you first and then the rest of the world and will sell to you first and then the rest of the world. This allows the creation of an informal empire. As Britain you have no need to go conquering in South America; bring these countries into your sphere of influence and they will automatically orientate their economies towards you. Similarly, the USA may want to intervene in Central America to make sure the United Fruit Company maintains its favoured position.* Id. **Developer Diary 17: The World Market and Buying**. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-17-%E2%80%93-the-world-market-and-buying.467524/>>. Acesso em: 21 ago. 2017.

estimulada no jogo, percebemos o quanto estes teóricos ainda são atuais, haja vista que o jogo foi lançado em 2011.

- **Análise de elementos pré-lançamento como: *teaser*, *trailer*, *memes*, *gifs* e outras expressões midiáticas sobre o game.** Os *teasers* e *trailers* foram analisados através dos vídeos relativos ao lançamento de *Victoria II* e que estavam disponíveis no canal da *Paradox* no *Youtube*, que atualmente é o meio oficial da *Paradox* para divulgação deste tipo de fonte. O primeiro vídeo sobre *Victoria II* foi postado no *Youtube* pela *Paradox* em 1º de fevereiro de 2010 e o último vídeo postado foi em 8 de maio de 2014. A *Paradox* produziu um total de 13 vídeo sobre *Victoria II*. Os vídeos são diversos, eles variam desde entrevistas com a equipe de desenvolvimento até *releases* promocionais do jogo, incluindo os *trailers* e *teasers*. As expansões que o jogo sofreu ao longo dos anos após seu lançamento também foram divulgadas pelo canal da *Paradox* no *Youtube*. Como falamos anteriormente, o jogo possui duas expansões: *The House Divided* e *Heart of Darkness*. Nós optamos pela análise da última versão do jogo, que reúne todas as melhorias pontuais das versões lançadas após o lançamento oficial de *Victoria II*.

O primeiro¹⁶⁹ vídeo sobre *Victoria II* foi apenas um *teaser* com um conjunto de imagens relativas ao período do jogo e com a trilha sonora desenvolvida para o game pelo compositor Andreas Waldetoft. À medida em que as imagens como coroação de rainhas, fábricas com grandes chaminés, construções modernas e mapas do jogo apareceram, os produtores do filme inseriram frases que relacionaram as imagens com o jogo. As frases foram do tipo: o “despertar de uma era”¹⁷⁰, “uma época de importantes mudanças”¹⁷¹ (figura 4), “de inimaginável progresso”¹⁷², “comande qualquer país do mundo”¹⁷³, “conduza através de uma era de nacionalismo e industrialização”¹⁷⁴. Essas, portanto, são frases apologéticas deste período e nenhuma delas faz uma crítica ao processo de colonização que algumas potências europeias empreenderam ao longo do século XIX. Além do mais, não há, em qualquer fonte relativa ao jogo, alguma crítica ao racismo científico elaborado pelas metrópoles para justificar a escravidão e a colonização. Inclusive uma das imagens escolhidas foi de uma batalha entre

¹⁶⁹ VICTORIA II – Teaser Trailer. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. (102 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IGDMgNJbaGQ>>. Acesso em: 21 set. 2017.

¹⁷⁰ Ibid.

¹⁷¹ Ibid.

¹⁷² Ibid.

¹⁷³ Ibid.

¹⁷⁴ Ibid.

forças britânicas e alguma população nativa, onde apareceu em destaque, o perfil de um soldado britânico atirando contra uma barricada onde havia uma mulher (figura 5).

Figura 4 – *Frame do trailer/teaser de Victoria II.*



Fonte: Victoria II Teaser Trailer¹⁷⁵.

Figura 5 – *Frame do trailer/teaser de Victoria II.*



Fonte: Victoria II Teaser Trailer¹⁷⁶

¹⁷⁵ VICTORIA II – Teaser Trailer. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. (102 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IGDMgNJbaGQ>>. Acesso em: 21 set. 2017.

¹⁷⁶ Ibid.

O vídeo posterior¹⁷⁷ a esse postado no canal da *Paradox* foi uma entrevista com Johan Andersson, cujos principais assuntos tratados nós já expusemos aqui neste trabalho durante a sessão relativa à análise dos diários de desenvolvimento.

O primeiro *trailer de Victoria*¹⁷⁸ inseriu algumas imagens do jogo, seu mapa e *layouts* de telas relativas aos processos de gerenciamento do game (figuras 6). Mais uma vez, o vídeo foi embalado pela música clássica composta para este videogame. Devemos observar que os responsáveis pelo lançamento dos vídeos não foram muito criativos, pois existe um padrão de imagens com inserção de frases que não diferencia muito o trailer do teaser. Mais uma vez, as imagens foram concomitantes às frases apologéticas do jogo e do seu período, além de dicas de possibilidades que podem ser desenvolvidas ao longo do jogo, tal como uma alusão ao destino manifesto. A naturalização do processo de colonização da África, tão constante no conteúdo do diário de desenvolvimento do jogo, não poderia ficar de fora deste trailer que terminou com a seguinte frase: “Governe com o aço, conquiste através do sangue” (figuras 7). Em uma das passagens do trailer o continente africano aparece pela primeira vez com a seguinte expressão: “construa um império e passeie pela África”¹⁷⁹ (figuras 8). Ao contrário dos outros continentes, que possuem uma divisão espacial dos países, a maioria do território africano é uma zona cinzenta esperando para ser colonizada pelas grandes potências europeias, ou seja, o jogo promove uma apologia do processo de colonização nos seus vídeos de divulgação.

¹⁷⁷ VICTORIA II – Teaser Trailer. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. (102 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IGDMgNJbaGQ>>. Acesso em: 21 set. 2017

¹⁷⁸ Id. Features Trailer. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. (85 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=i8ChuNCY30Y>>. Acesso em: 21 ago. 2017.

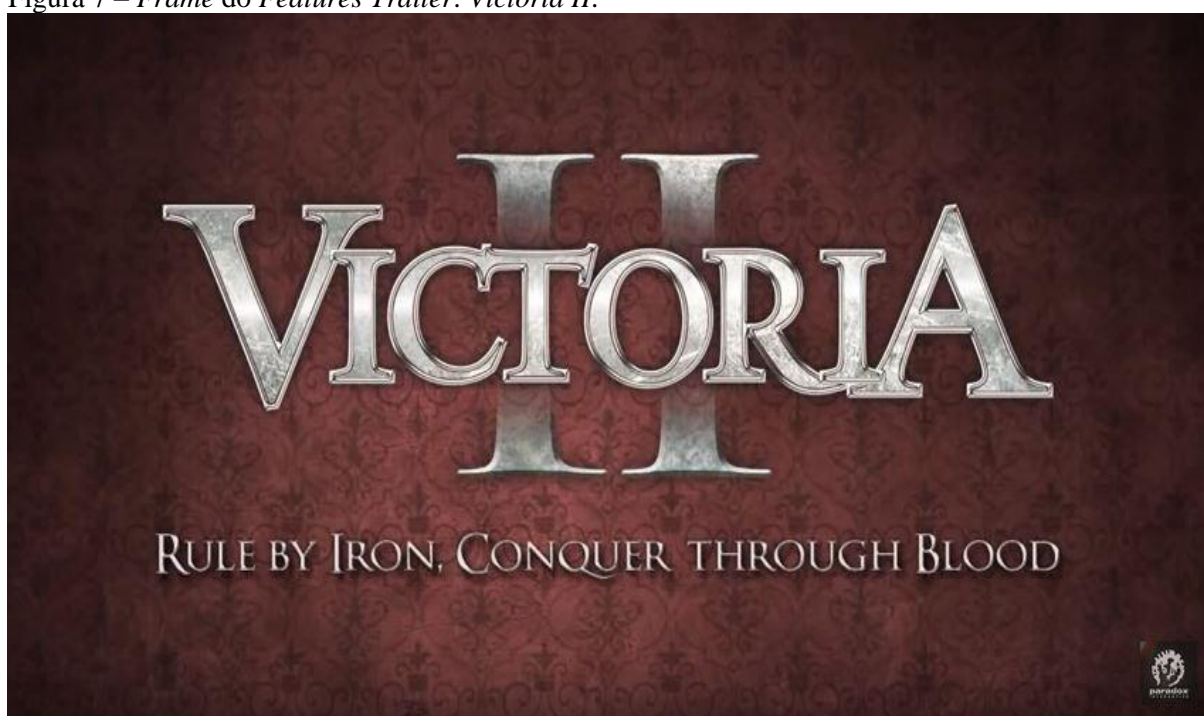
¹⁷⁹ Ibid.

Figura 6 – Frame do Features Trailer. *Victoria II*.



Fonte: Victoria II- Features Trailer¹⁸⁰

Figura 7 – Frame do Features Trailer. *Victoria II*.



Fonte: Victoria II- Features Trailer¹⁸¹

¹⁸⁰ VICTORIA II – Features Trailer. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. (85 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=i8ChuNCY30Y>>. Acesso em: 21 ago. 2017.

¹⁸¹ Ibid.

Figura 8 – Frame do Features Trailer. *Victoria II*.



Fonte: *Victoria II*- Features Trailer¹⁸²

Os *trailers* posteriores foram divulgados a medida em que as expansões do jogo foram lançadas e trataram de melhorias realizadas pelos desenvolvedores. Tais melhorias foram demonstradas nos trailers e se referiram aos aspectos da administração do governo em *Victoria II*. O primeiro trailer dessas expansões foi lançado em 2 de fevereiro de 2012 e com conteúdo sobre a expansão “*House Divided*”. A segunda expansão, “*Heart of Darkness*”, teve o seu primeiro trailer lançado em 2 abril de 2013 e focou sua narrativa nas melhorias feitas no sistema de gerenciamento do jogo, a exemplo do sistema de colonização, cuja descrição do vídeo alegou que ele foi otimizado. Outros aperfeiçoamentos anunciados no trailer foram direcionadas à gestão das batalhas navais, inclusive com a introdução de novas embarcações e a intervenção das crises. O vídeo posterior lançado no canal do *Youtube* foi dedicado a explicar algumas dessas melhorias realizadas pela expansão, e ele misturou imagens focadas em Dan Lind (líder do projeto) com imagens do jogo. Lind começou o vídeo dando destaque aos jornais que foram introduzidos no jogo para aprimorar a ambientação histórica. Segundo Lind, as notícias dos jornais acompanham o posicionamento ideológico hegemônico no seu país em determinada fase. Assim, 16 jornais foram introduzidos no total. Caso tenhamos uma mudança de regime, com a efetivação de uma revolução comunista, a inteligência artificial do país foi programada

¹⁸² VICTORIA II – Features Trailer. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. (85 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=i8ChuNCY30Y>>. Acesso em: 21 ago. 2017.

para adequar a publicação para essa nova realidade¹⁸³. As outras informações listadas no vídeo se referem ao gerenciamento de crises e os passos que podem ser tomados no sistema de gerenciamento, atrelado ao *layout* da gestão diplomática.

O vídeo subsequente também foi sobre *upgrades* realizados no sistema de gestão dos processos de colonização. Lind observou que foram introduzidos alguns estágios relativos à colonização que permitiram uma colonização gradual dos territórios. Os estágios de colonização são autorizados a partir de outra introdução no jogo do “colonial power points”¹⁸⁴, que consiste em pontos gastos à medida que as ações de colonização são tomadas. A ação mais modesta de colonização, que pode ser realizada com estes pontos, é a criação de protetorados que poderão ser transformados em colônias, sendo que para isto é necessário que se gaste mais pontos.

Outra grande mudança realizada pelos desenvolvedores foi com relação à marinha. Lind¹⁸⁵ justificou essas alterações a partir de uma contribuição de Mahan debatida aqui neste trabalho e que consiste na necessidade de concentração de forças navais para se alcançar o sucesso nas batalhas. Apesar da importância, Lind destacou que a concentração de forças das marinhas era dificultada pela carência de dispositivos comunicacionais modernos que permitissem respostas rápidas por parte da frota, ele ainda citou o exemplo de que muitas vezes as frotas eram coordenadas a partir de sinais luminosos dos navios que as lideravam. Para minimizar este problema e transformar as batalhas navais em experiências divertidas para o jogador, a *Paradox* optou por criar um sistema de gerenciamento de batalhas navais onde é possível concentrar a frota e o fogo dos navios, bem como desconcentrar quando há a necessidade.

O último trailer da expansão *Heart of Darkness*, denominado, *Heart of Darkness Release Trailer*, continuou a expor o objetivo primordial para uma campanha de sucesso e que consistia em colonizar a África (figura 9), desde que se esteja jogando com alguma potência que possua a habilidade para tal. O mapa da África sendo preenchido por colônias europeias (figura 10) foi o primeiro frame do jogo mostrado neste trailer e que foi acompanhado da

¹⁸³ VICTORIA II – Heart of Darkness: Devdiary 1 – Newspaper and International Crises. Estocolmo: Paradox Interactive, 2013. (219 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hyVi1J_UrtE>. Acesso em: 01 ago. 2017.

¹⁸⁴ Id. Heart of Darkness: Video Devdiary 2 – Colonization, & Navy. Estocolmo: Paradox Interactive, 2013. (272 min). Disponível em: <www.youtube.com/watch?v=cYKeYyZRdQ8>. Acesso em: 02 ago. 2017.

¹⁸⁵ Ibid.

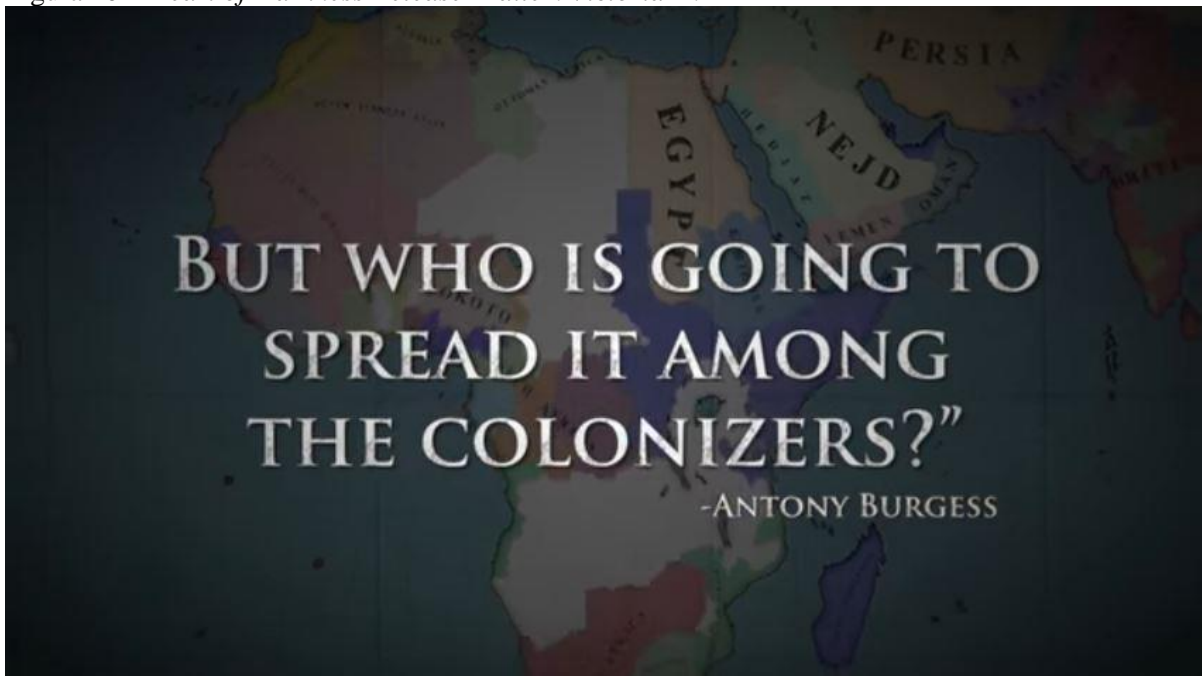
seguinte frase do escritor inglês Antony Burgess: “Colonialismo. A disseminação forçada da regra da razão, mas quem a espalhará entre os colonizadores?” (tradução nossa)¹⁸⁶.

Figura 9 – *Heart of Darkness Release Trailer. Victoria II.*



Fonte: Victoria II. *Heart of Darkness Release Trailer*¹⁸⁷

Figura 10 – *Heart of Darkness Release Trailer. Victoria II.*



Fonte: Victoria II. *Heart of Darkness Release Trailer*¹⁸⁸.

¹⁸⁶ No original: *Colonialism. The enforced spread of the rule of reason, but who is going to spread it among the colonizers?* VICTORIA II – *Heart of Darkness Release Trailer*. Estocolmo: Paradox Interactive, 2013. (44 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DqWwJjRhb30>>. Acesso em: 05 jul. 2017.

¹⁸⁷ Ibid.

¹⁸⁸ VICTORIA II – *Heart of Darkness Release Trailer*. Estocolmo: Paradox Interactive, 2013. (44 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DqWwJjRhb30>>. Acesso em: 05 jul. 2017.

O último vídeo sobre *Victoria II*, disponível no canal da *Paradox* no *Youtube*, foi lançado em 8 de maio de 2014 e seu conteúdo é uma compilação de todas as trilhas compostas para o game e que fazem parte do enredo da história. Existem trilhas específicas para situações do jogo, como “Rússia 1917”¹⁸⁹, que foi composta pelo já citado Andreas Waldetoft, um dos maiores compositores de games da atualidade e que já trabalhou para *Paradox* em outros projetos.

- **Influência das escolas historiográfica no roteiro:** todas as fontes demonstram que os desenvolvedores do jogo foram influenciados por uma narrativa historiográfica positivista e eurocêntrica, onde a ideia relativa ao progresso justifica os processos colonizatórios e predatórios empreendidos contra os povos originários ao redor do mundo. Nós já expusemos, um número significativo de fontes que corroboram esta reflexão, contudo, as fontes não me permitem apontar um autor específico para isso, além do autor do romance *Heart of Darkness*, Joseph Conrad. Ainda neste trabalho, na última etapa da nossa metodologia, iremos confrontar, detalhadamente, alguns aspectos da narrativa do jogo com os pontos centrais das ideias desenvolvidas por Mahan e Mackinder. Tal influência inclusive impactou na mecânica e nas regras do jogo, além de terem desvirtuado o conceito de *sandbox*, como foi explicitado neste trabalho em passagens anteriores.
- **Estudo do design, regras e mecânica do jogo:** O design do jogo foi definido em função da versão anterior de *Victoria II*. Houve algumas melhorias na espacialidade da projeção do mapa e da capacidade de aproximação através do mouse. Com relação a interface, a preocupação da equipe da *Paradox* foi equalizar a maneira como as informações aparecem na tela, procurando um equilíbrio entre adicionar complexidade ao jogo, sem prejudicar a experiência de jogar. O cenário desenvolvido pelo design, foi o mapa *mundi* do período em que o jogo transcorre. Os desenvolvedores optaram pela escolha de um jogo histórico, mas passível de construir alterações na história oficial. Por isto, o jogo foi descrito no diário sobre a filosofia do *design* como um *sandbox*, contudo, já

¹⁸⁹ SONGS of Victoria II – Official Soundtrack. Estocolmo: Paradox Interactive, 2013. (69 min e 05 seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XMtVu-ZtwEk>>. Acesso em: 02 ago. 2017.

especificamos neste trabalho, o quanto as escolhas ideológicas relacionadas a algumas regras impactaram no próprio conceito do jogo.

O fato de *Victoria II* ter sido descrito pelos desenvolvedores como um jogo aberto influenciou para que as regras fossem construídas de uma forma que propiciassem uma ampla liberdade de movimentos aos jogadores. Por exemplo, todos os jogadores devem administrar seu orçamento, seu sistema político, sua população, seu poderio militar, sua diplomacia, sua economia e seu território. Todos os jogadores devem prezar pela otimização da gestão destas dimensões, para conseguir progredir no jogo.

Outra regra universal é a linha do tempo que transcorre de maneira igual para todos os jogadores e que influenciará algumas das ações durante o jogo. Existem relações entre estas dimensões de gestão que foram listadas acima, a exemplo da capacidade de mobilização militar ser dependente de sua gestão econômica e do número de sua população. A capacidade de declarar guerra também possui uma regra universal que é baseada na motivação. Os motivos podem ser pontuais, mas a regra universal para que se possa guerrear estabelece este parâmetro, que é mediado por regras pontuais tais como o histórico de relações entre os países.

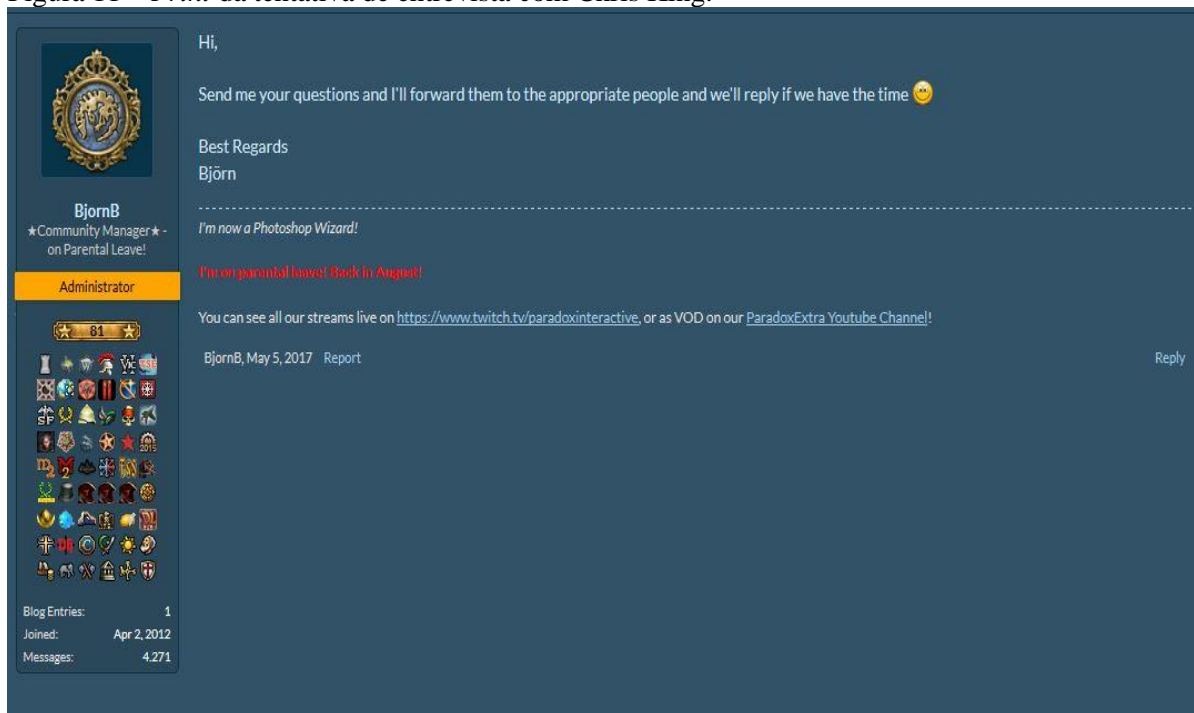
A mecânica de *Victoria II* assimilou algumas regras de jogos de tabuleiros e as adaptou aos objetivos do jogo. A mecânica é simples e oferece *feedbacks* para o jogador à medida em que ele age durante uma partida. Como dissemos anteriormente, a mecânica foi construída em função de uma perspectiva de jogo baseada no conceito de *sandbox*, com um enredo focado na representação das potências imperialistas, portanto, as respostas referentes aos cumprimentos das regras do jogo devem ser guiadas por este conceito geral amplo e sem uma pré-codificação estreita da narrativa, pois é possível, de forma relativa, modificar a construção histórica de determinado país e alterar resultados de conflitos do passado. Assim, o desenvolvimento da mecânica do jogo permitiu que a relação entre jogabilidade, enredo e resposta ao jogador fosse bem adaptável ao caminho escolhido pelo *gamer*, sem ignorar o contexto do título.

- **Entrevistas dos Desenvolvedores:** Durante a nossa pesquisa entrevistamos o designer chefe da equipe da *Paradox* responsável pelo desenvolvimento de *Victoria II*. Após muitas tentativas no fórum da empresa – a figura 11 simboliza um dos pedidos para a entrevista¹⁹⁰ –, nós conseguimos obter algumas respostas lacônicas sobre alguns

¹⁹⁰ ENTREVISTA com Chris King. Estocolmo: Paradox Interactive, 2017. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?conversations/help-with-my-research.371021>>. Acesso em: 05 maio 2017.

questionamentos levantados a partir de nossa experiência relacionada ao ato de jogar e ao estudo das fontes que fazem parte do universo deste jogo.

Figura 11 – *Print* da tentativa de entrevista com Chris King.



Fonte: Entrevista com Chris King. Paradox Forum¹⁹¹

Quem respondeu nossas perguntas foi Chris King, o desenvolvedor responsável pela redação e elaboração dos diários de desenvolvimento do jogo. Desse modo, foram enviadas dez perguntas aos desenvolvedores, mas somente seis delas foram respondidas, muitas vezes com apenas uma afirmação positiva ou negativa sobre a questão colocada. As perguntas variaram, desde simples questionamentos sobre uma provável participação de historiadores na equipe do jogo, até sobre a influência dos autores da geopolítica anglo-saxã tratados na primeira parte deste capítulo na narrativa do jogo. Abaixo estão os *prints* das perguntas que encaminhamos para King, como também das respostas enviadas pela equipe da *Paradox* (figuras 12 e 13, respectivamente).

¹⁹¹ Ibid.

Figura 12 – *Print* das perguntas enviadas.

Diogossa
Recruit

Blog Entries: 0
Joined: May 4, 2017
Messages: 1

Hello, Bjorn!!

Thank you very much for your time.

The questions are bellow. If you prefer I can send the questions for email.

- 1: When you developed Vitoria II, which was your historiography influence?
- 2: Did you have the collaboration of an historian during the development of the game?
- 3: There are some kinds of cartography projections, were there the reasons that influenced the paradox choice?
- 4: Which books and/or movies That have an influence during the development of the game?
- 5: Why is not possible playing with some african nations?
- 6: When playing with the US which are the areas of influence that the player must conquer to succeed?
- 7: Is the development of naval force an essential aspect for the US in the game? If so, did you have any influence from Alfred Mahan in the game?
- 8: In some moment did you look the impacts of geopolitics theorical development by Halford Mackinder and aplicated his thoughts on game?
- 9: Have you ever studied the clashes between sea powers and land powers? Are they presents in the game?
- 10: How long Victoria took to be ready?
- 11: Did you have some investor behind this project or the invested money in the game came fully from paradox?
- 12: Which were the finances sources for Victoria II.

I' m waiting for answer from Paradox.

Best Regards.
😊

Diogo Carvalho.

Diogossa, May 9, 2017 Report Reply

Fonte: Entrevista com Chris King¹⁹²

¹⁹² ENTREVISTA com Chris King. Estocolmo: Paradox Interactive, 2017. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?conversations/help-with-my-research.371021>>. Acesso em: 05 maio 2017.

Figura 13 – *Print* das respostas.

Hi,

I passed your questions along, and got some replies from Chris King. We did not feel we could answer all your questions however, but I hope that what we did answer will be helpful to you.

2: *Did you have the collaboration of an historian during the development of the game?*
No

5: *Why is not possible playing with some african nations?*
Because we felt that their relative status in the world meant that they would have any fun game play. As this is a game first it is our number one criterion for what should be playable

6: *When playing with the US which are the areas of influence that the player must conquer to succeed?*
The game is a sandbox without fixed victory conditions the definition of success is entirely up to the player in the play session. As such there is no fixed area that the US must conquer to succeed. Instead the player defines their own criterion, and this can be no conquest. In another the player may choose to try to conquer the whole world.

7: *Is the development of naval force an essential aspect for the US in the game? If so, did you have any influence from Alfred Mahan in the game?*
none

8: *In some moment did you look the impacts of geopolitics theoretical development by Halford Mackinder and aplicated his thoughts on game?*
no we did not

10: *How long Victoria took to be ready?*
10 months approximately

Best Regards
Björn

I'm now a Photoshop Wizard!

I'm on parental leave! Back in August!

You can see all our streams live on <https://www.twitch.tv/paradoxinteractive>, or as VOD on our [ParadoxExtra Youtube Channel!](#)

BjornB, May 10, 2017 Report Reply

Fonte: Entrevista com Chris King¹⁹³

Mesmo com tamanha economia nas palavras algumas respostas são elucidativas sobre determinados aspectos do jogo. As perguntas 1, 3, 4 e 9 não foram respondidas. A justificativa da equipe foi que King sentiu que não poderia responder todas as questões. A primeira pergunta foi ignorada, mas através dos diários e do cruzamento das informações interpretadas, podemos afirmar que houve influência de uma historiografia conservadora e positivista com relação ao processo de colonização e da transformação do capitalista para sua fase imperialista representados pelo jogo. A terceira pergunta que foi ignorada, também pode ser respondida através das informações disponibilizadas pelo próprio King no diário de desenvolvimento, pois, como já expusemos, a escolha da projeção cartográfica se deu a partir da influência de outros jogos da *Paradox*. A quarta pergunta sobre a influência de algum filme ou livro sobre a narrativa do jogo não foi respondida por King, porém, já conhecíamos um romance, cujo nome *Heart of*

¹⁹³ ENTREVISTA com Chris King. Estocolmo: Paradox Interactive, 2017. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?conversations/help-with-my-research.371021>>. Acesso em: 05 maio 2017.

Darkness é homônimo a uma das expansões do jogo. Existem muitas semelhanças entre o romance de Joseph Conrad, publicado em 1902, e o enredo do jogo. A ambientação da história do romance, no auge do imperialismo inglês, e a exploração e desumanização dos povos africanos são comuns, tanto no filme quanto no livro. É importante salientar que *Heart of Darkness* se tornou um livro importante da literatura mundial extrapolando as fronteiras da Europa, bem como ele foi a principal influência para Francis Ford Coppola filmar *Apocalypse Now*. Ademais, é relevante pontuar que ao estudar este romance, a professora Célia Maria Magalhães (Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG) analisou o livro com a ajuda de ferramentas de análise, tais como o *WordSmith Tools*.

Tido como uma crítica ao imperialismo por alguns ou como uma representação racista por outros, a maior parte da história em *Heart of Darkness* (Coração das Trevas) se passa em território do antigo Congo, hoje Zaire, e acontece no período da colonização belga, revelando os primeiros contatos do homem europeu com o continente e povo Africano. Cabe ressaltar que em parte alguma do romance é mencionada que a aventura da personagem Marlow tenha ocorrido em território do Estado Independente do Congo. Pesquisas de cunho histórico (MURFIN, 1996, por exemplo), no entanto, identificam semelhanças entre a história narrada e os relatos da viagem que Conrad fez a então Colônia Belga anos antes de escrever o romance. Talvez por essa não localização, sempre que se fala na novela de Conrad, é a imagem do Continente Africano que entra em questão, como sugere o debatido artigo de Chinua Achebe “An Image of Africa: Racism in Conrad's Heart of Darkness”.

Uma análise lingüística do romance revela a exclusão do povo local, representado sem individualidade, que, como um amontoado de seres, são colocados em segundo plano, passando a fazer parte do cenário para o desenrolar da história contada em primeira pessoa por Marlow, um marinheiro que esteve no Congo em busca do desconhecido.

Na análise inicial constatou-se que apenas os europeus foram nomeados - Kurtz, Marlow, Fresleven, entre outros - ou funcionalizados através de cargos/profissões que exercem, como o médico, o fabricante de tijolos, o gerente, o agente, entre outros. Tal identificação faz com que percebam os europeus como indivíduos, cada um com vida própria, trazendo-os para primeiro plano. Por outro lado, os africanos raramente são individualizados, sendo freqüentemente assimilados e apresentados em grupos ou bandos, utilizando termos que os qualificam, como nos exemplos abaixo:

(1) Black shapes crouched, lay, sat between the trees, leaning against the trunks... (p.31) [Vultos negros agachavam-se, deitavam-se, sentavam-se entre as árvores, encostados nos troncos...]

(2) A quarrel some band of footsore sulky niggers trod on the heels of the donkey. (p.46) [Um bando de negros mal-humorados e pés feridos marchava nos calcanhares do animal.]¹⁹⁴.

¹⁹⁴ ASSIS, C. Roberto; MAGALHÃES, M. Célia. África e os Africanos em Heart of Darkness (Coração das trevas). In: INTERNATIONAL SYSTEMIC FUNCTIONAL CONGRESS, 33, 2007, São Paulo. *Anais* [...]. São Paulo: PUC, 2007. Disponível em: <http://www4.pucsp.br/isfc/proceedings/Artigos%20pdf/19sd_assis_404a427.pdf>. Acesso em: 02 ago. 2017.

A coisificação das populações africanas é uma influência importante no jogo, haja vista que o próprio site oficial de *Victoria II* reproduz estas estereotípias racistas sobre as populações locais. Mais do que isto, elas se tornam irrelevantes uma vez que o jogador possui, navios, armas e muito dinheiro. E se tiverem sorte, o jogador permitirá que elas contribuam com o crescimento do império.

Obviamente, mesmo que muitas terras não estivessem colonizadas, isso não significa que não havia pessoas morando nesses lugares. Mas quando você é um dos países mais prestigiados e poderosos do mundo, tem navios, armas e muito dinheiro, portanto, não precisa prestar muita atenção a essas populações nativas. Se os nativos tiverem sorte, você permitirá que eles se tornem parceiros em seu crescente império internacional, em vez de apenas tratá-los como trabalhadores comuns. Com o tempo, essas colônias podem se transformar em cidades e províncias completas, e cabe ao governo permitir ou não os direitos de voto da população local (tradução nossa)¹⁹⁵.

A pergunta de número nove, a última que foi ignorada, foi sobre se a equipe tinha estudado as teorias geopolíticas que interpretam a história a partir da disputa entre o poder naval e o poder continental. Na nossa interpretação, os diários e os vídeos também possuem as respostas para essa questão, pois estas fontes demonstram que a marinha e a infraestrutura de transportes são peças essenciais para os conflitos que podem ocorrer no desenrolar do jogo. Além do mais, o jogo cita nominalmente Alfred Mahan, como veremos adiante, o que revela que King mentiu ou omitiu informações, que corroboram nossa hipótese principal, quando ele foi questionado.

As perguntas que foram respondidas, com exceção da número 5, não acrescentaram muito para nossa interpretação do processo de desenvolvimento do jogo. Contudo a resposta da pergunta número 5 coaduna com as informações colhidas na interpretação das fontes secundárias. King foi confuso na resposta e cabem duas interpretações. A primeira é que não é possível jogar com algumas nações africanas devido ao status delas no mundo naquele período, o que não permitiria, portanto, uma experiência de jogo divertida para o jogador, e a diversão é o objetivo número um do estúdio. Tal interpretação faz sentido quando compreendemos que não haveria diversão em jogar com algumas nações africanas. *“Because we felt that their relative status in the world meant that they would have any fun game play. As this is a game*

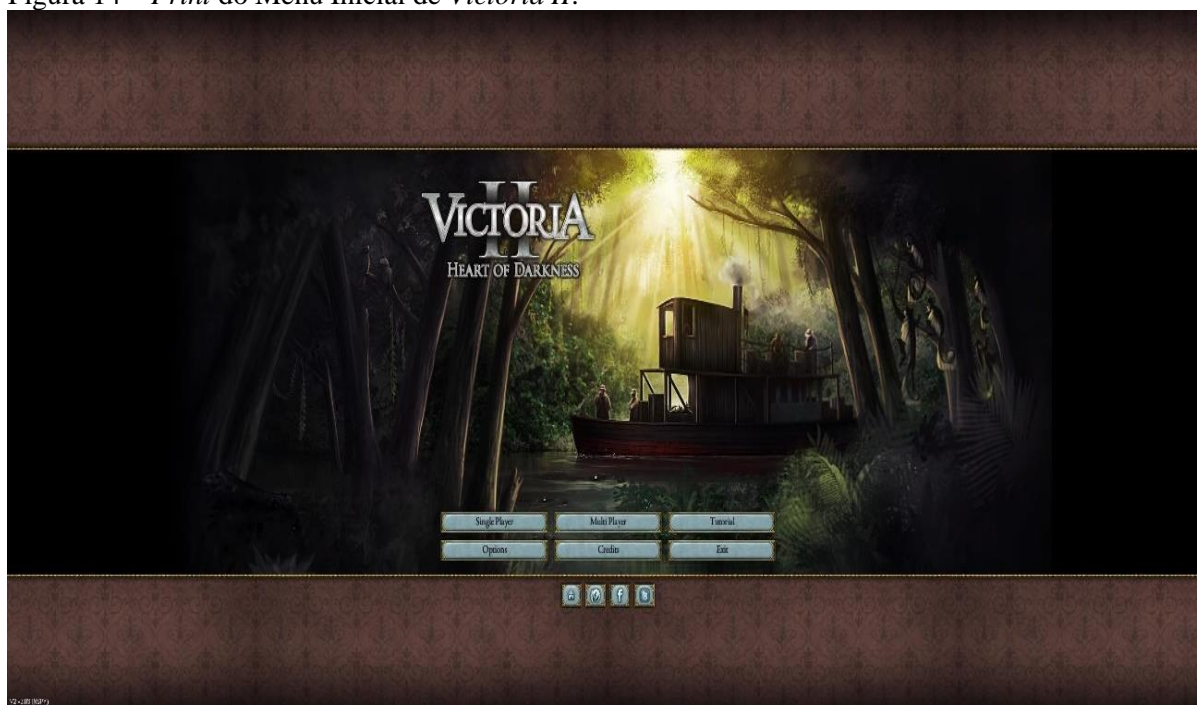
¹⁹⁵ No original: *Obviously, even if many lands were “uncolonised,” that’s not to say there weren’t people living in those places. But when you’re one of the most prestigious and powerful countries in the world, you’ve got ships, guns, and lots of money, so you don’t have to pay so much attention to those native populations. If the natives are lucky, you’ll allow them to become partners in your growing international empire, instead of just treating them like common labourers. In time, these colonies may turn into full-fledged cities and provinces, and it’s up to the government whether to allow the local population voting rights or not.* COLONIZATION. *Victoria II*- Site. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <<http://www.victoria2.com/game-info/production/>>. Acesso em: 30 ago. 2017.

first it is our number one criterion for what should be playable”¹⁹⁶. A outra interpretação é que o status dessas populações no mundo em que o jogo pretendia recriar geraria divertimento aos jogadores, que poderiam colonizar os territórios habitados por estes povos. Assim, ambos os sentidos giram em torno da função de um pseudo divertimento e, para isso, os desenvolvedores incluíram no game uma atmosfera racista e eurocêntrica com relação ao processo de desenvolvimento do imperialismo, que desconsiderou a luta anticolonial e os seus sujeitos.

4.2 Crítica interna: imersão no *game*

- **Jogar o Jogo sozinho:** *Victoria II* é um jogo que exige tempo e dedicação para se ter sucesso ao jogá-lo. A primeira tela gerada pelo executável do jogo é um trailer onde são carregados os arquivos de inicialização. A segunda tela gerada pelo software é o menu inicial do jogo, onde o jogador pode modificar alguns aspectos do game tais como: dificuldades, resolução, áudio, controles (figura 14). Além disso, é possível escolher entre as modalidades da partida, se o jogo será *single player* ou *multiplayer*. Apesar desta opção estar disponível a *Paradox* não possui servidores oficiais para hospedagem de partidas *multiplayers*. Isso só é possível de ser feito quando os usuários constroem uma *lan* a partir de *softwares* como o *hamachi*.

¹⁹⁶ Ver print: figuras 12 e 13.

Figura 14 – Print do Menu Inicial de *Victoria II*.

Fonte: *Victoria II*¹⁹⁷

A tela do menu possui um desenho de homens em pequeno barco a vapor em meio a uma floresta tropical, explorando o local. Ao escolher a opção *single player* o jogador é levado ao ambiente do jogo. O jogo é ambientado no mapa mundial que possui diversas funções interativas (figura 15). A primeira tarefa do jogador é escolher qual país ele irá jogar. Para isto, nesta tela, os desenvolvedores apresentaram a lista de todos os países disponíveis para serem jogados. A ordem de distribuição destes países na lista obedeceu ao *ranking* das nações formulado pela *Paradox* e que é encabeçado pelas grandes potências.

¹⁹⁷ VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

Figura 15 – Print do menu de escolha do país que o jogador controlará durante a partida.

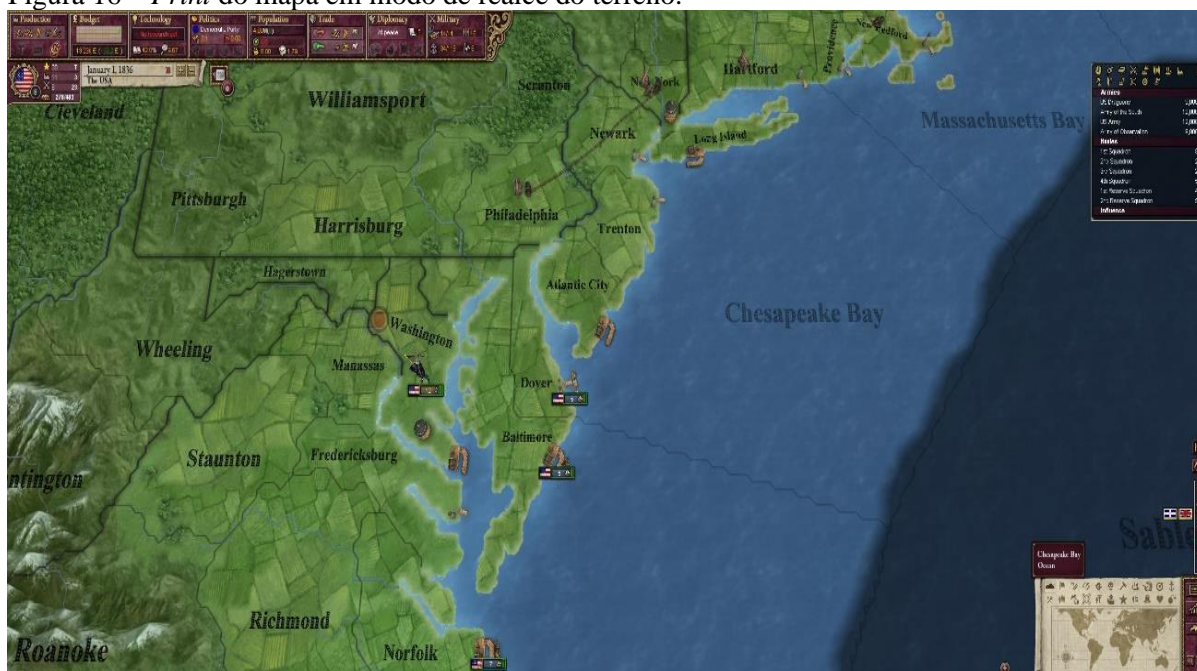


Fonte: Victoria II¹⁹⁸

Em nossas partidas de análise, nós escolhemos jogar com os EUA, país que ocupa a sétima posição no ranking da *Paradox*. O jogo começa em 01/01/1836 e a velocidade do tempo relativo ao jogo pode ser controlada. Existem variadas modalidades de exibição do mapa principal do jogo, que podem ser configuradas a partir da necessidade do jogador, dentre as opções ofertadas pela *Paradox*, como a configuração política, militar, infraestrutural, diplomática, administrativa. Cada configuração produz realces no território, destacando a opção escolhida. Por exemplo, se optarmos em visualizar o mapa da infraestrutura, as ferrovias serão destacadas no mapa geral. Abaixo seguem os mapas destacando o terreno e o posterior demarcando a infraestrutura do território.

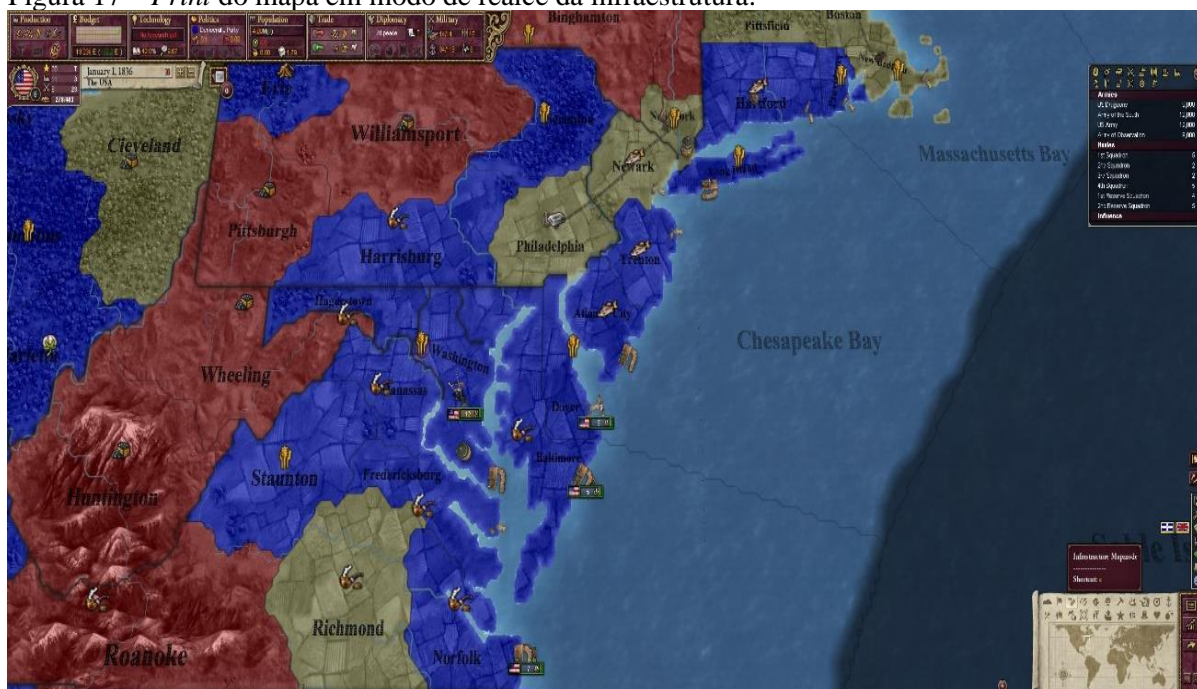
¹⁹⁸ VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

Figura 16 – *Print* do mapa em modo de realce do terreno.



Fonte: Victoria II¹⁹⁹

Figura 17 – *Print* do mapa em modo de realce da infraestrutura.



Fonte: Victoria II²⁰⁰

Existem uma série de sub-menus que podem ser acessados no decorrer do jogo a exemplo dos menus no canto superior esquerdo da tela: produção, orçamento, tecnologia,

¹⁹⁹ VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

²⁰⁰ Ibid.

política, população, comércio, diplomacia, militar (figura 18). Estes menus possuem as telas para o gerenciamento destas dimensões que formam o cerne do processo de gestão dos impérios em Victoria II. Ainda no canto superior esquerdo, temos a bandeira do seu país, neste caso os EUA. Ao lado da bandeira é possível visualizar seu *score* e as suas posições relativas ao *status* de grande potência, capacidade industrial e militar. No canto superior direito é possível visualizar e gerenciar seu efetivo militar dividido em exército e marinha. No canto inferior, a *Paradox* alocou o gerenciamento do mapa e os *layouts* que ele pode assumir, a depender da necessidade do jogador.

Figura 18 – *Print* do menu de gerenciamento da produção econômica.



Fonte: Victoria II²⁰¹

No menu de produção é possível gerenciar sua produção industrial com as limitações impostas pelo seu sistema de governo. Lembrando que tais limitações já foram descritas aqui neste trabalho, a exemplo da incapacidade de governos classificados como *laissez faire*, onde a construção de fábricas é automatizada e ocorre em função do gerenciamento geral do país. Por essa vertente, o jogador pode construir fábricas diretamente, quando seu governo possui um modelo de gerenciamento econômico, onde o intervencionismo faz parte das ações que devem

²⁰¹ VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

ser tomadas pelo governo, a exemplo de outros países, como a Rússia, onde essa função está autorizada em virtude do regime monárquico existente neste país durante essa época.

O grau de intervenção econômica no setor produtivo é programado em função da sua distância do liberalismo, quanto mais distante o modelo, maior é a capacidade de intervenção. Isto não quer dizer que os países liberais não possam construir fábricas, nestes casos elas são automatizadas e podem ser estimuladas com medidas, como a diminuição de impostos para as estimular o investimento econômico dos capitalistas. Os países ditos liberais também podem desenvolver governos intervencionistas, se o jogador estimular a mudança de governo.

Nosso objetivo nas partidas será reproduzir o pensamento de Alfred Mahan e Makinder, levando em consideração a similaridade discursiva entre as fontes acessórias ao game e as ideias destes autores. Devemos considerar as recomendações de Mahan com relação à concentração de frotas, à ocupação do Caribe, à influência na América Latina, à ocupação das colônias espanholas nas Filipinas e no Havaí. A partir de 1904, vamos incorporar o pensamento de Mackinder ao de Mahan, com vistas a subsidiar a ação norte-americana na Eurásia. O primeiro passo para reproduzirmos esta conjuntura foi iniciar uma guerra contra o México, cujas ações contra o Texas permitiram que os EUA fizessem uma aliança, combatessem os mexicanos e conquistassem os territórios no oeste dos Estados Unidos. Antes de iniciar a guerra contra o México, os EUA já estavam habilitados para colonizar territórios limítrofes ao seu. No mapa abaixo (figura 19), os territórios em cinza eram passíveis de serem colonizados. Nossa expansão para o oeste começou com a colonização desses territórios e a anexação do Texas. À medida em que a colonização avançou, foi necessário que fizéssemos investimentos coloniais para anexar os territórios aos EUA. Ademais, foi importante a criação de bases militares e portos navais para a obtenção dos pontos coloniais, que permitem ações de colonização. Ao longo da partida, nós focamos nosso esforço diplomático para atrair as nações americanas para a nossa esfera de influência.

Enquanto a guerra foi travada contra o México, os EUA puderam reivindicar territórios que perteciam aos mexicanos, tais como: Arizona, Novo México, Califórnia, Texas Mexicano. Estes territórios podem ser adquiridos sem a produção de uma justificativa formal para guerrear contra o México. Esta opção é habilitada após a finalização de uma pesquisa relacionada à invenção do romantismo, que por sua vez libera a decisão política de promulgar o destino manifesto, que dá a oportunidade do “*Core*” (nacionalidade) seja estimulado para que estes territórios se tornem um objetivo estratégico dos EUA no jogo. O “*Core*” é aquilo que Mahan se referiu como direito natural dos EUA, um direito que não está escrito em nenhuma norma internacional, mas é um direito moral dos EUA. As figuras 19 e 20 revelam os mapas do

território estadunidense no começo do jogo, em 1836, antes da anexação dos territórios listados acima.

Figura 19 – *Print* do território inicial dos EUA.



Fonte: Victoria II²⁰²

Figura 20 – *Print* do território dos EUA após a tomada de territórios do México.



Fonte: Victoria II²⁰³

²⁰² VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

²⁰³ Ibid.

O segundo mapa (figura 20) demonstra que é completamente possível reproduzir a expansão norte-americana para o oeste a partir da colonização de alguns territórios que pertenciam ao México antes da guerra. É possível, mas não é simples, porque tivemos que jogar durante 12 horas seguidas para conseguir estabilizar a situação e impedir que o México se aliasse às potências como a Inglaterra, que poderiam interferir na guerra ao lado do México, tornando essas conquistas praticamente impossíveis de serem feitas. A guerra começou em outubro de 1842, pois após o conflito contra o México pela independência do Texas, o tratado de paz entre os dois países se estendeu até junho de 1842, e declarar guerra contra o México antes do tratado expirar significava perder muitos pontos de prestígio no jogo. E o prestígio é, ao lado de capacidade militar e industrial, um dos indicadores que permitem a classificação das nações pelo algoritmo do jogo. O conflito se estendeu até 1854, quando o México estendeu seu arco de alianças com a Inglaterra, que nos ofereceu uma proposta de paz em nome do México, tendo sido aceita, porém sem o território do Arizona, o que não comprometeu os nossos objetivos estratégicos de conquistar territórios ao Oeste dos EUA e que possibilitaram uma saída para o Pacífico, com vistas à projeção de poder no sudeste asiático (Filipinas) e no Havaí.

Após a estabilização destes territórios conquistados do México, dirigimos nossa atenção para expansão no pacífico e sobre domínio do mar do Caribe, áreas consideradas de interesse nacional por Alfred Mahan. Para isso, foi necessário que os EUA entrassem em uma guerra contra a Espanha e, para entrar em guerra contra a Espanha, foi imprescindível que os EUA possuíssem uma armada potente e numerosa, que ajudasse na atração de aliados, no poder de persuasão e nas batalhas navais por Cuba e pelas Filipinas. A necessidade de uma Marinha potente foi uma das principais observações de Mahan para que os EUA se tornassem uma potência global e tivessem seus interesses respeitados.

Antes de declarar guerra contra a Espanha foi preciso combater os exércitos confederados na guerra de secessão norte-americana (figura 21). O problema é que a IA se aproveitou disso e fez com que o México, em aliança com a Inglaterra, declarasse guerra contra os EUA. Para evitar declarações de guerra do México e de outros vizinhos, foi necessário que tivéssemos tropas estacionadas na fronteira com o México e o Canadá, para persuasão destes países. A guerra de secessão aconteceu em 1859, logo após o discurso de Abraham Lincoln: “*a house divided*”. Vale ressaltar, que esta data não é fixa, ela pode variar a partir das escolhas do jogador de privilegiar, ou não, o abolicionismo. Depois do pronunciamento, houve a declaração de guerra por parte dos Estados do Sul e o jogo liberou que o jogador autorizasse, ou não, o fim da escravidão no menu das decisões políticas.

Figura 21 – *Print* do anúncio da guerra civil norte-americana.



Fonte: Victoria II²⁰⁴

Após a estabilização da situação fronteiriça com o México, conseguindo inclusive o Arizona através de guerras de curta duração, declaradas pelos mexicanos, houve um período de relativa tranquilidade, onde os EUA puderam inclusive optar por uma política de isolamento. É importante ressaltar que os EUA não abdicaram de seus objetivos estratégicos, que consistiam na construção dos canais de Suez e do Panamá, na hegemonia do continente americano e na expansão para o Pacífico. Para conseguir estes objetivos foi essencial que os EUA construíssem boas relações com países como o Egito, Panamá, Colômbia e o Havaí, que até esta fase do jogo não estava anexado aos EUA. Este período, compreendido entre 1870 e 1890, foi marcado por grandes transformações na economia norte-americana, principalmente a partir da introdução do *laissez faire* como política de Estado, que introduziu uma série de automações na gestão econômica, mas impediu o jogador, no controle do Estado, de abrir fábricas e estabeleceu limites para taxação de classes sociais.

Mesmo sem a possibilidade de controle direto sobre a produção, a dinâmica econômica foi eficiente no sentido de promover o desenvolvimento econômico, e o mapa do jogo foi sendo transformado com a construção de ferrovias interligando os diversos territórios dos EUA. Isso foi possível, devido à opção que nós fizemos em tentar tomar decisões liberais para reproduzir

²⁰⁴ VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

as características básicas da economia norte-americana neste período, incluindo a repressão de movimentos de esquerda, como os comunistas.

Nós conseguimos atingir todos os objetivos estratégicos formulados por Mahan nos seus escritos e uma das suas obras foi citada diretamente no jogo. Quando atingimos a data de publicação de *Sea Power upon History*, os desenvolvedores introduziram um *banner*, que aparece na tela do jogo, e que divulga a importância de Mahan para a expansão dos interesses estadunidenses e de sua marinha ao redor do mundo (figura 22). Isso aconteceu em todas as partidas que jogamos com os EUA. Para os desenvolvedores, as ideias de Mahan foram adotadas por todos interessados em expandir a marinha e os interesses estratégicos globais dos Estados Unidos²⁰⁵. Além disso, o *banner* conclui que “o poder naval é o arbitro da vitória”, ou seja, há uma forte influência de Alfred Mahan na narrativa construída no jogo, sobre o processo de expansão dos EUA na transição do capitalismo para sua fase imperialista.

Figura 22 – *Print* do anúncio sobre a importância da obra de Mahan para o desenvolvimento da geoestratégia norte-americana.



Fonte: Victoria II²⁰⁶

Depois do jogo publicizar a influência de Mahan na geopolítica norte-americana, nós criamos uma justificativa de guerra contra a Espanha e que consistia na liberação das Filipinas

²⁰⁵ Ressaltar na confrontação de fontes que há uma referência direta a influência de Mahan sobre o jogo.

²⁰⁶ VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

(figura 23). Em pouco tempo conseguimos derrotar a Espanha e colocar as Filipinas, já independente, na esfera de influência norte-americana (figura 24), estendendo a influência estadunidense ao sudeste asiático. Desse modo, durante a partida, antes de 1905, os EUA já tinham conquistado todas as áreas descritas por Mahan e que foram incorporadas à sua esfera de influência no final do século XIX e início do século XX.

Figura 23 – Print da intervenção norte-americana nas Filipinas.



Fonte: Victoria II²⁰⁷.

²⁰⁷ VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

Figura 24 – *Print* do território das Filipinas após a Guerra contra a Espanha e a inclusão do território filipino na esfera de influência norte-americana.



Fonte: Victoria II²⁰⁸

Na primeira imagem, as Filipinas ainda estão sob o controle da Espanha e na imagem posterior, ela já está independente e na esfera de influência norte-americana. Após a guerra contra a Espanha, os anos posteriores foram relativamente calmos do ponto de vista da geopolítica estadunidense, o que reflete a posição da diplomacia desse país no que diz respeito ao isolacionismo internacional (figura 25).

Ao longo do transcorrer do tempo no jogo, por diversas vezes que jogamos com os EUA, a Primeira Guerra Mundial não ocorreu em 1914, mas em outros anos, em algumas vezes até antes, em 1894. Quando a guerra ocorreu em 1894, não participamos do conflito, pois não éramos aliados de nenhum dos países envolvidos. O conflito foi totalmente gerenciado pela inteligência artificial que desencadeou a guerra por questões territoriais, envolvendo o Império Russo e o Império Turco Otomano, sendo que os russos lutaram ao lado dos franceses, enquanto os turcos lutaram ao lado dos italianos e alemães.

²⁰⁸ Ibid.

Figura 25 – *Print* do menu de gerenciamento da diplomacia.



Fonte: Victoria II²⁰⁹

A guerra também pode não ocorrer até 1936, quando o jogo tem o seu fim. Para que a Primeira Guerra ocorra é necessário que quatro grandes potências tenham envolvimento no conflito, sendo que duas devem estar em lados opostos. Logo, uma guerra mundial pode acontecer por disputas entre a Inglaterra e a Alemanha, como também pode ocorrer uma guerra mundial entre estas mesmas potências e seus arcos de alianças a partir da intervenção destas nações em conflitos envolvendo terceiros. Para que possamos intervir em algum conflito é necessário ter o mínimo de 100 pontos de relacionamento com os países que estão guerreando.

Fizemos várias experiências nesse sentido e todas às vezes que tomamos um lado nas crises, as outras grandes potências também se posicionaram, hora ao lado dos EUA, hora contra o lado apoiado pelos EUA. Isso demonstra que existiu uma compreensão da balança de poder pelos desenvolvedores. Como os programadores estipularam o critério do envolvimento de no mínimo quatro superpotências, duas por lado, foi possível travar duas grandes guerras antes de 1939. Faço referência ao conflito que participamos, denominado pela IA do jogo como Segunda Grande Guerra (figura 26), na qual lutamos ao lado da Inglaterra, Alemanha e Itália, contra o Império Russo e a França (figura 27). Durante a guerra, conquistamos nossos principais objetivos, que consistiam em: controle do canal do Panamá, adesão da Colômbia em nossa esfera de influência, diminuição do tamanho da França, liberação do Reino do Senegal,

²⁰⁹ VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

aquisição do norte da Finlândia pela Suécia, aquisição pela Colômbia de Estados colonizados pela França, e 5 capitulações de guerra, que consistem em indenizações e o impedimento de desenvolver exércitos durante um certo período.

Figura 26 – *Print* do sub-menu de gerenciamento das guerras em andamento.



Fonte: Victoria II²¹⁰

²¹⁰ VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

Figura 27 – Print da oferta de paz oferecida à França.



Fonte: Victoria II²¹¹

Em nossas experiências, lutamos sempre ao lado da Inglaterra, Alemanha e Itália, contra a França e o Império Russo. Neste caso, foi a Inglaterra que propôs uma aliança com os EUA. Assim, podemos perceber que, durante a guerra, as potências aliadas aos EUA conquistaram grande parte do território da *Heartland*.

Por essa vertente, nossa hipótese para que o tempo histórico do jogo tenha transcorrido dessa forma é que a gestão da inteligência artificial mudou o curso da história factual, influenciando no comportamento geopolítico das potências e privilegiando a expansão territorial e integridade do território russo, o desenvolvimento industrial alemão e a expansão colonial inglesa, holandesa e francesa ao longo da Ásia e da África. Isso gerou, durante certo período, mais especificamente em duas décadas, uma estabilidade no sistema internacional, que impactou diretamente na eclosão da Primeira Guerra Mundial, tanto na questão temporal quanto na causal, bem como na revolução russa. Por outro lado, houve mudanças no perfil de alguns países como a Espanha, que se tornou uma ditadura do proletariado.

Em 1936, o jogo terminou em função do limite temporal e, quando isso aconteceu, tínhamos conquistado o primeiro lugar entre as potências que são ranqueadas pela inteligência artificial.

²¹¹ VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

- **Jogabilidade:** Durante a análise da jogabilidade verificaremos se o jogo é em primeira pessoa, o tabuleiro, as ações dos jogadores, as estratégias que a jogabilidade impõe, motivações que levam o avatar ou avatares à tomada de decisões: jogadores, ações, estratégias e motivos.

Victoria II é um jogo de estratégia em formato de tabuleiro e que lembra jogos analógicos como *War*. As ações dos jogadores são pautadas pelas dimensões administrativas impostas aos jogadores pelos programadores: militar, orçamentária, diplomática, comercial, industrial, política, populacional e tecnológica (ver da figura 28 até a figura 35). Cada dimensão possui diversos sub menus que devem ser administrados. As ações dos jogadores seguem a lógica de acumulação do capital imposta pelo jogo, bem como os interesses nacionais e o bem-estar social. Como já falamos anteriormente, existem dois aspectos relacionados à população que são influenciados pela gestão das dimensões listadas acima. Trata-se da militância e da consciência da população. Uma gestão incoerente ideologicamente com alguns estratos da população pode gerar revoltas que interferem no decorrer do jogo e no planejamento que o jogador possui. A jogabilidade impõe que o usuário administre as dimensões citadas, atendendo às expectativas da população.

Figura 28 – Print do menu de gerenciamento da Diplomacia.



Fonte: Victoria II²¹²

²¹² VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

Figura 29 – *Print* do menu de gerenciamento das pesquisas.



Fonte: Victoria II²¹³

Figura 30 – *Print* do gerenciamento do menu de orçamento.



Fonte: Victoria II²¹⁴

²¹³ VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

²¹⁴ Ibid.

Figura 31 – *Print* do menu de gerenciamento da política.

Fonte: Victoria II²¹⁵

Figura 32 – *Print* do menu de gerenciamento do comércio.

Fonte: Victoria II²¹⁶

²¹⁵ VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

²¹⁶ Ibid.

Figura 33 – *Print* do menu de gerenciamento da produção econômica.



Fonte: Victoria II²¹⁷

Figura 34 – *Print* do menu militar.



Fonte: Victoria II²¹⁸

²¹⁷ VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

²¹⁸ Ibid.

Figura 35 – *Print* do menu de gerenciamento da população.



Fonte: Victoria II²¹⁹

- **Estrutura do game: análise das regras do jogo, incluindo as regras de simulação.**

Existe uma série de regras que devem ser seguidas pelos jogadores ao longo de uma partida de *Victoria II*. Para cultivar relacionamentos com as demais nações, é necessário que o jogador gaste seus pontos diplomáticos nas diversas opções contidas no menu diplomacia. Os pontos diplomáticos são ganhos à medida que o tempo do jogo transcorre. Sem o investimento destes pontos não é possível realizar uma série de ações envolvendo outras nações. Na gestão econômica, as regras variam conforme o modelo econômico escolhido pelo jogador no decorrer da partida. Como nós optamos pelo *laissez faire*, tivemos uma série de regras impostas pelo sistema: proibição de construção de fábricas, proibição de investimentos em projetos tais como ferrovias, proibição de cobrar impostos acima dos 50%, limite de investimento nas forças armadas em 90%, impossibilidade de reabrir a massa falida da indústria. No campo militar também existem regras relativas ao transporte de tropas que deve obedecer às capacidades dos navios de transporte e os limites para construção de exércitos, além do cronograma exigido pelas construções.

Para a criação de Generais e Almirantes é necessário que o jogador possua 20 pontos militares em cada uma das criações. Esses pontos são ganhos ao longo do tempo jogado. Ainda

²¹⁹ VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

no campo militar, os territórios só podem ser controlados pelos exércitos do jogador, se estes exércitos ficarem um tempo sob o território. No comércio, a aquisição de determinados produtos obedece a lógica descrita no diário de desenvolvimento, constituído pela prerrogativa que as grandes potências possuem para comprar alguns produtos no mercado internacional, ou seja, existem regras comerciais que obedecem à configuração do *status quo* do momento. O desenvolvimento tecnológico das nações também possui algumas regras relativas ao tempo de desenvolvimento de determinadas tecnologias, bem como os pré-requisitos exigidos pelo sistema. Determinadas pesquisas, como a experiência da Segunda Guerra Mundial, só são habilitadas após 1919, e o sistema exige que o usuário tenha completado uma série de pesquisas anteriores.

- **Mundo do game: análise do conteúdo ficcional, topologia, nível do design, texturas.**

O conteúdo ficcional segue o roteiro sobre os eventos históricos que aconteceram em períodos do século XIX e XX. Houve uma pesquisa histórica para o desenvolvimento do jogo e através dessa pesquisa os desenvolvedores atribuíram eventos históricos que são anunciados ao jogador no decorrer da linha do tempo de uma partida, a exemplo do anúncio sobre a publicação da obra de Mahan. Só existe um nível do *design* em *Victoria II*. O jogo não possui fases. O andamento do jogo não acontece a partir de conquistas em determinados níveis, portanto, não existem fases interligadas, mas apenas um mundo, aonde as ações dos jogadores possuem consequências que podem ser interligadas a conjunturas externas ou internas. Como foi dito anteriormente, o nível do *design* nesse único *level* se baseou no mapa mundial e em determinados jogos como *War*, para construção do mundo do game. A textura aplicada no jogo reflete a composição do mapa escolhida no momento pelo jogador: a textura de relevo destaca a geografia física dos espaços; a textura política destaca a divisão política dos territórios; a textura de infraestrutura destaca a infraestrutura do território. Logo, existem 22 texturas que foram aplicadas na confecção do jogo e que podem ser utilizadas pelo jogador a depender da sua necessidade.

O próximo jogo que analisaremos nesta seção deste trabalho, se chama *Colonial Conquest* e seu enredo transcorre no mesmo período de *Victoria II*. Nosso objetivo ao explorar *Colonial Conquest* será a identificação da influência direta e indireta de Mahan e Mackinder no jogo.

4.3 Crítica externa: *Colonial Conquest*

- **Classificação do game:** *Colonial Conquest* é um jogo de estratégia que simula a disputa entre as grandes potências a partir de 1870. O jogo possui a dinâmica temporal de turnos. Só é possível avançar no tempo, quando o jogador ativa o comando relativo ao turno (jogada) do jogador. Quando o jogador autoriza o avanço do tempo, ele o faz através do avanço dos turnos. Por isso *Colonial Conquest* é classificado, na plataforma de vendas *Steam*, como um jogo de estratégia em turnos. Ele foi lançado pela empresa *Strategic Simulation*, que foi descrita em 1988 pela revista *Computer Game World* (CGW) como um dos “Titãs of the Computer Gaming World”. A CGW (figura 36) afirmou que “qualquer recontagem da história dos games para computadores deve reservar um lugar especial para Strategic Simulation” (tradução nossa)²²⁰. Além disso, a revista destacou que eles foram “os primeiros que lançaram jogos sérios de guerra para microcomputadores” (tradução nossa)²²¹.

²²⁰ TITANS of the Computer Game World. **Computer Gaming World**, Anaheim, n. 45, p. 36, 1988. Disponível em: <http://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_45.pdf>. Acesso em: 01 mar. 2017.

²²¹ Ibid.

Figura 36 – *Titans of Computer Gaming World*.

Page 36

Titans of the Computer Gaming World



Any recounting of the history of computer gaming must save a special place for **Strategic Simulations Inc.** Every reader of CGW knows them as the publisher of award winning games like *Kampfgruppe*, *Gettysburg*, *Phantasie*, and *Wizard's Crown*, but that is not the reason. They were, believe it or not, the very first company to publish a serious wargame for a micro-computer! This was back in the dawn of the Information Age, February of 1980 to be exact.

Strategic Simulations Inc. (SSI)



Fonte: *Titans of the Computer Game World*²²²

- **Descrição do enredo:** o enredo de *Colonial Conquest*²²³ é simplório quando comparado a outros jogos com essa temática, a exemplo de *Victoria II*. É importante ressaltar que os games que possuem o enredo construído para representar o final do século XIX e início do século XX são raros, quando comparados a outros temas que possuem ampla representação no universo *gamer*, a exemplo da Segunda Guerra Mundial, guerra fria e nova guerra fria. Isso é compressível na medida em que há uma repercussão na atualidade de fatos que ocorreram na Segunda Guerra Mundial e pelo trauma que o conflito gerou devido a sua escala. Em *Colonial Conquest*, a partida tem início em 1870 e perdura até o jogador atingir uma pontuação escolhida, como meta, no início.

O jogo também pode ser jogado sem a escolha dos pontos de vitória. Quando o jogador escolhe essa opção, a vitória acontece quando a primeira nação dominar o mundo. Em termos

²²² TITANS of the Computer Game World. **Computer Gaming World**, Anaheim, n. 45, p. 36, 1988. Disponível em: <http://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_45.pdf>. Acesso em: 01 mar. 2017.

²²³ COLONIAL Conquest. Montreal: Argonauts Interactive, 2015. Disponível em: <<http://www.argonautsinteractive.com/colonial-conquest>>. Acesso em: 21 abr. 2017.

de objetivos, o jogo não possui nenhuma sofisticação ou complexidade, a lógica é apenas de conquista de territórios.

É possível escolher uma, entre seis nações que foram consideradas como grandes potências pelos desenvolvedores: Rússia, EUA, Japão, Inglaterra, França e Alemanha. O jogo permite que áreas do mundo sejam colonizadas por estes países. As outras nações, a exemplo do México, são controladas pela inteligência artificial. Em suma, é possível construir impérios coloniais a partir da intervenção militar das grandes potências. Não é possível instituir possessões coloniais sem a força militar, ou seja, o enredo priorizou a conquista colonial através da força bruta. Não existem dimensões econômicas, culturais, científicas, diplomáticas para serem administradas pelo usuário.

- **Análise da Plataforma:** o jogo foi produzido para PC e para MACs com a seguinte configuração mínima: Windows 7/8, 2,5 Ghz Intel Dual Core, 2Gb de Memória RAM, 512 Mb NVIDIA Ge Force 9600, Directx 9.0c, 500 Mb de armazenamento no HD. O jogo está disponibilizado na plataforma de vendas *STEAM* e pode ser baixado mediante pagamento de R\$ 19,00.
- **Resgate da cronologia da obra:** a primeira versão de *Colonial Conquest* foi lançada em 1985. Segundo o site *Moby Games*²²⁴, ele foi lançado para múltiplas plataformas em voga na época: *Apple II*, *Atari 8 Bit*, *Atari ST*, *Commodore 64*, *PC-98*. A qualidade gráfica da primeira versão é limitada, quando comparada aos padrões atuais e com a atual versão financiada coletivamente através da plataforma de *crowdfunding* “*Kick Starter*”, contudo, os objetivos do jogo continuam os mesmos, apesar das melhorias gráficas e de interface dos menus. Abaixo segue a crítica feita pela revista especializada *Computer Game World* quando o *game* foi lançado em 1985.

²²⁴ Para saber mais ver: COLONIAL Conquest. Moby Games. Montreal: Argonauts Interactive, 2017. Disponível em: <<http://www.mobygames.com/game/colonial-conquest>>. Acesso em: 22 ago. 2017.

Figura 37 – Print de uma nota no *Computer Gaming World* sobre o lançamento da primeira versão de *Colonial Conquest*.

COLONIAL CONQUEST: Arrived just before deadline and is getting a lot of play. Strategic game covering the period of colonial expansion (late 1800's on). Choose one of six countries and attempt to conquer the entire world. The computer will play any or all of the countries. Tax your lands and use the money for espionage, subversion, economic aid or simply buying armies and fleets. Excellent scrolling color graphics. Joystick control. Atari & C-64. \$39.95.

Strategic Studies Group
1747 Orleans Ct.
Walnut Creek, CA 94598
415-932-3019

REACH FOR THE STARS (SECOND EDITION): Takes an already popular game and makes it better. Enhanced computer opponents, limited intelligence, random game generation, improved (and slick) player aids, variable victory conditions and an improved menu structure. We liked the first edition and the enhancements make this one of the best space games around. Apple & C-64. \$45.00.
Circle Reader Service #44



COMPUTER QB



COLONIAL CONQUEST



MECH BRIGADE



REACH FOR THE STARS



The BEST Wizardry® players worldwide use the WIZISYSTEM(tm)! HUGE NEW manual, complete Charts, great Tips, step by step help. IBM or Mac \$10, Apple \$15 (all 3 games). SUPERIOR MAPS \$5 (Sc. 1, 2, or 3) All \$13.50 - IBM or Mac, \$25 - Apple. The WIZMASTER(tm) disk prints & modifies characters from all 3 games AND is but \$17.50! All above plus WIZINEWS(tm) only \$37.50 - IBM, \$47.50 - Apple. Ask about Scenario 4 NEW products!



Ultima® fans - need help? The ULTISYSTEM(tm) manual has powerful tips, Monster, Item, etc. Charts, maps for II & III. Only \$15! the ULTIMASTER(tm) disks prints & alters for II & III, \$17.50 (Apple, IBM, C-64). Both only \$27.50, with WIZINEWS(tm) \$35! Ask about scenario 4!



ALL FANTASY/ADVENTURE GAMERS NEED THE WIZINEWS(tm) QUARTERLY! THE source for news, articles, gossip, tips, interviews, reviews of your favorite computer games! \$10/4 issues, sample \$3.

PRODUCTS AVAILABLE FROM QUALITY DEALERS OR NICHOLS SERVICES MAIL ORDERS. ADD 5% OF COST + \$1.50 FOR S&H TO U.S. AND APO PAYMENT. CHECK, MO. COD. VISA/MC (U.S. FUNDS ONLY, NO CASH).

nichols services
6901 Buckeye Way, Columbus, GA 31904
(404) 323-9227

Circle Reader Service #45

FOOTBALL/BASKETBALL For the Apple II® Computer

- Play Head to Head, you vs. Computer or Computer vs. Computer.
- Statistical recap printed at end of each game to screen or printer.
- Games run on Apple II®, IIE, IIC, II+ (1 Disk) Dos 3.3
- **Football available for IBM-PC, PC Jr® w/Disk DOS 2.X, Basic, 128 KB.

3 in 1 College & Pro Football

THE GAME...3 versions are offered in 1 game. College, NFL and USFL. You and your friends will have hours of fun coaching your favorite teams against each other: 11 offensive and 6 defensive plays are included. You will agree that in every respect this is the most realistic game you have ever played. Individual player and team stats are tabulated by the computer, so all you have to worry about is beating your opponent.

THE TEAMS...This game contains the most exhaustive list of teams you will find in a football game anywhere. Each team's ball handlers are rated to perform realistically just as they did in real life. Included are 213 current College and Pro Teams

• 3 in 1 College & Pro football for the [IBM-PC] [Apple II] Including 167 '84 College Teams, 28 '84 NFL Teams, 18 '84 USFL Teams.

Fonte: Micro Reviews²²⁵.

- **Verificar a influência de outra narrativa artística como quadrinhos, literatura, teatro, cinema:** não houve a influência de narrativas produzidas por outras expressões artísticas, com a exceção dos jogos de tabuleiro que serviram de inspiração para os produtores do jogo.
- **Influência do Estado ou de outros agentes externos sobre os desenvolvedores do game: Cronologia do desenvolvimento tecnológico:** as fontes não permitem afirmar que agentes externos tiveram influência sobre o desenvolvimento do jogo.
- **Análise dos custos de produção e das fontes de financiamento:** as fontes não possuem a informação relativa aos custos totais de financiamento da primeira versão de

²²⁵ MICRO Reviews. *Computer Gaming World*, Anaheim, n. 54, 1985. Disponível em: <http://www.cgw-museum.org/galleries/issues/cgw_5.4.pdf>. Acesso em: 21 jul. 2017.

Colonial Conquest desenvolvida em 1985, contudo, a versão lançada em 2015 e que vamos utilizar na análise interna possui dados de financiamento expostos no *Kick Starter*. Os desenvolvedores pediram financiamento no *Kick Starter*²²⁶ para adicionar algumas características ao jogo e lançá-lo em *IOS* e *Android*. A campanha de arrecadação coletiva foi bem-sucedida e ultrapassou a meta estabelecida de U\$ 7500, arrecadando U\$ 8288. Para cada faixa de preço doado, o estúdio ofereceu alguns bônus, que variaram desde o recebimento da trilha sonora digital do jogo, exemplares em qualquer plataforma, qualquer jogo do estúdio e até o direito de passar um dia com a equipe de desenvolvimento do jogo.

- **Análise de entrevistas dos produtores, diretores e roteiristas:** não conseguimos ter acesso a nenhuma entrevista da equipe que desenvolveu *Colonial Conquest*.
- **Análise de elementos pré-lançamento como: teaser, trailer, memes, gifs e outras expressões midiáticas sobre o game:** só existe apenas um trailer²²⁷ desenvolvido pelo estúdio *Argonauts*. No trailer, disponibilizado no canal da *Argonauts* no *Youtube*, que só possui cinco vídeos, o game é apresentado de forma conservadora. Frases como: “Rivalidade entre 6 grandes potências”, “lutando por supremacia” foram intercaladas com imagens do mapa do jogo sobrepostas a personalidades históricas desses países, a exemplo da Rainha Victoria e Theodore Roosevelt. Com duração de 1:25 minutos, o trailer não revela muito da jogabilidade ou do mundo do *game*, apenas o enredo geral envolvendo a disputa inter imperialistas que pautou todo o desenvolvimento do jogo. No canal da *Argonauts* também existe um vídeo²²⁸ tutorial sobre os comandos básicos do jogo. Ele possui a duração de 6:09 minutos e apresenta os comandos básicos do jogo: deslocamento de tropas, espionagem, construção de exércitos, ajuda econômica e subversão da ordem de outro país.

²²⁶ Para mais informações sobre o processo de financiamento coletivo pleiteado pelos desenvolvedores de *Colonial Conquest*, ver: COLONIAL Conquest. **KickStarter**. Montreal: Argonauts Interactive, 2015. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/argonautsinteractive/colonial-conquest>>. Acesso em: 30 ago. 2017.

²²⁷ COLONIAL Conquest. **Trailer**. Montreal: Argonauts Interactive, 2015. (1 min e 25 seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8xZQRMZRYwk>>. Acesso em: 20 ago. 2017.

²²⁸ COLONIAL Conquest. **Beta Version: One Turn Gameplay Preview**. Montreal: Argonauts Interactive, 2015. (6 min e 9 seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=68BDguHG7SU>>. Acesso em: 21 maio 2017.

- **Influências de escolas historiográficas no enredo:** as fontes não autorizam afirmar, com exatidão, quais foram as escolhas historiográficas diretas que influenciaram a narrativa de *Colonial Conquest*, contudo um exame do enredo do jogo nos autoriza inferir que o jogo sofreu influência de uma historiografia apologética ao período colonial e ao papel europeu no processo de colonização.
- **Estudo do design, regras e mecânica do jogo:** o design do jogo foi baseado nos jogos clássicos de tabuleiro. Ele tem uma perspectiva em duas dimensões. A principal tela do jogo é o mapa mundial. O *design* da divisão territorial dependerá do período escolhido pelo jogador, uma vez que ele possui três opções para iniciar uma partida. O jogo pode ser iniciado em 1870, quando nenhuma potência possui nenhuma colônia. O jogo também pode ser iniciado em 1880 ou em 1914 e a configuração geopolítica do jogo refletirá, a depender da escolha temporal do jogador, a interpretação do processo de expansão colonial feita pelos programadores. Desse modo, ao optar em começar uma partida em 1870, não existem colônias das grandes potências, porém em 1880 já existem várias delas. O *design* também obedeceu a lógica de turnos do game e os movimentos são feitos a partir do *start* do comando para mudanças de turnos. Não existe, por exemplo, deslocamento de tropas em tempo real.

As regras do jogo também foram construídas a partir da conceituação do jogo em estratégia por turnos. Como dissemos anteriormente, os deslocamentos de tropas não podem ser realizados em tempo real, isso deve ser programado pelo jogador e ativado a partir da mudança de turno do jogo. Outra regra imposta é a necessidade de dinheiro para construir exércitos, espionar e construir fortificações.

As estações do ano também regulam a capacidade de construções que o jogador pode realizar. No inverno, por exemplo, não é possível realizar a construção de fortificações ou a construção de embarcações e exércitos. Em apenas uma estação do ano é possível espionar, derrubar governos hostis, oferecer ajuda financeira e construir exércitos. Então, em um ano, temos quatro estações onde o deslocamento de tropas é liberado e apenas uma estação, na primavera, onde as demais ações do jogo podem ser executadas pelo jogador.

Se o deslocamento de tropas envolver o transporte marítimo, o mesmo só poderá ser feito através de uma quantidade de tropas e embarcações equivalentes. A mecânica do jogo consiste na aplicação destas regras esboçadas acima, em função dos objetivos do jogo. Desta forma, a mecânica obedece às regras listadas e modula as ações dos usuários. Em *Colonial Conquest*, a mecânica consiste na capacidade de colonização e combate que o jogo proporciona.

As ações dos jogadores são voltadas para a colonização. O nome do jogo já dá uma pista do conjunto de regras e objetivos que permearam o desenvolvimento da mecânica do jogo. Assim, *Colonial Conquest* possui um tipo de mecânica voltada para responder as iniciativas colonizadoras tomadas pelo jogador ao longo dos turnos das partidas.

- **Entrevistar desenvolvedores:** não foi possível a realização de entrevistas com os desenvolvedores da segunda versão do jogo, pois eles não retornaram os *emails* enviados.

4.4 Crítica interna: imersão no Game

- **Jogar o jogo sozinho:** nosso objetivo ao jogar as partidas de *Colonial Conquest* visou a aplicação das ideias de Alfred Mahan na estratégia desenvolvida pelos EUA. Isso significou que tentamos constituir uma armada capaz de projetar a influência norte-americana nas áreas consideradas por Mahan como essenciais para o desenvolvimento da capacidade de intervenção geopolítica dos EUA. Além de Mahan, também nos preocupamos em aplicar o conceito da *Heartland*, formulado por Mackinder para a estratégia norte-americana no jogo, a partir de 1904 e que consistiu em dificultar uma aliança entre as potências continentais euroasiáticas, bem como realizar um cerco estratégico permanente contra a Rússia através da ocupação da *Rimland* da Eurásia.

Ao clicar no ícone para abertura do jogo, abre-se uma tela de iniciação com os *logos* do estúdio *Argonauts*. A segunda tela é o espaço onde selecionamos um novo jogo, ou o carregamento de jogos antigos e salvos. Após a escolha do menu do novo jogo, fomos direcionados para um menu onde legemos a nação, a dificuldade da partida, a duração do jogo, e o período no qual o jogo irá ser iniciado.

É importante ressaltar que existem três possibilidades de início de uma partida: em 1870, cujas principais nações não possuem colônias; em 1880, quando as seis principais já possuem algumas áreas colonizadas; e em 1914, às vésperas da Primeira Guerra Mundial, com a maioria das áreas já colonizadas.

Nós começamos nossa análise interna jogando o jogo a partir de 1870. Nossos primeiros movimentos foram realizados para garantir a supremacia norte-americana (figura 38) na região do Caribe e da América Latina, mais especificamente na ilha de Cuba e no Panamá pelas suas capacidades estratégicas. Ademais, também procuramos garantir as posições estadunidenses no Pacífico e no Alasca. No Pacífico, os EUA conquistaram as ilhas Midway e o Havaí. Tal

movimento despertou a ira do Japão, que em algumas partidas, invadiu o Panamá e Honduras, o que levou a uma acirrada disputa militar pelo controle destes dois países. Após expulsar os japoneses da América Latina voltamos nossas atenções para as Ilhas Galápagos e para a desestabilização de alguns governos latino-americanos através de golpes de Estado financiados pelos EUA. Fizemos isso com a Colômbia, Brasil e Venezuela. As construções de fortificações não estão liberadas em qualquer momento. Para a construção de exércitos, fortes, navios, espionagem, desestabilização de outros países e ajuda financeira é necessário que o jogo esteja temporalmente na primavera, onde este tipo de ação é liberado, ou seja, cada turno equivale a uma estação do ano, sendo que, a permissão para as construções acontece uma vez ao ano.

Figura 38 – *Print de Colonial Conquest* durante o processo de consolidação das áreas de influência norte-americanas.



Fonte: Colonial Conquest²²⁹

Nós conseguimos controlar todas as áreas estratégicas para os EUA, no período no qual o jogo transcorre e que foram descritas nas obras de Mahan. Como não há dimensões de gestão que não estejam ligadas estritamente ao campo militar, a estratégia geopolítica pôde ser planejada sem intercursos. Essa tática é diferente da adotada em *Victoria II*, onde uma revolta interna pode desestabilizar toda uma estratégia pré-concebida.

A concentração de força naval é essencial para o sucesso em *Colonial Conquest*. A aglutinação do poderio naval foi uma recomendação dada por Mahan. Ao levar em consideração este paradigma, concentramos nossas frotas no Pacífico, mar do caribe e no Atlântico. Isso

²²⁹ COLONIAL Conquest. Montreal: Argonauts Interactive, 2015. Disponível em: <<http://www.argonautsinteractive.com/colonial-conquest>>. Acesso em: 21 abr. 2017.

permitiu que os EUA tivessem o controle das áreas vitais para sua consolidação como potência mundial e hegemônica nas Américas. As colônias são vitais para o sucesso militar, pois elas produzem dividendos para as metrópoles, que necessitam de um alto investimento no campo militar, na espionagem e na desestabilização interna de outros países. Sem as colônias é quase impossível ter recursos para fazer frente a cobiça territorial de outras nações, que tentam, através da inteligência artificial, a tomada de territórios norte-americanos, inclusive territórios originais, como o sul dos EUA. A sensação de anarquia do sistema internacional é uma característica da atmosfera do jogo.

Se escolhermos o sistema de pontuação para inferir vencedores e vencidos, as partidas são relativamente rápidas, com uma média de duração entre quatro e seis horas, a depender do número de pontos para a vitória escolhidos no início do jogo. Quando selecionamos a opção onde a vitória não é baseada na quantidade de pontos que obtemos durante a partida, a mesma pode demorar dias, a depender do comportamento da inteligência artificial e do jogador.

Em praticamente todas as partidas, conseguimos alcançar os objetivos estratégicos definidos por Mahan e Mackinder. Visando esses objetivos construímos uma frota que permitiu a dissuasão de ameaças e a projeção de poder estadunidense para o Pacífico, Sudeste Asiático, América-Latina, Caribe e Europa. Deste modo, conseguimos transformar os EUA em uma potência mundial a partir da sua posição insular. Após estabilizar nossa posição na Europa Ocidental, invadindo a França e a Itália, conseguimos posicionar nossas tropas próximas a *Heartland* e impedir qualquer avanço russo em direção ao Atlântico. Além disso, bloqueamos uma saída russa para o mar do Sul do China e para as ilhas do Pacífico, como Guam e o Havaí. Isso limitou o avanço russo e japonês, que agora tinham que se preocupar com ocupações norte-americanas na sua retaguarda, o que não deixa de ter similaridade com as reflexões históricas desenvolvidas por Mackinder (figura 39), acerca do impacto da era pós-vitoriana para as pretensões expansionistas dos povos Euroasiáticos.

Figura 39 – *Print* do começo do cerco à Rússia e início da aplicação da teoria da *Heartland* para conter o crescimento Russo em direção a Europa ocidental.



Fonte: Colonial Conquest²³⁰

Quando jogamos com a opção de o jogo ser iniciado em 1888, algumas áreas do mundo já estão colonizadas pelas nações Europeias e o Japão. Isso dá uma vantagem maior a estas nações que já possuem colônias, pois quanto mais colônias, mais recursos estas nações possuem para construir exércitos, navios e fortificações. Como dissemos anteriormente, com relação a *Victoria II*, o começo do jogo será determinante para o sucesso ou fracasso de todas as nações, pois no início do jogo estão dadas as condições para o desenvolvimento da partida. A nação com mais recursos é a Alemanha e em seguida o Reino Unido, França, EUA, Japão e a Rússia. Em todos os modos temporais do jogo, os recursos são distribuídos no início de cada partida, a partir da ordem das nações descrita acima.

Por mais que tenhamos tentado evitar o confronto com a Rússia, ele é inevitável, devido aos movimentos feitos pela inteligência artificial, que controla a Rússia e tende a ter movimentos expansionistas em direção a Europa Ocidental. A França e a Alemanha são dois países, cuja Rússia invadiu em todas as partidas em modo de pontos livre e onde a vitória é estabelecida a partir do domínio mundial. De certa forma, o jogo reproduz o xadrez da geopolítica durante o século XX.

Como não é possível formar alianças, a Inglaterra e a França não colaboram com os EUA e disputam áreas de influência estadunidense, enquanto a Rússia costuma avançar em direção à Europa Central. Durante nossas partidas em modo livre de pontuação, nós

²³⁰ COLONIAL Conquest. Montreal: Argonauts Interactive, 2015. Disponível em: <<http://www.argonautsinteractive.com/colonial-conquest>>. Acesso em: 21 abr. 2017.

conseguimos conquistar toda a Europa Ocidental e que estava sendo ocupada pela Rússia. A partir deste ponto, juntamos forças para preparar uma invasão bem-sucedida ao território russo (figura 40) e o avanço em direção a *Heartland*. Após invadirmos a Rússia, nos dirigimos ao lado leste do continente euroasiático com foco no Japão. Nessa altura do jogo, só o Japão e a Inglaterra eram adversários que ainda mantinham a integridade dos seus territórios, pois os outros já tinham sido dominados pelos EUA.

Figura 40 – *Print* do início da dominação mundial após a conquista da Rússia em *Colonial Conquest*.



Fonte: Colonial Conquest²³¹

Vale ressaltar que, temporalmente, o jogo já estava muito avançado, mais especificamente no ano de 2175 e ainda tivemos que esperar mais tempo por causa do Japão e da Inglaterra, que são ilhas e demandam uma frota superior a 120.000 embarcações para serem invadidas com sucesso. A espera foi necessária, em função da impossibilidade de construção de exércitos durante todas as estações do ano, ou seja, a cada ano recebemos um valor que pode ser investido na construção de exércitos, logo, para acumularmos a força necessária para as invasões, foi preciso que um longo tempo transcorresse. Após a espera, invadimos a Inglaterra e tomamos as colônias africanas das potências europeias. Então, o mundo se tornou bipolar com ampla vantagem para os EUA com relação ao Japão. Geograficamente, já tínhamos dominado, toda a África, a maioria da Eurásia e a totalidade das Américas. A Oceania e parte do sul da

²³¹ COLONIAL Conquest. Montreal: Argonauts Interactive, 2015. Disponível em: <<http://www.argonautsinteractive.com/colonial-conquest>>. Acesso em: 21 abr. 2017.

Ásia, ainda eram áreas de influência de povos europeus remanescentes das extintas potências no jogo e do Japão (figura 41).

Figura 41 – Print da guerra de conquista do Japão.



Fonte: Colonial Conquest²³²

A dominação completa do mundo durou 790 anos e foi concluída em 2660 (figura 42). Durante nossas partidas ganhamos diversas conquistas relativas aos territórios anexados. A partida com maior duração transcorreu durante 17 horas.

As conquistas são habilitadas quando ícones sobem no canto inferior da tela, ressaltando que os objetivos relacionados àquela conquista foram alcançados. Por exemplo, quando conquistamos a Jamaica, Marrocos, Tailândia, Colômbia, México e Afeganistão habilitamos a conquista “Erva Feliz”, cujo ícone possui uma folha de Cannabis. Outro exemplo de conquista se chamou *Bush on Fire* e aconteceu quando conquistamos a península arábica, Cuba, Venezuela, Coreia e a Pérsia e fomos surpreendidos com um ícone com o rosto do Presidente George W Bush.

²³² COLONIAL Conquest. Montreal: Argonauts Interactive, 2015. Disponível em: <<http://www.argonautsinteractive.com/colonial-conquest>>. Acesso em: 21 abr. 2017.

Figura 42 – *Print* da tela da vitória após a conquista do mundo.



Fonte: Colonial Conquest²³³

Ao final do jogo, avaliamos que fomos bem-sucedidos, ao implantarmos os ensinamentos de Alfred Mahan e Mackinder na estratégia do nosso avatar em *Colonial Conquest*. Conseguimos conquistar todas as áreas de influência dos EUA e que estão presentes no livro de Mahan. Com relação a Eurásia, a Rússia foi uma das primeiras nações que deixaram de existir, em função de nossa estratégia de contenção do crescimento russo em direção aos mares quentes e a ocupação de espaços na Europa Ocidental, para impedir que a Rússia ocupasse aquela região.

É importante ressaltar que o jogo não faz nenhuma menção às populações locais, que são desprovidas de qualquer alternativa que não esteja ligada ao futuro das potências do jogo. Não há nenhuma possibilidade do desenvolvimento de uma postura crítica ao que a jogabilidade impôs aos jogadores. Os povos originários, não possuem sequer nomes e os seus territórios são apresentados a partir da quantidade de dinheiro que pode ser extraído deste local a cada ano.

- **Jogabilidade:** a jogabilidade de *Colonial Conquest* foi construída em função dos objetivos principais do jogo. As opções dentro da jogabilidade são esparsas e não propiciam uma variedade de comandos e ações dos usuários do jogo. Basicamente o jogador pode movimentar tropas, atacar, construir exércitos, espionar e prover ajuda financeira para determinada nação. A jogabilidade está concentrada nesse conjunto de

²³³ COLONIAL Conquest. Montreal: Argonauts Interactive, 2015. Disponível em: <<http://www.argonautsinteractive.com/colonial-conquest>>. Acesso em: 21 abr. 2017.

ofertas comportamentais dadas ao jogador pelos programadores. A partir destas opções, o jogador deve traçar a sua estratégia para conquistar, ou não, o mundo.

- **Estrutura do Game:** as regras do jogo são relativamente simples. Cada embarcação só pode transportar um exército. Os exércitos são construídos com dinheiro. O dinheiro é ganho a partir da quantidade de territórios que o jogador possui. Os deslocamentos das tropas só podem ocorrer via barco, ou em territórios fronteiriços aonde estão estacionados os exércitos. Só é possível construir exércitos uma vez ao ano e durante a primavera. As demais ações, com exceção do deslocamento de tropas, também só podem ser realizadas durante uma única vez ao ano e na primavera. O deslocamento pode ser realizado durante todo o ano. Territórios com montanhas, selvas ou desertos possuem bônus na defesa contra os ataques. Cada ano possui 4 turnos, em cada turno é possível realizar 20 deslocamentos de tropas.
- **Mundo do game:** o conteúdo ficcional presente em *Colonial Conquest* possui relação com o tema do jogo e consiste em conquistar colônias e guerrear com as outras potências. No início de cada partida, nas primeiras telas, o jogador é apresentado ao seu país através de um *banner* que expõe informações históricas sobre a nação, no período histórico selecionado para inicialização. As outras menções ao conteúdo histórico, acontecem na medida em que ganhamos conquistas, que por sua vez revelam estereótipos dos desenvolvedores acerca de territórios conquistados, a exemplo da conquista “erva feliz” que identifica alguns territórios com o cultivo e tráfico de *Cannabis*. Além destes fatores, o ambiente ficcional estimula o conflito imperialista entre as nações que precisam cumprir suas vocações expansionistas.

4.5 Análise do conteúdo apreendido

- **Checagem dos dados coletados:** a análise de *Victoria II* e *Colonial Conquest* nos permite refletir sobre alguns assuntos presentes nestes games. Para efeitos didáticos, vamos apresentar as principais informações coletadas em cada um destes jogos na seguinte ordem: *Victoria II* e *Colonial Conquest*.

A análise de *Victoria II* demonstrou que o jogo possui um conteúdo racista e eurocêntrico. A escolha por essa concepção histórica presente no enredo, foi uma decisão consciente do estúdio que produziu o título. O jogo promete o que não pode entregar, uma vez

que é vendido como *sandbox*, mas não é possível estabelecer condições igualitárias para uma exploração do mundo do *game*, que resulte nas mesmas possibilidades de ação para cada nação escolhida pelo jogador.

Os dados coletados também demonstram a existência de uma variedade de situações que podem ocorrer ao longo do jogo e que não seguem necessariamente a história factual do período. Por outro lado, é possível reproduzir uma narrativa histórica muito próxima da história factual. Todavia ainda vimos e provamos, que é viável implantar, no caso dos EUA, a estratégia geopolítica adotada pelos norte-americanos entre o final do século XIX e início do século XX.

A complexidade de gerenciamento do jogo também chamou nossa atenção devido ao esforço necessário para que uma campanha seja vitoriosa. A experiência de jogar *Victoria II* é extremamente complexa. As diversas dimensões controladas pelo jogador são interligadas e cada ação possui ressonância em outra esfera do mundo do *game*. Tal complexidade imprime um grau de realismo agudo ao interagirmos com o jogo.

Victoria II é a prova cabal de que alguns títulos de videogames reproduzem e naturalizam os processos coloniais de maneira acrítica e reforçam estereótipos, assim como outras mídias também o fazem. Ao longo de nossa pesquisa coletamos dados referentes aos diários de desenvolvimento, *trailers*, *teasers*, entrevistas dos desenvolvedores, *sites*, fórum da *Paradox* e entrevistas. Nossa afirmação acerca do cunho eurocêntrico e racista do jogo advém da análise desses dados coletados nas fontes e que foram expostos nas seções anteriores.

Os dados analisados pelas diversas fontes e, pela própria experiência de jogar o jogo, são conflitantes em determinados assuntos. Devemos lembrar que perguntamos aos desenvolvedores se o jogo tinha recebido influência das obras de autores da geopolítica anglo-saxã, a exemplo de Alfred Mahan e Mackinder, e recebemos uma resposta negativa quanto a isso, contudo, ao jogarmos vimos que o jogo faz referência direta a Mahan e o coloca como o grande estrategista norte-americano no período histórico onde o jogo se passa. Talvez, a negativa sobre essa influência tenha sido dada pelo conhecimento das obras de Mahan, que também possuem aspectos racistas, messiânicos, evolucionistas e eurocêntricos na sua concepção histórica e que serviram de fundamentação para o desenvolvimento do seu argumento geopolítico.

Mesmo tendo sido um fracasso de público na sua primeira versão, o estúdio optou em desenvolver outra versão de *Victoria* e que consiste basicamente em um *upgrade* da antiga. Houve tempo para os profissionais do estúdio refletirem sobre o conteúdo presente em *Victoria*, mas a opção escolhida foi a perpetuação de uma visão histórica do colonizador, para retratar um processo histórico, cuja narrativa não deveria pertencer somente às populações que

colonizaram, mas também aos povos que foram tratados como objetos na colonização e ainda são tratados dessa forma nas suas representações digitais.

Colonial Conquest também possui a mesma atmosfera descrita acima, contudo não possui o grau de complexidade de gerenciamento encontrado em *Victoria II*. Em *Colonial Conquest* podemos apreender que o jogo também reifica as populações nativas e não permite nenhuma interação com essas populações. A coisificação dos povos originários é até maior do que em *Victoria II*, pois no jogo da *Paradox* ainda é possível escolher nações que estão localizadas, geograficamente, em alguns locais onde houve colonização.

Colonial Conquest possui poucas referências históricas relacionadas ao passado factual que inspirou o jogo. Tais informações existem e aparecem no jogo, contudo, não possuem o grau de verossimilhança encontrado em *Victoria II* e não interferem nos caminhos escolhidos pelo jogador no decorrer das partidas. Assim como em outros jogos de estratégia, a posição dada a cada nação no início do jogo, não permite que o desenvolvimento das táticas e estratégias seja equânime. Além disso, as condições iniciais dos países são importantes referências para conhecermos um pouco da visão histórica dos desenvolvedores e as suas escolhas, pois não há neutralidade na aplicabilidade do conhecimento histórico.

Infelizmente não conseguimos a quantidade de informações sobre *Colonial Conquest* que conseguimos ao analisar *Victoria II*, contudo, pelo baixo grau de complexidade da narrativa e da experiência de jogabilidade do jogo, a produção de tanto material sobre um jogo tão simples seria contraditória com a própria natureza do jogo. A sua simplicidade não significa que o jogo não transmita uma mensagem de cunho histórico, pelo contrário. Os dados coletados na análise de *Colonial Conquest* também permitem afirmar que o jogo compactua com a naturalização do processo colonial durante a fase de transição do capitalismo para sua fase monopolista. Mesmo reificando as populações locais, que no jogo não são sujeitos de sua história, é possível extrair lições relativas ao processo de competição interimperialista, que utiliza a expansão colonial para acumulação de capital.

- **Análise comparativa entre o enredo dos games e os processos históricos em que eles estão inseridos:** o processo de colonização de partes do mundo, empreendido por algumas nações europeias, durante os séculos XIX e XX possui consequências na atualidade e suas características fundamentais ainda são reproduzidas pela indústria cultural de forma acrítica, naturalizando estereótipos racistas. Já existe uma quantidade significativa de literatura acadêmica, que aborda de forma crítica esse processo histórico e o contextualiza a partir das transformações que o capitalismo estava experimentando

neste período. Ao jogarmos *Victoria II* nos deparamos com uma narrativa apologética da colonização europeia, o que nos fez refletir sobre a assimilação e o alcance do pensamento historiográfico.

Durante um século, foram veiculados incessantemente imagens e conceitos racistas e classistas no noticiário dos jornais, nos periódicos ilustrados, nas caricaturas e nos programas humorísticos, na literatura popular, na infantil, na juvenil, na adulta, nas enciclopédias e livros de divulgação científica, nos discursos parlamentares, nas escolas públicas e privadas, na publicidade, na gíria e nas canções populares, nas histórias em quadrinhos, nas estampas e nos cartões postais, no teatro no rádio e, finalmente, nos meios de comunicação mais poderosos que já foram inventados, o cinema e a tevê! O racismo científico foi, portanto, uma força estruturante, referência fundamental na montagem de um esquema industrial de entretenimento, controle de opinião e formação de consenso, onde novos e complexos mecanismos burocráticos de integração, enquadramento e discriminação, bem adaptados às novas condições tornaram-se operativos. Apesar de termos banido juridicamente a discriminação, uma imensa massa de produtos e padrões racistas, criados na gênese da indústria cultural continuam circulando livremente²³⁴.

Como Renato da Silveira escreveu, os padrões racistas ainda estão presentes na sociedade contemporânea e são veiculados através de uma ampla variedade de mídias. Silveira não citou os *videogames*, mas atualmente é essencial atualizarmos sua reflexão, à luz da importância que os *games* possuem no universo cultural contemporâneo.

No caso das missões inglesas, temos que evidenciar que antes de serem missionários, aqueles homens que estavam chegando a África eram britânicos e seus interesses se pautavam na ideia de política imperialista da Inglaterra. Além dos similares pensamentos políticos entre os missionários e os administradores ingleses havia a necessidade de proteção dessas missões que também se beneficiavam do processo de formação da “civilização” a partir do modo inglês de vida²³⁵.

Neste sentido, as narrativas de *Victoria II* e *Colonial Conquest* coadunam com algumas representações construídas para justificar a escravidão, mais especificamente a perspectiva da missão civilizadora construída pelos colonizadores europeus durante a constituição do capitalismo imperialista.

- **Análise comparativa entre os dados coletados através dos games analisados com outras fontes de pesquisa:** tanto as obras de Mahan, quanto as obras de Mackinder, são fundamentadas através de uma perspectiva do desenvolvimento do processo histórico.

²³⁴ SILVEIRA, R. Os Selvagens e a massa papel do racismo científico na montagem da hegemonia ocidental. *Afro-Ásia*, Salvador, n. 23, p. 14, 1999.

²³⁵ DAMASCECO, Y. **Conversões e Negociações, um estudo dos relatos dos missionários protestantes da Church Missionary Society em Uganda-África (1876-1890)**. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em História. São Paulo: Faculdade de Ciências e Letras de Assis / Universidade Estadual Paulista, 2015. p. 50. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/133982>>. Acesso em: 15 jul. 2017.

Já expusemos, no início deste trabalho, as características principais presentes nas obras destes autores. Em Mahan vimos que os EUA teriam direitos naturais, que não estavam escritos em normas, relativos a determinadas áreas de influência no mundo. Para conseguir a projeção de poder em direção a essas áreas, era necessário, segundo Mahan, que os EUA possuíssem uma Marinha capaz de agir nestes espaços e ao mesmo tempo, dissuadir adversários para disputas sobre estes locais. Mahan fundamentou sua reflexão na história, mais especificamente na importância que as armadas tiveram nos conflitos modernos e como isso se tornou um fator chave de poder entre as potências.

Mackinder apontou que houve algumas transformações que impactaram no pensamento de Mahan, no sentido de que na época em que ele escreveu, já era possível contrapor o poder naval através do poder terrestre, que teve um *upgrade* estratégico a partir da introdução no campo militar de invenções que melhoraram o deslocamento das tropas e a comunicação. Mackinder também analisou diversos conflitos históricos para justificar, através da história, a sua teoria da *Heartland* e a importância que ela teve nos períodos históricos conceituados por ele como: colombiano e pós-colombiano.

Não podemos esquecer, que o tempo histórico onde as obras de Mahan e Mackinder foram escritas é o mesmo onde o jogo *Victoria II* e *Colonial Conquest* possuem a ambientação dos seus enredos. As teorias de Mahan e Mackinder foram desenvolvidas nesse período de contradições latentes e que resultaram nos conflitos mais importantes do século XX.

Mas, por outro lado, a Era dos Impérios é marcada e dominada por essas contradições. Foi uma era de paz sem paralelo no mundo ocidental, que gerou uma era de guerras mundiais igualmente sem paralelo. Apesar das aparências, foi uma era de estabilidade social crescente dentro da zona de economias industriais desenvolvidas, que forneceram os pequenos grupos de homens que, com uma facilidade que raiava a insolência, conseguiram conquistar e dominar vastos impérios; mas uma era que gerou, inevitavelmente, em sua periferia, as forças combinadas da rebelião e da revolução que a tragariam. Desde 1914 o mundo tem sido dominado pelo medo, e às vezes pela realidade, de uma guerra mundial e pelo medo (ou esperança) de uma revolução — ambos baseados nas condições históricas que emergiram diretamente da Era dos Impérios²³⁶.

Nesse ambiente histórico exposto por Hobsbawm, de relativa paz entre as potências ocidentais, que estes autores cresceram e constituíram suas visões de mundo e as suas interpretações dos processos históricos. Mahan e Mackinder devem ser entendidos como homens do seu tempo, contudo, a permanência, a reprodução e a representação das ideias destes autores são um fenômeno que merece atenção dos historiadores. A referência direta a Mahan,

²³⁶ HOBBSAWM, J. E. **A Era dos Impérios: 1875-1914**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2009.

em *Victoria II*, e indireta a Mackinder, tanto em *Victoria II* quanto em *Colonial Conquest*, através da projeção espacial dos mapas utilizados, que expressam a importância geopolítica da *Heartland*, possuem relação com a perenidade das suas ideias, que ainda continuam atuais na contemporaneidade, servindo como inspiração teórica para o imperialismo norte-americano, quando se trata da disputa geopolítica, no perpétuo xadrez eurasiático com outras potências.

Um dos fatores essenciais para o entendimento do período, no qual os jogos simulam, e conseqüentemente das obras de Mahan e Mackinder, possui relação com a transição do capitalismo para sua fase imperialista, que teve ressonância na organização da forma de reprodução do capital com mudanças estruturais e que continuam atuais até os dias correntes, cujas características se expressam no mercado de *videogames*. Para entendermos a relação entre a origem do imperialismo no século XIX e a validação, no mercado de *games*, do discurso imperialista no século XXI, é necessário analisarmos como essas transformações estruturais no capitalismo ocorreram e os seus impactos na indústria de entretenimento dos jogos eletrônicos.

O conceito de imperialismo formulado por Lênin foi vulgarizado. É bastante usual, pelo senso comum, o uso do termo imperialismo para descrever relações de submissão entre Estados ao longo da história. Isto acontece, devido ao fato de que os Impérios possuem instrumentos de dominação que são confundidos com o conceito formulado por Lênin. Não negamos a natureza coercitiva das políticas imperiais executadas pelos Impérios, contudo, a diferenciação entre estas ações imperiais e o conceito acerca do imperialismo formulado por Lênin é essencial para destacar a aplicabilidade singular e inovadora do imperialismo como uma fase superior do capitalismo e não a relação entre os impérios e os povos subjugados. Esta distorção do uso do conceito persiste até a atualidade e não contribui para o verdadeiro entendimento da dinâmica de concentração do capital e da renda no mundo contemporâneo. Assim, tal vulgarização não permite a aplicação do significado do conceito de Lênin, cuja validade ainda está atual, pois as principais tendências do desenvolvimento do capitalismo ainda permanecem intrinsecamente ligadas à própria natureza de reprodução do capital.

É importante ressaltar que Lênin escreveu este texto há 100 anos, em um contexto revolucionário e de conflito global entre potências interimperialistas. Os primeiros anos do século XX foram caracterizados pela expansão do modo capitalista de produção. A expansão do capitalismo foi feita a partir do centro industrial europeu para economias agrárias e coloniais (África-Ásia e América Latina) que passaram a servir de mercado consumidor e de fornecimento de mão de obra para as metrópoles e suas empresas. Essa partilha do mundo não foi realizada de maneira equânime entre as potências capitalistas. As nações, onde o Estado Nacional teve uma formação precoce e aonde o capitalismo industrial foi desenvolvido mais

cedo, levaram vantagens no processo colonial e acabaram ocupando áreas mais relevantes do que nações com desenvolvimentos tardios do Estado Nacional e do capitalismo industrial. Esse quadro vai gerar intensas disputas interimperialistas que resultaram na Primeira e na Segunda Guerras Mundiais, conflitos que para autores como Hobsbawm não podem ser descritos separadamente, sendo, portanto, apenas um conflito, com armistício de vinte anos separando as referidas guerras mundiais.

A humanidade sobreviveu. Contudo, o grande edifício da civilização do século XX desmoronou nas chamas da guerra mundial, quando suas colunas ruíram. Não há como compreender o Breve Século XX sem ela. Ele foi marcado pela guerra. Viveu e pensou em termos de guerra mundial, mesmo quando os canhões se calavam e as bombas não explodiam. Sua história e, mais especificamente, a história de sua era inicial de colapso e catástrofe devem começar com a guerra mundial de 31 anos²³⁷.

O conceito de imperialismo como etapa superior do capitalismo descreve um período histórico do capitalismo. Segundo Lênin, a principal característica deste período é a concentração do capital em empresas monopolistas, superando o período de livre concorrência. Para realizar esta afirmação, o autor estudou o funcionamento do sistema capitalista a partir de dados estatísticos em diversos países do mundo, a exemplo da Alemanha, Inglaterra e EUA. Lênin construiu sua hipótese analisando a tendência de concentração da produção em empresas gigantescas, com base em séries estatísticas, que eliminavam a concorrência e monopolizavam os mercados.

Lênin demonstrou que a superação da livre concorrência e, conseqüentemente, a formação dos monopólios, já tinha sido apontada por Marx na redação do *Capital*. Contudo, a ignorância e o boicote em torno da obra de Marx não permitiram que estas observações fossem debatidas profundamente pelos economistas²³⁸.

Lênin traçou um panorama evolutivo dos monopólios à luz da evolução do capitalismo industrial, para dar um sentido histórico ao desenvolvimento do imperialismo, e que ajuda muito a elucidar como os monopólios constituíram sua própria trajetória histórica, que não pode e nem deve ser dissociada da história do desenvolvimento do sistema capitalista.

Assim, o resumo da história dos monopólios é o seguinte: 1) Décadas de 1860 e 1870, o grau superior, culminante, de desenvolvimento da livre concorrência. Os monopólios não constituem mais do que germes quase imperceptíveis. 2) Depois da crise de 1873, longo período de desenvolvimento dos cartéis, os quais constituem ainda apenas uma exceção, não são ainda sólidos, representando ainda um fenômeno passageiro. 3) Ascenso de fins do

²³⁷ HOBBSAWM, E. **A Era dos Extremos: o breve século XX**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. p. 30.

²³⁸ Para mais informações ver: LÊNIN, V. **Imperialismo Fase Superior do Capitalismo**. São Paulo: Editora Global, 1987. p. 7.

século XIX e crise de 1900 a 1903: os cartéis passam a ser uma das bases de toda a vida econômica. O capitalismo transformou-se em imperialismo²³⁹.

Os monopólios são estruturas de produção que se organizam através de cartéis. De acordo com Lênin, uma característica peculiar da organização monopolista é a formação de cartéis que controlam todos os ramos da produção e combinam os preços das mercadorias que serão consumidas no mercado. Assim, segundo a lógica de superação da livre concorrência, os monopólios se tornariam oligopólios que através dos cartéis dominariam todos os estágios de produção e de oferta de mercadorias em determinado setor econômico. Neste sentido, os cartéis ocuparam um importante instrumento de pressão econômica por parte dos donos dos meios de produção, ou seja, eles são uma consequência do processo de extinção da livre concorrência, que por sua vez se constituem como mecanismo que impede o regresso ao *status* anterior do capitalismo, pois uma atividade cartelizada não permite a entrada de novos concorrentes.

Lênin ressalta que a combinação de diversas atividades industriais em uma só empresa é um fenômeno novo, característico do imperialismo, e trata-se do germe do monopólio e do processo de cartelização da economia. Logo, o capitalismo daquele período criou as condições para uma maior estabilidade da taxa de lucro, através da atividade produtiva combinada e do monopólio das etapas do processo produtivo. A partir destas observações, temos um quadro de empresas gigantescas, que dominam diversos ramos da atividade produtiva, e que se organizam em cartéis que controlam as matérias primas, a produção, a oferta de mercadorias e consequentemente os preços dos produtos. “Os cartéis estabelecem entre si acordos sobre as condições de venda, os prazos de pagamento, etc. Repartem os mercados de venda. Fixam a quantidade de produtos a fabricar. Estabelecem os preços. Distribuem os lucros entre as diferentes empresas, etc.”²⁴⁰.

Esta configuração estrutural do capitalismo propiciou que houvesse “a deslocação da atividade comercial, no anterior sentido da palavra, para uma atividade organizadora e especulativa”²⁴¹. O fim da livre concorrência criou condições para que as principais características da atividade comercial fossem superadas pelas fórmulas organizativas e especulativas típicas do mercado financeiro. Isto significa que houve uma penetração do capital financeiro no capital industrial, que por sua vez passou a ser regido por uma lógica diferente da anterior, no que diz respeito a dinâmica organizacional e de planejamento das empresas.

²³⁹ LÊNIN, V. **Imperialismo Fase Superior do Capitalismo**. São Paulo: Editora Global, 1987. p. 7.

²⁴⁰ *Ibid.*, p. 8.

²⁴¹ *Ibid.*, p. 9.

Para Lênin, os monopólios são a maior expressão da fase imperialista do capitalismo, contudo seu significado não teria densidade sem a explicação do papel dos bancos na economia monopolista²⁴². O processo de concentração também ocorreu no setor bancário, na medida em que aumentaram as operações bancárias e os bancos deixaram de ser apenas intermediários de pagamentos e passaram a ocupar um papel monopolista de controle do capital dinheiro, e consequentemente no financiamento das empresas. Além disso, a concentração das operações bancárias em uma única empresa possibilitou que a situação financeira dos usuários dos bancos fosse conhecida pormenorizadamente, o que levou a possibilidades de criação de instrumentos de controle e pressão dos bancos sobre a indústria. Uma atividade que possui a natureza essencialmente técnica, e pertencente à razão de existência dos bancos, se tornou um importantíssimo trunfo político, que possibilitou a realização de planejamentos estratégicos do mercado financeiro à luz da situação contábil das empresas, aprofundando a relação de dependência do capital industrial em relação ao capital financeiro.

Estes simples números mostram, talvez com maior evidência do que longos raciocínios, como a concentração do capital e o aumento do movimento dos bancos modificam radicalmente a importância destes últimos. Os capitalistas dispersos acabam por constituir um capitalista coletivo. Ao movimentar contas correntes de vários capitalistas, o banco realiza, aparentemente, uma operação puramente técnica, unicamente auxiliar. Mas quando esta operação cresce até atingir proporções gigantescas, resulta que um punhado de monopolistas subordina as operações comerciais e industriais de toda a sociedade capitalista, colocando-se em condições - por meio das suas relações bancárias, das contas correntes e de outras operações financeiras, primeiro de conhecer com exatidão a situação dos diferentes capitalistas, depois de controlá-los, exercer influência sobre eles mediante a ampliação ou a restrição do crédito, facilitando-o ou dificultando-o, e, finalmente, de decidir inteiramente sobre o seu destino, determinar a sua rentabilidade, privá-los de capital ou permitir-lhes aumentá-lo rapidamente e em grandes proporções, etc.²⁴³.

Essa relação entre o capital industrial e financeiro vai além destas duas esferas sociais e também penetra no seio do Estado, através das participações de determinadas figuras públicas nos conselhos de administração destas sociedades empresariais fruto da fusão entre o capital financeiro e industrial.

Essa situação, relativa às oportunidades geradas pelas exportações de capitais, criou as premissas para que houvesse uma partilha das áreas para onde o capital excedente foi destinado. De acordo com Lênin, os capitalistas primeiro repartiram o mercado interno. Como na lógica capitalista existe uma relação glocal, ou seja, entre o local e o global, foi natural que os espaços

²⁴² LÊNIN, V. **Imperialismo Fase Superior do Capitalismo**. São Paulo: Editora Global, 1987. p. 11.

²⁴³ *Ibid.*, p. 14.

externos também fossem partilhados. A mundialização do modo de produção capitalista, na sua fase imperialista, propiciou o surgimento de cartéis internacionais, que por sua vez, proporcionaram aquilo que Lênin chama de supermonopólio.

Para Lenin²⁴⁴, existe uma situação peculiar na partilha do mundo, após a superação da livre concorrência, e que consiste na inexistência de terras que não estejam sobre o controle de algum Estado. Tal fato cria uma singularidade relativa a este período e que revela o quão potente foi a expansão do capitalismo na sua fase imperialista, na qual o globo foi repartido entre os cartéis internacionais, cujo resultado foi a pauperização e o saque de regiões do mundo. Ou seja, a nova fase do capitalismo ocasionou a criação de um novo mundo colonial, cujas metrópoles proeminentes foram àquelas onde o capitalismo se desenvolveu de forma prematura, e, portanto, havia excedente para ser exportado. Tal conjuntura, não permitiu que nações formadas tardiamente fossem contempladas na partilha, mesmo que houvesse um capitalismo robusto, como foi o caso da Alemanha. É importante ressaltar que, as causas da primeira guerra mundial podem ser compreendidas a luz desta disputa interimperialista por espaços coloniais.

Até aqui expusemos as principais características do imperialismo apontadas por Lênin, no seu artigo, sobre as transformações do capitalismo no início do século XX. Nossa intenção ao realizar esta tarefa, foi expor os conceitos que norteiam a concepção de imperialismo, para tentar verificar a aplicabilidade destes conceitos na análise do mercado de videogames que desenvolveremos nas próximas páginas.

Depois de 100 anos das formulações de Lênin sobre o imperialismo, é salutar questionar a aplicabilidade do conceito para descrever a atual fase do capitalismo no século XXI. Este é um debate que permeia as ciências humanas e rendeu boas polêmicas nos últimos anos. Em seu livro, *Império e Imperialismo*²⁴⁵, Atílio Boron demonstrou, através da análise do processo histórico contemporâneo, que as tentativas de alguns teóricos em refutar as características do imperialismo na atualidade, eram frágeis. Boron utilizou a guerra no Iraque para rebater algumas hipóteses aventadas por Antonio Negri e Michael Hardt. De acordo com Boron, Negri e Hardt realizaram uma análise do imperialismo a partir de um paradigma idealista, que parte de uma realidade factual e que não possui lastro histórico com a história do tempo presente. Fazemos referência ao papel superestimado da Organização das Nações Unidas (ONU) ou à

²⁴⁴ LÊNIN, V. **Imperialismo Fase Superior do Capitalismo**. São Paulo: Editora Global, 1987. p. 14.

²⁴⁵ Para mais informações ver: BORON, A. A. **Império e Imperialismo: uma leitura crítica de Michael Hardt e Antônio Neri**. 5. ed. Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2004. 168 p.

falta de importância de questões territoriais levantadas pelo autor, que acusa Hardt e Negri de terem sido atropelados pelos fatos e ações estadunidenses na questão do Iraque.

Si hay algo que demostró la agresión descargada sobre Irak fue el carácter meramente ilusorio de estas concepciones tan caras a los autores de *Imperio*, a las cuales Bush desmintió con los rudos modales del *cowboy* tejano. Una de las primeras lecturas que podemos hacer de los acontecimientos de Irak es que – seguramente haciendo oídos sordos de la conceptualización de Hardt y Negri – la superpotencia solitaria se ha asumido plenamente como imperialista, y no sólo no intenta ocultar esta condición, como ocurría en el pasado, sino que hasta hace gala de ella. Intervino militarmente en Irak, como seguramente lo hará en otras partes, obedeciendo a la más grosera y mezquina defensa de los intereses del conglomerado de gigantescos oligopolios que configuran la clase dominante norteamericana, intereses que gracias a la alquimia de la hegemonía burguesa se convierten, milagrosamente, en los intereses nacionales de los Estados Unidos. Los hombres de la industria petrolera que hoy transitan por los salones de la Casa Blanca se abalanzaron, bajo absurdos pretextos, sobre un país para apoderarse de las enormes riquezas que guarda en su subsuelo. Dicho de manera lisa y llana, la ocupación militar de Irak es pura conquista territorial a cargo del actor central de la estructura imperialista de nuestros días. No hay allí nada “desterritorializado” o inmaterial. Es la vieja práctica reiterada por enésima vez²⁴⁶.

Por intermédio da leitura do fragmento de Boron é possível compreender que algumas das características do imperialismo descritas por Lênin ainda continuam válidas e possíveis de serem percebidas na análise da história das disputas geopolíticas contemporâneas. Boron vai além na sua crítica e observa que a Globalização, cujos defensores a utilizam para afirmar que o imperialismo foi sepultado por este fenômeno, é um novo período do imperialismo.

Entretanto, o que se vem ratificando já há algum tempo e o que surgiu de maneira bastante clara nas discussões da Conferência é que a globalização podia ser mais bem caracterizada não como a superação do imperialismo, mas como uma nova fase dentro da etapa imperialista do capitalismo... A interpretação que se obtém das discussões sustentadas demonstra que, longe de diluir o imperialismo numa espécie de império benévolo, inócuo e inofensivo, a globalização causou, pelo contrário, uma radicalização dos traços tradicionais do imperialismo, reforçando extraordinariamente sua natureza genocida e predatória²⁴⁷.

Além destes fatores relativos à partilha do mundo, processo ainda vigente na contemporaneidade, o imperialismo pressupõe a cartelização da economia através de grandes conglomerados monopolistas. Sobre este tema, em 2004, Borón disserta que a Globalização aguçou as características predatórias do imperialismo, ou seja, teve o efeito oposto daquilo que autores como Negri e Hardt defendiam ao analisar o fenômeno.

²⁴⁶ BORON, A. A. **Império e Imperialismo**: uma leitura crítica de Michael Hardt e Antônio Neri. 5. ed. Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2004. p. 13.

²⁴⁷ Id. **Hegemonia e Imperialismo no Sistema Internacional**. In: BORON, A. A (Org). **Nova Hegemonia Mundial**: alternativa de mudanças e movimentos sociais. Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2004. p. 136.

A priori, Mészáros coaduna com a crítica ao papel messiânico que alguns autores, influenciados pelo mercado, deram à globalização. Para Mészáros, a perspectiva de uma sociedade global sem princípios mínimos de igualdade econômica e social, é contraditória com a lógica de reprodução capitalista. Desse modo, aquilo que os defensores do capitalismo global apregoam é incoerente com a natureza do sistema. “Evidentemente, portanto, o sistema do capital, em todas as suas formas concebíveis ou historicamente conhecidas, é totalmente incompatível com suas projeções – ainda que distorcidas de universalidade globalizante”²⁴⁸.

Mészáros também deu um sentido histórico ao imperialismo e dividiu o mesmo em três fases distintas que exemplificam suas características. Essa afirmação da existência de três fases distintas do imperialismo não rompe com a perspectiva de Lênin, mas a complementa, pois, sugere uma cronicidade lógica para as etapas do capitalismo imperialista.

1. O primeiro imperialismo colonial moderno construtor de impérios, criado pela expansão de alguns países europeus em algumas partes facilmente penetráveis do mundo;
2. Imperialismo ‘redistributivista’ antagonicamente contestado pelas principais potências em favor de suas empresas quase-monopolista, chamado por Lênin de “estágio superior do capitalismo”, que envolvia um pequeno número de contendores, e alguns pequenos sobreviventes do passado, agarrados aos restos da antiga riqueza que chegou ao fim logo após a Segunda Guerra Mundial; e
3. Imperialismo global hegemônico, em que os Estados Unidos são a força dominante, renunciada pela versão de Roosevelt da “Política de Porta Aberta”, com sua fingida igualdade democrática, que se tornou bem pronunciada com a eclosão da crise estrutural do sistema do capital – apesar de ter se consolidado pouco depois da Segunda Guerra Mundial – que trouxe o imperativo de constituir uma estrutura de comando abrangente do capital sob “um governo global” presidido pelo país globalmente dominante”²⁴⁹.

Assim, levaremos em consideração este recorte histórico em nossa análise nas próximas páginas, e que abordará a dinâmica de produção e consumo dos *videogames* ao redor do mercado global, a partir das premissas analíticas sobre o imperialismo formuladas por Lênin e que continuam atuais, como demonstram os estudos de Atilio Boron e de autores como Mészáros.

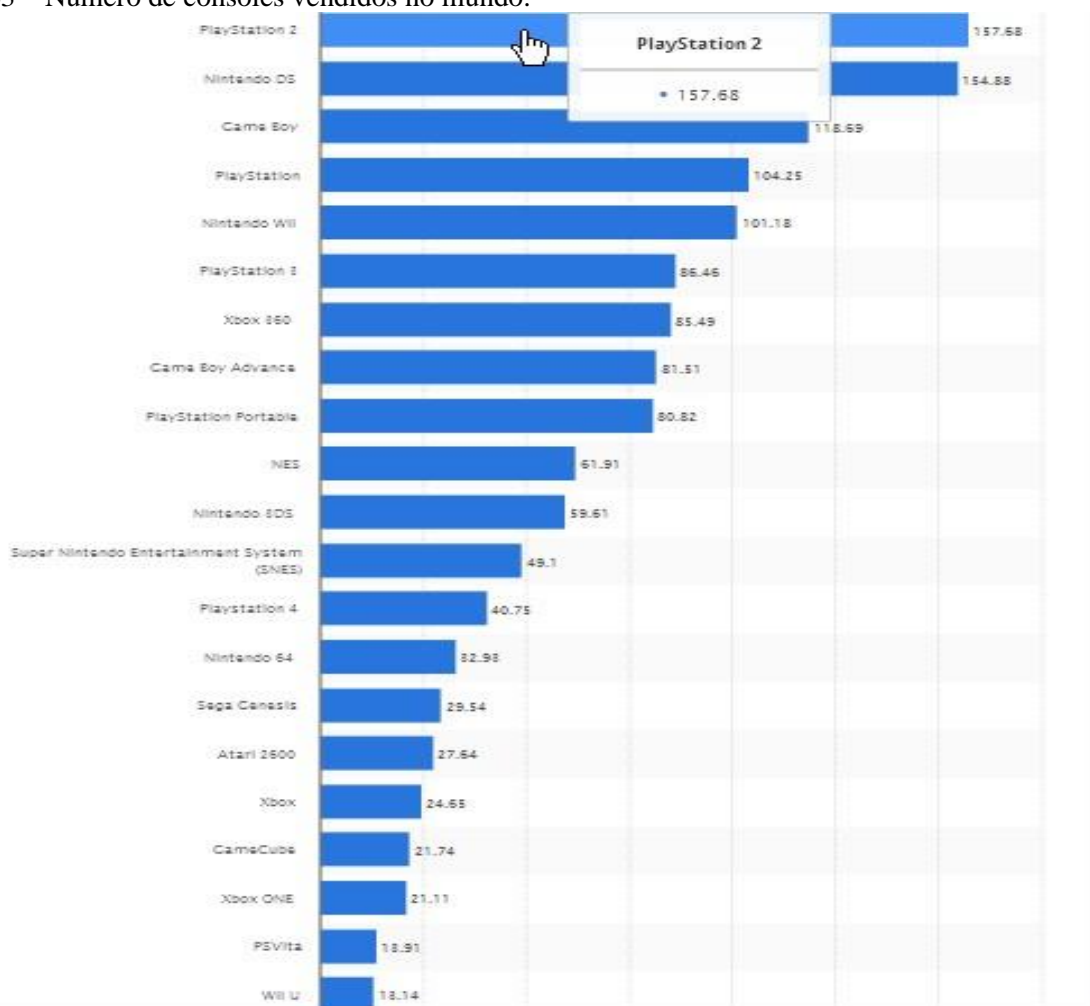
Grosso modo, o mercado de *games* pode ser dividido em duas áreas principais: a produção de consoles de *videogames* e a produção de jogos eletrônicos que serão utilizados nestes consoles. Atualmente, o mercado de *videogames* movimenta mais recursos que a indústria cinematográfica. O volume de recursos atraiu grandes multinacionais, que passaram

²⁴⁸ MÉSZÁROS, I. *O Século XXI: socialismo ou barbárie*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2003. p. 16.

²⁴⁹ *Ibid.*, p. 72.

a investir fortemente no mercado. A *Sony* e a *Microsoft* não foram fundadas como empresas destinadas à produção de consoles ou jogos eletrônicos, porém elas passaram a dominar o mercado global de *videogames* ao lado da Nintendo. Vale ressaltar que duas dessas empresas são japonesas (*Sony* e *Nintendo*) e uma delas é norte-americana (*Microsoft*), ou seja, o mercado mundial de consoles de *videogames* é dominado por apenas três empresas pertencentes a países que possuem o primeiro (EUA) e o terceiro (Japão) Produto Interno Bruto (PIB) do mundo (figura 43).

Figura 43 – Número de consoles vendidos no mundo.



Fonte: Video game console sales worldwide for products total lifespan as of February 2019²⁵⁰

A análise dos dados demonstrados acima revela que o mercado de *videogames* pertence a três empresas que historicamente, com exceção de alguns períodos anômalos, dominaram as vendas. Os números do quadro são referentes aos consoles mais vendidos em toda a história.

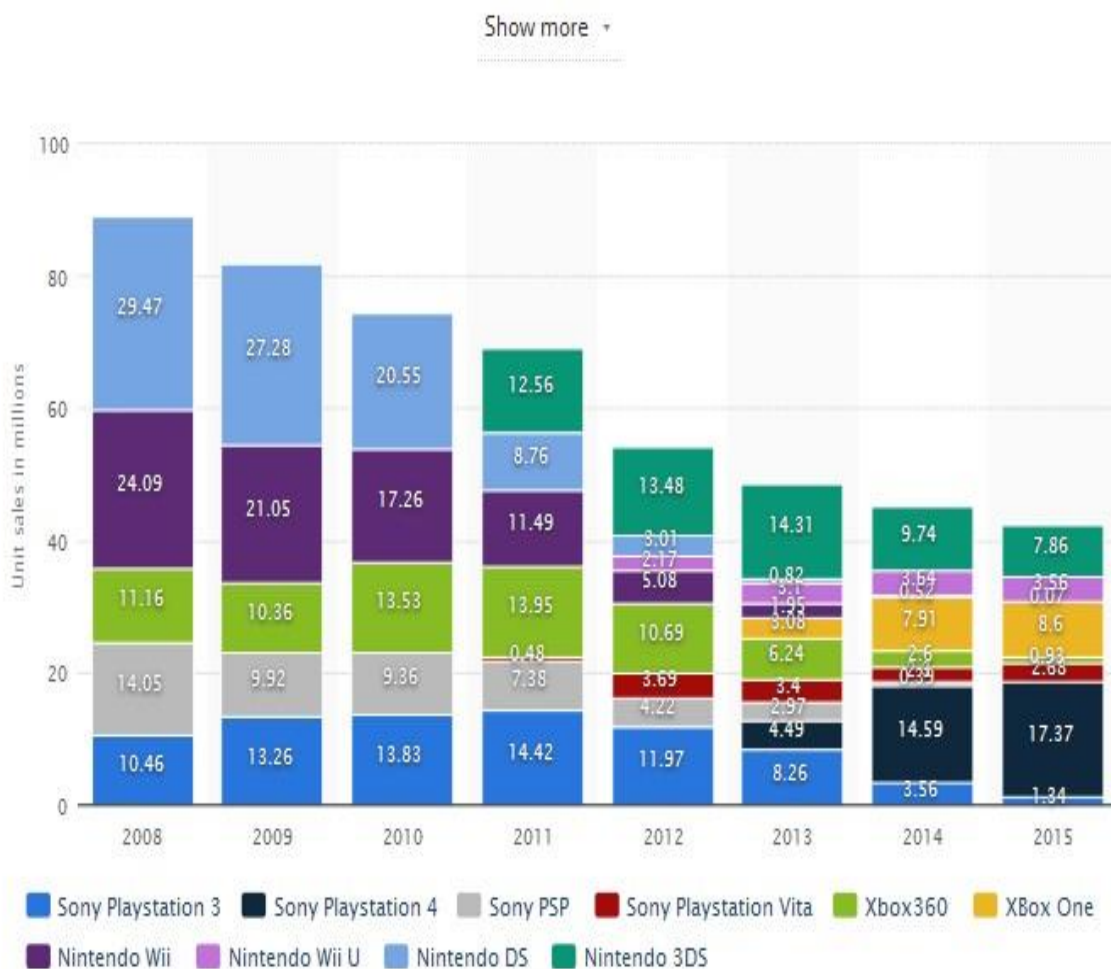
²⁵⁰ VIDEO game console sales worldwide for products total lifespan as of February 2019. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/268966/total-number-of-game-consoles-sold-worldwide-by-console-type/>>. Acesso em: 01 dez. 2016.

Apenas dois consoles, entre os mais vendidos, não pertencem à *Sony*, à *Microsoft* ou à *Nintendo*. O *Atari 2600*, produzido pela *ATARI*, que vendeu 27.64 milhões de unidades, e o *Sega Genesis*, produzido pela *SEGA*, com 29.54 milhões de unidades vendidas. O total de unidades de *videogames* vendidas ao longo dos anos, de acordo com as estatísticas, foi de 1.422.380.000 (um bilhão, quatrocentos e vinte dois milhões e trezentos e oitenta mil). Deste total, apenas 57 milhões de unidades foram vendidas por marcas que não foram a *Nintendo*, a *Sony* ou a *Microsoft*. Este número corresponde a 3,8% das vendas desde o lançamento dos consoles.

Estes dados comprovam que há uma concentração monopolista na produção e na venda de consoles de *videogames* que afetam todo o mercado. Tais dados também evidenciam que as tendências apontadas por Lênin, relativas à acumulação e concentração da renda e da produção, ainda continuam válidas, pois verifica-se um monopólio de três empresas que dominam o acesso aos jogos eletrônicos via consoles²⁵¹.

²⁵¹ Dados do *The Economist* demonstram que a concentração de renda no PIB norte-americano ainda é gigantesca e possui uma intensidade maior, do que quando o fenômeno ocorria no início do século XX. Segundo a matéria, atualmente as empresas de tecnologia possuem uma fatia do PIB, maior do que as empresas clássicas como *Standard Oil and Sears*, *US Steel* etc., possuíam antes da crise de 1929. Para mais informações ver: THE RISE of Superstars. Disponível em: <<http://www.economist.com/news/special-report/21707048-small-group-giant-companiessome-old-some-neware-once-again-dominating-global?fsrc=scn/fb/te/pe/ed/theriseofthesuperstars>> Acesso em: 15 dez. 2016.

Figura 44 – Número de consoles vendidos pelo tipo.



Fonte: Total number of game consoles sold worldwide by console type²⁵²

Esta tendência também é confirmada quando confrontamos os dados do primeiro gráfico com o do segundo (figura 44). Esta comparação é válida e demonstra que o monopólio do mercado entre a *Nintendo*, a *Sony* e a *Microsoft* continua, e suas vendas seguem o padrão relativo aos lançamentos dos consoles pelas empresas. Assim, as vendas aumentam quando novos consoles são lançados, e caem quando eles já possuem um número de consoles significativo circulando entre os consumidores. Outra hipótese para a queda nas vendas pode

²⁵² TOTAL number of game consoles sold worldwide by console type Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/268966/total-number-of-game-consoles-sold-worldwide-by-console-type/>>. Acesso em: 11 dez. 2016.

ter relação com a reflexão proposta por Jeffrey Babb e Neil Terry²⁵³ e que consiste na probabilidade de que os usuários de consoles de *videogames* estão comprando várias plataformas que coexistem, ou seja, um usuário de um console da *Sony* também pode comprar um console da *Microsoft*, ou da *Nintendo*. Isso pode ocorrer por vários motivos, dentre eles o fato de que atualmente os desenvolvedores de jogos estão fechando contratos de exclusividade com as principais plataformas. Por exemplo, o *Jogo Gran Turismo Sport* (2016) foi lançado exclusivamente para o *Playstation 4*, a mais recente plataforma da *Sony*. A priori para poder jogar o jogo, deve-se adquirir o console lançamento da *Sony*. Isso não significa que todos os jogos possuem exclusividade, pois muitos títulos são lançados para diversos consoles, porém verifica-se na indústria atual, principalmente na sétima geração de consoles, uma tendência aos lançamentos exclusivos. Esta prática se tornou usual, ainda na década de 1990, quando a *Nintendo* instituiu algumas destas práticas monopolistas.

Acima de tudo, a *Nintendo* tinha aprendido a controlar sua plataforma e seu produto, implantando medidas técnicas e legais que restringiam o acesso de desenvolvedores independentes de software para seu console baseado no cartucho. Por exemplo, a *Nintendo* protegeu vigorosamente a sua patente sobre o dispositivo de cartucho para restringir os desenvolvedores de softwares de jogos de publicar cartuchos compatíveis sem a sua permissão explícita²⁵⁴.

Além disso, os videogames são tão arraigados no cotidiano de muitos jogadores que as pessoas estão comprando jogos em uma variedade de plataformas (por exemplo, os telefones inteligentes móveis, consoles de jogos, computadores, etc.) e estão cada vez mais jogando online (através da Internet) e estão dispostos a pagar pelo privilégio de fazê-lo; *World of Warcraft* da *Blizzard Entertainment*, por exemplo, tem mais de 11 milhões de jogadores / assinantes em todo o mundo, e mais de US\$ 1 bilhão por ano em receitas²⁵⁵.

O desenvolvimento da plataforma propicia controle do processo de desenvolvimento de games e o controle do acesso aos jogos. Sobre esta relação entre consumidores de jogos de consoles e desenvolvedores, Babb e Terry compreendem que há “um mercado bilateral”²⁵⁶. Este

²⁵³ BABB, J.; TERRY, N. Comparing Game Sales by Gaming Platform. *Southwestern Economic Review*, Canyon, v. 40, 2013.

²⁵⁴ No original: *Above all, Nintendo had learned how to control its platform and product, deploying technical, legal, and business measures that restrained access by independent software developers to its cartridge-based console. For example, Nintendo vigorously protected its patent on the cartridge device to restrict game software developers from publishing compatible cartridges without its explicit permission.* LOWOOD, H. A Brief Biography of Computer Games. In: VORDERER, P.; BRYANT, J. **Playing videogames: motives response and consequences**. New York/London: Routledge, 2006. p. 40.

²⁵⁵ No original: *Furthermore, video games are so entrenched in the daily lives of many gamers that people are buying games in a variety of platforms (e.g., mobile smart phones, game consoles, PCs, etc.) and are increasingly playing online (via the Internet) and are willing to pay for the privilege to do so; Blizzard Entertainment's World of Warcraft, for instance, has over 11 million player/subscribers worldwide, and over \$1 billion per year in revenues.* BABB, J.; TERRY, N. Comparing Game Sales by Gaming Platform. *Southwestern Economic Review*, Canyon, v. 40, 2013. p. 1.

²⁵⁶ *Ibid.*, p. 28.

mercado bilateral é a grande fonte de renda das multinacionais que fabricam os consoles, pois as plataformas da sétima geração em diante possuem ambientes *online* que vendem jogos e permitem aos jogadores a utilização dos modos *multiplayers* dos jogos. Assim, as vendas de jogos via *streaming* permitem que os fabricantes cobrem preços baixos pelo *hardware*. De acordo com Rysman²⁵⁷, o mercado bilateral pode ser distinguido através das análises do comportamento dos intermediários. No caso dos *games*, os intermediários são as empresas que fabricam consoles e intermediam a relação entre desenvolvedores e jogadores.

A literatura sobre os mercados bilaterais é distinguida pelo seu foco nas ações do intermediário do mercado. De um modo geral, a pesquisa nos mercados bilateral explora as escolhas dos intermediários do mercado, em particular os preços, quando há algum tipo de interdependência ou externalidade entre grupos de agentes que os intermediários atuam (tradução nossa)²⁵⁸.

Durante o período de estudo (2006-2011), os dados mostram claramente que os jogos de videogames lançados pela sétima geração de consoles domésticos dominam as vendas do mercado. Isso é, em grande parte, de propósito, uma vez que os fabricantes de hardware, tais como Microsoft, Sony e Nintendo têm desenvolvido cuidadosamente um mercado voltado às plataformas no qual as vendas de softwares subsidiam hardware relativamente barato (tradução nossa)²⁵⁹.

Como falamos anteriormente, há jogos que são exclusivos para determinadas plataformas, porém também existem jogos que são lançados para várias plataformas, ou seja, os lançamentos exclusivos criam mais custos aos consumidores de *videogames*, que são obrigados a manter várias plataformas na sua casa para poder jogar determinados jogos. Por outro lado, os lançamentos em múltiplas plataformas exigem custos maiores, em função da necessidade de manutenção de equipes de desenvolvimento e suporte, que desenvolvem os jogos para as especificidades técnicas de consoles distintos.

Multi-homing não é "livre" para desenvolvedores de software e muitas vezes os custos de manutenção de um desenvolvimento de software "base de código" para múltiplas plataformas são elevados; por vezes, exigindo a manutenção de equipes de desenvolvimento totalmente separadas. Isto não é

²⁵⁷ RYSMAN, M. The Economics Two Side Markets. **Journal of Economics Perspectives**, Pittsburgh, v. 23, n. 3, p. 126, 2009. Disponível em: <<http://pubs.aeaweb.org/doi/pdfplus/10.1257/jep.23.3.125>>. Acesso em: 11 dez. 2016.

²⁵⁸ No original: *The literature on two-sided markets is distinguished by its focus on the actions of the market intermediary. Generally speaking, research in two-sided markets explores choices by market intermediaries, particularly pricing, when there is some kind of interdependence or externality between groups of agents that the intermediary serves.* RYSMAN, M. The Economics Two Side Markets. **Journal of Economics Perspectives**, Pittsburgh, v. 23, n. 3, p. 126, 2009. Disponível em: <<http://pubs.aeaweb.org/doi/pdfplus/10.1257/jep.23.3.125>>. Acesso em: 11 dez. 2016.

²⁵⁹ No original: *During the period of study (2006-2011), data show clearly that video games released for the seventh generation of home video game consoles dominate market sales. This is largely by design as hardware manufacturers, such as Microsoft, Sony, and Nintendo, have carefully developed a platform-based market where software sales subsidize relatively inexpensive hardware.* BABB, J.; TERRY, N. Comparing Game Sales by Gaming Platform. **Southwestern Economic Review**, Canyon, v. 40, 2013. p. 28.

um problema novo e tem sido experimentado no mercado de computação pessoal por anos e também no experiente setor de smartphones. Como tal, multi-homing também afeta o usuário de tal forma que maiores custos de multi-homing reduzem a disposição do usuário para manter a ligação com redes que fornecem serviços semelhantes concorrentes; tal como entre o iPhone e Android, ou entre o Xbox e PlayStation²⁶⁰.

A arquitetura da indústria de games criou uma relação de dependência entre os consumidores/desenvolvedores e os fabricantes de consoles. Tanto o acesso quanto a venda dos produtos obrigam desenvolvedores e consumidores a aderirem a determinado console, ou a vários deles.

Além disso, os produtores e consumidores neste mercado bilateral também estão sujeitos ao controle coercitivo exercida pelos proprietários das plataformas (Parker & Alstyne, 2005). Os proprietários de plataformas como Microsoft, Sony, e a Apple geralmente cobram os produtores e os consumidores pelo direito de acessar a plataforma. Tais encargos têm forma no preço de revenda, assinaturas, e licenciamento²⁶¹.

Por meio do uso da plataforma, as empresas obtêm uma grande parte de suas receitas, pois exigem dos consumidores e dos produtores de *games*, o uso do *hardware*. Somente três empresas dominam o mercado de venda de consoles no mundo. Estas empresas instituíram um monopólio através da institucionalização de uma arquitetura de negócios, onde os consumidores e produtores de conteúdo são obrigados, se quiserem consumir e vender, a adquirir a plataforma e a participar das suas redes.

As empresas que dominam os mercados de *videogames* também costumam cartelizar os preços dos jogos que são lançados. Uma rápida pesquisa entre os *sites* que vendem títulos para ambas as plataformas (*Sony* e *Microsoft*) expõem as estratégias das empresas de equiparar os preços dos seus produtos. No site Extra.com o jogo lançamento *Battlefield 1* custa R\$ 229,00, tanto para a versão desenvolvida para *Playstation 4*²⁶², quanto para a versão destinada ao *X Box*

²⁶⁰ No original: *Multi-homing is not “free” for software developers and often the costs of maintaining a software development “code base” for multiple platforms is high; sometimes requiring the maintenance of entirely separate development teams. This is not a new problem and has been experienced in the personal computing market for years and is also experienced in the mobile smart phone industry. As such, multi-homing also affects the user such that higher multi-homing costs reduce user willingness to maintain affiliation with competing networks that provide similar services; such as between the iPhone and Android, or between the Xbox and PlayStation.* BABB, J.; TERRY, N. Comparing Game Sales by Gaming Platform. **Southwestern Economic Review**, Canyon, v. 40, 2013. p. 29.

²⁶¹ *Ibid.*, p. 29.

²⁶² EXTRA. Pesquisa sobre preços de consoles. Disponível em: <<http://www.extra.com.br/Games/Playstation4/JogosPlaystation4/Jogo-Battlefield-1-PS4-10212007.html?recsource=busca-int&rectype=busca-2518>>. Acesso em: 18 dez. 2016.

*One*²⁶³. No entanto, no site do *Walmart*²⁶⁴, temos uma diminuição do preço de *Battlefield 1* para as versões da *Sony* e da *Microsoft*, mas o mesmo valor continua sendo cobrado para consoles diferentes e concorrentes ao custo de R\$ 184,00. Os mesmos preços para produtos que funcionam em dispositivos concorrentes, em lojas que possuem expressão significativa na venda de *games* em meio físico no mercado brasileiro, permitem vislumbrar indícios²⁶⁵ de cartelização dos preços.

Vimos que o mercado de *games* foi monopolizado por empresas que atuam no comércio global de jogos eletrônicos. O mercado de jogos eletrônicos foi criado na fase superior do capitalismo, portanto ele herdou características inatas ao período imperialista.

Seria impossível analisar o mercado de *games* através da lógica da livre concorrência, porque, de fato, ela não existe mais. A lógica monopolizante, da atual fase de reprodução do capital, moldou a indústria de *games* a esta semelhança. O número restrito de empresas que dominam o mercado mundial de consoles e o monopólio de um sistema operacional que obriga os desenvolvedores para PC codificarem os jogos para essa plataforma, são exemplos de que os monopólios regulam a indústria de *videogames*. As suas práticas relativas à reserva de mercado e o monopólio de acesso a alguns títulos, refletem estratégias alertadas por Lênin e que continuam atuais na contemporaneidade.

Grosso modo, houve uma agudização destas práticas monopolistas em virtude da natureza do produto, a partir da sétima geração de consoles de *videogames*, que foram desenvolvidos em conjunto com redes de relacionamento de cada empresa e que não se comunicam entre si. Isso permitiu que as multinacionais criassem mecanismos de fidelização, tanto de consumidores quanto de desenvolvedores de *games*, o que revela uma preocupação em garantir reserva de mercado através da obrigação do uso dos seus produtos e não pela livre escolha do consumidor. Tais mecanismos de fidelização são práticas comerciais monopolistas, que não diferem muito daquelas descritas por Lênin, em 1916²⁶⁶. Tais práticas objetivam controlar todos aspectos da cadeia produtiva de *videogames*, com vistas a garantir uma taxa

²⁶³ Id. Pesquisa sobre preços de consoles. Disponível em: <<http://www.extra.com.br/Games/XboxOne/JogosXboxOne/Jogo-Battlefield-1-Xbox-One-10237143.html?resource=busca-int&rectype=busca-2678>>. Acesso em: 18 dez. 2016.

²⁶⁴ WALMART. Pesquisa sobre preços de consoles. Disponível em: <<https://www.walmart.com.br/busca/?ft=Battlefield&PS=20>>. Acesso em: 17 dez. 2016.

²⁶⁵ Mais estudos com foco no consumo e na oferta de títulos de *games* no mercado brasileiro são necessários para uma maior compreensão das estruturas de preços dos *games* produzidos para consoles e vendidos no Brasil. Por isso, nossa pequena análise não pode ser conclusiva quanto à cartelização do mercado, contudo, percebemos indícios que levam a questionamentos das práticas comerciais realizadas pelas gigantes do mercado de produção e distribuição destes produtos.

²⁶⁶ LÊNIN, V. **Imperialismo Fase Superior do Capitalismo**. São Paulo: Editora Global, 1987.

média de lucro constante e a dominação do mercado global de plataformas, bastante restrito quanto a oferta de consoles.

Toda essa discussão sobre o conceito de imperialismo possui a finalidade de contextualizar a produção dos jogos eletrônicos e os enredos apresentados em *Victoria II* e *Colonial Conquest*. Esses jogos foram influenciados duplamente pelo imperialismo: na reconstrução dos processos históricos, que eles almejam simular, e no desenvolvimento econômico das atividades dos estúdios desenvolvedores, que são obrigados a produzir em um período de monopolização das atividades econômicas, principalmente no ramo das tecnologias de entretenimento.

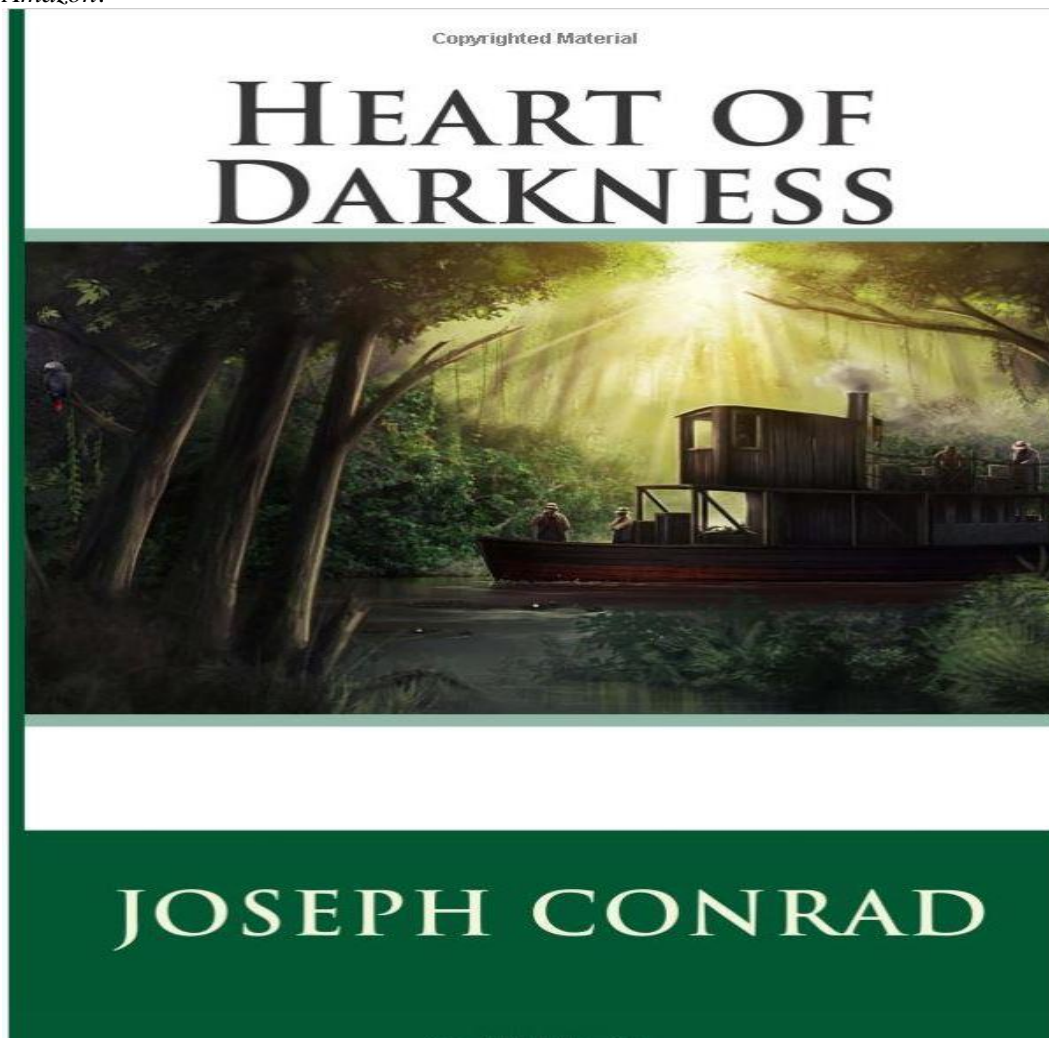
Devido aos fatores expostos acima, a possibilidade de construção de uma história contra hegemônica, em contraponto à narrativa conservadora sobre o mundo colonial, parece não ter sido uma preocupação dos estúdios, que optaram em desenvolver produtos somente voltados para o mercado, sobretudo o mercado europeu e norte-americano. Em determinados momentos a experiência de jogar *Victoria II* e *Colonial Conquest* foi desconfortável.

A opção por uma história conservadora serviu como justificativa para que uma das expansões de *Victoria II* tenha recebido o nome de “*Heart Of Darkness*”, uma clara alusão ao romance de Joseph Conrad, pois as capas de algumas edições de *Heart of Darkness* (figura 45) são similares à tela do menu principal do jogo (figura 46).

A análise do estilo do romance, através da representação dos atores sociais, revela a exclusão do povo local, representado sem individualidade, que, como um amontoado de seres, são colocados em segundo plano, passando a fazer parte do cenário para o desenvolvimento da história contada em primeira pessoa por Marlow. Dessa forma, ao longo da leitura do romance percebe-se que apenas os europeus foram nomeados – Kurtz, Marlow, Fresleven, entre outros – ou funcionalizados através de cargos/profissões que exercem, como o médico, o fabricante de tijolos, o gerente, o agente, entre outros. Tal identificação faz com que percebamos os europeus como indivíduos, cada um com vida própria, trazendo-os para primeiro plano. Por outro lado, os africanos raramente são individualizados, sendo frequentemente assimilados e apresentados em grupos ou bandos, ao mesmo tempo em que são objetificados, tomando partes de seus corpos como um todo, revelando o discurso racista sob o ponto de vista do colonizador. Os africanos no romance interagem com o mundo externo, mas não o afetam, sendo antes vítimas de agentes exteriores. São representados apenas como observadores de uma realidade e não sentem, gostam, pensam ou falam, corroborando a análise de Chinua Achebe, o qual afirma que Conrad, ao mesmo tempo em que nos mostra uma África em massa, fragmenta os personagens que são tidos apenas como membros do corpo. Contudo, não podemos esquecer que essas representações refletiam também a forma como os brancos viam e tratavam os africanos, afinal, Conrad compartilhava a visão racista de sua época. Nesta perspectiva, a análise do escritor e ensaísta Albert Memmi sobre o retrato do colonizador e do colonizado nos permite perceber como a visão apresentada por Joseph Conrad no romance fazia uma descrição muito fiel das imagens,

imaginários e práticas políticas e sociais do processo de colonização europeia na África e na Ásia²⁶⁷.

Figura 45 – Capa de uma das edições do livro *Heart of Darkness* disponível para venda no *Amazon*.



Fonte: AMAZON. SITE. EUA²⁶⁸

²⁶⁷ PINHEIRO, W. P. Desbravando o coração das trevas: visões sobre o neocolonialismo europeu, a África e os africanos na obra de Joseph Conrad. **Poder e Cultura**, Rio de Janeiro, n. 2, 2014. Disponível em: <http://www.ri.ie.ufrj.br/intranet/arquivos/001626_desbravando_o_%E2%80%9CcoraCAo_das_trevas%E2%80%9D.pdf> Acesso em: 18 jul. 2017.

²⁶⁸ AMAZON. Site. EUA. 2017. Disponível em: <<https://www.amazon.com/Heart-Darkness-Joseph-Conrad/dp/1514713845>>. Acesso em: 04 ago. 2017.

Figura 46 – Print do menu inicial de *Victoria II Heart of Darkness*.



Fonte: *Victoria II*²⁶⁹

Assim, a análise do estilo do romance feita por Wagner Pinheiro Pereira coaduna com a nossa análise dos jogos e das demais fontes interpretadas durante este trabalho. A questão mais importante da comparação entre o livro e os *games* é a reprodução, pelos jogos, de uma concepção eurocêntrica e imperialista do mundo colonial em pleno século XXI. A reificação das populações pertencentes aos territórios ocupados e colonizados pelas nações europeias é um sintoma do nosso tempo presente, onde procuramos no passado, aspectos gloriosos e ficcionais para justificar um presente distópico e um futuro nada promissor²⁷⁰. Em função destes aspectos, as obras de Mahan e Mackinder ainda influenciam as narrativas de alguns jogos eletrônicos, pois fazem parte do escopo de produção teórica que fundamentou a dimensão geopolítica do imperialismo norte-americano e que serviu de inspiração para a construção do cenário histórico presente em *Victoria II* e *Colonial Conquest*, além de moldar a indústria onde eles foram criados.

Durante este capítulo vimos que Mahan e Mackinder possuem influência direta e indireta sobre os enredos de determinados jogos eletrônicos. No próximo capítulo discutiremos como a teoria da *Heartland* sofreu alterações a partir da necessidade de atualizações em função

²⁶⁹ VICTORIA II. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017

²⁷⁰ Aqui tivemos a influência de Hobsbawm, através da leitura da reflexão que o mesmo realizou durante uma conferência em Budapeste e abordou o tema do surgimento de ideologias autoritárias. Ver: HOBBSAWM, E. **Sobre História**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013. p. 322.

das novas conjunturas políticas que surgiram a partir da segunda metade do século XX. Para isto, analisaremos as publicações basilares dos principais autores da escola geopolítica norte-americana durante a guerra-fria, Spykman, Kennan e Brzezinski, e como esses autores, tiveram as suas principais ideias representadas nos jogos que serão analisados no sexto capítulo desse trabalho. A análise dos trabalhos desses autores é uma tarefa que deve preceder o estudo sobre a influência dos seus escritos, *Supreme Ruler Ultimate* e *Us and Them*, e que será realizada no último capítulo desse trabalho.

5 A TRAJETÓRIA DA POLÍTICA DE CONTENÇÃO AO COMUNISMO: SUAS ORIGENS E PRINCIPAIS AUTORES

Ao longo desse capítulo, analisaremos as origens da política de contenção utilizada pelos EUA contra a expansão do comunismo, durante os anos da guerra-fria, e a sua influência nos jogos *Supreme Ruler Ultimate* e *Us and Them*. Partiremos do pressuposto de que os teóricos que desenvolveram o pensamento estratégico norte-americano, a partir de 1945, são herdeiros da herança conceitual deixada por Mackinder e Mahan. Assim, após a análise dos escritos originais, alguns inéditos no Brasil, de autores como John Nicholas Spykman, George Frost Kennan e Zbigniew Brzezinski, confrontaremos as suas ideias principais com as narrativas dos dois jogos de estratégia supracitados, cujo enredo transcorre durante os anos da Guerra Fria.

Para mapear a gênese da política de contenção, realizamos uma leitura minuciosa das principais obras dos autores acima mencionados e que são considerados os principais ideólogos e executores da teoria geopolítica norte-americana desenvolvida durante os anos da guerra-fria²⁷¹. Tal inacessibilidade frente a essa literatura nos causou perplexidade, devido à importância desses teóricos para o entendimento da geopolítica mundial e de determinados processos históricos do século XX, em especial a Guerra Fria e todas suas implicações na vida política e social.

O confronto das narrativas contidas nos livros e nos jogos ocorrerá a partir da metodologia desenvolvida e exposta no capítulo anterior. Nosso foco será a identificação de elementos comuns presentes nesses autores, bem como os motivos que ainda levaram os estúdios a reproduzirem determinadas narrativas historiográficas sobre a guerra-fria, mesmo após a Guerra Fria. Desse modo, os estúdios que produzem jogos na atualidade reproduzem a narrativa norte-americana, inspirada pelas teorias geopolíticas estadunidenses, sobre a disputa geopolítica em torno da Eurásia e suas implicações na Rimland e nas frentes estratégicas? Os jogos reproduzem a balança relativa ao equilíbrio de poder do sistema internacional teorizada por esses autores? A atual situação geopolítica está fazendo com que estes autores sejam acessados na atualidade?

²⁷¹ Para que obras, como *The Geography of Peace*, fossem acessadas fisicamente em outros países, devido a sua indisponibilidade no Brasil. Nesse caso, conseguimos o acesso através de uma cópia na seção de livros raros do *King's College* na Inglaterra. Os outros exemplares foram acessados através de *sites* de disponibilização de livros, tais como *Genesys Library*.

5.1 John Nicholas Spykman e a sua concepção sobre a estratégia global dos EUA

O grande mérito de Spykman, ao atualizar a teoria da *Heartland* de Mackinder à realidade conjuntural da Segunda Guerra, foi vislumbrar cenários futuros onde os inimigos dos EUA, naquele período a Alemanha e o Japão, se tornariam seus aliados. Spykman também reorientou os estudos sobre as relações internacionais, no sentido de abertura de um campo de discussão relativo à capacidade dos EUA em intervirem significativamente na Eurásia durante e após a Segunda Guerra Mundial.

Spykman foi professor de relações internacionais da Universidade de Yale. Nasceu em 1883 na Holanda e emigrou para os EUA, aonde se naturalizou em 1928. De acordo com Colin S. Gray²⁷² e Edgar S. Furniss Junior²⁷³, dois importantes acadêmicos do campo das relações internacionais, Spykman recebeu seu título de Philosophie Doctor (PhD) em Berkeley (1923), na Califórnia, e logo depois em 1925, foi trabalhar em Yale, onde se tornou professor, chefe do departamento de relações internacionais e primeiro diretor do instituto de relações internacionais de Yale. Durante esse tempo, como professor universitário, não ocupou cargos políticos, contudo, conforme Michael P. Gerace, sua influência sobre a política externa norte-americana se deu mesmo, após sua morte prematura, por meio de outros autores influentes como George Frost Kennan e Brzezinski.

Este artigo possui o enfoque sobre a estrutura geopolítica de Nicholas Spykman e sua relação com a política externa dos EUA. Os trabalhos estruturantes de Halford Mackinder e Spykman ressurgiram na última década e também provocaram uma medida igual de críticas. Críticos e apoiadores, no entanto, compartilham certas suposições sobre Spykman que se tornaram parte da sabedoria convencional que define seu relacionamento com Mackinder e a política de contenção dos EUA. Isso pode ser resumido em duas ligações entre os autores. A primeira é que a geopolítica de Mackinder é consistente com a da Spykman. Spykman é visto como apenas modificando a estrutura de Mackinder, mantendo-se compatível com sua lógica básica. O segundo, baseado no primeiro, é que a geopolítica de Spykman (como entendida) influenciou a política de contenção dos EUA por meio dos escritos de Kennan e dos primeiros documentos de contenção, bem como do pensamento dos formuladores de políticas posteriores dos EUA. Os críticos consideram esse segundo link como evidência de que os problemas de contenção estão enraizados na geopolítica de Spykman (tradução nossa)²⁷⁴

²⁷² GRAY, S. C. Nicolas John Spykman, the Balance of Power, and the International Order. **Journal of Strategic Studies**, London, v. 38, n. 6, p. 873-897, 2015. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01402390.2015.1018412>>. Acesso em: 2 fev. 2019.

²⁷³ FURNIS JUNIOR, E. S. The Contribution of Nicholas John Spykman To the Study of International Politics. **World Politics**, Cambridge, v. 4, n. 3, p. 382-401, 1952. Disponível em: <<https://www.cambridge.org/core/journals/world-politics/article/contribution-of-nicholas-john-spykman-to-the-study-of-international-politics/35F1EE1A0F67CDEA4E2F2898C80697EF>>. Acesso em: 03 fev. 2019.

²⁷⁴No original: *This article focuses on the geopolitical framework of Nicholas Spykman and his relationship to U.S. foreign policy. The frameworks of Halford Mackinder and Spykman have undergone a resurgence over the*

Gerace não negou a importância de Spykman como uma referência canônica para os teóricos e políticos responsáveis pela elaboração da política externa dos EUA, mas ressaltou que as origens da contenção não podem ser, somente, creditadas para ele, pois as ideias de Mackinder, relacionadas à oposição entre poder naval e continental, baseadas no exemplo insular da Inglaterra, influenciaram a política de contenção ao comunismo aplicada pelos EUA durante a guerra-fria. Retomaremos esse debate, ainda nesse capítulo, no momento quando discutirmos a contribuição de George Kennan para a política de contenção e as influências que esse político e autor sofreu.

O vácuo de reflexões de maior alcance em Washington seria sublinhado pela aparição de uma obra notável composta antes de Pearl Harbor, mas publicada pouco depois: *America's Strategy in World Politics* [A estratégia dos Estados Unidos na política mundial], cujo autor, Nicholas Spykman – um holandês versado em Egito e Java, então ocupante de uma cadeira na Universidade de Yale –, morreu um ano depois do lançamento do livro[1]. No que talvez se mantenha como o exercício mais marcante de literatura geopolítica entre todos os já realizados, Spykman definiu uma grade conceitual básica para o entendimento das relações contemporâneas entre os Estados e um mapa abrangente das posições e perspectivas norte-americanas dentro dela²⁷⁵.

Perry Anderson está entre os autores que consideram a obra de Spykman como um marco referencial para o entendimento das ações geoestratégicas dos EUA no sistema internacional durante a guerra-fria, pois as obras de Spyman se tornaram fundamentais no debate doméstico, em torno da posição isolacionista ou intervencionista, essa última defendida por ele em função das transformações que o mundo estava passando naquele período e o risco que o isolacionismo poderia trazer aos EUA.

Vimos nos capítulos anteriores que Mackinder afirmava que o controle de determinadas regiões da eurásia era crucial para a supremacia das potências insulares em escala global. Apesar de se apoiar em Mackinder, em termos da aplicação da visão realista das relações internacionais no xadrez eurasiático, Spykman possuía discordâncias bastante objetivas com relação ao geógrafo inglês, principalmente sobre a peça chave da sua teoria, a importância da *Heartland*.

last decade and have evoked an equal measure of criticism as well. Both critics and supporters, however, share certain assumptions about Spykman that have become part of the conventional wisdom defining his relationship to Mackinder and U.S. containment policy. This can be summarized as two related linkages. The first is that Mackinder's geopolitics is consistent with that of Spykman's. Spykman is seen as only modifying Mackinder's framework while remaining compatible with its basic logic. The second, which builds on the first, is that Spykman's geopolitics (as understood) informed U.S. containment policy via the writings of Kennan and early containment documents, as well as the thinking of later U.S. policymakers. Critics take this second link to be evidence that containment's problems are rooted in Spykman's geopolitics. GERACE, M. *Between Mackinder and Spykman: Geopolitics, containment, and after. Comparative Strategy*, London, v. 10, p. 348, 2007.

²⁷⁵ ANDERSON, P. **A política externa norte-americana e seus teóricos**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2015. p. 21-22.

Para Spykman, a *Heartland* era uma região importante, mas não era tão essencial quanto a sua periferia, denominada por ele como *Rimland*. Duas obras são essenciais para a compreensão de como Spykman atualizou a teoria da *Heartland* em função da nova realidade conjuntural que se avizinhava: *America's Strategy in World Politic: The United States and Balance of Power* (1942)²⁷⁶ e a *The Geography of Peace* (1944)²⁷⁷.

A publicação de *America's Strategy in World Politic* permitiu que Spykman tivesse grande visibilidade acadêmica. A repercussão da obra se deu tanto pelo período que inspirou sua formulação, quanto pelas inovações decorrentes das reflexões do professor de Yale. Ao de certa forma retomar Mackinder, mesmo que com críticas, Spykman contribuiu para a formulação daquilo que viria a ser conhecido como política de contenção contra o expansionismo soviético. Sua originalidade advém do fato de que essas reflexões, sobre a necessidade de contenção das potências eurásianas, possuíam um enfoque no controle de regiões, que não eram consideradas tão importantes em obras de estrategistas como Mahan e Mackinder. Para isso, Spykman também simulou cenários onde a Alemanha e o Japão se constituiriam como adversários dos EUA pela hegemonia mundial, pois, em 1942, havia a real possibilidade de vitória do Eixo na Europa, o que resultaria em uma posição de cerco estratégico dos EUA pelos japoneses no Pacífico e alemães no Atlântico.

²⁷⁶ SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politic: The United States and The Balance of Power**. New York: Harcourt, Brace and Company, 1942.

²⁷⁷ Id. **The Geography of Peace**. New York: Harcourt, Brace and Company, 1944.

Figura 47 – *Frame* retirado da abertura da série *The Man in The High Castle*.



Fonte: THE MAN in the high castle²⁷⁸.

Para nossa surpresa, o hipotético cerco dos EUA pelo Japão e pela Alemanha se tornou tema de uma minissérie, *The Man in The High Castle*²⁷⁹ do serviço de *Streaming* da *Amazon* (figura 47), cujo enredo se passa nos EUA ocupado na costa oeste pelo Japão e na costa leste pela Alemanha, em um mundo onde esses dois países tinham vencido a Segunda Guerra Mundial.

Seria possível vivermos uma vida nacional independente no Hemisfério Ocidental, caso a Aliança Japonesa Alemã consiga esmagar toda a resistência no Velho Mundo, ou nossa liberdade e segurança exijam a destruição dos grandes impérios militares que estão sendo formado na Europa e na Ásia e o restabelecimento de uma balança de poder? O mundo além dos oceanos é um dos quais podemos retirar-nos após a vitória, como fizemos em 1918, ou aquele cujo destino está inevitavelmente entrelaçado com o nosso? A Segunda Guerra Mundial apresenta a questão da intervenção contra o isolamento em uma nova fase, mas é basicamente a mesma busca de sempre: devemos proteger nossos interesses pela defesa deste lado da água ou pela participação ativa nas terras após os oceanos? (tradução nossa)²⁸⁰.

²⁷⁸ THE MAN in the high castle. Direção: Frank Spotnitz e Eric Overmyer. Produção: Ridley Scott. Seattle: *Streaming* da Amazon, 2015.

²⁷⁹ Ibid.

²⁸⁰No original: *Would it be possible for us to live an independent national life within the Western Hemisphere in case the German Japanese Alliance should be able to crush all resistance in the Old World, or does our freedom and security demand the destruction of the great military empires now being fashioned in Europe and Asia and the re-establishment of a balance of power? Is the world beyond the oceans one from which we can withdraw after victory as we did in 1918, or one whose fate is inescapably interwoven with our own? The Second World War presents the issue of intervention versus isolation in a new phase but it is basically the same question it has always been: shall we protect our interests by defense on this side of the water or by active participation in the lands*

Na primeira parte da introdução²⁸¹ de *America's Strategy in World Politic*, Spykman se debruçou sobre o debate acerca do isolacionismo *versus* intervencionismo. Ele argumentou que o isolacionismo possuía um traço cultural resultante do trauma dos imigrantes que fugiram da Europa em função das guerras que ocorreram no velho mundo. Assim, para Spykman, as interferências dos europeus no continente americano se tornaram elementos de reflexão no próprio debate entre intervencionismo e isolacionismo, sendo que a Doutrina Monroe foi, para ele, formulada como reação à possibilidade de cooperação mais intrínseca com alguma potência transoceânica.

Ao historicizar esse debate, Spykman também advertiu para o caso da participação norte-americana nas conferências de Marrocos e de Berlim, cujo tema da colonização das Filipinas foi debatido e a posição intervencionista foi vencedora, resultando na consolidação das Filipinas como uma colônia estadunidense. Esse fato passou a caracterizar os EUA como uma potência colonial.

Em termos geopolíticos, os isolacionistas e os intervencionistas analisavam a posição geopolítica dos EUA de formas diferentes, no sentido da importância das linhas de defesa. De acordo com Spykman, os isolacionistas percebiam as linhas de defesa norte-americanas somente para a proteção do território nacional, mas depois do canal do Panamá, houve o aumento da necessidade de exercer maior influência militar sobre o Caribe, para criar um bolsão defensivo na costa norte-americana de frente para a Europa. Aos poucos, essa ideia foi expandida nos círculos isolacionistas, que passaram a perceber a necessidade de defesa de todo o hemisfério, porém eles divergiam dos intervencionistas quanto a importância do equilíbrio de poder euroasiático e os esforços norte-americanos na Eurásia. Para Spykman, a versão extremista dos isolacionistas pregava que a defesa do hemisfério dependia do seu isolamento dos problemas europeus.

Com a Segunda Guerra Mundial, esses problemas teóricos se mostraram defasados frente às novas tecnologias militares e os avanços comunicacionais, pois havia uma premissa objetiva que precisava ser respondida: os EUA seriam capazes de existir em um mundo sem resistência ao avanço do nazismo, em aliança com os japoneses, ou isso dependia da destruição das ameaças no continente europeu e o restabelecimento do equilíbrio de poder?

across the oceans? SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politic**: The United States and The Balance of Power. New York: Harcourt, Brace and Company, 1942 p. 6-7.

²⁸¹ Ibid., p. 3-8.

Sobre a natureza do poder, Spykman observou que uma posição hegemônica deve combinar o uso da persuasão, trocas comerciais, permuta e coerção. Ele apontou que geralmente eles não são usados de formas isoladas, porque possuem organicidade no sistema social que gerencia essas relações.

Onde a liberdade e a dignidade individual são valorizadas, a persuasão é mais aceitável que a coerção e o seu uso é geralmente restrito entre indivíduos. Somente o Estado, e não o cidadão, pode coagir legalmente por meio do cassetete, bomba de gás lacrimogêneo e submetralhadora (tradução nossa)²⁸².

Quanto ao efeito desses fatores, ele concluiu que dependeria da aceitação social de cada elemento. Por exemplo, para Spykman em uma sociedade aonde aquilo que ele compreendeu como garantias individuais e liberdades eram respeitadas, o uso da persuasão era mais aceitável do que o da coerção.

Ao refletir sobre o uso do poder, ele ressaltou que o poder, do ponto de vista ético, era somente um meio para se atingir um fim. Spykman evidenciou o quanto era importante essa reflexão sobre o julgamento moral relativo ao uso do poder, contudo, ele também apontou que um mundo onde o poder coercitivo não fosse usado, seria um mundo hipotético, fora da realidade.

Do ponto de vista ético, o poder pode ser considerado apenas como um meio para atingir um fim. É, portanto, importante que o uso que dele é feito seja constantemente sujeito a julgamentos morais, mas esperar um mundo que opere sem coerção e condenar o desejo do homem de obter poder é uma tentativa de escapar da realidade para um mundo dos sonhos. O homem cria a sociedade através da cooperação, acomodação e conflito, e todos os três são partes essenciais e integrais da vida social. Ele trabalha em conjunto com outros para fins comuns e cria os instrumentos de governo para esse mesmo objetivo. Ele se adapta a seus colegas, moldando sua conduta em conformidade com valores comuns e aceitando a pressão normativa do costume e das regras da lei. Mas ele também aceita conflitos por ganho pessoal ou ideal impessoal. A luta é um dos aspectos básicos da vida e, como tal, um elemento de todas as relações entre indivíduos, grupos e estados. Um mundo sem conflitos seria um mundo em que a vida deixará de existir. Um mundo ordenado não é um mundo em que não haja conflito, mas um mundo em que conflitos e lutas são levados a canais políticos e legais, longe do choque de armas, e são transferidos do campo de batalha para a câmara do conselho e o tribunal (tradução nossa)²⁸³.

²⁸² No original: *Where freedom and individual dignity are cherished, persuasion is more acceptable than coercion and the use of the latter is usually restricted as between individuals. The state alone, not the citizen, can legally coerce by means of the night stick, tear gas bomb, and sub-machine gun.* SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politics: The United States and The Balance of Power.** New York: Harcourt, Brace and Company, 1942 p. 12.

²⁸³ No original: *From an ethical point of view power can be considered only as a means to an end. It is, therefore, important that the use which is made of it should be constantly subjected to moral judgments, but to hope for a world that will operate without coercion and to decry man's desire to obtain power is an attempt to escape from reality into a world of dreams. Man creates society through cooperation, accommodation, and conflict, and all*

Acomodação, cooperação ou oposição são três processos básicos que estão presentes nas relações internacionais. Um grupo de estados pode aceitar valores comuns, regras e leis que regem os seus comportamentos: “mas eles também têm aceitado conflitos e usado a coerção, incluindo a guerra, para alcançar seus objetivos nacionais”²⁸⁴.

Para Spykman, apesar das tentativas, no período histórico em que ele escreveu, nunca houve uma garantia completa para segurança coletiva provida pela comunidade internacional. Nesse ponto, ele ressaltou que a soberania dos estados, sempre dependeu de sua própria força, ou da proteção dos seus aliados. Na sua concepção sobre o sistema internacional, a autopreservação se tornou o objetivo número um da existência dos estados, que por sua vez precisam garantir sua autonomia territorial como meio de preservação da sua integridade. Assim, os estados podem agir diretamente sobre os outros, podem utilizar organismos multilaterais já existentes ou podem criar instituições.

Ao analisar a Liga das Nações, ele notou que no início do seu processo de formação, havia a expectativa de que os fóruns de decisões substituiriam os campos de batalhas, contudo, com o passar dos anos, os órgãos da Liga não exerciam controle algum, sobre as nações sem prerrogativas decisórias nos fóruns da instituição. Os Estados perderam o interesse na participação do órgão, que se tornou, nas palavras de Spykman: “uma esperança vã”²⁸⁵.

Poder significa sobrevivência, a capacidade de impor a vontade de alguém a outros, a capacidade de ditar àqueles que estão sem poder e a possibilidade de forçar concessões daqueles com menos poder. Onde a forma final de conflito é a guerra, a luta pelo poder se torna uma luta pelo poder da guerra, uma preparação para a guerra. O estadista que conduz a política externa pode se preocupar com valores de justiça, justiça e tolerância apenas na medida em que eles contribuam ou não interfiram no objetivo do poder. Eles podem ser usados instrumentalmente como justificativa moral para a busca pelo poder, mas devem ser descartados no momento em que sua aplicação traz fraqueza. A busca pelo poder não é feita para a conquista de valores morais; valores morais são usados para facilitar a obtenção de poder. Nesse tipo de mundo, os estados podem sobreviver apenas pela constante devoção à política de poder. Como o poder é, em última instância, o poder de travar a guerra, os Estados sempre dedicaram um esforço considerável à construção de poderio militar.

three are essential and integral parts of social life. He works together with others for common ends and creates the instruments of government for that very purpose. He accommodates himself to his fellows by shaping his conduct in conformity to common values and by accepting the normative pressure of custom and the rules of law. But he also accepts conflict for personal gain or impersonal ideal. Strife is one of the basic aspects of life and, as such, an element of all relations between individuals, groups, and states. A world without struggle would be a world in which life had ceased to exist. An orderly world is not a world in which there is no conflict, but one in which strife and struggle are led into political and legal channels away from the clash of arms are transferred from the battlefield to the council chamber and the court room. SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politics: The United States and The Balance of Power.** New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p. 12.

²⁸⁴ No original: *But they have also accepted conflict and used coercion including war for the achievement of their national objectives.* Ibid., p. 16.

²⁸⁵ No original: *[...] forlorn hope.* Ibid., p. 18.

Mas o poder relativo dos estados depende não apenas das forças militares, mas de muitos outros fatores – tamanho do território, natureza das fronteiras, tamanho da população, ausência ou presença de matérias-primas, desenvolvimento econômico e tecnológico, força financeira, homogeneidade étnica, integração social eficaz, estabilidade política e espírito nacional. Na luta pelo poder, esses itens se tornam importantes objetivos secundários. Eles possuem valor em si mesmo e são meios de poder (tradução nossa)²⁸⁶.

Em tal perspectiva, na disputa pelo poder, todas as formas de coerção são permitidas, inclusive as guerras de destruição, o que levou o autor a concluir que a sobrevivência dos estados depende da sua capacidade de acumular e projetar poder.

Desse modo, Spykman escreveu sobre a necessidade de preservação da integridade territorial de estados terceiros, não por obrigações morais, mas devido ao fato de que a existência de determinado Estado pode ser importante para aquele que tem interesse na preservação da sua unidade nacional, com vistas a contenção de um terceiro Estado. Ele denominou esses Estados como “Estados amortecedores”²⁸⁷. Os Estados poderosos não limitam suas ambições geopolíticas, caso não existam oponentes que ameacem a sua integridade em momentos de conflito, ou seja, Spykman passou a defender que somente o equilíbrio de poder, pode, de fato impedir, que um Estado tente estender seus domínios sobre outros. Segundo a lógica apresentada, o equilíbrio de poder não deveria ser somente direcionado aos Estados vizinhos, mas também para Estados longínquos, que poderiam se tornar vizinhos, caso seu crescimento não fosse combatido, mesmo que de longe.

Preservar o equilíbrio requer ação, não apenas contra o vizinho que se torna poderoso demais, mas também contra estados distantes. De fato, o melhor período para a aplicação dessa política é antes que a expansão contínua torne o estado em crescimento um vizinho. Uma hegemonia que tem acesso ao mar, pode se tornar uma ameaça para margens distantes e o crescente alcance dos bombardeiros modernos está tornando o poder aéreo quase tão eficaz como

²⁸⁶ No original: *Power means survival, the ability to impose one's will on others, the capacity to dictate to those who are without power, and the possibility of forcing concessions from those with less power. Where the ultimate form of conflict is war, the struggle for power becomes a struggle for war power, a preparation for war. The statesman who conducts foreign policy can concern himself with values of justice, fairness, and tolerance only to the extent that they contribute to or do not interfere with the power objective. They can be used instrumentally as moral justification for the power quest, but they must be discarded the moment their application brings weakness. The search for power is not made for the achievement of moral values; moral values are used to facilitate the attainment of power. In this kind of a world states can survive only by constant devotion to power politics. Because power is in the last instance the power to wage war, states have always devoted considerable effort to the building of military establishments. But the relative power of states depends not only on military forces but on many other factors — size of territory, nature of frontiers, size of population, absence or presence of raw materials, economic and technological development, financial strength, ethnic homogeneity, effective social integration, political stability, and national spirit. In the struggle for power these items become important secondary objectives. They have value in themselves, and they are means to power.* SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politics: The United States and The Balance of Power.** New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p. 18.

²⁸⁷ No original: *Buffer States.* Ibid., p. 19.

uma ameaça quanto o poder naval contra estados não contíguos (tradução nossa)²⁸⁸.

Após esse fragmento Spykman deu uma grande importância para o equilíbrio de poder, e pontou que o tema ocupava um papel primordial na política externa das grandes potências. Assim, nessa lógica, os pequenos Estados só existem, quando não há desequilíbrio de poder entre os Estados que ameaçam ou garantam sua preservação. “Equilíbrio é poder balanceado, e poder balanceado é poder neutralizado. Uma sociedade em equilíbrio político é uma sociedade em que a força é inútil e em que os homens viverão felizes pelo reinado da lei e se dedicarão às artes e graças” (tradução nossa)²⁸⁹.

Em tese, o equilíbrio de poder levaria o homem e qualquer sociedade, para o caminho da harmonia social. De acordo com Spykman, a realidade demonstrou que o balanceamento de forças não é perseguido sinceramente pelas nações, pois os estados não costumam criar mecanismos que limitem seu poderio, contudo são comuns os arranjos geopolíticos voltados para o equilíbrio que consolidem sua posição de poder, mesmo que isso cause outros desequilíbrios no sistema internacional. Logo, não há um esforço coletivo por parte da comunidade internacional em gerar um ambiente de confiança mútua resultante da equiparação das capacidades geoestratégicas.

Para Spykman, a política de equilíbrio de poder pode ser traduzida em três formas. Na primeira, quando o desequilíbrio gera ameaças, os Estados podem compensar uns aos outros, seja na forma de permissão do crescimento de forças ou na repartição de territórios. Na segunda, os Estados também, mesmo quando não estão envolvidos diretamente nos conflitos, podem querer participar da criação dos limites que vão balizar as relações entre os estados. E, na terceira, os Estados podem fazer alianças visando conter o crescimento de outros estados.

Nas páginas subsequentes, Spykman defendeu o direito de os Estados partirem para guerra para defenderem seus interesses longe das suas fronteiras. A segurança nacional, para ele, não se reduzia à defesa da integridade nacional do território, as projeções dos interesses nacionais foram consideradas elementos de segurança nacional, inclusive, questões relativas à defesa da propagação de pressupostos ideológicos, estão entre os motivos para uma guerra ser

²⁸⁸ No original: *To preserve the balance requires action not only against the neighbor that becomes too powerful but also against distant states. As a matter of fact, the best period for the application of this policy is before continued expansion makes the growing state a neighbor. A hegemony that has access to the sea can become a menace to far distant shores and the ever-increasing bombing range of modern aircraft is making air power almost as effective a threat as sea power against non-contiguous states.* SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politics: The United States and The Balance of Power.** New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p. 20.

²⁸⁹ No original: *Equilibrium is balanced power, and balanced power is neutralized power. A society in political equilibrium is a society in which force is useless and in which men will, therefore, live happily by the reign of law and devote themselves to the arts and graces.* Ibid., p. 21.

travada, visando a manutenção da sua posição de poder. Apesar de destacar que a guerra não era bem-vinda, Spykman salientou que ela fazia parte de um processo inerente ao ambiente das relações internacionais. Ele também enfatizou o aumento das capacidades destrutivas das guerras modernas, e que a sua frequência tinha diminuído, o que pode ter relação com a capacidade de reconstrução dos Estados, após o início das guerras modernas.

As transformações que os exércitos europeus passaram durante as revoluções burguesas também foram analisadas por Spykman. Ele listou uma série de dificuldades que um Estado democrático teria ao se envolver em uma guerra, pois o seu exército seria formado por cidadãos, que por sua vez não receberiam preparo psicológico para guerras, que não fossem aceitas pela opinião pública e pelo senso comum. Por essa vertente, os cidadãos dos estados, tidos como democráticos, associavam a defesa nacional a um ataque, que nas palavras de Spykman: “ataque é identificado com invasão”²⁹⁰.

A introdução da força aérea no campo de batalha trouxe uma nova dimensão para a guerra, que transformou tanto os combates em terra, quanto o papel do poder naval, cuja importância foi reduzida com a introdução desses novos parâmetros trazidos pela aviação. Spykman frisou que a aviação permitiu que a guerra fosse travada em uma terceira dimensão espacial, relativizando o conceito de *front* de batalha, que por sua vez foi caracterizado como: “Nas guerras anteriores, nas guerras bidimensionais, a frente era uma linha atrás da qual as rotas de suprimento estavam em relativa segurança”²⁹¹.

Ao analisar o conceito de guerra total, Spykman observa que as campanhas alemãs na Primeira e na Segunda Guerras Mundiais foram diferentes com relação ao uso de ações desestabilizadores dentro do território inimigo. Ele utilizou como exemplos as ações alemãs de guerra econômica e psicológica no contexto da Primeira Guerra Mundial e ressaltou que elas só começaram a ocorrer após início do conflito. Já na Segunda Guerra Mundial, houve uma inversão chamada por ele de “uma diferença no tempo”²⁹² do uso da guerra psicológica e econômica. Nas palavras de Spykman, “a campanha militar é o fim, não o começo da luta”²⁹³, assim as guerras são a fase final do conflito moderno, onde as operações de desestabilização da moral do adversário se tornaram tão importantes quanto às ações militares.

²⁹⁰ No original: *attack is identified with invasion*. SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politic: The United States and The Balance of Power**. New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p. 21.

²⁹¹ No original: *In previous wars, two dimensional wars, the front was a line behind which routes of supply lay in comparative safety*. Ibid., p. 31.

²⁹² No Original: [...] *a difference in timing*. Ibid., p. 39.

²⁹³ No original: *the Military Campaign is the end not the beginning of the struggle*. Ibid., p. 39.

Ao analisar a posição dos Estados Unidos no hemisfério ocidental, Spykman enfatizou o papel da geografia na política externa dos estados. Para ele, o caráter imutável da geografia se tornou um imperativo na formulação da política externa no ambiente anárquico das relações internacionais. O território é um elemento estratégico, tanto em tempos de paz, quanto de guerra. Tal posição revela um determinismo geográfico, que o autor tentou relativizar em *The Geography of Peace*, obra no qual discutiremos mais à frente, ainda nesse trabalho.

O território de um estado é a base a partir da qual ele opera em tempos de guerra e a posição estratégica que ocupa durante o armistício temporário chamado paz. A geografia é o fator mais fundamental na política externa dos estados, porque é a mais permanente. Ministros vêm e ministros vão, até ditadores morrem, mas cadeias de montanhas permanecem imperturbáveis (tradução nossa)²⁹⁴.

Spykman, influenciado pela visão positivista e realista das relações internacionais, escreveu que os países ao norte do Equador sempre serão mais importantes. Para chegar a essa conclusão, ele dividiu a terra em cinco continentes, que poderiam ser representados após as construções dos canais de Suez e do Panamá. De acordo com o autor, a Austrália, a América do Sul e a África fazem parte do Hemisfério Sul e podem ser consideradas, a partir das mudanças geográficas introduzidas pelos canais, como ilhas. Os outros dois continentes são a Eurásia e a América do Norte. Na teoria de Spykman, os continentes que possuem mais terras em zonas temperadas estão mais próximos dos “centros de poder”²⁹⁵.

Ele justificou sua tese determinista, afirmando que a história geralmente é feita próxima das zonas temperadas e, como não há muitas terras dos continentes do hemisfério sul dentro dessas regiões, a história é feita nas zonas temperadas ao norte do equador. Essa afirmação ajuda a revelar a mentalidade excepcionalista e o estilo positivista de alguns teóricos da geopolítica anglo saxã, onde a importância econômica e política dos estados pode ser medida, primordialmente, através da sua localização geográfica, tendo como referência os centros de poder localizados no hemisfério norte. Segundo a perspectiva de Spykman, a América do Norte e a Eurásia são os continentes que possuem maior relevância histórica.

As correntes oceânicas, as altitudes e outras influências modificadoras podem alterar as condições climáticas normais, mas, em geral, a história é feita nas latitudes temperadas e, porque muito pouco da massa terrestre do Hemisfério Sul está nessa zona, a história é feita nas latitudes temperadas do Hemisfério Norte. O fato de que as maiores massas de terra estão no norte e as maiores

²⁹⁴ No Original: *The territory of a state Is the base from which it operates In time of war and the strategic position which it occupies during the temporary armistice called peace. Geography is the most fundamental factor in the foreign policy of states because it Is the most permanent. Ministers come and ministers go, even dictators die, but mountain ranges stand unperturbed.* SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politic: The United States and The Balance of Power.** New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p. 41.

²⁹⁵ No Original: *centers of Power.* Ibid., p. 42.

áreas de terra que existem no Hemisfério Sul estão nos trópicos tem certas implicações óbvias. Do ponto de vista econômico, político e militar, a metade norte do mundo sempre será mais importante que a metade sul, e as relações entre os vários continentes da metade norte terão mais influência na história do mundo do que as relações através do Equador no mesmo continente. A localização de um estado ao norte ou ao sul do Equador terá, portanto, um papel importante na determinação do significado político desse estado, da natureza de suas relações internacionais e dos problemas de sua política externa (tradução nossa)²⁹⁶.

Tal concepção do mundo presente em *America's Strategy in World Politic* implica em uma “posição única”²⁹⁷ dos EUA, concluiu Spykman. De acordo com o professor de Yale, a dimensão continental dos EUA, a sua localização entre dois oceanos e duas regiões densamente povoadas deram um caráter excepcional ao país formado a partir das treze colônias. Os vizinhos dos EUA foram tratados por Spykman como áreas de influência. O Canadá foi considerado uma extensão da sociedade norte-americana, enquanto os países ao Sul foram descritos como historicamente diferentes, contudo, em função dessa diferença, Spykman advertiu que a cooperação entre eles e os EUA seria importante para uma política comum de defesa do hemisfério.

Somente se percebermos que os países do sul são diferentes dos Estados Unidos em características geográficas essenciais, em composição racial e étnica, em vida econômica e em costumes sociais, ideologia e tradição cultural, podemos avaliar o significado dessa área para nossa vida nacional e estimar corretamente a probabilidade de uma cooperação efetiva em uma política comum de defesa do hemisfério (tradução nossa)²⁹⁸.

Assim como Mahan, Spykman também descreveu o Caribe como uma área de influência norte-americana, de onde os EUA deveriam projetar poder. Mahan e Spykman se referiram ao Caribe como o Mediterrâneo Americano. Spykman foi mais enfático quanto à importância econômica da região, e observou que grande parte das importações de matérias primas oriundas

²⁹⁶ No original: *Ocean currents, altitudes, and other modifying influences may alter the normal climatic conditions, but, in general, history is made in the temperate latitudes, and, because very little of the land mass of the Southern Hemisphere lies in this zone, history is made in the temperate latitudes of the Northern Hemisphere. The fact that the greater land masses lie in the north and that the largest land areas that do exist in the Southern Hemisphere lie in the tropics has certain obvious implications. From an economic, political, and military point of view the northern half of the world will always be more important than the southern half, and relations between various continents of the northern half will have more influence on the history of the world than relations across the Equator on the same continent. The location of a state north or south of the Equator will, therefore, play a large part in determining the political significance of that state, the nature of its international relations, and the problems of its foreign policy.* SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politic: The United States and The Balance of Power.** New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p. 42-43

²⁹⁷ No Original: *unique position.* Ibid., p. 43.

²⁹⁸ No Original: *Only if it is realized that the countries to the south are different from the United States in essential geographic features, in racial and ethnic composition, in economic life, and in social customs, ideology, and cultural tradition can we evaluate the significance of this area for our national life and estimate correctly the likelihood of an effective cooperation in a common policy of hemisphere defense.* Ibid., p. 46.

da Ásia e da África poderiam ser substituídas pela produção oriunda dos países que estavam em uma região, que ele caracterizou como o quintal dos EUA.

Sua importância econômica reside no fato de fornecer aos Estados Unidos uma zona de matéria-prima tropical, praticamente em seu quintal, que, exceto por uma oferta de mão-de-obra inadequada e mal distribuída, pode produzir muitos dos artigos que agora são importados da Ásia e dos Trópicos africanos (tradução nossa)²⁹⁹.

As impressões de Spykman sobre o Brasil são complexas e de certa forma, veladamente racistas. Ele considera que o país possui territórios significativos, passíveis de serem integrados no futuro, porém, naquele período ainda eram carentes de uma rede de infraestrutura que permitisse o desenvolvimento das forças produtivas do país. Estes problemas dificultavam, segundo ele, a integração política e econômica do país, devido à falta de recursos estruturais. Spykman ressaltou que, mesmo com a diversidade de regiões geográficas, o que favorece a diversificação da atividade econômica, o Brasil possui seu coração econômico localizado na cidade de São Paulo, cuja altitude, diminui o calor, e facilita a realização do que ele chama de trabalho Branco.

O verdadeiro coração do país é a seção central do estado cafeeiro de São Paulo e do estado de Minas Gerais e os seus minérios. Elevações de até quatro mil pés reduzem o calor e permitem uma economia baseada no trabalho branco, e os vales e contornos são suficientemente suaves para permitir o cultivo sem a lavagem desnecessária do solo (tradução nossa)³⁰⁰.

Spykman, além dessas passagens racistas sobre a adequação geográfica dos países latino americanos, também escreveu que o Brasil possuía um grande potencial de crescimento, principalmente relacionado ao setor de extração mineral, mas que está comprometido devido à ausência de uma pesquisa geológica contundente³⁰¹. Sobre isso ele fez um alerta no sentido de que eventuais descobertas geológicas nos solos brasileiros ainda poderiam surpreender o mundo: “Contudo, nunca houve uma sistemática pesquisa geológica no país e, o Brasil e resto do mundo podem ser gentilmente surpresos pela descoberta de novos recursos”³⁰².

²⁹⁹ No original: *Its economic importance lies in the fact that it provides the United States with a tropical raw material zone, practically in her backyard, which, except for an inadequate and badly distributed labor supply, might produce many of the articles now imported from the Asiatic and African tropics.* SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politics: The United States and The Balance of Power.** New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p. 48-49.

³⁰⁰ No original: *The real heart of the country is the central section with the coffee state of Sao Paulo and the mineral state of Minas Geraes. Elevations up to four thousand feet reduce the heat and permit an economy based on white labor, and valleys and contours are sufficiently gentle to permit cultivation without wasteful soil wash.* Ibid., p. 54-55.

³⁰¹ Quando realizamos a leitura dessa passagem houve a lembrança da descoberta do pré-sal e dos interesses externos envolvidos.

³⁰² No Original: *However, there has never been a systematic geological survey of the country, and both Brazil and the outside world may yet be pleasantly surprised by the discovery of new resources.* Colocar a referência com a página. SPYKMAN, op. cit., p. 54-55.

Com relação à posição de poder dos EUA no hemisfério ocidental, há no texto, um certo messianismo sobre a posição geopolítica dos EUA. Spykman enfatizou que os EUA foram afortunados ao estarem localizados entre duas potências débeis: México e Canadá. Esses países não teriam a capacidade de concretizar ameaças contra a segurança nacional norte-americana, fazendo com que os EUA se tornassem hegemônicos na região. Assim, a única possibilidade do Canadá e do México se tornarem ameaças aos EUA seria se eles alocassem bases estrangeiras em seus territórios³⁰³. Não havia, para Spykman uma ameaça concreta à seguridade nacional dos EUA, que fosse oriunda de nenhum país existente nas Américas. Ele considerou que os países da região não tinham condições econômicas e militares de travarem uma guerra contra os EUA. Spykman julgou que mesmo uma aliança entre a Argentina e o Brasil seria facilmente derrotada pelos EUA, ou seja, em termos hipotéticos ele especulou que uma aliança entre os dois maiores países da América do Sul seria inútil contra o poderio militar e econômico dos EUA. Por isso que ele considerou que havia uma hegemonia dos EUA sobre uma parte significativa do hemisfério ocidental.

Se os Estados Unidos estivessem dispostos a entrar em guerra e se esforçar plenamente, é claro que poderiam derrotar o Brasil e a Argentina com facilidade comparativa se os oponentes sul-americanos não encontrassem aliados entre as potências navais da Europa (tradução nossa)³⁰⁴.

Vale ressaltar que Spykman desenvolveu uma crítica à Doutrina Monroe e ao Corolário Roosevelt que eram, durante o período em que o livro foi escrito, criticados na América Latina, em função das incursões militares e outros tipos de interferência norte-americana na história política dos países latinos americanos. A substituição dessa política intervencionista, para em tese, uma abordagem mais cooperativista através da política de boa vizinhança foi exaltada por Spykman, que atribuiu a Franklin Delano Roosevelt essa mudança de abordagem da política externa norte-americana. Apesar de elogiar esse tipo de alteração na perspectiva das relações internacionais, Spykman observou que a projeção de poder estadunidense demandava bases fixas em territórios de alguns países do continente americano, o que foi timidamente criticado por ele. Mesmo com esse tipo de mudança em termos de orientação geral do relacionamento com os vizinhos, os EUA continuaram intervindo na América Latina para preservar, o que Spykman denominou de novos interesses, que por sua vez, aliados às décadas de intervenção direta através da doutrina Monroe e do Corolário Roosevelt, minaram a credibilidade da

³⁰³ Mais informações ver: SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politics**: The United States and The Balance of Power. New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p. 59-60.

³⁰⁴ No original: *If the United States were willing to go to war and exert herself fully, she could of course defeat both Brazil and the Argentine with comparative ease if the South American opponents found no allies among the naval powers of Europe.* Ibid., p. 62.

diplomacia norte-americana entre os países da região. Desse modo, ele observou que o uso do termo imperialismo indolor, só não causava dor aos EUA.

Nossos vizinhos latino-americanos nos ouviram proclamar a nova doutrina, mas também descobriram nosso novo interesse em bases navais e aéreas que levariam fuzileiros e soldados dos Estados Unidos ao seu território como visitantes permanentes. Sua lembrança de nossa diplomacia em dólares ainda não foi apagada por nossa política atual de restrição, e nossas declarações de intenções nobres são tomadas com vários grãos de sal. América, Louisiana, Flórida, Texas, Califórnia, Porto Rico e grande parte de nossa expansão ocorreu às custas da parte latina do Panamá, e nosso chamado imperialismo indolor pareceu indolor apenas para nós (tradução nossa)³⁰⁵.

A crítica acima, não pode ser interpretada como se Spykman tivesse abdicado de sua perspectiva intervencionista e imperialista, principalmente nos assuntos eurásianos e latino-americanos, contudo, destacamos essa passagem para exemplificar que o pensamento do autor sobre a política externa norte-americana não era monolítico, haja vista a complexidade do quadro internacional durante o período histórico no qual o livro foi elaborado.

Spykman também se dedicou em analisar os prováveis adversários dos norte-americanos pela hegemonia no sistema de relações internacionais e no equilíbrio de poder geopolítico. Ao analisar a situação geopolítica da Inglaterra, ele conjecturou que a preservação da hegemonia, necessitava de uma ampla política de aliança que não poderia ser imutável, ou seja, os aliados deveriam variar conforme a necessidade do momento. Isso, de certa forma, pode ter sido uma alusão ao processo diplomático de alianças que os EUA estavam arquitetando durante o início da Segunda Guerra Mundial, e que implicava alianças com aliados táticos, tais como a URSS e a China.

A política de poder é responsável por sua relutância em assumir compromissos avançados com qualquer nação além da zona amortecedora. Quem joga o equilíbrio de poder não pode ter amigos permanentes. Sua devoção pode ser para nenhum estado específico, mas apenas para um poder equilibrado. O aliado de hoje é o inimigo de amanhã. Um dos encantos da política de poder é que ela não oferece oportunidade de se cansar dos amigos. A reputação da Inglaterra como Albion feroz é o resultado inevitável de sua preocupação com o equilíbrio de poder (tradução nossa)³⁰⁶.

³⁰⁵ No original: *Our Latin American neighbors have heard us proclaim the new faith, but they have also learned of our new interest in naval and air bases which would bring United States marines and soldiers to their territory as permanent visitors. Their memory of our dollar diplomacy has not yet been erased by our current policy of restraint, and our professions of noble intent are taken with several grains of salt. America, Louisiana, Florida, Texas, California, Puerto Rico, and Most of our expansion has been at the cost of the Latin part of Panama, and our so called painless imperialism has seemed painless only to us.* SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politic: The United States and The Balance of Power.** New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p. 63-64.

³⁰⁶ No original: *Power politics is responsible for her reluctance to make advance commitments to any nation beyond the buffer zone. He who plays the balance of power can have no permanent friends. His devotion can be to no specific state but only to balanced power. The ally of today is the enemy of tomorrow. One of the charms of power politics is that it offers no opportunity to grow weary of one's friends. England's reputation as ferfide Albion is the inevitable result of her preoccupation with the balance of power.* Ibid., p. 104.

Apesar de ter sido desenvolvido como resultante da reflexão sobre a política de alianças inglesa, interpretamos que o exemplo citado acima foi utilizado como elemento exemplificador para o comportamento que os EUA deveriam ter no sistema internacional, em vista a aquisição de uma permanente posição hegemônica no equilíbrio de poder entre as nações. Spykman também observou que a Inglaterra, há mais de três séculos, a depender do cenário da balança de poder na Eurásia, passava por determinadas fases da sua política externa e que ocorriam em três estágios: isolamento, alianças e guerras. Para ele, esses ciclos só diferiam em termos dos aliados que a Inglaterra fazia com o objetivo de manutenção da sua posição no equilíbrio de poder. Assim, os aliados britânicos eram mutáveis e sua escolha dependia da conjuntura euroasiática. Não havia, portanto, aliados preferenciais para os ingleses, mas aliados táticos que permitiriam um equilíbrio de poder benéfico aos seus interesses. Não foi por acaso, que a Inglaterra e os EUA, os principais aliados dos franceses durante a Primeira Guerra Mundial, se negaram a formar uma aliança com a França no pós-guerra, como destacou Spykman³⁰⁷. Tal negativa teve relação direta com a posição e poder que a França obteve ao final da guerra.

Sobre a Segunda Guerra Mundial e a posição de poder da Alemanha no equilíbrio de forças do continente, para Spykman, somente a Rússia detinha uma posição geopolítica capaz de fazer frente ao expansionismo alemão. Ele ressaltou que os círculos liberais, tanto da Inglaterra quanto da França, pressionavam por uma aliança com a Rússia, mas os conservadores mantiveram uma posição inalterada de veto. Segundo Spykman, esse posicionamento possui relação com as tentativas de desestabilização das democracias ocidentais, contudo, ele não foi exato ao tipificar o período da história russa, ao qual ele estava se referindo, pois tanto a Rússia Czarista, quanto a URSS tentaram desestabilizar as democracias ocidentais, sendo que, no período czarista, essas tentativas se deram por motivos reacionários, opostos aos motivos revolucionários e que levaram a URSS a ajudar na realização de revoluções em países ocidentais. Assim, tal sentimento anti russo que estava introjetado nas classes dominantes dos países citados acima também era compartilhado pelos conservadores poloneses. Isso impediu um acordo que neutralizasse as pretensões expansionistas da Alemanha no leste e no oeste da Europa, através do suporte aos estados tampões como a Holanda, Bélgica, Suíça, estados Bálticos, Polônia e Romênia, cuja proposta tinha partido dos soviéticos.

³⁰⁷ Para mais informações sobre a política de aliança da Inglaterra no pós Primeira Guerra Mundial: ver: SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politic**: The United States and The Balance of Power. New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p. 110.

Em suma, Spykman construiu uma narrativa para justificar o pacto Molotov-Ribbentrop como uma resposta da Rússia, que após as declarações dos conservadores franceses e britânicos, passou a desconfiar da oferta ocidental e da incapacidade do ocidente em construir um acordo que fosse benéfico tanto para a Rússia, quanto para as potências das democracias burguesas, em especial a França e a Inglaterra. Ele relatou que a oferta do ocidente para os soviéticos consistia no fornecimento de tropas e material militar, que sob a supervisão da Polônia e da Romênia lutariam contra os alemães, proposta essa que foi rechaçada pelo Kremlin. Então, a partir desse contexto, Spykman observou que ambos os lados tinham perdido a chance de cercamento dos alemães, tendo em vista uma possibilidade de guerra em dois *fronts*, o que só ocorreu efetivamente, com o desembarque do Dia D em 1944, pois até então, não havia no lado ocidental do continente europeu, uma força militar que fosse capaz de fazer frente ao poderio militar alemão e às suas novas tecnologias empregadas no campo de batalha³⁰⁸.

A política adotada era uma política tradicional de equilíbrio de poder, mas os britânicos haviam perdido o bom senso de pesos e medidas que a nação de lojistas deveria possuir. Eles falharam em obter o apoio da Rússia e, quando a guerra finalmente começou, o peso dos aliados continentais britânicos não conseguiu sustentar a balança. Nem a Polônia, a Romênia, nem a França resistiram ao impulso da máquina de guerra alemã. A Europa não conseguiu equilibrar o poder do Terceiro Reich Alemão, pois falhou em controlar a força militar do Segundo Império Alemão um quarto de século atrás.

A Segunda Guerra Mundial começou em setembro de 1939. Em 10 de junho de 1940, quando ficou claro, sem dúvida, que o exército francês foi derrotado, Mussolini se juntou ao seu parceiro no Eixo. As campanhas na Polônia e no Oeste demonstraram que a Alemanha não perdeu nenhuma de suas habilidades militares nos anos de desarmamento forçado. Ela, sozinha, construiu seu novo exército em termos das lições da última guerra, ela, sozinha, desenvolveu completamente as implicações estratégicas e táticas das melhorias técnicas em tanques e aeronaves} e ela, sozinha, apreendeu completamente as possibilidades de divisões e guerra tridimensional. Nenhum exército na Europa conseguiu resistir à máquina militar alemã. A Polônia foi invadida, a Escandinávia capturada, as terras baixas tomadas, a França derrotada e os Bálcãs incorporados. Os estados amortecedores foram absorvidos e os britânicos foram forçados a se retirar da Noruega, Bélgica, França e Grécia. Todo o continente a oeste da fronteira russa ficou sob controle alemão. Todos os aliados britânicos na Europa foram derrotados, não deixando nenhum ponto de partida para iniciar uma campanha continental e nenhum exército europeu para suportar o peso dos combates (tradução nossa)³⁰⁹.

³⁰⁸ Para saber mais sobre as impressões de Spykman sobre a política de alianças na Europa no limiar da Segunda Guerra ver: SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politic: The United States and The Balance of Power.** New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p. 115-117.

³⁰⁹ No original: *The policy pursued was a traditional balance of power policy, but the British had lost that fine sense for weights and measures which the nation of shopkeepers was supposed to possess. They failed to obtain the support of Russia and, when the war finally started, the weight of the British continental allies could not hold the scales. Neither Poland, Rumania, nor France could withstand the thrust of the German war machine. Europe was unable to balance the power of the Third German Reich as it had failed to check the military strength of the Second German Empire a quarter of a century ago.*

É importante frisar o termo usado por Spykman ao se referir ao desastre da diplomacia britânica, ele utilizou “falhou”, ou seja, havia uma necessidade imperativa que demandava uma aliança entre a URSS e a Inglaterra e que deixou de ser concretizada pela pressão conservadora, baseada em uma falsa esperança de que a Alemanha derrotaria a URSS. Tal posição denota também uma falta de preparo dos ingleses em prever, que os objetivos de guerra dos alemães, nos primeiros movimentos militares, entre 1939 e 1941, estavam direcionados para neutralização dos aliados britânicos no continente europeu.

As análises de Spykman foram desenvolvidas no calor dos acontecimentos, pois o livro foi publicado em 1942. Assim, a ênfase que ele denotou aos esforços militares e diplomático dos ingleses foi em função do cenário que ele vislumbrava que poderia ocorrer, a partir da completa hegemonia alemã no ocidente, e as suas trágicas implicações para a posição de poder dos EUA.

A derrota da URSS e da Inglaterra implicava no pior dos cenários para os EUA, porque os estadunidenses presenciariam a hegemonia alemã na eurásia, sem o poder naval da Inglaterra para fazer contraposição ao poderio continental dos alemães, que projetariam sua influência pelo Atlântico e Pacífico, interferindo diretamente em áreas de influência dos EUA e ameaçando as posições estratégicas conquistadas com a doutrina Monroe e o processo de expansão norte-americano. Isso resultaria em um cercamento geoestratégico de todo continente americano e não somente dos EUA. Por isso, a ênfase sobre a necessidade de uma aliança que envolvesse os ingleses e soviéticos.

A partir dessa argumentação, Spykman passou a comparar a situação da política externa britânica com a política externa norte-americana. Essa comparação foi construída para demonstrar a semelhança entre os EUA e a Inglaterra no quesito relativo às ações que visavam um equilíbrio da balança de poder do continente eurasiático. Em nossa análise, percebemos que tal paralelo com a situação britânica foi a maior influência para que Spykman adaptasse as

*The Second World War began in September, 1939. On June 10, 1940, when it was clear beyond doubt that the French army was defeated, Mussolini joined his Axis partner. The campaigns in Poland and in the west had demonstrated that Germany had lost none of her military skill in the years of enforced disarmament. She, alone, had built her new army in terms of the lessons of the last war she, alone, had fully developed the strategic and tactical implications of technical improvements in tanks and aircraft} and she, alone, had fully grasped the possibilities of mechanized divisions and three-dimensional warfare. No army in Europe was able to stand up against the German military machine. Poland was overrun, Scandinavia captured, the Lowlands taken, France defeated, and the Balkans incorporated. The buffer states were absorbed and the British were forced to withdraw from Norway, Belgium, France, and Greece. The whole of the continent west of the Russian border came under German control. All the British allies in Europe were defeated, leaving no bridge-head from which to start a continental campaign and no European army to take the brunt of the Fighting. SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politic:** The United States and The Balance of Power. New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p. 118.*

posições de Mackinder, relativas à necessidade das potências insulares se intrometerem nos assuntos da geopolítica eurásiana. A partir dessa constatação Spykman adaptou a teoria da *Heartland*, tendo como parâmetro o processo histórico que estava em curso e cujas evidências factuais no final da guerra indicavam que a maior potência da eurásia pós-conflito seria a URSS. Assim, a teoria da *Heartland* ganhou novas características a partir da interpretação norte-americana da conjuntura geopolítica global.

A posição dos Estados Unidos em relação à Europa como um todo é, portanto, idêntica à posição da Grã-Bretanha em relação ao continente europeu. A escala é diferente, as unidades são maiores e as distâncias são maiores, mas o padrão é o mesmo. Temos interesse na balança europeia, assim como os britânicos na balança continental. Não é de surpreender, portanto, que tenhamos adotado uma política semelhante e aparentemente nos envolvido nos mesmos ciclos viciosos de isolamento, aliança e guerra (tradução nossa)³¹⁰.

O fator geopolítico foi preponderante nesse tipo de comparação, pois a situação insular da Inglaterra era tida, por Spykman, como uma característica que levava à convergência de interesses geoestratégicos entre ingleses e norte-americanos. Apesar de perceber muitas coincidências de objetivos, Spykman não era um defensor da completa hegemonia britânica no ocidente, porque tanto a hegemonia *full spectrum*, quanto o completo desastre das pretensões geopolíticas inglesas, poderiam propiciar a dominação da eurásia por uma única potência. “Somente o sucesso completo ou o fracasso completo da política externa britânica significaria a substituição do equilíbrio pela dominação de uma única potência, situação suficientemente perigosa para justificar a Intervenção americana” (tradução nossa)³¹¹.

Essas passagens reforçam o argumento principal de Spykman para a entrada dos EUA na Primeira e na Segunda Guerras Mundiais, cujo cerne era a necessidade imperativa dos EUA de participarem das decisões dos assuntos europeus, que impactavam na balança de poder continental da eurásia e, que certamente, na tese de Spykman, caso houvesse uma predominância de um único poder na região, os interesses norte-americanos no globo estariam ameaçados, principalmente os objetivos imperialistas vislumbrados pela burguesia e pelo Estado norte-americano. A partir dessas constatações, ele defendeu a participação norte-

³¹⁰ No original: *The position of the United States in regard to Europe as a whole is, therefore, identical to the position of Great Britain in regard to the European Continent. The scale is different, the units are larger, and the distances are greater, but the pattern is the same. We have an interest in the European balance as the British have an interest in the continental balance. It is not surprising, then, that we have pursued a similar policy and have apparently become involved in the same vicious cycles of isolation, alliance, and war.* SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politics: The United States and The Balance of Power.** New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p. 124.

³¹¹ No original: *Only complete success or complete failure of British foreign policy would mean replacement of equilibrium by the domination of a single power, a situation sufficiently dangerous to warrant American Intervention.* Ibid., p. 123.

americana nesses processos históricos e criticou o isolacionismo que atrasou a interferência norte-americana na Eurásia. E para exemplificar essa situação, ele utilizou o argumento da predominância da política de isolamento no cenário da sociedade norte-americana após a Primeira Guerra Mundial, o que, na sua concepção, causou uma mudança na balança de poder do continente Europeu em favor dos alemães e que levou os EUA novamente à guerra.

Assim, completamos outro ciclo na versão anglo-saxônica do jogo da política de poder: guerra, isolamento, aliança e guerra. Nós, como os britânicos, sonhamos ociosos com desapego em tempos de paz, porque há um pouco de água entre nós e nossos vizinhos. Mas, novamente os Estados Unidos colocaram sua força econômica, a produção de suas indústrias de guerra e sua mão de obra nas escalas de uma luta pelo poder na Europa. Mais uma vez, sua política é direcionada à preservação de um equilíbrio de poder na Europa (tradução nossa)³¹².

O Japão desempenhava um papel importante nas intenções norte-americanas de interferência na Eurásia, pois uma aliança com os japoneses, de acordo com Spykman, permitiria uma eficácia das ações norte americanas na Ásia. Tal dependência se devia ao fato de o Japão ser considerado um Estado tampão entre os interesses norte-americanos e a aquela região asiática. A aliança era justificável em virtude da capacidade da marinha japonesa, que controlava as rotas de navegação na região e possuía uma superioridade significativa quando comparada com outras potências regionais como a China. Logo, qualquer interferência norte-americana deveria passar pelas regiões sob controle da marinha japonesa. Spykman afirmou que os exércitos nipônicos, em 1941, passaram a atacar as posições dos EUA e da Inglaterra no Pacífico, devido a essa disputa pelo controle da região³¹³.

A percepção de que eventos em continentes distantes poderiam impactar os interesses dos EUA foi, de certa forma, desenvolvida pela capacidade analítica de Spykman, em perceber que a globalização do capital e o avanço tecnológico tinham criado uma situação de interdependência econômica entre os principais países do globo. Os Oceanos passaram a ser cruzados mais rápido e novas rotas comerciais de extrema importância para o desenvolvimento econômico foram criadas, assim como os corredores aéreos, ainda incipientes nesses períodos, mas que demonstravam grande potencial de transporte. “Com o poder aéreo suplementando o

³¹² No original: *We have thus completed another cycle in the Anglo-Saxon version of the game of power politics: war, isolation, alliance, and war. We, like the British, dream idle dreams of detachment in peace time because there is a little water between us and our neighbors. But once again the United States has placed her economic strength, the output of her war industries, and her manpower in the scales of a European power struggle. Once again her policy is directed at the preservation of a balance of power in Europe.* SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politic**: The United States and The Balance of Power. New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p.128.

³¹³ Para mais informações sobre as reflexões de Spykman direcionadas a questão japonesa ver: *Ibid.*, p. 135-138 / 154-155.

poder marítimo e a mobilidade, novamente a essência da guerra, nenhuma região do globo está muito distante para ficar sem significado estratégico, muito remota para ser negligenciada nos cálculos da política de poder” (tradução nossa)³¹⁴.

Essa interpretação da conjuntura ampliou as áreas que eram consideradas estratégicas no globo, ou melhor, todas as áreas se tornaram estratégicas, pois a percepção sobre o nosso planeta também tinha mudado com o avanço da cartografia, que impactou na navegação aérea e naval. Além de permitir, através da aviação, uma visão em três dimensões do espaço geográfico, que teve implicações nas concepções geopolíticas de alguns teóricos como Spykman.

Ao formular sobre as transformações nas noções de espaço e tempos geográficos, Spykman utilizou essas mudanças como elementos que justificariam a intervenção norte-americana no globo para preservar a sua segurança nacional. Na doutrina Monroe havia uma predisposição norte-americana em intervir na América para impedir que os interesses das potências europeias colidissem com as aspirações estadunidenses, todavia, as ideias de Spykman alegavam que no século XX, o raio de atuação norte-americano deveria ser global, com ênfase na eurásia, tese que ficará mais explícita e detalhista em *Geography of Peace*. Em um mundo globalizado, os EUA não poderiam, na concepção de Spykman, repetir o ciclo de isolacionismo, alianças e guerra que, como citado anteriormente, aproximava a situação geopolítica dos ingleses e norte-americanos. A crença na distância dos problemas euroasiáticos a partir do isolamento físico, através da posição insular do continente americano, não era mais eficiente como barreira para a impedir a projeção de poder em direção às áreas de interesse estratégico norte-americano.

Ao demonstrar que os EUA deveriam intervir globalmente, Spykman contribuiu para que, no pós-guerra, os EUA desenvolvessem a tese de “*world cops*”. A aliança entre o Japão e a Alemanha serviu como argumento para a necessidade de intervenção norte-americana na eurásia e no resto do globo, afinal a aliança do Eixo Berlim Tóquio obrigou os EUA a lutarem em duas frentes distintas, o Pacífico e o Atlântico. Mesmo sabendo dos receios militares da luta simultânea em duas frentes, Spykman relativizou os perigos e continuou defendendo o intervencionismo estadunidense para destruir a capacidade militar dos países do eixo e, com isso, impedir no futuro pós-guerra que houvesse uma aliança militar no continente eurasiático,

³¹⁴No original: *With air power supplementing sea power and mobility again the essence of warfare, no region of the globe is too distant to be without strategic significance, too remote to be neglected in the calculations of power politics.* SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politics: The United States and The Balance of Power.** New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p. 165.

que levasse os EUA novamente a uma guerra em dois teatros de operações. Essa ameaça geopolítica permitiu que o governo norte-americano aumentasse a ajuda que dava para a China e à Grã-Bretanha, bem como levou o governo inglês a declarar que também ajudaria a URSS na luta contra os alemães³¹⁵.

5.1.1 A importância da *Rimland* no pensamento de Spykman

A obra *The Geography of Peace* (1944) foi publicada um ano após a morte de Spykman e quarenta anos após a formulação de Mackinder, ainda durante a Segunda Guerra Mundial. *The Geography of Peace* possui uma importância fundamental no pensamento de Spykman, pois o autor estabeleceu de forma objetiva, quais seriam as áreas de interesse dos EUA na Eurásia. Além disso, logo na introdução, Spykman advogou o uso da força para preservar e/ou impor questões morais suportadas pelas nações.

A força é manifestadamente um instrumento indispensável, tanto para a sobrevivência quanto para a criação de um mundo melhor. No entanto, no momento em que os valores mais fundamentais da nossa civilização estão sendo salvos da destruição completa apenas pelo exercício do poder nu, estudos da natureza do poder nas relações internacionais e investigações sobre a força e fraqueza da posição de poder de nosso próprio país são compreendidos com a sobrancelha levantada e desdém chocante (tradução nossa)³¹⁶.

Ao colocar a Geografia e a História como elementos imprescindíveis no planejamento estratégico de longo prazo, Spykman retomou a essência do pensamento de Mackinder, quando estabelece que a presença norte-americana na Eurásia definiria o futuro dos EUA. Além disso, os fatores políticos e econômicos, ao lado dos geográficos também deveriam ser levados em consideração no momento de reflexão sobre a segurança nacional dos estados e seu *status quo* no mundo.

Tanto em *The Geography of Peace*, quanto em *America's Strategy in World Politics* há passagens deterministas, quanto à preponderância das dimensões geográficas e existem passagens onde outros fatores devem ser levados em consideração em uma análise geopolítica. “Em outras palavras, fatores geográficos, econômicos e políticos fazem parte da análise e é

³¹⁵ Para mais informações sobre o impacto da aliança entre Berlim e Tóquio na concepção geopolítica de Spykman, ver: SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politics: The United States and The Balance of Power**. New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p. 173-176.

³¹⁶ No original: *Force is manifestly an indispensable instrument both national survival and for the creation of a better world. Yet, at the very moment when the most fundamental values of our civilization are being saved from complet destruction only by the exercise of naked power, studies of the nature of power in international relations and investigations into the strength and weakness of the power position of our own country are met with raised eyebrows and shocked disdain*. Ibid., p. 3.

somente quando todos os três são examinados que o significado real de tal posição pode ser entendido” (tradução nossa)³¹⁷.

Tal posição, onde outros fatores devem ser somados às condições geográficas, revela uma indecisão do autor quanto ao destaque dado à importância dos aspectos geográficos na análise das condições e perspectivas geopolíticas de um determinado Estado. Contudo, ele também afirmará que a posição relativa do Estado com relação aos oceanos deve ser considerada como um fator básico no planejamento estratégico³¹⁸.

Ao defender a projeção de poder estadunidense para as questões eurásianas, Spykman passou a projetar quais áreas da eurásia eram essenciais para garantir a segurança dos EUA, enquanto potência insular. Por isso que, ele defendeu que os EUA e seus aliados intervissem na geopolítica eurásiana, com a justificativa de que os acontecimentos na Eurásia poderiam colocar a segurança nacional norte-americana em risco.

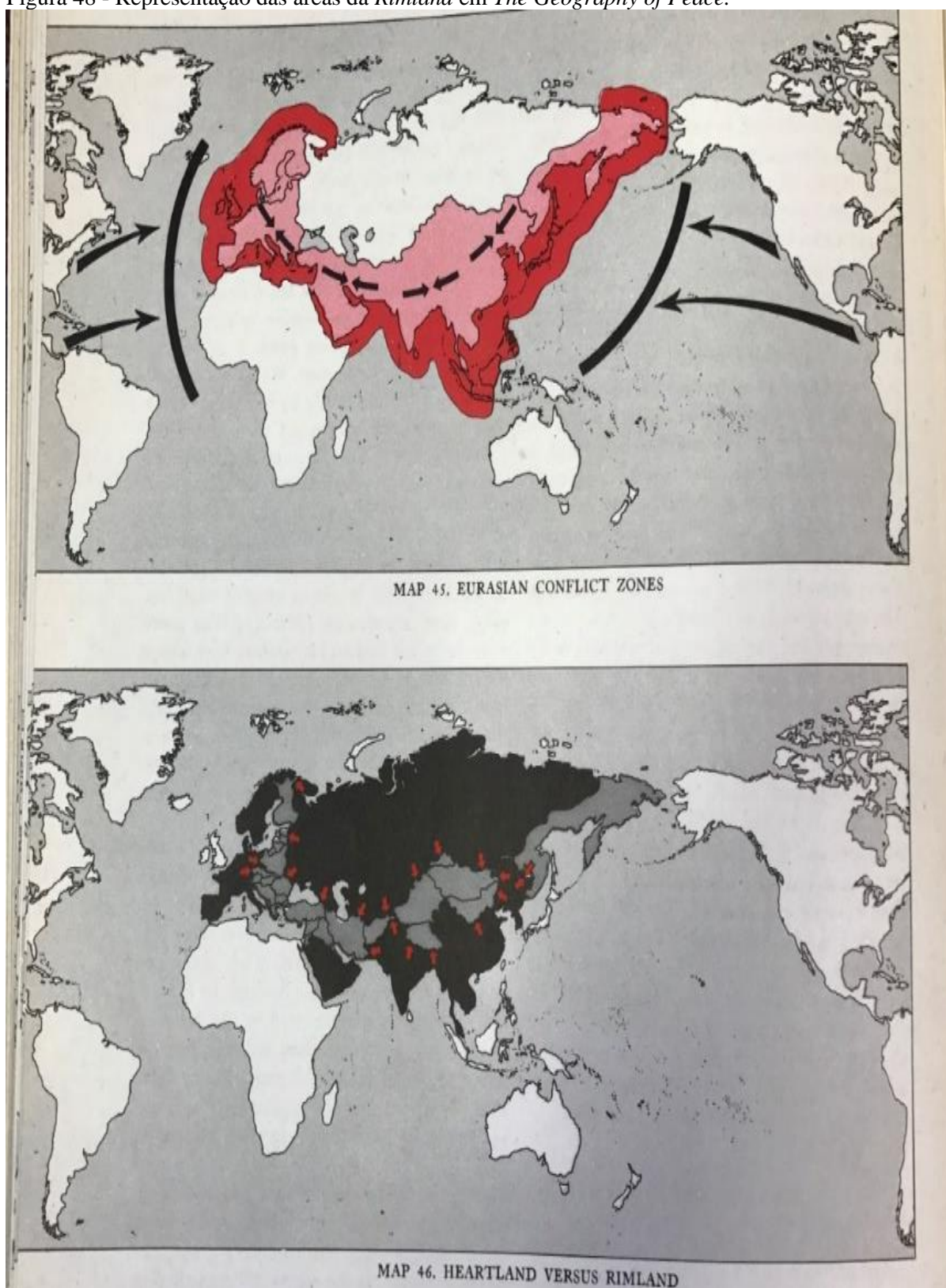
Apesar de reconhecer os atributos de Mackinder relativos à centralidade da Eurásia na disputa da geopolítica, Spykman discordou do autor inglês no que diz respeito à centralidade da *Heartland*. Spykman percebeu que o controle da *Rimland* era a mais eficiente forma de dominação do continente eurásiano. Além disso, Spykman fez uma eficiente análise da obra de Mackinder ao contextualizar, historicamente, o seu pensamento e os motivos que levaram Mackinder a colocar a Rússia como um adversário inevitável da Inglaterra, devido à interpretação relativa ao conflito entre as potências continentais e potências insulares.

Spykman sofisticou essa interpretação da história ao dizer que: “realmente nunca houve uma simples oposição entre poder naval e poder terrestre”³¹⁹. Spykman observou que a Rússia e a Inglaterra foram aliadas nas guerras napoleônicas, na Primeira Guerra Mundial e na Segunda Guerra Mundial contra outras potências continentais. Spykman também percebeu que em determinados momentos outras potências da *Rimland* se uniam com a Inglaterra, contra a Rússia, ou se aliavam com a Rússia, contra a Inglaterra. Assim, Spykman conseguiu abrir um novo leque de opções geopolíticas para a posição insular dos EUA frente ao xadrez eurásiano, pois segundo esse autor, o cerne geopolítico da disputa entre as potências não estava no controle da *Heartland*, mas na capacidade de influenciar os países da *Rimland*.

³¹⁷ No original: *In others words, geographic, economic, and political factors are all part of the analysis and it is only when all three are examined that the real meaning of such a position can be grasped.* SPYKMAN, N. **America's Strategy in World Politic:** The United States and The Balance of Power. New York: Harcourt, Brace and Company, 1942. p. 22.

³¹⁸ Para saber mais sobre as reflexões de Spykman sobre a importância da posição dos Estados relativas aos oceanos ver: Id. **The Geography of Peace.** New York: Harcourt, Brace and Company, 1944. p. 28.

³¹⁹ No original: *In other words there has never really been a simple land power-sea power opposition.* Ibid., p. 43.

Figura 48 - Representação das áreas da *Rimland* em *The Geography of Peace*.Fonte: Spykman³²⁰

³²⁰ SPYKMAN, N. *The Geography of Peace*. New York: Harcourt, Brace and Company, 1944. p. 52.

Tanto a figura acima, quanto o fragmento citado na página anterior, demonstram que Spykman atualizou a teoria desenvolvida por Mackinder e deu uma importância maior para as áreas periféricas da Eurásia, com vistas a atualizar os objetivos estratégicos dos EUA frente a potências continentais como a URSS, a França e a Alemanha Nazista. Logo, durante os anos da guerra-fria, a influência norte-americana na *Rimland* se tornou uma prioridade, em função da necessidade de contenção da URSS.

O trabalho de Spykman foi construído a partir do conceito de Mackinder sobre a Heartland. No artigo *Pivot*, Mackinder havia identificado um crescente interior ou marginal que ocupava as margens da massa terrestre da Eurásia. Mais tarde, Spykman renomeou o crescente interior de Rimland e achou que era de grande importância estratégica. Spykman defendeu a criação de organizações regionais de defesa como a OTAN para proteger a Rimland contra a expansão soviética e, em 1942, chegou perto de descrever a política de contenção que os EUA adotaram após a Segunda Guerra Mundial. Spykman não foi o autor da política de contenção, que é creditado a George Kennan, mas o livro de Spykman, baseado na tese de Heartland, ajudou a preparar o público dos EUA para um mundo do pós-guerra no qual a União Soviética seria contida nos flancos. Em 1941 e 1942, as ideias de Mackinder tornaram-se conhecidas nos EUA quando publicações como *Newsweek*, *Life* e *Reader's Digest* publicavam artigos sobre geopolítica, a Heartland e o próprio Mackinder. Em 1942, *Democratic Ideals and Reality* de Mackinder foi reeditado, com uma introdução escrita pelo respeitado comentarista estratégico Edward Meade Earle (tradução nossa)³²¹.

Assim, alguns *games*, como *Supreme Ruler Ultimate*, reproduziram essa dinâmica de disputa geopolítica na sua mecânica e codificação, pois ao tentar repetir acontecimentos históricos que aconteceram durante a Guerra Fria, esse tipo de *videogame*, reeditou a aplicação dessa doutrina elaborada por Spykman, e que foi adotada como política de Estado pelos EUA: “É improvável que um desafio convencional global para os Estados Unidos e a segurança ocidental reaparecerá da *Heartland* da Eurásia durante muitos anos”³²². Esse documento

³²¹ No original: *Spykman's work was built on Mackinder's Heartland concept. In the Pivot paper Mackinder had identified an inner or marginal crescent that occupied the margins of Eurasian land mass. Spykman later renamed the inner crescent the Rimland and thought it to be of major strategic importance. Spykman advocated the creation of regional defense organizations like NATO to secure the Rimland against Soviet expansion and he came close, in 1942, to describing the policy of containment that the US did adopt after World War II.*¹⁴ Spykman was not the author of containment policy, that is credited to George Kennan, but Spykman's book, based on the Heartland thesis, helped prepare the US public for a post-war world in which the Soviet Union would be restrained on the flanks. In 1941 and 1942 Mackinder's ideas became well known in the US as publications like *Newsweek*, *Life*, and *Reader's Digest* carried articles on geopolitics, the Heartland, and Mackinder himself. In 1942 Mackinder's *Democratic Ideals and Reality* was re-issued with an introduction written by the respected strategic commentator Edward Meade Earle. BLOUET, W. B. Halford Mackinder and Pivotal Heartland. In: BLOUET, W. B. (Ed.). **Global Geostrategy: Mackinder and the defence of the west.** London-New York: Frank Cass, 2005. p. 6.

³²² No original: *It is improbable that a global conventional challenge to U.S. and Western security will re-emerge from the Eurasian heartland for many years to come.* Localização do documento: DEFENSE Planning Guidance. Department of Defense. Washington: National Security Archive, 1992. Disponível em: <http://nsarchive2.gwu.edu/nukevault/ebb245/doc03_extract_nytedit.pdf>. Acesso em: 01 out. 2017.

demonstra como a Eurásia se tornou central na geoestratégia de longo prazo desenvolvida pelos EUA ao longo do século XX.

Após o exame das teorias desenvolvidas por Spykman, é importante que analisemos as contribuições de George Frost Kennan, para a teoria de contenção ao comunismo, que influenciou a política externa dos EUA durante os anos da Guerra Fria. A ingerência de Kennan não ficou restrita à contenção geopolítica, mas também foi muito importante para a elaboração, em conjunto com a geoestratégia, de uma perspectiva de guerra cultural que contivesse a penetração comunista em instituições estatais e da sociedade civil dos países capitalistas alinhados aos EUA.

5.2 Kennan e a aplicabilidade das políticas de contenção

A aplicabilidade das ideias de Spykman e Mackinder dependeu do contexto da Guerra Fria e da influência de autores e políticos como George Frost Kennan. Na Introdução de “*George F. Kennan and the Origins of Containment, 1944-1946: The Kennan Lukacs Correspondence*”³²³, Lukacs observou que a origem do termo “*Containment*” está em um artigo, *The Sources of Soviet Conduct*³²⁴, escrito por Kennan em 1947 para a revista *Foreign Affairs*. O debate sobre as origens do termo e da política de contenção foi abordado por autores que perceberam determinada omissão sobre a contribuição do pensamento de Spykman, relativa às origens das políticas de contenção contra a URSS e implantadas pelos EUA durante a Guerra Fria.

Michael P. Gerace foi um desses autores que escreveu sobre a influência das ideias de Mackinder e de Spykman. A posição de Gerace é muito interessante, devido ao fato de que ele discorda da maioria dos estudos que imputam a Spykman uma influência exagerada como referência teórica para a política de contenção.

Para Gerace³²⁵, Spykman teve influência sobre Kennan e Brzezinski, contudo, Mackinder teria um peso maior na elaboração dos documentos que balizaram a política de contenção pós segunda-guerra. Gerace chegou a essa conclusão, ao analisar a política de contenção a partir da oposição clássica entre poder naval e poder continental presente na obra

³²³ KENNAN, F. G.; LUKACS, J. **George F. Kennan and the Origins of Containment, 1944-1946: The Kennan Lukacs Correspondence**. Columbia: University of Missouri Press, 1997.

³²⁴ KENNAN, F. G. *The Sources of Soviet Conduct*. **Foreign Affairs**, New York, Council of Foreign Affairs, v. 25, n. 4, p. 570, 1947.

³²⁵ GERACE, M. *Between Mackinder and Spykman: Geopolitics, containment, and after*. **Comparative Strategy**, London, v. 10, p. 348, 2007.

de Mackinder, mas criticada por Spykman. Gerace concluiu que a política de contenção detinha mais proximidade com as ideias de Mackinder através da oposição entre a URSS (poder continental) e EUA (poder naval) do que as teses relativas à *Rimland* advogadas por Spykman e que visavam o equilíbrio de poder na Eurásia, com vistas a evitar um cerco eurasiático ao continente norte-americano. Outros autores como David Wilkinson discordam dessa posição e percebem Spykman como uma grande influência sobre Kennan. Isso é crível e compartilhamos desse ponto de vista devido ao caráter visionário e não totalmente disruptivo da obra de Spykman, que deu sequência às formulações de Mackinder e que permitiram que, principalmente, Kennan, Kissinger e Brzezinski desenhassem a política de contenção norte-americana durante o século XX.

Spykman nunca adotou a "contenção" como tal, nem destacou a influência russa como necessitando exclusivamente de contenção - Alemanha, China e até a Grã-Bretanha mereciam uma observação atenta das consequências imediatas da guerra até novos padrões de expansão e expansão tivessem se manifestado. Dados os padrões reais do pós-guerra, no entanto, Spykman teria, sem dúvida, concentrado seu escrutínio na União Soviética assim como Kennan e seus confrades. Spykman apoiou a aquisição americana de bases transatlânticas e transpácificas, de aliados insulares e continentais, e apoiou a preservação das capacidades militares (sob novos regimes) dos estados derrotados, com o princípio geral de que era geopoliticamente imperativo poder resistir a qualquer unificação hostil da Europa e da Ásia Oriental. É fácil imaginá-lo adotando e defendendo a mesma contenção de ajuda militar, aliança e presença na Europa Ocidental e no Leste da Ásia, que serviu como imperativo concreto da política dos Estados Unidos em relação à URSS desde 1947. Se Kennan é o relutante "pai da contenção", mesmo assim, ele deve compartilhar o crédito ou a culpa com Nicholas John Spykman (tradução nossa)³²⁶.

Vale ressaltar que as origens das influências teóricas da política de contenção começaram a ser analisadas pelos acadêmicos das relações internacionais desde a década de 1950 e continuaram durante todo o século XX, a exemplo do texto de Gerace, publicado em 2007. Em 1956, Donald W. Meinig já tinha percebido a semelhança entre as ideias de Spykman

³²⁶ No original: *Spykman never espoused "containment" as such, nor did he single out Russian' influence as uniquely in need of containment-Germany, China, even Britain would in his view have merited a close watch the immediate aftermath of war until new patterns of expansion and decline had manifested themselves. Given the actual postwar patterns, however, Spykman would no doubt have focused his scrutiny on the Soviet Union as soon as Kennan and his confreres. Spykman did support American acquisition of transatlantic and transpacific bases, of insular and continental allies, and backed the preservation of the military capabilities (under new regimes) of the defeated states, on the general principle that it was geopolitically imperative to be able to resist any hostile unification of rimland Europe or East Asia. It is easy to imagine him adopting and defending the same close-in containment by military aid, alliance and presence in West Europe and East Asia that has served as the concrete imperative of United States policy toward the USSR since 1947. If Kennan is the reluctant "father of containment" even so, he ought to share the credit or blame with Nicholas John Spykman.* WILKINSON, D. *Spykman and Geopolitics*. In: ZOPPO, E. C.; ZORGBIBE, C. **On Geopolitic: Classical and Nuclear**. Boston: Martinus Nijhoff Publishers Published in Cooperation with NATO Scientific Affairs Division, 1985. p. 95-96.

e a política externa norte-americana nos primeiros anos da Guerra Fria: “De fato, a política externa americana de "contenção" e o padrão existente de alianças é, em geral, uma implementação, consciente ou não, não posso dizer, da teoria de Spykman da natureza crítica da Rimland”³²⁷.

A devida contribuição dessa escola de pensamento geopolítico é atestada pelos documentos³²⁸ do Governo dos EUA que tratam desses temas geoestratégicos e que são explícitos ao aceitarem a tese de intervenção na Eurásia para conter uma potência dominante na *Heartland*, que alteraria o equilíbrio de poder e colocaria os EUA em desvantagem estratégica. O relatório anual, sobre a estratégia de segurança nacional realizado em 1988, publicado pela Casa Branca, é ainda mais agudo ao resumir, a política externa norte-americana durante a segunda metade do século XX, como uma luta incessante para impedir que uma nação se consolidasse como hegemônica no território euroasiático. A fonte contém a informação de que o envolvimento dos EUA nas duas guerras mundiais ocorreu para impedir uma situação que Spykman e Mackinder tinham especulado e que seria terrível do ponto de vista estratégico para as potências insulares como os EUA e a Inglaterra.

A primeira dimensão histórica de nossa estratégia é relativamente simples, clara e imensamente sensata. É a convicção de que os interesses mais básicos de segurança nacional dos Estados Unidos estariam em perigo se um estado hostil ou um grupo de estados dominassem a massa terrestre da Eurásia - aquela área do globo geralmente chamada de coração do mundo. Lutamos duas guerras mundiais para impedir que isso ocorresse. E, desde 1945, procuramos impedir que a União Soviética capitalize sua vantagem geoestratégica para dominar seus vizinhos na Europa Ocidental, Ásia e Oriente Médio e, assim, alterar fundamentalmente o equilíbrio global de poder em nossa desvantagem (tradução nossa)³²⁹.

A análise da fonte acima também demonstra que o uso do termo *Heartland* não foi gratuito, implicitamente ele faz referência aos autores que o cunharam e deram sentido científico e estratégico para aquela região do globo. Além dessa referência indireta aos principais autores discutidos ao longo desse trabalho, o documento corrobora com a nossa

³²⁷ MEINIG, W. D. Heartland and Rimland in Eurasia History. *The Western Political Quarterly*, Salt Lake City, v. 9, n. 3, p. 55, 1956.

³²⁸ Na Introdução, citamos o documento *Defence Plane Guidance* que estabelece que os EUA devem manter seu objetivo primário de impedir uma potência hegemônica na *Heartland* da Eurásia.

³²⁹ No original: *The first historical dimension of our strategy is relatively simple, clear-cut, and immensely sensible. It is the conviction that the United States' most basic national security interests would be endangered if a hostile state or group of states were to dominate the Eurasian landmass-that area of the globe often referred to as the world's heartland. We fought two world wars to prevent this from occurring. And, since 1945, we have sought to prevent the Soviet Union from capitalizing on its geostrategic advantage to dominate its neighbors in Western Europe, Asia, and the Middle East, and thereby fundamentally alter the global balance of power to our disadvantage.* NATIONAL Security Strategy. **White House**. Washington: National Security Archive, 1988. p. 1. Disponível em: <<http://nssarchive.us/NSSR/1988.pdf>>. Acesso em: 23 maio 2019.

hipótese de que a política de contenção foi utilizada para atingir os objetivos que Mackinder e Spykman tinham esboçado e que foram explicitados em documentos oficiais pela primeira vez através de Kennan. Outra informação relevante que está contida na fonte diz respeito à perenidade desse tipo de política estratégica, que se tornou uma política de Estado mantendo sua base teórica ao longo das diversas administrações, tanto de democratas quanto de republicanos.

A estratégia nacional para atingir esse objetivo tem sido a contenção, no sentido mais amplo desse termo. As administrações diferiram sobre quais instrumentos do poder nacional - diplomático e informacional, econômico ou militar - deveriam receber mais atenção a qualquer momento específico. Mas, em última análise, toda administração desde a Segunda Guerra Mundial endossou o conceito de que os Estados Unidos, em parceria com seus aliados, devem impedir a União Soviética de dominar aquelas grandes concentrações de poder industrial e capacidade humana que são a Europa Ocidental e leste da Ásia (tradução nossa)³³⁰.

Assim, é importante que a discussão sobre a herança e a origem teórica da política de contenção seja realizada, para que as nuances dessas representações nos *videogames* sejam percebidas. Por isso que também é crucial que as contribuições de Kennan e Brzezinks sejam discutidas, uma vez que esses dois autores trouxeram subsídios para a política de contenção que não estão presentes em Mackinder e Spykman, a exemplo da disputa cultural e econômica que os EUA deveriam empreender para frear a influência soviética na Eurásia. Dessa forma, o campo geopolítico relativo à política de contenção saiu somente da concepção militar e ganhou contornos de uma perene guerra cultural-militar, dando origem à Guerra Fria.

O debate acadêmico, sobre as origens das influências teóricas que balizaram os documentos oficiais do Estado norte-americanos sobre a política de contenção, surgiu em virtude da análise das fontes produzidas pelo Conselho e Segurança Nacional e por George Kennan. No caso de Kennan, ele foi responsável tanto pela confecção de documentos oficiais, quando serviu no Departamento de Estado como embaixador em Moscou, dentre outras funções, quanto por obras acadêmicas que defenderam posições análogas a sua, no exercício de funções diplomáticas. De forma complementar, fazemos referência ao artigo de Kennan, “*The Sources of Soviet Conduct*”, publicado em Julho de 1947, pela *Foreign Affairs* com o pseudônimo X, cujo teor é muito próximo de uma fonte canônica relativa à política de

³³⁰ No original: *The national strategy to achieve this objective has been containment, in the broadest sense of that term. Administrations have differed over which instruments of national power-diplomatic and informational, economic or military-should receive the most attention at any particular time. But, in the final analysis, every Administration since World War II has endorsed the concept that the United States, in partnership with its allies, must prevent the Soviet Union from dominating those great concentrations of industrial power and human capacity that are Western Europe and East Asia.* NATIONAL Security Strategy. **White House.** Washington: National Security Archive, 1988. p. 1. Disponível em: <<http://nssarchive.us/NSSR/1988.pdf>>. Acesso em: 23 maio 2019.

contenção e que se trata do “*Long Telegram*”, cabograma enviado por Kennan em 1946, onde o mesmo esboçou as linhas gerais da estratégia de contenção

Tanto em *Long Telegram*, quanto em *The Sources of Soviet Conduct* estão presentes as bases da estratégia de disputa geopolítica entre os EUA e a URSS. É importante ressaltar que Kennan não se limitou a propor uma política de contenção somente no aspecto político militar, mas também enfatizou a necessidade de os EUA empreenderem um combate político ideológico contra os soviéticos, com o objetivo de conter a propagação do comunismo no mundo. Nesse sentido, Kennan foi um dos pioneiros formuladores da guerra cultural contra o comunismo durante a Guerra Fria, e isso o diferencia dos estrategistas norte-americanos que o antecederam.

Não foi gratuito que o telegrama tenha começado ressaltando a complexidade da tarefa (contenção), bem como a dificuldade de interpretação de determinados fenômenos a partir do ponto de vista dos EUA. Por essa vertente, Kennan justificou o tamanho do telegrama a partir da complexidade dos temas que deveriam ser abordados no documento em questão, pois isso poderia levar a erros relativos à subestimação dos problemas e da situação geopolítica que os EUA se encontravam em 22 de fevereiro de 1946. Assim, ele dividiu seu conteúdo em cinco partes, em virtude da heterogeneidade dos temas que deveriam ser trabalhados no telegrama, enviado quando Kennan era o embaixador norte-americano em Moscou e estava envolto no ambiente embrionário da Guerra Fria.

Figura 49 – Print Screen do documento *Long Telegram*.

PEM -K-M 8963
 No paraphrase necessary. Moscow via War
 UR Dated February 22, 1946
~~SECRET~~ Rec'd 3:52 p.m.
 Secretary of State,
 Washington.
 511, February 22, 9 p.m.

Answer to Dept's 284, Feb 3 involves questions so intricate, so delicate, so strange to our form of thought, and so important to analysis of our international environment that I cannot compress answers into single brief message without yielding to what I feel would be dangerous degree of over-simplification. I hope, therefore, Dept will bear with me if I submit in answer to this question five parts, subjects of which will be roughly as follows:

- (One) Basic features of post-war Soviet outlook.
- (Two) Background of this outlook.
- (Three) Its projection in practical policy on official level.
- (Four) Its projection on unofficial level.
- (Five) Practical deductions from standpoint of US policy.

P
WHL

Fonte: Kennan³³¹.

Em 1946, Kennan estava preocupado com a estratégia soviética, com a capacidade norte-americana de análise do quadro geopolítico e com a variedade de dimensões imbricadas que impactavam diretamente no cenário internacional e ameaçavam a influência norte-americana na Eurásia.

Ao analisar as características da perspectiva soviética no pós-guerra, propagandeadas pelo aparato midiático na URSS, Kennan citou Stalin. A citação de Stalin foi referente a uma declaração do líder soviético endereçada para uma delegação de trabalhadores norte-americanos. Nessa declaração, Stalin previu que o mundo se dividiria em dois polos de influência, formados por países comunistas e capitalistas, cujo confronto definiria o futuro dos dois sistemas. Tal declaração realizada em 1927, segundo o telegrama, foi citada no texto do

³³¹ KENNAN, F. G. **The Long Telegram**. Department of State. Moscow: Harry S. Truman: Library and Museum, 1946. p. 1-2. Disponível em: <<https://www.trumanlibrary.gov/library/research-files/telegram-george-kennan-james-byrnes-long-telegram>>. Acesso em: 21 fev. 2019.

documento para justificar a tese de Kennan, sobre a concepção soviética relativa à sua posição de cerco por países capitalistas e que a longo prazo o confronto entre os dois polos ideologicamente distintos seria inevitável.

Parte 1: Características Básicas da Perspectiva Soviética do Pós-guerra, Conforme Apresentado pela Máquina Oficial de Propaganda são como segue:

(a) A URSS ainda vive em um "cerco capitalista" antagônico com o qual, a longo prazo, não pode haver coexistência pacífica permanente. Conforme declarado por Stalin em 1927 a uma delegação de trabalhadores americanos:

"No curso do desenvolvimento da revolução internacional surgirão dois centros de importância mundial: um centro socialista, atraindo para si os países que tendem para o socialismo, e um centro capitalista, atraindo para si os países que se inclinam para o capitalismo. Batalha entre estes dois centros de comando da economia mundial decidirão o destino do capitalismo e do comunismo no mundo inteiro".

(b) O mundo capitalista é assolado por conflitos internos, inerentes à natureza da sociedade capitalista. Esses conflitos são insolúveis por meio de compromissos pacíficos. O maior deles é entre a Inglaterra e os EUA (tradução nossa)³³².

Kennan também ressaltou que os soviéticos perceberam conflitos inerentes às sociedades capitalistas, que eram insolúveis, através de meios pacíficos, e que boa parte desses conflitos estava concentrada no relacionamento entre os EUA e a Inglaterra no pós-guerra. Tais conflitos foram percebidos pelos soviéticos, segundo a ótica de Kennan, como geradores de riscos, mas também de oportunidades para o desenvolvimento do socialismo. Ainda nessa parte do documento, ele externou que os soviéticos ainda se preocupavam com ataques das potências capitalistas e que poderiam atrasar o desenvolvimento do socialismo. Ele também ressaltou que os partidos comunistas ocidentais poderiam servir aos interesses soviéticos e que os soviéticos ainda consideravam os setores da esquerda não comunista como agentes do capital reacionário que confundiam a classe trabalhadora.

Entre os elementos negativos da sociedade capitalista-burguesa, os mais perigosos de todos são aqueles a quem Lenin chamou de falsos amigos do povo, ou seja, líderes socialistas moderados ou social democratas (em outras palavras, esquerda não-comunista). Estes são mais perigosos do que os

³³² No original: *Part 1: Basic Features of Post War Soviet Outlook, as Put Forward by Official Propaganda Machine are as Follows:*

(a) *USSR still lives in antagonistic "capitalist encirclement" with which in the long run there can be no permanent peaceful coexistence. As stated by Stalin in 1927 to a delegation of American workers:*

"In course of further development of international revolution there will emerge two centers of world significance: a socialist center, drawing to itself the countries which tend toward socialism, and a capitalist center, drawing to itself the countries that incline toward capitalism. Battle between these two centers for command of world economy will decide fate of capitalism and of communism in entire world."

(b) *Capitalist world is beset with internal conflicts, inherent in nature of capitalist society. These conflicts are insoluble by means of peaceful compromise. Greatest of them is that between England and US.* KENNAN, F. G. **The Long Telegram.** Department of State. Moscow: Harry S. Truman: Library and Museum, 1946. p. 1-2. Disponível em: <<https://www.trumanlibrary.gov/library/research-files/telegram-george-kennan-james-byrnes-long-telegram>>. Acesso em: 21 fev. 2019.

reacionários convictos, pois estes pelo menos marcham sob suas verdadeiras cores, enquanto líderes de esquerda moderados confundem as pessoas empregando dispositivos do socialismo para atrair interesses de capital reacionário (tradução nossa)³³³.

Kennan, ao analisar o pano de fundo da perspectiva soviética, também enfatizou que a propaganda oficial destoava do comportamento do povo russo, que continuava amigável e aberto à novas experiências, apesar da linha do partido. Para Kennan, o público que reproduzia a linha ideológica imposta pela máquina de propaganda soviética, estava reduzido à burocracia partidária e estatal e era com esse público que eles tinham que se relacionar. Além disso, ele classificou esse conjunto de interpretações sobre o conteúdo da propaganda soviética como falso. Ele explicitou seu raciocínio afirmando que as experiências históricas demonstravam que a convivência pacífica entre países socialistas e capitalistas era possível. No seu argumento, ele ressaltou a sincera conciliação de classe, denominada como moderação, dos líderes sociais democratas de países escandinavos que conseguiram melhorar as condições de vida da classe trabalhadora nos países dessa região. Desse modo, ele ponderou que essa convivência seria possível se o mundo capitalista não fosse provocado pelas forças intolerantes e subversivas. Na ótica de Kennan, a URSS só teria a paz se não se intrometesse nos assuntos domésticos das potências capitalistas³³⁴.

Kennan defendeu que a linha do partido comunista da URSS era paranoica e nonsense com relação a uma provável invasão ocidental contra o bloco soviético. Ele argumentou que tal concepção foi fruto da cultura russa, que possuía um sentimento coletivo de desconfiança presente no imaginário. De acordo com Kennan, essa insegurança teve sua origem na história da formação da Rússia e foi agudizada no período soviético, em virtude do pseudo atraso russo com relação aos vizinhos do oeste, alguns deles inimigos históricos³³⁵. Para Kennan, esse senso de insegurança teve mais impacto nos dirigentes do partido do que no povo russo, a partir dos acontecimentos que geraram a Segunda Guerra Mundial e pela interpretação leninista do marxismo, que segundo o autor do telegrama, serviu como justificativa para o abandono de valores éticos que fossem contrários ao métodos usados pelos integrantes do Partido. Ele foi além, e afirmou que o senso de paranoia dentro do governo soviético era tão grande, que o

³³³ No original: *Among negative elements of bourgeois-capitalist society, most dangerous of all are those whom Lenin called false friends of the people, namely moderate-socialist or social-democratic leaders (in other words, non-Communist left-wing). These are more dangerous than out-and-out reactionaries, for latter at least march under their true colors, whereas moderate left-wing leaders confuse people by employing devices of socialism to seine interests of reactionary capital.* KENNAN, F. G. **The Long Telegram**. Department of State. Moscow: Harry S. Truman: Library and Museum, 1946. p. 1-2. Disponível em: <<https://www.trumanlibrary.gov/library/research-files/telegram-george-kennan-james-byrnes-long-telegram>>. Acesso em: 21 fev. 2019. p. 3.

³³⁴ Ibid., p. 4.

³³⁵ Para mais informações sobre a influência da cultura russa na linha do partido, segundo Kennan, ver: Ibid., p. 4.

próprio Stalin não recebia informações confiáveis sobre a política externa e as informações pelas quais o regime soviético se informava eram baseadas em teorias conspiratórias.

As interpretações das estratégias soviéticas foram divididas em duas partes no documento, pois Kennan interpretou que havia duas linhas de atuação política na URSS: uma oficial, executada pelo governo, e outra não oficial, gerida pelas agências soviéticas. Dentre os objetivos oficiais, podemos destacar: o aumento da capacidade industrial e militar da URSS; aumento dos limites do poder soviético, através da atração de alguns vizinhos para sua área de influência, como a Turquia e Iran; participação na ONU, com o propósito de utilizar a instituição como uma arena de discussão de assuntos do interesse soviético³³⁶; participação soviética em assuntos de países colonizados, com vistas a aumentar sua influência externa a partir do vácuo político causado pelo fim do colonialismo em determinados países; aumento dos laços de solidariedade com países que poderiam fazer frente às potências ocidentais, tais como a Argentina, Alemanha e países do oriente médio.

A estratégia e as táticas não oficiais, ou subterrâneas, termo utilizado por Kennan para designar as ações de um conjunto de instituições controladas pelo governo soviético, também foram mapeadas: núcleos dos partidos comunistas em países estrangeiros e dirigidos por Moscou, grande leque de instituições como sindicatos, ligas de jovens, organizações relacionadas aos direitos das mulheres, instituições ligadas às questões raciais, sociedades religiosas, organizações sociais, grupos culturais, revistas liberais, editoras, igreja ortodoxa russa etc.³³⁷.

Essas instituições seriam utilizadas, a partir da ótica de Kennan, para defender os interesses soviéticos no estrangeiro, a exemplo de: acirramentos das tensões raciais e classistas, diminuição das colônias geridas pelas potências ocidentais, derrubada de governos contrários aos interesses soviéticos, destruição de valores morais, jogar as potências ocidentais umas contra as outras, infiltração em órgãos dos Estados dos principais países ocidentais da época, especialmente nos órgãos de segurança³³⁸.

Na sua conclusão, Kennan classificou a estratégia soviética como fanatismo ocasionado pelo senso de paranoia da direção do partido. Em resumo, ele interpretou o receio dos soviéticos com relação à política externa como uma patologia, cujo objetivo principal era a destruição dos EUA e dos valores ocidentais, pois de acordo com o documento, os soviéticos foram

³³⁶ KENNAN, F. G. **The Long Telegram**. Department of State. Moscow: Harry S. Truman: Library and Museum, 1946. p. 9. Disponível em: <<https://www.trumanlibrary.gov/library/research-files/telegram-george-kennan-james-byrnes-long-telegram>>. Acesso em: 21 fev. 2019.

³³⁷ *Ibid.*, p. 11-12.

³³⁸ *Ibid.*, p. 12-13.

interpretados por Kennan como maniqueístas, que consideravam a destruição da civilização ocidental como uma premissa para a expansão do comunismo no mundo. Desse modo, a partir da leitura do documento é possível interpretar que houve na análise feita por Kennan, um sentimento anticomunista e paranoico com relação aos objetivos da política externa soviética no pós-Segunda Guerra Mundial. Tal ênfase na guerra cultural desempenhada pelos soviéticos foi um elemento catalizador importante para as futuras reflexões de Kennan e de uma elite intelectual econômica dos EUA, da qual ele fazia parte, e que dirigiu a política externa e os serviços de informações norte-americanos nas décadas seguintes ao fim da Segunda Guerra Mundial.

É importante destacar que as análises de Kennan não citam nenhum documento ou evidência documental relativas às intenções dos soviéticos, com a exceção de um trecho de um discurso de Stalin, realizado em 1927. Ele retomou essa linha de pensamento em artigo publicado, sob o pseudônimo “X”, em julho de 1947 na *Foreign Affairs*, cujo título foi “*The Sources of Soviet Conduct*”. Neste artigo, Kennan complementou a interpretação do comportamento da elite soviética a partir da sua interpretação do marxismo russo, suas pseudo distorções e impactos na política externa. Em *The Sources of Soviet Conduct*, Kennan defendeu que o fim do capitalismo na Rússia tinha gerado a necessidade de criação do inimigo externo, representado pelas classes dominantes das potências ocidentais e seus respectivos Estados.

Agora, reside na natureza do mundo mental dos líderes soviéticos, bem como no caráter de sua ideologia, que nenhuma oposição a eles possa ser oficialmente reconhecida como possuindo qualquer mérito ou justificativa. Tal oposição pode fluir, em teoria, apenas das forças hostis e incorrigíveis do capitalismo moribundo. Enquanto os remanescentes do capitalismo fossem oficialmente reconhecidos como existentes na Rússia, era possível colocar neles, como elemento interno, parte da culpa pela manutenção de uma forma ditatorial da sociedade. Mas quando esses remanescentes foram liquidados, pouco a pouco, essa justificativa desapareceu; e quando foi indicado oficialmente que eles haviam sido finalmente destruídos, desapareceu completamente. E esse fato criou uma das compulsões mais básicas para agir sobre o regime soviético: uma vez que o capitalismo não existia mais na Rússia e que não se podia admitir que poderia haver uma oposição séria ou generalizada ao Kremlin surgindo espontaneamente das massas libertadas sob sua autoridade, tornou-se necessário justificar a necessidade da ditadura enfatizando a ameaça do capitalismo no exterior (tradução nossa)³³⁹.

³³⁹ No original: *Now it lies in the nature of the mental world of the Soviet Leaders, as well as in the character of their ideology, that no opposition to them can be officially recognized as having any merit or justification whatsoever. Such opposition can flow, in theory, only from the hostile and incorrigible forces of dying capitalism. As long as remnants of capitalism were officially recognized as existing in Russia, it was possible to place on them, as an internal element, part of the blame for the maintenance of a dictatorial form of society. But as these remnants were liquidated, little by little, this justification fell away; and when it was indicated officially that they had been finally destroyed, it disappeared altogether. And this fact created one of the most basic of the compulsions which to act upon the Soviet Régime: since capitalism no longer existed in Russia and since it could not be admitted that there could be serious or widespread opposition to the Kremlin springing spontaneously from the liberated masses*

A formulação acima serve como justificativa para as recomendações que Kennan realizou ao longo do documento e que são relativas à postura que os EUA deveriam ter em face aos pressupostos imputados aos russos sobre a concepção do mundo exterior. Assim, como os comunistas russos foram interpretados como paranoicos e delirantes quanto à posição soviética no sistema internacional, os EUA deveriam agir para conter qualquer forma de expansão dos soviéticos e isso incluía a expansão do pensamento comunista através de instituições não estatais, mas que, segundo Kennan, estavam a serviço de Moscou na luta contra o mundo capitalista.

É importante destacar que, entre 1946 e 1947, na URSS, já não se discutia a perspectiva trotskista da revolução permanente, e Stalin, logo após a Segunda Guerra Mundial, tinha alcançado seu maior status político de toda a sua trajetória, portanto, não faz sentido, de acordo com a postura soviética do período, o alarmismo presente em “*Long Telegram*” e “*The Sources of Soviet Conduct*”. As obras de Kennan contribuíram para que o clima de paranoia atribuído aos soviéticos também se instalasse nos EUA e os reflexos disso na política doméstica não demoraram para acontecer. Além da doutrina Truman, promulgada em 1947, no mesmo ano o Presidente dos EUA anunciou um programa de fidelidade política direcionado aos funcionários federais que passaram a ser objeto de investigações quanto a sua lealdade em relação ao governo federal.

No artigo, “*Free Speech in the Age of Mccarthy*”³⁴⁰, Geoffrey Stone descreveu como esse processo de paranoia anticomunista, que a sociedade norte-americana experimentou logo após a Segunda Guerra Mundial, foi influenciado pela política de contenção esboçada por Kennan.

O presidente lança um programa ousado e duplamente orientado para proteger seus flancos. Em 12 de março de 1947, ele anuncia o que ficou conhecido como a Doutrina Truman. A política almejava que os Estados Unidos comprometeriam, como o diplomata dos EUA George Kennan mais tarde colocou, todo o seu poder para conter e confrontar os soviéticos quando e onde quer que eles invadissem "os interesses de um mundo pacífico e estável". "Observando a enormidade desse compromisso, o senador Arthur Vandenburg aconselha Truman que se ele quiser que o povo americano apoie essa política, ele terá que "assustá-lo". Truman concorda. Com esse golpe, Truman efetivamente define os progressistas como moderados em relação ao comunismo.

Nove dias depois, Truman anuncia a segunda ponta de sua estratégia. Para difamar os republicanos, ele estabelece por ordem executiva um programa de

under its authority, it became necessary to justify the retention of the dictatorship by stressing the menace of capitalism abroad. KENNAN, F. G. *The Sources of Soviet Conduct.* **Foreign Affairs**, New York, Council of Foreign Affairs, v. 25, n. 4, p. 570, 1947.

³⁴⁰ STONE. R. G. *Free Speech in the Age of Maccarthy.* **California Law Review**, v. 93, n. 5, p. 1387-1412, 2005.

fidelidade para todos os funcionários federais. Sob esse programa, o primeiro de seu tipo na história americana, todo empregado federal presente e em potencial - mais de 4 milhões de pessoas - será submetido a uma investigação de lealdade (tradução nossa)³⁴¹.

Se Kennan propunha que os comunistas deveriam ser combatidos em todos os lugares, é fácil deduzir que um desses locais era o próprio EUA. Como o combate na sociedade norte-americana não poderia ser feito utilizando-se apenas elementos coercitivos, também era necessário que se fizesse o combate político ideológico através da guerra cultural. Assim, a indústria cultural estadunidense assimilou a política de contenção dos soviéticos e passou a produzir material propagandístico, tanto para a propaganda externa quanto para a doméstica. Segundo Saunders, Kennan foi um dos intelectuais que faziam parte de um grupo da elite estadunidense dedicados à formulação teórica sobre a política externa norte-americana e que eram vinculados ao Departamento de Estado ou aos serviços de inteligência.

Aos Céticos da avenida Dumbarton juntaram-se David Bruce, Averell, Harriman, John McCloy, Joseph e Stewart Alsop, Richard Bissel, Walter Lippmann e os irmãos Bundy. Em longas conversas, aquecidos pela paixão intelectual e pelo álcool, começou a forma-se sua visão de uma nova ordem mundial. Internacionalistas, ardorosos e competitivos, esses homens tinham uma confiança inabalável em seu sistema de valores e em seu dever de estendê-lo aos demais. Eram os patrícios da era moderna, os paladinos da democracia, e não viam nisso nenhuma contradição. Essa era a elite que dirigia a política externa norte-americana e moldava a legislação do país. Dos centros de estudos avançados às fundações, das diretorias aos corpos de associados de clubes masculinos, esses mandarins interligavam-se por suas filiações institucionais e pela crença comum em sua própria superioridade. Sua tarefa era estabelecer e, em seguida, justificar a PAX AMERICANA do pós-guerra. E eles eram sólidos defensores da CIA, cujo pessoal vinha sendo composto por seus amigos da escola, do empresariado ou do “antigo espetáculo” da OSS. O principal articulador das convicções compartilhadas pela elite norte-americana era George Kennan, um diplomata erudito, arquiteto do Plano Marshall e, na condição de diretor da Equipe de Planejamento Político do Departamento de Estado, um dos pais da CIA³⁴².

³⁴¹ No original: *The President launches a bold two-pronged program to protect his flanks. On March 12, 1947, he announces what became known as the Truman Doctrine. The policy pledged that the United States would commit, as U.S. diplomat George Kennan later put it, all of its might to contain and confront the Soviets whenever and wherever they encroach "upon the interests of a peaceful and stable world."* Noting the enormity of this commitment, Senator Arthur Vandenburg advises Truman that if he wants the American people to support this policy he will have to "scare the hell" out of them.¹² Truman agrees. With this stroke, Truman effectively defines the progressives as of soft on communism.

Nine days later, Truman announces the second prong of his strategy. In order to defang the Republicans, he establishes by executive order a loyalty program for all federal employees.¹³ Under this program, the first of its kind in American history, every present and prospective federal employee-more than 4 million people-will be subjected to a loyalty investigation. STONE. R. G. Free Speech in the Age of Maccarthy. **California Law Review**, v. 93, n. 5, p. 1389, 2005.

³⁴² SAUNDERS, S. F. **Quem Pagou a Conta: A Cia Na Guerra Fria da Cultura**. Rio de Janeiro-São Paulo: Editora Record, 2008. p. 53.

Kennan estava, nesse agrupamento de pessoas proeminentes da sociedade norte-americana que avaliava que a abordagem sobre a expansão do comunismo deveria estar associada a um trabalho de propaganda dirigido pela inteligência norte-americana, nesse período pela recém-criada CIA.

Em seu famoso artigo “X”, na revista *Foreign Affairs*, ele expôs a tese que dominou os primeiros anos da Guerra Fria. Afirmando que o Kremlin estava decidido a dominar “todas as brechas e frestas disponíveis [...] na bacia do poder mundial”, com sua “ideologia fanática”, ele propôs uma política de “força de oposição inabalável” e de “contenção firme e vigilante”. Como parte dessa política, defendeu “o desenvolvimento máximo das técnicas de propaganda e guerra política”, as quais, como diretor da equipe de planejamento político (cuja incumbência era supervisionar a contenção político ideológico da Europa.), ele estava em perfeitas condições de implementar. “O mundo era nossa ostra”, escreveu Kennan sobre esse cargo, tempos depois³⁴³.

Além disso, Saunders também enfatizou que as ideias filosóficas oriundas de Kennan se tornaram política de Estado a partir de 1947, quando esse autor passou a redigir diretrizes que nortearam os serviços de Inteligência norte-americanos durante décadas. Fazemos referência a *National Security Council*.

No seu livro Saunders escreveu, em diversas passagens, sobre o papel de Kennan, nas inúmeras ocasiões onde ele exerceu influência direta na estratégia de guerra cultural desempenhada pelos EUA, nos primeiros anos da Guerra Fria, e que são emulações da política de contenção esboçadas em *Long Telegram* e *The Sources of Soviet Conduct*. Um dos documentos citados pela autora foi “*National Security Council Directive on Office of Special Projects*” (NSC – 10/2³⁴⁴), escrito em 1948 e que autorizou operações clandestinas de guerra psicológica. Tal documento pode ser facilmente encontrado na internet e, segundo Saunders, foi redigido pelo próprio Kennan. Saunders também destacou que a NSC 10/2 e a NSC-4³⁴⁵ foram os documentos “que pilotaram o serviço de informações norte-americano pelas águas turbulentas da guerra política secreta nas décadas seguintes”³⁴⁶.

A política de contenção dominou as décadas seguintes, mas ela não ficou imune às novas interpretações de outros autores e políticos que estudavam o campo da geopolítica durante os

³⁴³ SAUNDERS, S. F. **Quem Pagou a Conta: A Cia Na Guerra Fria da Cultura**. Rio de Janeiro-São Paulo: Editora Record, 2008. p. 53-54.

³⁴⁴ UNITED States of America. *National Security Council Directive on Office of Special Projects*. U.S. Department of State: Office of the Historian, 1948. Disponível em: <<https://history.state.gov/historicaldocuments/frus1945-50Intel/d292>>. Acesso: 21 abr. 2018.

³⁴⁵ Id. 256 – Department of State Briefing Memorandum: *Coordination of Foreign Information Measures (NSC 4) Psychological Operations (NSC 4-A)*. U.S. Department of State: Office of The Historian, 1947. Disponível em: <<https://history.state.gov/historicaldocuments/frus1945-50Intel/d256>>. Acesso: 21 abr. 2018.

³⁴⁶ SAUNDERS, S. F. op. cit., p. 54.

anos da Guerra Fria. Um desses autores, que trouxe grandes mudanças para a política externa norte-americana e ressignificou a atuação dos EUA na Eurásia, foi Zbigniew Brzezinski, cuja produção intelectual e atuação como Conselheiro de Segurança Nacional dos EUA durante a gestão Carter, definiu como os EUA deveriam utilizar áreas de influência, até então desprezadas, como estratégia de contenção ao avanço geopolítico da URSS.

5.3 Zbigniew Brzezinski e as suas contribuições teóricas e políticas para atualização da política de contenção e de disputa pela hegemonia na Eurásia

Zbigniew Brzezinski nasceu em 1928, na Polônia. Seu pai foi diplomata de carreira e serviu em vários países durante os anos 1920 e 1930. Isso permitiu que Brzezinski entrasse em contato com um momento muito sensível da geopolítica mundial e testemunhar, ainda que muito jovem, a ascensão do nazismo. Seu pai foi transferido para o Canadá em 1938 e, Brzezinski viveu lá até 1950, onde ele conclui a graduação. Sua mudança para os EUA aconteceu em 1950, país no qual ele desenvolveu uma extensa carreira acadêmica dedicada à geopolítica e à soviologia.

Os primeiros trabalhos de impacto publicados por Brzezinski, procuraram estabelecer modelos explicativos do funcionamento das sociedades consideradas por ele como totalitárias. Apesar de utilizar a Alemanha hitlerista como um dos exemplos de sociedades totalitárias, Brzezinski concentrou seus esforços no desenvolvimento de um conceito sobre totalitarismo que explicasse as características da sociedade soviética, enquadrando-a, portanto, na categoria de sociedades totalitárias. Um segundo bloco é formado por obras que possuem o objetivo de analisar o quadro geopolítico e a promoção de reflexões sobre a geoestratégia norte-americana frente aos desafios do conflito. Tal divisão é amplamente conhecida e já foi proposta por pesquisadores brasileiros, a exemplo de Cristina Soreanu Pecequilo.

Avaliando a obra de Brzezinski do ponto de vista da reflexão geopolítica, esta se inicia a partir de sua especialização em estudos soviéticos nos anos 1950/1960, seguindo-se análises sobre os Estados Unidos, a Eurásia e os fenômenos estatais e transnacionais da política mundial, e a implementação prática destas agendas quando de sua passagem pela Casa Branca³⁴⁷.

O totalitarismo para Brzezinski foi um fenômeno político exclusivo do século XX. Ele fundamentou essa afirmação a partir das suas conclusões acerca do absolutismo e do despotismo, que segundo a sua reflexão, foram fenômenos conservadores. Já o totalitarismo,

³⁴⁷ PECEQUILO, S. C. Geopolítica e Geoeconomia: História e Atualidade no Pensamento de Zbigniew Brzezinski. *Revista Escola de Guerra Naval*, Rio de Janeiro, v. 23, n. 3, p. 564, 2017.

foi interpretado por ele como um fenômeno produzido a partir de situações políticas revolucionárias, que impactavam em diversos aspectos da vida social a partir de reorientações ideológicas, bem como implicavam na mobilização total de capital humano e material com vistas à reconstrução social, a fim de atingir propósitos ideológicos pré-determinados. Nesse sentido, ao comparar esses modelos, ele o fez para refletir que o sentimento de mudança para o presente e para o futuro era a principal característica, mas não a única, dos sistemas totalitários. Assim, com o controle dos aparelhos ideológicos de Estado e de seu sistema coercitivo, o sistema totalitário, não buscava, segundo Brzezinski, somente a reconstrução institucional de setores da sociedade, mas também a ressignificação das mentes e das consciências dos habitantes desse sistema.

Os antigos despotismos e absolutismos eram, em certo sentido, altamente conservadores. Embora freqüentemente aparecendo como forças progressistas e até revolucionárias, elas se tornaram quase em virtude da necessidade essencialmente conservadoras uma vez que o poder foi deles. A essência de sua existência era o poder, e seu exercício visava a preservação do sistema dominante. Ordem e tranquilidade interna eram as marcas registradas de um despotismo bem-sucedido – não rápidas mudanças sociais. O fenômeno da mudança interna drástica, planejada para se estender para além do futuro imediato, é a característica mais marcante do que hoje é chamado totalitarismo. Pois, com todo o impacto da tecnologia à sua disposição, com controle absoluto sobre os meios de comunicação e sobre a educação e a polícia, com a mobilização forçada ou parcialmente disposta das massas, os regimes totalitários tentam nada menos do que remodelar e reconstruir não apenas as instituições sociais, mas também as mentes e perspectivas das pessoas. O escopo deste projeto desafia a imaginação humana. Sua amplitude gera a opressão e a violência encontradas em tais sistemas (tradução nossa)³⁴⁸.

Para Brzezinski, tal situação também implicava na aniquilação de toda forma de oposição e na total submissão do sujeito aos ideais pregados pelo Estado e pelo Partido. Ele chegou a afirmar que a adesão do sujeito ao modelo totalitário significaria a robotização do indivíduo frente ao maior desafio ao homem criado no século XX, representado pelo totalitarismo.

³⁴⁸ No original: *Old despotisms and absolutisms were in a sense highly conservative. Although frequently springing up as progressive and even revolutionary forces, they became almost by virtue of necessity essentially conservative once power was theirs. The essence of their existence was power, and its exercise was aimed at the preservation of the ruling system. Order and internal tranquillity were the trademarks of a successful despotism — not rapid social changes. The phenomenon of drastic internal change, planned to extend into more than the immediate future, is the most outstanding feature of what today is called totalitarianism. For with the full impact of technology at their disposal, with absolute control over the means of communications and over education and the police, with the forced or partially willing mobilization of the masses, totalitarian regimes attempt nothing less than to reshape and reconstruct not only social institutions but also the minds and outlook of the people. The scope of this project challenges human imagination. It's very breadth generates the oppression and violence found in such systems.* BRZEZINSKI, K. Z. **The Permanent Purge:** Politics in Soviet Totalitarianism. Cambridge: Harvard University Press, 1956. p. 2-3.

O impacto total das mudanças revolucionárias, econômicas e sociais, lançadas em vários países por movimentos políticos disciplinados e ideologicamente orientados, tem dado ao século XX uma nova forma de comunidade política conhecida como totalitarismo. A mobilização completa de todos os recursos humanos e materiais e a insistência dogmática na pulverização de toda oposição em prol de objetivos ideologicamente proclamados de reconstrução social produziram esse impacto social total que faz do totalitarismo um tipo verdadeiramente único de sistema político. Esse sistema exige de todos os seus habitantes a estrita adesão aos padrões de comportamento que considera necessários para a realização das tarefas grandiosas às quais o movimento totalitário é dedicado. Não se ajustar pode significar extinção da vida. Mas o sucesso em se adaptar e aceitar o modo de vida totalitário não garante liberdade ou segurança. Isso porque o sistema tem uma lógica e uma racionalidade própria, exigindo seu próprio preço e suas próprias vítimas, mesmo entre os iniciados, os leais e os dedicados. Ao contrário do habitante da polis grega, onde a diversidade era essencialmente parte da uniformidade, o cidadão totalitário não pode ter uma lealdade acima do partido e do Estado que o dirige. Ele não pode ter uma fé ou uma prática acima ou além do dogma pregado e do código promulgado por seu estado e partido. Ele não pode expressar sua individualidade, exceto na maneira que seu Estado e seu Partido exigem. Sendo parte da sociedade totalitária, a menos que se revolte explicitamente contra ela, o cidadão totalitário se torna um robô do maior desafio do século XX para o homem, a sociedade totalitária (tradução nossa)³⁴⁹.

Em *The Permanent Purge: Politics in Soviet Totalitarianism* (1956), Brzezinski, fundamentou as bases da sua concepção sobre o modelo soviético, que influenciou todos os seus estudos posteriores, inclusive os principais dedicados ao exame da geopolítica. Desse modo, a reflexão sobre a política de contenção realizada por Brzezinski, só pode ser compreendida se levarmos em consideração as premissas teóricas expressas em *The Permanent Purge*.

Assim, obras basilares para se entender o pensamento geoestratégico de Brzezinski, tais como EUA-URSS: O Grande Desafio, cujo título em inglês é *Game Plan: A Geostategic*

³⁴⁹ No original: *The total impact of revolutionary changes, both economic and social, launched in several countries by ideologically oriented and disciplined political movements, has given the twentieth century a new form of political community known as totalitarianism. The complete mobilization of all human and material resources and the dogmatic insistence on the pulverization of all opposition for the sake of ideologically proclaimed goals of social reconstruction have produced this total social impact which makes totalitarianism a truly unique type of political system. This system requires from all of its inhabitants the strictest adherence to the standards of behavior it considers necessary for the achievement of the grandiose tasks to which the totalitarian movement is dedicated. Failure to adjust can mean extinction of life. But success in adjusting to and accepting the totalitarian way of life does not guarantee either liberty or safety. For the system has a rationale and a logic of its own, exacting its own price and its own victims even among the initiated, the loyal, and the devoted. Unlike the inhabitant of the Greek polis, where diversity was essentially part of uniformity, the totalitarian citizen cannot have a loyalty above that to his state and the party which directs it. He cannot have a faith or a practice above or apart from the dogma preached and the code promulgated by his state and party. He cannot express his individuality except in the way his state and party demand. Being part of the totalitarian society, unless explicitly revolting against it, the totalitarian citizen becomes a robot of the twentieth century's gravest challenge to man, the totalitarian society.* BRZEZINSKI, K. Z. **The Permanent Purge: Politics in Soviet Totalitarianism.** Cambridge: Harvard University Press, 1956. p. 1-2.

*Framework for the Conduct of the Us Soviet-Contest*³⁵⁰, e *The Grand Chessboard: American Primacy and Its Geostrategic Imperatives*, possuem influência, em toda a sua concepção, relativa ao conceito de totalitarismo criado por Brzezinski em *The Permanent Purge*, cuja a URSS era o principal exemplo a ser tratado.

No livro “EUA-URSS: O Grande Desafio”, Brzezinski retomou uma longa tradição teórica de como a URSS deveria ser contida pelos EUA na Eurásia. Trata-se de um livro de análise geopolítica e da geoestratégia norte-americana para um confronto que, segundo Brzezinski, iria perdurar por muitos anos. É importante ressaltar, que mesmo ciente da estagnação econômica da URSS durante a década de 1980, Brzezinski acreditava que o regime ainda duraria por muito tempo, tendo em vista a própria interpretação do autor sobre o sistema de governo soviético, considerado por ele, como totalitário e imperialista.

Este livro se baseia numa proposição basilar: o confronto americano-soviético não é uma aberração temporária, mas uma rivalidade histórica que continuará a existir por muito tempo. Esta rivalidade tem alcance global, mas possui claras prioridades geopolíticas e, para prevalecer, os Estados Unidos devem enfrentá-la com base numa perspectiva estratégica ampla e consistente. Este livro, portanto, não é uma argumentação sobre os males do sistema soviético comparados com os méritos da democracia americana, mas um guia prático para a ação³⁵¹.

A citação acima é bastante elucidativa sobre o caráter do livro e as prioridades do autor ao escrevê-lo. O livro não buscou comparar os sistemas soviéticos e norte-americanos, pois o autor, de certa forma, já tinha realizado essa tarefa em *The Permanent Purge*, logo, nesse trabalho, Brzezinski focou em uma perspectiva estratégica para a disputa da Eurásia a partir dos *fronts*, considerados por ele como essenciais para a contenção soviética e a manutenção do controle dos extremos eurásianos pelos EUA ou pelos seus aliados. É impossível não nos remetermos a Spykman e a Makinder, pois esses autores exerceram grande influência sobre Brzezinski e sua concepção geoestratégica.

Ao propor que os EUA possuíssem o direito de intervenção na Eurásia, Brzezinski não ignorou que essa prerrogativa era global. Ele inclusive analisou o impacto de uma provável guerra espacial entre as duas potências, que teria consequências no xadrez principal jogado na Eurásia. Brzezinski também refletiu que as armas nucleares deram uma nova dimensão ao conflito da Guerra Fria, pois dessa vez, em virtude das bombas atômicas, o confronto não poderia ser resolvido através da clássica guerra aberta entre a URSS e os EUA, pois isso levaria à destruição mútua. Assim, para Brzezinski, o confronto tinha se transformado em um “jogo”,

³⁵⁰ BRZEZINSKI, K. Z. **EUA-URSS: O Grande Desafio**. Rio de Janeiro: Nordica, 1986.

³⁵¹ *Ibid.*, p. 9.

onde: “Não perder é o principal objetivo, acumular pontos de acordo com seu próprio sistema de contagem (ou de valores) é o segundo, predominar é a última, mas distante meta”³⁵².

Ao propor a estratégia para o “jogo”, Brzezinski enfatizou a natureza histórica do conflito e procurou demonstrar, ao longo do primeiro capítulo, o caráter imperial dos EUA e da URSS, a partir das suas constituições históricas e das suas posições de poder. É claro que a ênfase do autor se deu em elementos históricos contemporâneos, principalmente o processo histórico que envolveu o equilíbrio de poder após a Segunda Guerra Mundial. Apesar de aceitar que o conflito é resultado da falência do sistema internacional, regido essencialmente pelas nações europeias, ele não considera a URSS uma nação essencialmente europeia. Brzezinski escreveu que tanto a URSS quanto os EUA ainda representavam o clássico conflito entre um poder continental e um poder marítimo.

Embora o conflito envolvesse novos participantes, ele era ainda o legado do velho, quase tradicional, e certamente geopolítico, choque entre uma potência oceânica e uma potência continental. Os Estados Unidos, neste sentido são os sucessores da Grã-Bretanha (e, anteriormente, da Espanha ou Holanda) e a União Soviética, da Alemanha nazista (e, anteriormente, do Império alemão ou da França napoleônica)³⁵³.

O caráter imperial do conflito foi debatido por Brzezinski, no sentido de apontar que ambos os polos dominantes da Guerra Fria já eram impérios antes do término da Segunda Guerra, cujas consequências agudizaram as características imperiais dos Estados Unidos e da União Soviética. Brzezinski escreveu, que tanto a URSS quanto os EUA eram imperialistas, pois o poder de ambos fluía dos seus centros políticos em direção aos seus aliados. Apesar de igualar ambos os países como impérios, ele advogou uma certa neutralidade do uso do termo, porque isso poderia levar ao leitor à uma noção de “equivalência moral”³⁵⁴ entre o sistema soviético e o modo de vida americano. Brzezinski concebeu a diferença moral entre os dois sistemas a partir do “modo como o poder imperial é exercido”³⁵⁵, o que demonstrava, segundo a perspectiva do autor, diferenças irremediáveis.

É evidente, durante a leitura do livro, a conclusão de Brzezinski sobre a forma como os soviéticos exerciam o poder imperial, mais violenta e autoritária, quando comparada à maneira como os EUA construíram seu império. Para ele, a URSS absorveu todas as características do império czarista relativas à geoestratégia de anexação, em função da insegurança que as fronteiras russas, não tão bem definidas, geravam na classe dirigente. Segundo o autor, a história

³⁵² BRZEZINSKI, K. Z. **EUA-URSS: O Grande Desafio**. Rio de Janeiro: Nordica, 1986. p. 10.

³⁵³ Ibid., p. 20.

³⁵⁴ Ibid., p. 24.

³⁵⁵ Ibid., p. 24.

rusa era uma história de anexação territorial gerada pela desconfiança, que por sua vez era a mola impulsadora para mais ciclos expansionistas.

A ausência de fronteiras nacionais claramente definidas tornou a expansão territorial o caminho óbvio para garantir a segurança, com tal expansão alimentando, por si, novos conflitos, novas ameaças, e assim um novo impulso expansionista ainda maior. Então, começou um inexorável ciclo histórico: a insegurança gerava expansionismo; o expansionismo alimentava a insegurança; a insegurança, por sua vez, reativava o expansionismo³⁵⁶.

Brzezinski não dedicou o mesmo tratamento crítico ao imperialismo norte-americano, quando o comparou ao russo. Para ele, apenas na conquista dos territórios mexicanos, a expansão do império norte-americano poderia ser comparada à história russa. O expansionismo norte-americano na fase do destino manifesto é descrito como uma consequência do seu poder naval, justificado ideologicamente pelo ideal de liberdade liberal e pujança econômica dos EUA³⁵⁷. Assim, tal expansão global do imperialismo norte-americano não foi acompanhada da percepção dos americanos sobre a natureza imperial da sua política externa, pois tanto a direita quanto a esquerda norte-americana avalizavam intervenções em assuntos de outros países como um direito dos EUA: “Ambas as visões, contudo, consideram como um direito dos Estados Unidos a utilização do seu poder para interferir nos assuntos internos de outra nação”³⁵⁸. Brzezinski também relativizou uma grande parte das agressões norte-americanas que ajudaram a formatar o contexto geopolítico das áreas de influência do império norte-americano, pois segundo o autor, uma pseudo capacidade de tomar decisões em consenso, enfraqueceu a noção sobre a sua influência imperial. Assim, o sistema imperial estadunidense é um sistema de tradições democráticas, cujas decisões são consensuais: “A tendência democrática da América, no sentido de tomar decisões consensuais mitigou sua dominação política, econômica e militar”³⁵⁹.

Em suma, a análise de Brzezinski sobre o império norte-americano, trata-se de uma defesa do direito norte-americano de espalhar seu modo de vida através do globo, tendo em vista sua hipotética natureza democrática, sua abertura para imigração, que deixariam seu poder imperial menos agressivo e afeito a imposições, ao contrário dos soviéticos, dotados de uma “consciência imperial grão russa”, que os impelia à conquista territorial de outros povos.

Na teoria geopolítica esboçada por Brzezinski, o conflito entre as duas superpotências era global e deveria ser disputado até no espaço, mas o cenário mais importante continuava

³⁵⁶ BRZEZINSKI, K. Z. **EUA-URSS: O Grande Desafio**. Rio de Janeiro: Nordica, 1986. p. 25.

³⁵⁷ Para saber mais sobre a interpretação que Brzezinski possui sobre o imperialismo norte-americano ver: *Ibid.*, p. 30-32.

³⁵⁸ *Ibid.*, p. 32.

³⁵⁹ *Ibid.*, p. 33.

sendo a Eurásia. Os motivos para que a Eurásia seja o centro das operações geoestratégicas dos EUA já foram esboçados ao longo desse trabalho e podem ser resumidos assim: maior população do globo, maior reserva de recursos naturais, maior extensão territorial do planeta e capacidade de projeção de poder em direção aos outros continente. Todas essas características reunidas na Eurásia e, o fato de que, a URSS ocupava a maior parte do território eurasiático, levaram os estrategistas norte-americanos, como Brzezinski, a estabelecerem como prioridade a contenção soviética a partir de frentes regionais de contenção. As três frentes regionais de contenção ao avanço soviético estavam localizadas na Europa ocidental, no extremo oriente e na região do oriente médio e adjacências, incluindo o Afeganistão, Paquistão e Irã.

Para os EUA era vital que houvesse a manutenção das posições norte-americanas nesses países, pois tais enclaves impediam que os soviéticos conquistassem territórios que permitiriam o acesso para os mares quentes com importantes rotas de comércio, bem como outras variáveis relacionadas à cooperação que esses Estados poderiam ter com a URSS. Essa política teve momentos de alta tensão e enfrentamento bélico indireto, a exemplo da Guerra da Coreia e da invasão russa ao Afeganistão.

A manutenção das posições geopolíticas, tanto dos Estados Unidos, quanto da URSS, dependia da influência das potências sobre “Estados Pivôs”, ou “Estados Pinos”³⁶⁰, a depender da tradução. Vale lembrar que isso também era de vital importância para Spykman e Kennan. Os Estados Pivôs ocupavam territórios essenciais para a geoestratégia norte-americana de contenção aos soviéticos nas três frentes estratégicas. Brzezinski apontou quais estados eram considerados vitais para o sucesso geopolítico norte-americano na sua tarefa contra os soviéticos:

Esses Estados Pinos são a Polônia e a Alemanha na Frente Ocidental; a Coreia do Sul e as Filipinas na frente oriental; e o Irã, ou a combinação do Afeganistão e do Paquistão na frente sudoeste. A dominação soviética da Polônia é fundamental para o controle de Moscou sobre a Europa Oriental, e a subordinação ou sedução da Alemanha Ocidental modificaria o equilíbrio na Europa em favor da Rússia. A dominação Soviética da Coreia do Sul e das Filipinas fecharia o cerco sobre a China, ameaçando diretamente a segurança do Japão através da Coreia, e ameaçaria a vital rota marítima entre as Filipinas e o Japão. A dominação soviética do Irã, ou do Afeganistão e Paquistão, daria a Moscou o controle do acesso ao Golfo Pérsico ou a sua presença no Oceano Índico, de onde o poder soviético poderia ser lançado a áreas vulneráveis, a sudoeste e a sudeste³⁶¹.

Em tal concepção política, a capacidade de manutenção de alianças era vital para que os objetivos fossem alcançados de maneira satisfatória em uma disputa geoestratégica global e de

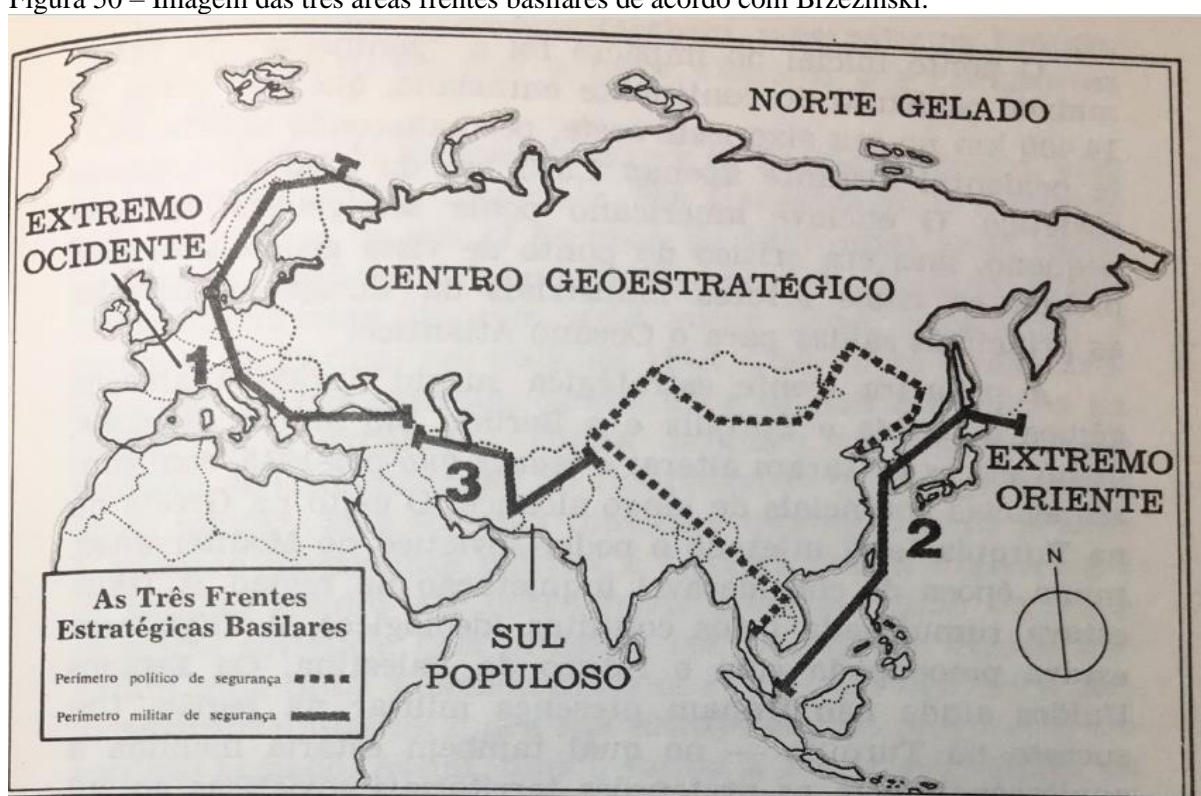
³⁶⁰ BRZEZINSKI, K. Z. **EUA-URSS: O Grande Desafio**. Rio de Janeiro: Nordica, 1986. p. 61.

³⁶¹ *Ibid.*, p. 62.

longo prazo, como a Guerra Fria foi caracterizada. A manutenção das posições norte-americanas, através do controle dos Estados Pivôs, se tornou a maior prioridade dos EUA para impedir ou dificultar as ambições soviéticas nos três *fronts* estratégicos, esboçados por Brzezinski como essenciais para a política de contenção aplicada contra a URSS. Nessa lógica de atuação, Brzezinski também apontou que tanto os EUA quanto a URSS possuíam área de vulnerabilidade que poderiam ser exploradas pelos seus adversários. Ele se referiu à América Central, para os EUA, e a Europa Oriental, para a URSS. Os EUA deveriam evitar a penetração dos interesses soviéticos no continente americano e estimular as desavenças entre os parceiros soviéticos da Europa Oriental.

Segundo a tese de Brzezinski, e que de certa forma foi bem-sucedida, a vitória dos EUA na Guerra Fria não seria possível através do conflito militar, mas pelo asfixiamento geopolítico da URSS através de regiões estratégicas que já foram citadas ao longo desse trabalho. O controle dessas posições era crucial para que os EUA mantivessem sua estratégia de cerco de longo prazo (figura 50).

Figura 50 – Imagem das três áreas frentes basilares de acordo com Brzezinski.



Fonte: BRZEZINSKI³⁶².

³⁶² BRZEZINSKI, K. Z. **EUA-URSS: O Grande Desafio**. Rio de Janeiro: Nordica, 1986. p. 51.

É importante ressaltar que a ênfase nessas três regiões não exclui a atuação das duas superpotências em áreas consideradas de baixa importância geopolítica, mas que podem servir para o acúmulo de força e para a desestabilização de aliados, cujas ressonâncias em áreas cruciais poderiam ser devastadoras.

Os dois contendores globais dominam, cada um, regiões circunvizinhas que são verdadeiras bombas-relógio geopolíticas. A atividade revolucionária, por um lado, e a resistência política, por outro, desafiam as duas potências dominantes. Mas pelo fato de tal inquietação ocorrer tão próxima dos próprios centros imperiais, os principais rivais são bastante cautelosos em não cometerem nenhuma provocação excessiva ao outro. As duas regiões dominadas, porém, vulneráveis, são a América Central e a Europa Oriental³⁶³.

Os termos, que resultariam na derrota dos EUA ou na sua vitória, dependeriam de um empate estratégico dos EUA com a URSS, pois segundo Brzezinski, a única esfera em que a URSS ainda poderia competir com os EUA, era a esfera militar. Na sua interpretação do conflito, naquele momento histórico, no campo econômico e ideológico-cultural os soviéticos já estavam ultrapassados pelos EUA, logo só a superioridade militar da URSS poderia garantir a sua vitória na Guerra Fria e desalojar os EUA do *status* de superpotência global.

Para os Estados Unidos, não ser derrotado no confronto soviético-americano é vencer; para a União soviética, não vencer significa derrota. Esta vantagem assimétrica dos americanos é inerente ao caráter unidimensional do desafio soviético. Para a Rússia, que não é mais verdadeiro competidor ideológico, e ainda menos tecnológico, o proclamado “inevitável triunfo do socialismo” ficou reduzido à consecução de uma superioridade militar que seja evidente e politicamente decisiva. Não conseguir alcançar esta meta significa ficarem para trás em todos os campos³⁶⁴.

Tal afirmação acima resume os objetivos da política de contenção aos soviéticos que os EUA formularam ao longo da segunda metade do século XX e que podemos afirmar que, de certa forma, ela foi bem-sucedida, tendo em vista a autodissolução da URSS em 1991. Esse fato revela que os estrategistas norte-americanos tiveram méritos em impedir que a URSS vencesse o conflito através das suas aspirações geoestratégicas.

Após a análise dos trabalhos dos autores responsáveis pela elaboração da política norte-americana de contenção, avaliaremos no próximo capítulo, se *Supreme Ruler Ultimate* e *Us and Them* possuem influências dessa escola de pensamento geoestratégico nos seus enredos, no seu *design*, na arquitetura e na maneira como a inteligência artificial se comporta. Além disso, verificaremos se a vitória dos EUA nesses jogos requer o uso dos pressupostos geopolíticos

³⁶³ BRZEZINSKI, K. Z. **EUA-URSS: O Grande Desafio**. Rio de Janeiro: Nordica, 1986. p. 86.

³⁶⁴ *Ibid.*, p. 256.

expostos por Spykman, Kennan e Brzezinski, ou seja, é necessário conter geopoliticamente a URSS na Eurásia para os EUA alcançarem a vitória?

6 A GUERRA FRIA E OS VIDEOGAMES: ANÁLISE DA POLÍTICA DE CONTENÇÃO NOS JOGOS *SUPREME RULER ULTIMATE* E *US AND THEM*

O mundo dos games possui forte influência da Guerra Fria, pois os *videogames*, na sua origem foram desenvolvidos em função das demandas tecnológicas geradas pela competição entre os EUA e a URSS. Uma quantidade significativa de trabalhos acadêmicos já abordou a relação entre os *videogames* e o complexo de entretenimento militar, tanto na dimensão que aborda as origens dos *videogames*, quanto no desenvolvimento tecnológico do complexo, que não pode ser dissociado do desenvolvimento industrial dos *games*, em virtude da relação entre a evolução da tecnologia militar e a sua assimilação pela indústria de *games* e vice-versa.

Nesse sentido, em função da sua natureza, os *games* possuem relação intrínseca com a tecnologia aplicada no campo militar e, que por sua vez, também é utilizada para que os usuários dos *videogames* tenham uma experiência, realista, imersiva e que seja verossímil em termos de simulação da realidade: “Como veremos, se os jogos são o futuro da aprendizagem, é um futuro que os militares já habitam. Ao mesmo tempo, o uso dos videogames pelos militares é apenas a última entrada em sua longa história de inovação em aprendizagem” (tradução nossa)³⁶⁵.

Além disso, destacamos o trabalho referencial *Virtuous War: mapping the military-industrial Media-Entertainment* (2009) de James Der Derian. O autor mapeou as relações entre o complexo industrial militar e o complexo de entretenimento, assim como a importância do virtual no conceito de guerra moderna, principalmente a perspectiva de guerra permanente, onde a liderança militar e diplomática dos EUA estaria baseada em modelos de representação das suas normas morais, capacidade de dissuasão e coerção. Para Derian, os conceitos de virtuosidade e virtualidade possuem uma relação orgânica. Assim Por essa via, Derian analisou a aplicabilidade destes conceitos desnudando o caráter de imparcialidade associado, erroneamente, ao significado do termo virtual na sociedade contemporânea, bem como, o termo virtuoso, cujo significado atual não abarca mais a capacidade de exercer influência pelas próprias capacidades. Entretanto, para Derian, a característica principal da guerra-virtuosa está baseada na capacidade de infligir atos violentos, se necessários à distância e com poucos danos,

³⁶⁵ No original: *As we will see, if the games are the future of learning, it is a future that the military already inhabits. At the same time, the military's use of video games is just the latest entry in its long history of learning innovation.* MEAD, C. **War Play: videogames and the future of armed conflict.** New York: An Eamon Dolan Book, 2013. p. 5.

bem como no seu imperativo ético. E para que tais atos sejam realizados, os ambientes virtuais se tornaram essenciais na atualidade.

Apesar e talvez por esforços para espalhar uma paz democrática através da globalização e intervenção humanitária, a guerra está subindo para um plano ainda maior, do virtual ao virtuoso. Ao mesmo tempo, as duas palavras - e os dois mundos que representam - dificilmente eram distinguíveis. Ambos se originaram na noção medieval de um poder inerente à virtude sobrenatural. E ambos carregavam uma luz moral, do sentido grego e romano de virtude de propriedades e qualidades de conduta correta. Mas seus significados divergiram no uso moderno, com "virtual" assumindo um tom moralmente neutro, mais técnico, enquanto "virtuoso" perdeu a sensação de exercer influência por meio de qualidades inerentes. Agora, eles parecem prontos para serem reunidos pelos esforços atuais para efetuar mudanças éticas através de meios tecnológicos e marciais. Os Estados Unidos, como *deus ex-machina* unilateral de política global, estão liderando o caminho nesta revolução virtual. Suas políticas diplomáticas e militares são cada vez mais baseadas em formas tecnológicas e representativas de disciplina, dissuasão e compulsão que poderiam ser descritas melhor como "guerra virtuosa". No centro das forças das guerras virtuosas, a capacidade técnica e o imperativo ético de ameaçar e, se necessário, atualizar a violência a distância - sem perdas ou com mínimas baixas (Tradução nossa)³⁶⁶.

De acordo com Lenoir, as empresas contratadas pelos militares foram orientadas a desenvolverem produtos híbridos ao meio civil e militar. Os produtos que tivessem aplicabilidade restrita teriam pouca prioridade. Logo, percebemos que a Guerra Fria não só influenciou a criação dos próprios *videogames*, como também modelou a indústria de produção de tecnologia de ponta nos EUA, criando uma relação de cooperação entre os setores empresariais, acadêmicos e militares.

Assim como a Guerra Fria teve uma influência significativa na estrutura de produção tecnológica, também é salutar analisar como as representações deste fenômeno histórico foram desenvolvidas pela indústria de *videogames*. Dessa maneira, se o complexo de entretenimento militar tem sua produção voltada tanto para o uso civil, quanto para o treinamento militar, é importante os estudos se debruçarem sobre o conteúdo dos *videogames* que abordam questões

³⁶⁶ No original: *In spite and perhaps because of efforts to spread a democratic peace through globalization and humanitarian intervention, war is ascending to an even higher plane, from the virtual to virtuous. At the one time, the two words-and the two worlds they represent- were barely distinguishable. Both originated in the medieval notion of a power inherent in the supernatural virtue. And both carried a moral wight, from the Greek and Roman sense of virtue of properties and qualities of right conduct. But their meanings diverged in modern usage, with "virtual" taking a morally neutral, more technical tone, while "virtuous" lost it sense of exerting influence by means of inherent qualities. Now they seem ready to be rejoined by current efforts to effect ethical change through technological and martial means. The United States, as unilateral deus ex machina of global politics, is leading the way in this virtual revolution. Its diplomatic and military policies are increasingly based on technological and representational forms of discipline, deterrence, and compulsion that could best be described as "virtuous war". At the heart of virtuous war is the technical capability and ethical imperative to threaten and, if necessary, actualize violence from a distance – with no or minimal casualties.* DERIAN, J. **Virtuous War: mapping the military-industrial media-entertainment network.** 2. ed. New York: Routledge, 2009. p. XXXI.

militares e geopolíticas, pois a influência do setor militar sobre a indústria de *games* não se restringe somente à inovação, mas também no uso desses artefatos, como veículos de disputa ideológica e de recrutamento para as forças militares de setores da população. Além disso, a indústria de *videogames* é, atualmente, mais avançada em termos de desenvolvimento de tecnologias de simulação do que os militares norte-americanos. Segundo Mead, antes da década de 1990, havia uma transferência de tecnologia militar para o mercado de *games*, e agora, após a Guerra Fria, essa situação tinha se invertido: “Hoje, o setor de videogames supera as forças armadas em conhecimentos tecnológicos, com o resultado de que agora os militares conseguem sua tecnologia de empresas de jogos comerciais”³⁶⁷.

Como podemos interpretar, através da pesquisa desenvolvida por Mead, a relação entre o complexo militar e a indústria de *games* é orgânica e teve origem na Guerra Fria. Essa relação se desenvolveu e ganhou tamanha importância para os militares, que o Exército estadunidense passou a fabricar e encomendar seus próprios jogos e desenvolver ambientes de treinamento online. Por essa vertente, fazemos referência a jogos como *Full Spectrum Warrior* e *America's Army* que obtiveram sucesso de acessos e se tornaram ícones do uso dos jogos eletrônicos pelos militares, pois abarcam tanto a dimensão do treinamento, quanto a dimensão do convencimento mediante a construção de um discurso sobre a realidade, nesse caso, a realidade das guerras norte-americanas no Oriente Médio, no final do século XX e início do século XXI.

6.1 As representações da Guerra Fria nos *videogames*

Alguns autores, como Moniz Bandeira³⁶⁸, apontam que o período atual é caracterizado por uma disputa geopolítica entre os países da OTAN, liderados pelos império norte-americano, a Rússia e a China. Para exemplificar esse quadro, Bandeira observou que o mundo está vivenciando uma Nova Guerra Fria, pois, de certa forma, algumas das características da Guerra Fria, como a disputa por espaços geopolíticos na Eurásia, estão se repetindo na contemporaneidade. Logo, as representações sobre a Guerra Fria, realizadas no presente, carregam aspectos do mundo atual, onde também existe uma competição geopolítica aguda

³⁶⁷ No original: *Today The videogame industry far surpasses the military in technological expertise, with the result that the military now procures its game technology from commercial game companies.* MEAD, C. **War Play: videogames and the future of armed conflict.** New York: An Eamon Dolan Book, 2013. p. 6.

³⁶⁸ Para mais informações ver: BANDEIRA, M. **A Segunda Guerra Fria: geopolítica e dimensão estratégica dos Estados Unidos, das rebeliões na Eurásia à África do Norte e Oriente Médio.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013. p. 713.

entre as potências que disputavam a sua influência no globo entre 1945 e 1991. Desse modo, é importante analisar os *games* que tenham sido produzidos após a Guerra Fria, mas que por influência do tempo presente e das implicações trazidas pela nova Guerra Fria, insistem na reprodução de estereótipos sobre os inimigos do ocidente, do capitalismo neoliberal, da democracia e da liberdade.

Os temas que caracterizaram as narrativas dos jogos, cujos enredos abordam questões geopolíticas ocorridas durante a Guerra Fria, são diversos, mas na maioria dos jogos produzidos no ocidente a temática e as estereótipos se repetem, e costumam caracterizar, grosso modo, os soviéticos e seus aliados comunistas como vilões, responsáveis por um plano de dominação mundial, que ameaçaria o modo de vida capitalista no ocidente.

A demonização de determinados países nos jogos produzidos sobre a Guerra Fria está se repetindo. Como historiadores devemos interpretar os motivos que levam, por exemplo, a Rússia a ser representada pela indústria cultural hegemônica como adversária das democracias ocidentais, mesmo após o fim da URSS e do abandono da ideologia marxista como influência na gestão do Estado e da sociedade daquele país. Assim, mesmo a Rússia de hoje, governada por Putin e caracterizada por uma perspectiva liberal-conservadora nos costumes e na economia, é retratada como um país autoritário, guardião da herança comunista, expansionista e uma ameaça aos seus vizinhos da Europa Ocidental e os EUA.

Para que possamos interpretar essas repetições acerca da demonização da Rússia, devemos relacionar esses enredos com os autores da geopolítica estadunidense que refletiram sobre a importância geopolítica da Rússia e a ameaça que ela representa aos interesses dos EUA em termos geopolíticos na disputa pela Eurásia. Sem o mínimo de conhecimento das teorias geopolíticas que fundamentaram as ações dos EUA e de seus principais aliados durante a Guerra Fria e na nova Guerra Fria, qualquer análise sobre a representação dos inimigos norte-americanos em produtos culturais como os *videogames* pode ser comprometida. O comprometimento analítico pode vir a acontecer se não desvendarmos os interesses estratégicos estadunidenses no território euroasiático e os papéis que a Rússia e, agora, a China representam no grande xadrez pela hegemonia geopolítica na Eurásia.

Os *videogames* foram produtos desenvolvidos no ambiente da Guerra Fria e alguns dos primeiros jogos, tais como *Space War* (1962), tinham o conflito entre as duas superpotências como fator principal da sua história. Ao longo das décadas de 1970, 1980 e 1990, o número de jogos com foco no ambiente da Guerra Fria aumentou significativamente em função da própria expansão da indústria e do mercado civil de *videogames* e em virtude do estreitamento da relação entre o Pentágono e os produtores de jogos eletrônicos. Já existem uma série de estudos

acadêmicos que analisam essas produções interpretando-as como elementos da própria história dos *videogames*. Contudo, as produções sobre as representações da guerra fria nos jogos desenvolvidos após a Guerra Fria, mas que possuem seu enredo ambientado naquele tempo histórico, ainda são insipientes e não relacionam as teorias geopolíticas com o ambiente criado para os jogos.

Jogos como *Missile Command* (1980) e *Wasteland* (1989) recriaram cenários de uma provável guerra nuclear na época. Segundo Burgess, esses jogos foram bastante populares quando lançados. Ele argumentou que *Missile Command* foi o primeiro *videogame* que representou uma guerra nuclear, enquanto *Wasteland* teve como foco o mundo após um conflito entre as potências nucleares da época.

Missile Command (1980) e *Wasteland* (1988) são dois dos videogames mais influentes e renomados de seu tempo, com *Missile Command* sendo o primeiro videogame para descrever a guerra nuclear e *Wasteland* sendo a primeira representação detalhada de um pós-apocalipse nuclear nos videogames (Tradução nossa)³⁶⁹.

De acordo com Burgess, estes jogos permitem interpretar como a percepção sobre uma hipotética guerra nuclear foi alterada ao longo dos anos. A referida observação coaduna com a reflexão feita por Kelly Wenig no trabalho *Fighting The Cold War in The Virtual Streets: Video Games as a Source for a Social e Cultural History* (2011), que ao analisar alguns dos jogos com enredo no contexto da Guerra Fria, também defendeu o uso dos *games* como fontes históricas para o entendimento de processos históricos nos campos da história cultural e da história social.

Diversos estereótipos sobre as populações de países que eram adversários dos EUA durante a Guerra Fria foram aplicados nas representações de alguns títulos de *videogames* nas últimas décadas. Wenig destacou que os personagens de *Street Fighter* (1987) aglutinam uma série de estereótipos, construídas pelos países do ocidente sobre os habitantes dos países do bloco soviético e do terceiro mundo. A personagem oriunda do Brasil, Blanka, foi representada como um monstro verde, capaz de dar choques elétricos nos seus adversários. Guile, a representação do herói norte-americano, foi apresentado como um típico militar: tatuado, loiro e com corte de cabelo moderno. Já o personagem soviético foi representado com características

³⁶⁹ No original: *Missile Command (1980) and Wasteland (1988) are two of the most influential and renowned video games of their time, with Missile Command being the first video game to depict nuclear war and Wasteland being the first detailed representation of a nuclear post apocalypse in video games.* BURGESS, R. **Nuclear Nightmares: representations of nuclear anxiety in American Cold War Visual Culture.** Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em História. Sheffield: Sheffield Hallam University, 2016. p. 63.

que remetem aos estereótipos que o ocidente possuía sobre os soviéticos: selvagem, bestial, violento, desajeitado, sujo e repleto de cicatrizes.

A luta entre o soldado americano e ex-lutador soviético é reveladora. Guile é um Major na Força Aérea dos Estados Unidos. Ele usa plaquetas de identificação militar, calças de camuflagem e botas do exército, enquanto sua camisa é uma camiseta das armas militar. Ele tem cabelos loiros, olhos azuis, mede 1,80m, pesa 82kg e tem tatuagens com a bandeira americana nos dois ombros. Ele é o prototípico militar americano; alto, musculoso, limpo e barbeado. Ele representa a forte natureza física dos Estados Unidos, sem se tornar uma caricatura da hiper-masculinidade. Em contraste, o personagem da URSS, Zangief, é um ex-lutador profissional russo que foi expulso do esporte por trapaça. Ele usa a roupa de um lutador profissional e tem muitas cicatrizes em seu corpo. Ele tem cabelos castanhos escuros que são raspados em um moicano, uma barba cheia, uma massa de cabelos no peito, mede 2,16 m de altura e pesa 116 kg. Seu físico é prototípico da percepção ocidental do guerreiro soviético; desajeitado, acima do peso, bestial e selvagem (Tradução nossa)³⁷⁰.

É importante ressaltar que *Street Fighter* é apenas um dos títulos, cujo enredo está ambientado na Guerra Fria e utilizam de preconceitos na construção dos seus personagens. *Supreme Ruler Ultimate* e *Us and Them* retrataram os soviéticos como inimigos do ocidente, construindo seus personagens de forma caricata, atrelando os comunistas aos estereótipos construídos pela indústria de propaganda ocidental durante a Guerra Fria. Nesses *games* citados acima, podemos afirmar que os comunistas foram representados como inimigos da liberdade, do modo de vida ocidental e uma ameaça permanente ao “mundo livre”.

Em *Call of Duty Black Ops*, primeiro *game* da franquia *Call of Duty*³⁷¹ ambientado na Guerra Fria, existe uma releitura da história factual a exemplo da morte de Fidel, representada no *videogame* como fruto de uma ação necessária do mundo livre contra o comunismo. Os personagens principais desse jogo estiveram envolvidos com a tentativa de assassinato de Fidel durante a invasão da Baía dos Porcos, em 1961. O jogo inclusive começa com uma

³⁷⁰ No original: *The fight between the American soldier and Soviet ex-wrestler is revealing. Guile is a Major in the United States Air Force. He wears dog tags, camouflage pants and army boots, while his shirt is a military issue tank top. He is blond-haired, blue-eyed, stands 6'1", weighs 191 pounds and has an American flag tattoo on either shoulder. He is the prototypical American military man; tall, muscular, clean-cut, and clean shaven. He represents the strong, physical nature of the United States, without becoming a caricature of hyper-masculinity. In contrast, the character from the USSR, Zangief, is a Russian ex-professional wrestler who was kicked out of the sport for cheating. He wears the outfit of a professional wrestler and has many scars on his body. He has dark brown hair shaved into a mohawk, a full beard, a mass of chest hair, stands 7' tall and weighs 256 pounds.9 His physique is prototypical of the Western perception of the Soviet warrior; hulking, oversized, beastly and wild.* WENIG, Kelly. *Fighting the Cold War in the Virtual Streets: Video Games as a Source for a Social e Cultural History*. In: HISTORY CONFERENCE PAPERS, PRESENTATIONS AND POSTERS, 2011, Ames. *Anais* [...]. Ames: Iowa State University Digital Repository. 2011. p.7-8.

³⁷¹ *Call of Duty* é uma franquia de jogos de *videogames* multiplataformas e que possuem reconhecimento no mundo *gamer*. Existem vários estúdios que produzem ou que já produziram episódios de *Call of Duty*. A história dos episódios não possui uma linearidade temporal nem possuem relação com os enredos dos *games* da franquia que possuem sequências.

representação de uma cena de tortura, onde um agente da CIA está sendo torturado em função das suas ações relacionadas a um programa de assassinatos desenvolvido pela própria agência em que ele trabalha.

Nos outros dois jogos citados acima, as representações relativas aos estereótipos associados aos comunistas pela indústria cultural no ocidente são mais sutis, pois trata-se de jogos de estratégia onde é possível escolher o lado comunista e jogar contra o ocidente. Em *Command Conquer Red Alert* há cenas introdutórias diferentes, tanto para quando se escolhe o lado capitalista, ou o lado comunista. Na cena introdutória da primeira missão do lado ocidental, chamado pelos desenvolvedores do jogo de aliados, há um filme onde é possível apreender alguns detalhes da missão inicial. Nesse simulacro de preparação para a primeira missão, dois comandantes militares conversam com uma câmera que está transmitindo a reunião onde o jogador está sendo representado no enredo pelo sujeito que vai liderar a tarefa e que consiste no resgate do cientista Albert Einstein de uma base de pesquisas militares na URSS. Logo, a primeira missão aliada é envolta em uma pseudo causa nobre, o resgate de um dos maiores cientistas da história do século XX.

Já o vídeo introdutório da primeira missão, quando o usuário escolhe o lado comunista, é protagonizado por Stalin e dois oficiais, que começam o vídeo estipulando quanto tempo um determinado gás, ainda em produção, demoraria para matar as pessoas, inclusive crianças. Durante a apresentação dos dados estatísticos tenebrosos sobre as mortes causadas pelos experimentos desse gás, um dos oficiais presentes na reunião com Stalin revela que há uma rebelião que deve ser suprimida. De imediato, Stalin ordenou que a cidade fosse destruída e que os seus habitantes fossem mortos. Tal diferença de discurso motivador para a primeira missão revela que *Command Conquer Red Alert* possui a função de reproduzir preconceitos e propagar uma concepção anti-soviética da história, pois inexistem fontes que atestem o que o jogo indica como natural na concepção estratégica da União Soviética.

Na sua fase imperialista, o capital necessita de discursos morais que legitimem a sua reprodução e as teorias geopolíticas tiveram um papel fundamental na construção desses argumentos. Esse discurso legitimador de ações imperialistas desenvolvidas pelos Estados, onde há uma preponderância dos interesses do capital na sua organização não é imutável, ele se adapta ao momento conjuntural e histórico e extrai desse contexto elementos que justifiquem a adoção de estereótipos. Assim, em virtude da ameaça de países continentais, como a Rússia e China, para a hegemonia dos EUA como potência global foi necessário que ações de *soft power* dessem legitimidade aos movimentos geopolíticos das potências da OTAN, que visavam no período da Guerra Fria a destruição do bloco comunista, porquanto esse poderia se tornar

hegemônico na Eurásia e trazer sérias consequências para as pretensões norte-americanas nessa região do globo. Nessa ótica, a Rússia sempre será adversária dos EUA, porque possui condições naturais de ameaçar o papel de potência global, com influência nos cinco continentes desempenhado pelos EUA no século XX e início do século XXI. Mais recentemente, a China também passou a ser incluída nesse conjunto de países que sofrem representações estereotipadas, a exemplo de *Call of Duty Black Ops II* que simula uma Guerra Fria entre o gigante asiático e os EUA. Quando relacionamos o enredo de *Call of Duty Black Ops II* com o enredo de *Call of Duty Modern Warfare*, percebemos que há uma intenção da empresa desenvolvedora em situar estas duas nações (Rússia-China) como uma ameaça às pretensões geopolíticas norte-americanas no século XXI, reproduzindo no tempo presente, estereótipos que foram construídos para estigmatizar os soviéticos.

Ao estudar os jogos sobre Guerra Fria, é importante que tenhamos o mínimo conhecimento sobre as teorias geopolíticas que nortearam a atuação geoestratégica do império-estadunidense no período, para que possamos interpretar corretamente a presença de militares dos EUA em locais distantes do seu território, a exemplo do leste europeu, Oriente Médio e sul do Pacífico. Nosso estudo se diferencia dos demais nesse sentido, pois geralmente os jogos de estratégia não são analisados pela sua complexidade. Mesmo os jogos que não são de estratégia, a exemplo dos em primeira pessoa, os desdobramentos do enredo não são decifrados a partir de uma perspectiva geopolítica.

Sem o mínimo do conhecimento teórico que lastreia a atuação geoestratégica, caímos no risco de naturalizar determinados comportamentos e reproduzir estereótipos construídas para mascararem as reais intenções dos seus desenvolvedores, que nem sempre são nobres. Nem todos os jogos sobre a Guerra Fria conseguem reproduzir, em uma macroperspectiva geopolítica, o teatro de operações, o grande tabuleiro e as diversas dimensões em que a URSS e os EUA se enfrentaram durante a segunda metade do século XX.

No caso dos jogos de estratégia, que se debruçam sobre questões históricas relacionadas à Guerra Fria e que simulam conjunturas históricas sobre questões estratégicas do conflito entre as superpotências do século XX, ainda não existem análises acadêmicas que estudem a relação da influência de autores do pensamento geoestratégico sobre a mecânica do jogo. Nosso trabalho também pretende suprir tal lacuna ao incluir dois jogos de estratégia na nossa análise principal neste capítulo.

Geralmente, o tabuleiro dos jogos de estratégia sobre a Guerra Fria é o mapa mundi, onde podemos extrair informações acerca da influência direta e indireta de autores importantes da geopolítica anglo-saxã e que ainda possuem grande ascendência sobre o planejamento do

Estado norte-americano. Fazemos referência à teoria da *Heartland* desenvolvida pelo geógrafo inglês Halford Mackinder e constantemente atualizada pela escola de pensamento geopolítico dos EUA.

Um destes jogos é *Supreme Ruler Ultimate*, onde o jogador pode controlar, na campanha sobre a Guerra Fria, um dos países que fazia parte do mundo naquele período. O teatro de operações é global e o jogo possui uma ênfase na dimensão militar e diplomática do conflito, conseguindo reproduzir o cenário que influenciou o aprimoramento da teoria da *Heartland* por Nikolas Spykman, a política de contenção esboçada por Kennan e a tese das três frentes estratégicas formulada por Brzezinski. Outro jogo, com a mesma temática e período, se chama *Us and Them* (2010) e foi produzido por um estúdio grego chamado *Icehole*. Ele também será analisado segundo a metodologia proposta no primeiro capítulo. Os dois jogos foram escolhidos devido a três fatores: são jogos de estratégia, ambientados na Guerra Fria e produzidos após a Guerra Fria.

Supreme Ruler Ultimate foi lançado pela *Paradox*³⁷² e desenvolvido pela *BattleGoat Studios*. A data de lançamento de *Supreme Ultimate* foi em 2014. No Fórum da *Paradox* é possível analisar algumas fontes correlatas ao jogo, a exemplo dos diários de desenvolvimento postados sobre o processo produtivo do games.

6.2 Crítica externa: *Supreme Ruler Ultimate*

- **Classificação do game:** *Supreme Ruler Ultimate* é um jogo de estratégia em tempo real. O seu desenvolvimento foi feito pela *BattleGoat Studios* e a pós-produção foi realizada pela *Paradox*.
- **Descrição do enredo:** O enredo de *Supreme Ruler Ultimate*³⁷³ é bem amplo e cobre os principais conflitos que existiram no século XXI. Nesse jogo, os desenvolvedores compilaram uma série de títulos que foram lançados desde o lançamento da série de jogos de estratégia de nome *Supreme Ruler*. Logo, *Supreme Ruler Ultimate* reúne o conteúdo de: *Supreme Ruler 2020* (2008), *Supreme Ruler Cold War* (2011), *Supreme*

³⁷² A *Paradox* é uma das principais empresas desenvolvedoras de jogos de estratégia. Seus jogos se diferenciam pela capacidade de simulação e pela complexidade da gestão.

³⁷³ O jogo é uma compilação de vários jogos desenvolvidos pela *BattleGoat Studios* ao longo da sua história e agrega todas as atualizações e extensões que cada um dos títulos recebeu desde que foram lançados. Por isso que através de *Supreme Ruler Ultimate* é possível jogar as extensões desenvolvidas após a vitória de Trump que simulam sua ascensão, bem como hipotéticas consequências da sua gestão para o futuro dos EUA. No caso desse capítulo, nosso foco será a análise do conteúdo de *Supreme Ruler Cold War* que está inserido em *Supreme Ruler Ultimate*.

Ruler 1936 (2014). Nosso foco de análise estará direcionado para o modo *Sandbox* do jogo durante o período da Guerra Fria, a partir de 1949, e que foi apresentado no jogo como “1949-Cold War”, no submenu do modo de jogabilidade *Sandbox*. É importante ressaltar que esse conteúdo foi originalmente apresentado em *Supreme Rule Cold War* (2008) e não foi modificado.

A BattleGoat Studios tem o prazer de apresentar o Supreme Ruler Ultimate, o auge de dezesseis anos de desenvolvimento da série Supreme Ruler de jogos de estratégia militar geopolítica em tempo real para PC e Mac. Supreme Ruler Ultimate incorpora as histórias, campanhas, cenários e recursos de nossos lançamentos anteriores e os expande em nosso mecanismo de jogo aprimorado. Assuma o controle de qualquer nação do mundo desde a Segunda Guerra Mundial até a Guerra Fria e no futuro próximo, à medida que o mundo passa de uma crise para a próxima (tradução nossa)³⁷⁴.

Optamos pela escolha dessa maneira de jogar devido às diversas campanhas que podem ser acessadas através de *Supreme Ruler Ultimate*, mas que não possuem relação direta com a análise do tema tratado nesse capítulo. Desse modo, nosso objetivo maior ao analisar o enredo de *Supreme Ruler Ultimate* foi a apreensão de aspectos que envolvem a programação do jogo aplicada às nações do bloco soviético e aliados em respostas às ações desenvolvidas nas nossas partidas e que se basearam nos escritos dos autores analisados ao longo dessa sessão. Assim, pretendemos verificar os movimentos soviéticos e norte-americanos relativos à estratégia de contenção que serão realizados pela inteligência artificial, responsável por controlar o jogo e que foi programada a partir do ponto de partida do *game* configurado a partir de 1949. Ademais, aplicaremos a estratégia de contenção desenvolvida pelos EUA para testar a resposta do bloco soviético frente a ocupação da *Rimland* e das três frentes principais.

O enredo reflete a imagem que o estúdio construiu sobre a conjuntura geopolítica em 1949, no contexto da bipolaridade mundial e do surgimento das armas atômicas e suas implicações geoestratégicas. Optamos por jogar *Supreme Ruler Cold War* a partir de *Supreme Ruler Ultimate* devido ao fato de que houve melhorias na capacidade gráfica do jogo, na jogabilidade e na mecânica. Isso ficou evidente quando instalamos as duas versões do jogo, sendo que o lançamento de 2011 apresentava diversos *bugs* que praticamente inviabilizavam a experiência, mas, no entanto, esses problemas não existiam mais quando o conteúdo de

³⁷⁴ No original: *Battle Goat Studios is pleased to present Supreme Ruler Ultimate, the pinnacle of sixteen years of development on the Supreme Ruler series of Real Time Geo-Political Military Strategy Games for PC and Mac. Supreme Ruler Ultimate incorporates the stories, campaigns, scenarios, and features from our previous releases and expands on them in our improved game engine. Take control of any nation in the world from World War II through the Cold War and into the near future as our world lurches from one crisis to the next.* Descrição do jogo no site oficial do estúdio. SUPREME Ruler Ultimate. Hamilton: BattleGoat Studios, 2014. Disponível em: <<http://battlegoat.com/index.php/supreme-ruler-ultimate/>>. Acesso em: 27 ago. 2019.

Supreme Ruler Cold War foi acessado através de *Supreme Ruler Ultimate*. Outro fator que pesou na nossa escolha foi os custos de aquisição desses jogos, que quando vendidos de forma separada são mais caros.

- **Análise da plataforma:** *Supreme Ruler Ultimate* foi lançado para PC e MAC.
- **Resgate da cronologia da obra:** o jogo *Supreme Ruler Cold War* foi lançado em de 2011, contudo não temos como afirmar a data exata do início dos trabalhos de produção. Todavia, informações colhidas no diário de desenvolvimento número 1 e publicado no Fórum da *Paradox* indicam que a ideia para a realização do *game* foi pensada pelos desenvolvedores a partir do lançamento de *Supreme Ruler 2020 Gold Edition*. No diário publicado em 27 de Setembro de 2010, George Geczy da *BattleGoat Studios* revelou que, desde o lançamento de *Supreme Ruler 2020 Gold Edition*, em 2009, havia uma especulação entre os fãs sobre qual seria o tema principal do próximo título e a Guerra Fria estava entre os desejos favoritos daqueles *gamers* que podem ser considerados fãs dos jogos produzidos pelos dois estúdios.

Desde o lançamento do nosso *Supreme Ruler 2020 Gold Edition* no ano passado, há muita especulação na nossa base de fãs sobre o que seria o nosso próximo título, a era da Guerra Fria esteve no topo de muitas listas de desejos. Então ficamos particularmente satisfeitos em finalmente poder anunciar o *Supreme Ruler Cold War*, que será publicado pela *Paradox Interactive*... A história nos fala sobre como a Guerra Fria acabou, mas há tantos pontos de virada de eventos e personalidades que o resultado final nunca foi certo... *Supreme Ruler: Cold War* permitirá que os jogadores vejam se eles podem mudar a história, melhorá-la ou sucumbir a ela (tradução nossa)³⁷⁵.

Se contarmos o tempo entre a publicação do primeiro diário de desenvolvimento e o lançamento do *game* teremos um período de 10 meses entre setembro de 2010 (data do primeiro diário) e julho de 2011, data oficial de lançamento do jogo. Os diários subsequentes tratam da conjuntura histórica na qual a linha do tempo transcorre. Outros trabalhadores do estúdio também escreveram para o diário de desenvolvimento e, como Geczy, enfatizaram o caráter histórico da obra e as possibilidades de reprodução de um cenário histórico próximo do que

³⁷⁵ No original: Since the release of our Gold Edition of *Supreme Ruler 2020* last year, there has been a lot of speculation from our fan base about what our next title would be, and the Cold War era has been on the top of many wish-lists. So we were particularly pleased to finally be able to announce *Supreme Ruler: Cold War*, to be published by *Paradox Interactive*... History tells us about how the Cold War turned out, but there are so many turning points of events and personalities that the end result was never certain... *Supreme Ruler: Cold War* will allow players to see if they can change history, improve upon it, or succumb to it. GECZY, G. **DeveloperDiary # 1**. Estocolmo: *ParadoxForum*, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/supreme-ruler-cold-war-developer-diary-1.501323/>>. Acesso em: 22 fev. 2018.

ocorreu durante os anos da Guerra Fria, bem como a liberdade dada ao jogador para alterar alguns elementos históricos.

David Thompson, o *designer* chefe do projeto, deu uma importante contribuição ao registrar no diário número 2, publicado em novembro de 2010, que o foco do jogo estava centrado no conflito entre a OTAN e o Pacto de Varsóvia, mas que isso não deixaria o jogo engessado. Seu argumento é baseado em uma reflexão histórica realizada por Thompson e que de certa forma tem fundamento e ajuda a sofisticar a discussão sobre as representações relativas à Guerra Fria.

Como mencionamos no primeiro diário de desenvolvedores, o foco principal deste título será a OTAN versus o Pacto de Varsóvia e como os Estados Unidos e a Rússia forneceram ajuda a outras nações, eles fizeram o possível para minar governos hostis e até usaram seus militares para atrair e intimidar outras nações em sua "Esfera de Influência"... "Todo mundo é vermelho ou azul?" Não! Outro movimento que foi popular durante a Guerra Fria foi o desejo de muitas nações permanecerem "não alinhadas" à URSS ou à OTAN. Muitos dos países africanos, sul-americanos e do sudeste asiático eram membros desse grupo. Muitos dos membros das "Nações Não-Alinhadas" eram recém-independentes, então eram naturalmente protetores de sua nova soberania e não desejavam ser considerados sob a influência de outra nação. Embora isso possa dificultar a atração de novos membros para sua esfera, às vezes as circunstâncias podem agravar o problema, ou você pode usar suas ferramentas de "persuasão" (tradução nossa)³⁷⁶.

Para isso, Thompson trouxe o elemento das nações não alinhadas para a jogabilidade do jogo ao reproduzir o sistema internacional do período. Para os desenvolvedores, os graus de possibilidades que isso traria para a dinâmica de relações entre as nações ajudaria a reproduzir o ambiente histórico da Guerra Fria, contudo, ele também ressalta que mesmo essas nações não alinhadas estavam suscetíveis aos reflexos e ações dos dois blocos que disputavam a hegemonia global.

Outro dado importante trazido por Thompson está no diário de desenvolvimento de número 3, onde ele relata como foi realizado o processo de pesquisa, inclusive com a colaboração de muitos pesquisadores. Ele afirmou, no diário, que os processos de pesquisas dos

³⁷⁶ No original: *As we mentioned in the first developer diary, the main focus of this title is going to be on NATO vs the Warsaw Pact and how the United States and Russia provided aid to other nations, did their best to undermine unfriendly governments, and even used their militaries to attract and bully other nations into their "Sphere of Influence"... "Everyone is either Red or Blue?" No! Another movement that was popular during the Cold War was the desire by many nations to remain "Non-Aligned" to either the USSR or to NATO. Many of the African, South American, and Southeast Asian countries were members of this group. Many of the members of the "Non Aligned Nations" were newly independent, so they were naturally protective of their new found sovereignty and didn't wish to be considered under another nation's influence. While this may make it difficult to attract new members to your sphere, sometimes circumstances can force the issue, or you can use your tools of "persuasion".* THOMPSON, D. **Developer Diary # 2**. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/supreme-ruler-cold-war-developer-diary-2.506793/>>. Acesso em: 25 jul. 2019.

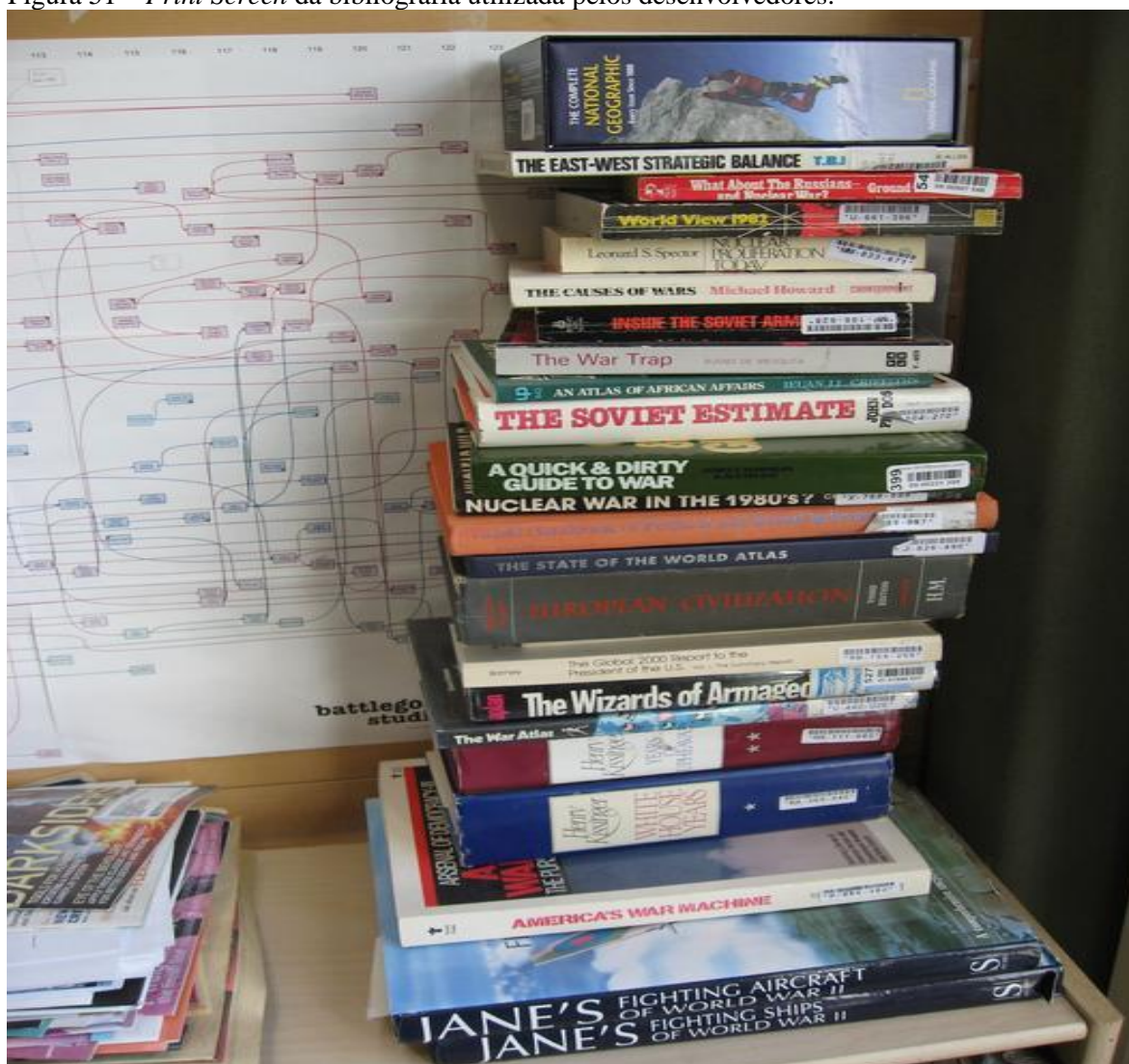
jogos anteriores, lançados pelo estúdio *BattleGoat*, foram mais fáceis de serem feitos, pois os temas dos jogos eram projeções de um futuro próximo à data que eles estavam, quando criaram os outros jogos: *Supreme Ruler 2010* e *2020*. Na produção de *Supreme Ruler Cold War*, eles não tiveram acesso aos dados de infraestrutura, somente via internet, e, devido a este fator, os pesquisadores, inclusive o próprio Thompson, realizaram pesquisas historiográficas sobre dados e contexto histórico em arquivos e bibliotecas sobre temas envolvendo a Guerra Fria, a exemplo dos mapas das rodovias e ferrovias do período, assim como a situação política de cada nação existente no globo em 1949.

O problema agora é que não estamos procurando dados atuais, mas sim dados de 60 anos atrás! Eles não tinham a Internet naquela época ... em vez disso, tinham algo chamado "livros". Não é tão conveniente quanto digitar em um mecanismo de busca, mas deve funcionar ... Hmm, eu não conheço sua biblioteca local, mas a nossa não possui muitos atlas de 1950. Alguém em algum lugar deveria ter convertido todas essas informações históricas em digital e colocá-lo na Internet em algum lugar? Você pensaria que sim, mas boa sorte tentando encontrá-lo! Sei que este Diário de Desenvolvimento está começando a parecer mais um discurso retórico do que um Diário, então aqui vou confessar e informar como passei minhas últimas semanas. Nos mapas de 2010/2020, precisávamos refazer as redes rodoviárias e ferroviárias ao redor do mundo para o nosso mapa de 1950. Acho que fui escolhido (embora não me lembro de fazer isso) e repinte as estradas e os trilhos. Primeiro, passei alguns dias tentando localizar uma boa fonte de estradas e trilhos principais para TODAS as nações do mundo em 1950, para que pudéssemos ter um padrão comum de uma nação para a outra. Para alguns países, a Internet ainda forneceu as respostas (mapa da interestadual dos EUA, por exemplo, em 1950), mas para a maioria, simplesmente não havia uma fonte decente. Pegamos o set "Complete National Geographic" em DVD e eu tenho que usar mapas antigos para que pudéssemos ter um padrão comum. Não me interpretem mal, eles têm as informações de que preciso, mas a maioria deles também possui muitos outros dados e são apenas digitalizações dos mapas antigos, para que eu não possa filtrar a topografia ou os nomes dos rios ou a miríade de outros dados diversos e eles são "difíceis" de seguir às vezes. Resumindo ... depois de cerca de quatro ou cinco horas por dia olhando para esses mapas e tentando descobrir quais linhas ferroviárias e ferroviárias eram essenciais e, em seguida, mapeando-as no nosso Mapa de Jogos de 1950, meus olhos parecem que vão explodir. E na época eu pensei que era uma dor fazer isso no SR2010 ... bobo!³⁷⁷

³⁷⁷ No original: *The problem now is we're not looking for current data, instead we're looking for data from 60 years ago! They didn't have the Internet back then... instead they had something called "books". Not as convenient as typing in a search engine, but it should work... Hmm, I don't know about your local library, but ours doesn't stock many Atlases from 1950. Someone somewhere should have converted all this historic information to digital and put it on the Internet somewhere? You would think so, but good luck trying to find it! I know that this Dev Diary is now beginning to sound more like a rant than a Diary, so here I'll fess up and let you know how I've spent my past couple of weeks. From the 2010/2020 maps, we needed to redo the Road and Rail networks around the world for our 1950 map. I guess I drew short straw (although I don't actually remember doing that) and I've repainting the roads and rails. First I spent a few days trying to locate a good source for Major Roads and Rails for ALL nations of the world in 1950 so that we could have a common standard one nation to the next. For some countries the Internet still provided the answers (1950 map of US interstates for instance), but for most, there just hasn't been a decent source. We picked up the "Complete National Geographic" set on DVD and I've been having to use old maps from that so that we could have something of a common standard. Don't get me wrong, they have*

Apesar de indicar como a pesquisa foi feita, Thompson não listou, com a exceção de uma referência, quais dados eles tinham acessado para construir o ambiente digital e histórico onde o jogo transcorre. Contudo, para a nossa surpresa, no final do *post*, ele colocou uma foto com uma pilha de livros, que revela outras influências historiográficas sobre o jogo, muito parecidas com aquelas analisadas ao longo desse trabalho e que versam sobre a política de contenção e a balança de poder mundial envolvendo os EUA e a URSS durante a Guerra Fria.

Figura 51 – *Print Screen* da bibliografia utilizada pelos desenvolvedores.



Fonte: Thompson³⁷⁸.

the information I need, but most of them have too much other data as well and they are just scans of the old maps so I can't filter out the topography, or the river names, or the myriad of other miscellaneous data and they are "difficult" to follow at times. Bottom line... after about four or five hours per day of looking at these maps and trying to figure out which road and rail lines were key and then mapping them on our 1950 Game Map, my eyes feel like they're going to explode. And at the time I thought it was a pain doing this for SR2010... silly me! THOMPSON, D. **Developer Diary # 3**. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/supreme-ruler-cold-war-developer-diary-3-research-cold-war-vs-2020.510592/>>. Acesso em: 25 jul. 2019.

³⁷⁸ Ibid.

Podemos perceber que algumas das fontes analisadas pelos desenvolvedores possuem reconhecimento acadêmico, outras são questionáveis, já a pesquisa histórica se debruçou em questões geopolíticas, sociais, políticas e culturais. Um exemplo do detalhamento da pesquisa está na reconstrução das linhas férreas existentes no mundo durante os anos da Guerra Fria, assim como os arsenais dos países que faziam parte do sistema internacional durante esse período. Dentre os autores analisados destacamos: Kissinger e Fred Kaplan, cujas obras possuem grande reconhecimento acadêmico e teórico no plano das relações internacionais, história contemporânea e da geopolítica.

- **Verificar a influência de outra narrativa artística como quadrinhos, literatura, teatro, cinema:** não foi possível mensurar, através das fontes analisadas, se o jogo sofreu alguma influência de uma narrativa estética fora do universo dos games. É possível afirmar que a literatura que influenciou no desenvolvimento do jogo é composta por autores relacionados ao campo das relações internacionais. O jogo também recebeu forte influência de variados atlas, como foi exposto acima através da imagem.
- **Influência do Estado ou de outros agentes externos sobre os desenvolvedores do game: cronologia do desenvolvimento tecnológico.** A nossa pesquisa não detectou nenhuma influência direta de agentes externos.
- **Análise dos custos de produção e das fontes de financiamento:** a priori o jogo não obteve nenhum financiamento externo ao estúdio que o desenvolveu.
- **Análise de entrevistas dos produtores, diretores e roteiristas:** no *Youtube*, há uma entrevista³⁷⁹ de George Geczy, identificado como *design* chefe do jogo. No começo da entrevista, Geczy conceitua o jogo como um “jogo de estratégia geopolítica”. Segundo Geczy, os jogadores podem escolher, no modo campanha, os EUA ou a URSS e lidar com temas que fizeram parte da história desse período

³⁷⁹ GECZY, G. **GDC 2011: Supreme Ruler Cold War Video Interview**. Estocolmo: Paradox Interactive, 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5HeJDPWakpk&index=2&list=PL95F8F4073E696BE3>>. Acesso em: 22 fev. 2018.

Um ponto alertado por Geczy e que é de suma importância na jogabilidade é a criação de esferas de influência, que não são criadas, necessariamente, através das guerras e sim da diplomacia. Ao descrever essa característica do jogo, podemos colher alguns aspectos relativos à impressão do desenvolvedor chefe sobre a construção da área de influência geopolítica da URSS, que nas palavras de Geczy foram conseguidas “através da intimidação, mas em muitos casos com a ajuda econômica e militar”³⁸⁰.

Ao longo do vídeo, ele vai detalhando as informações dos países que compõem o cenário do *game*, bem como a pesquisa por trás dos dados relativos aos acontecimentos históricos e as características econômicas das nações. Assim, apesar de não citar em quais fontes ele colheu os dados, podemos afirmar que houve uma pesquisa histórica sobre o período devido a sua afirmação e aos relatos dos desenvolvedores sobre as pesquisas que foram necessárias. Além desses dados sobre as informações contidas no jogo, Geczy também disse que o principal objetivo do jogo é trazer outras nações para sua esfera de influência.

- **Análise de elementos pré-lançamento como: *teaser*, *trailer*, *memes*, *gifs* e outras expressões midiáticas sobre o game.** No primeiro *trailer* do jogo, lançado em 3 de março de 2011, no canal do *Youtube* da *Paradox*, há uma série de imagens de arquivo filmadas durante a Guerra Fria que são intercortadas por pequenos fragmentos do jogo sendo executado. À medida que o *trailer* avança o seguinte texto foi usado como legenda descritiva do game: “Das cinzas da Segunda Guerra Mundial surgem duas superpotências e começa a nova guerra. Distribua sua influência usando a diplomacia, e força bruta! O mundo anseia por um líder. Finalmente, seu tempo chegou”³⁸¹. Ao longo dos outros vídeos postados no canal, em um total de 14, temos imagens do jogo, além de tutoriais que explicam como os *gamers* devem realizar determinadas tarefas
- **Influências de escolas historiográficas no enredo:** ao discutirmos sobre o resgate da cronologia da obra, encontramos no terceiro diário de desenvolvimento, as referências principais e que serviram de inspiração para a construção do enredo do jogo. As referências foram elencadas a partir de uma leitura de livros relacionados à história da

³⁸⁰ GECZY, G. **GDC 2011: Supreme Ruler Cold War Video Interview**. Estocolmo: Paradox Interactive, 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5HeJDPWakpk&index=2&list=PL95F8F4073E696BE3>>. Acesso em: 22 fev. 2018.

³⁸¹ SUPREME Ruler: Cold War First Gameplay Footage. Estocolmo: Paradox Interactive, 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PKberi0I2HU&list=PL95F8F4073E696BE3&index=1>>. Acesso em: 20 fev. 2018.

geopolítica e que, em sua maioria, possuem uma abordagem realista das relações internacionais. Alguns livros como *America's War Machine: the Pursuit of Global Dominance*³⁸² de Tom Gervasi possuem teses controversas, a exemplo da suposta superestimação do poderio militar soviético pelo Pentágono para impressionar a classe política a liberar mais verbas para a corrida armamentista.

Outros livros que podemos verificar através da foto postada pelo editor reúnem informações geopolíticas e geográficas sobre o mundo no período, porém alguns autores como Kissinger, Michael Howard e Fred Kaplan possuem respeitabilidade acadêmica e suas reflexões sobre temas da geopolítica são reconhecidas como contribuições substanciais para debate. Esses autores construíram sólidas carreiras nas principais universidades dos seus países e possuem prêmios reconhecidos internacionalmente, a exemplo de Kaplan, que ganhou o Pulitzer em 1983, por uma série de reportagens sobre a corrida armamentista nos anos da Guerra Fria. O seu livro sobre os sujeitos, criadores da estratégia nuclear dos EUA, *The Wizards of Armageddon*³⁸³, que estava dentre aqueles postados por Thompson, também recebeu prêmios, a exemplo do *Washington Monthly Political Book of the Year*, pela sua postura crítica.

As memórias de Kissinger sobre os anos em que ajudou a moldar a política externa norte-americana também são importantíssimas para a compreensão daquele período, contudo, a falta de referências produzidas por países fora da OTAN impactou na construção do jogo em todos os aspectos, pois as informações desses livros foram traduzidas em códigos. Logo, jogar o jogo, também é experimentar como Thompson e sua equipe interpretaram as informações que estão contidas nesses livros, só que em uma linguagem transmidiática e interativa.

- **Estudo do design, regras e mecânica do jogo:** o *design* do jogo foi baseado em outros jogos do estúdio, a exemplo de *Supreme Ruler 2020*, o seja, o jogo estabelece características parecidas em termos estéticos com os títulos que já tinham sido lançados pela *BattleGoat*. Segundo Daxon Flynn, responsável por um dos diários de desenvolvimento, houve algumas alterações na gestão das unidades militares que ganharam novas possibilidades de ação e gerenciamento. As mudanças foram solicitadas por alguns *players* que reclamaram que os jogos anteriores possuíam muitas dimensões relacionadas à administração de detalhes. Isso se tornou um problema para o estúdio, que quis ampliar seu público cativo, mas sem perder os fãs que gostavam dos

³⁸² GERVASI, T. *America's War Machine: the Pursuit of Global Dominance*. New York: Grove Press, 1984.

³⁸³ KAPLAN, F. *Wizards of Armageddon*. Palo Alto: Stanford University Press, 1983. p. 456.

designs anteriores dos outros jogos e que não se sentiriam contemplados com essas mudanças relacionadas ao gerenciamento da nação escolhida pelo jogador.

Quando começamos o desenvolvimento de *Supreme Ruler 2020*, nós notamos pedidos de nossos jogadores para melhorar o gerenciamento de unidades, menos micromanagement e um esforço geral para tornar o jogo mais acessível para novos jogadores. Esse continua sendo um dos nossos maiores desafios de design, embora saibamos que não podemos agradar a todos. Alguns jogadores obstinados realmente queriam um verdadeiro "sistema hierárquico militar", mas nossa jogabilidade em estratégia em tempo real e mapas abertos tornaram-se um obstáculo a uma estrutura formal de comando. Em vez disso, para o SR2020, incorporamos um sistema aprimorado de "Grupos de Batalha" que oferecia aos jogadores a capacidade de criar grupos de unidades além dos tradicionais 1-10 'grupos de números' encontrados em muitos jogos de estratégia. Também aprimoramos os comandos do teclado disponíveis para fornecer pedidos aos seus Grupos de Batalha. Jogadores que experimentaram o SR2010 e o SR2020 apreciaram a melhoria como Movimento de Formação, viagens na mesma velocidade, etc., mas ainda havia um caminho a percorrer (tradução nossa)³⁸⁴.

Essas mudanças aplicadas nos jogos anteriores foram assimiladas pelo estúdio através das críticas dos jogadores. Elas foram aplicadas e aperfeiçoadas em *Supreme Ruler Cold War*, cujo mapa principal pode ganhar vários contornos e preenchimentos que ajudam o jogador a escolher o melhor local de combate, onde ele deseja alocar tropas. No jogo, eles são chamados de filtros e permitem uma visibilidade melhor da conjuntura, a depender dos interesses do jogador em momentos específicos do jogo. O mapa possui uma interatividade que pode ser acionada a partir da necessidade de quem esteja jogando.

As regras do jogo são parecidas com as normas de outros jogos de estratégia. A primeira regra que deve ser obedecida é a questão orçamentária. O jogador possui limitações orçamentárias que impedem a tomada de qualquer tipo de ação, pois a mesma deve estar condicionada ao valor disponível para gastos existente no tesouro. Há uma série de tratados diplomáticos que podem ser estabelecidos entre as nações e que permitem o fluxo de tropas, permissão para trânsito nos espaços aéreos e navais, fluxo livre de mão de obra, aliança formal, defesa antimísseis, pacto de não agressão, embaixadas. Só é possível adentrar no território

³⁸⁴ No original: *When we entered development of Supreme Ruler 2020 we noted requests from our players for improved unit management, less micromanagement and an overall push towards making the game more approachable for new players. This has continued to be one of our biggest design challenges, though we know that we can't please everyone. Some die hard players really wanted a true "military hierarchy system" but our real-time-strategy gameplay and wide-open maps became an obstacle to a formal command structure. Instead for SR2020 we incorporated an improved system of "Battle Groups" that provided an ability for players to create groups of units in excess of the traditional 1-10 'number groups' found in many strategy games. We also enhanced the keyboard commands available to provide orders to your Battle Groups. Players that had experienced both SR2010 and SR2020 appreciated the improvement with orders such as Formation Movement, same-speed travel, etc, but there was still a ways to go.* FLYNN, D. **DeveloperDiary # 5**. Estocolmo: Paradox Forum, 2011. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/supreme-ruler-cold-war-developer-diary-1.501323/>>. Acesso em: 22 fev. 2019.

alheio, através da assinatura de alguns desses tratados ou por meio de uma declaração de guerra. Logo, as regras da diplomacia construídas pelo jogo impõem limites as ações de um jogador.

Para a realização de pesquisas que ajudam seu país a evoluir na corrida espacial e armamentista, assim como para melhorar sua produção industrial, é necessário que o jogador construa um número significativo de instalações específicas para cada tipo de ação pretendida. Se o jogador pretende construir uma quantidade expressiva de mísseis, ele precisará de um número de fábricas de mísseis que comporte essa produção. Isso será uma regra para todas as atividades do jogador, inclusive bens de consumo, produção energética, lançamento de satélites e outras atividades cuja lista pode alcançar centenas de itens. Desse modo, o gerenciamento a partir das regras do jogo não é uma tarefa simples, muito pelo contrário. É importante destacar que essas pesquisas não são aleatórias, e a maioria delas requer pré-requisitos para que sejam feitas. Mísseis intercontinentais só podem ser construídos se o jogador já tiver pesquisado a balística de mísseis, tal condição é uma regra para quase todo tipo de item que o jogador pretenda adquirir, pois algumas opções de pesquisa só são habilitadas através da execução completa de pesquisas anteriores.

O deslocamento de tropas também obedece a regras estabelecidas. As unidades militares viajam mais rápido através de estradas e ferrovias. Para viajar com as unidades militares, é necessário que elas estejam embarcadas em aviões ou navios de transporte, o que requer uma preparação logística do jogador em caso de guerra fora do seu território. Os ataques nucleares, quando acionados pelo menu específico do jogo, obedecem a uma lógica programada pelo estúdio e que privilegia alvos estratégicos que podem ser escolhidos pelo jogador, a exemplo de tropas ou instalações militares.

- **Entrevistar desenvolvedores:** infelizmente não foi possível a realização e entrevistas com os desenvolvedores, porque eles não responderam aos nossos pedidos no *site* da *Paradox* e no e-mail da *BattleGoat*.

6.3 Crítica interna: imersão no *game*

- **Jogar o Jogo sozinho:** Em nossas partidas, escolhemos jogar com os EUA e tentamos aplicar alguns dos pressupostos desenvolvidos por Spykman, Kennan e Brzezinski e que já foram expostos detalhadamente durante a primeira parte desse trabalho.

A nossa experiência demonstrou que as áreas vitais para a disputa da Eurásia são território essenciais para o sucesso do jogo. Em todas nossas partidas, ocorreram conflitos

indiretos e indiretos entre os EUA e a URSS, ou conflitos entre os satélites desses países, que possuem suporte dessas duas superpotências e seus aliados. Esses conflitos sucederam em regiões que foram descritas por Spykman como parte da *Rimland* e, por Brzezinski, como as três frentes estratégicas. Durante nossa análise, eles aconteceram prioritariamente nas seguintes regiões: península coreana, Vietnam, Balcãs, e Europa Ocidental, mais especificamente em Berlim. Os conflitos ocorreram de forma espontânea, desencadeados pela própria inteligência artificial do jogo, que controla os países que fazem parte do mundo em *Supreme Ruler Ultimate*. Assim, mesmo que o jogador adote uma estratégia de não interferência nesses assuntos, o que é ruim, devido à obrigação de dar suporte aos aliados pela necessidade da presença em determinadas regiões do globo, em função do xadrez geopolítico, os conflitos nas bordas da Eurásia estão programados para ocorrer. Isso corrobora com nossa hipótese sobre a influência indireta de Spykman, Brzezinski e outros teóricos da política de contenção sobre o enredo, mesmo que os desenvolvedores desconheçam os fundamentos teóricos desses autores.

Por conseguinte, no começo das partidas, há alguns informes que ajudam a contextualizar o jogador frente os acontecimentos que estavam em curso naquele momento do tempo histórico criado pelo estúdio (figura 52). O jogo começa em 8 de outubro de 1949 e, nesse dia, o jogador é informado, através de uma menu relativo aos informes relacionados à geopolítica mundial: a OTAN tinha sido formada, os soviéticos tinham testado armas atômicas, e os EUA iniciavam a doutrina Truman fornecendo ajuda militar para a Grécia e Turquia conter a expansão do comunismo no mediterrâneo, e a China tinha assinado um cessar fogo com Taiwan. Como podemos perceber, logo no início do jogo a política de contenção é mencionada explicitamente.

Figura 52 – *Print Screen* de *Supreme Ruler Ultimate*: início do jogo, início da doutrina Truman e da política de contenção.

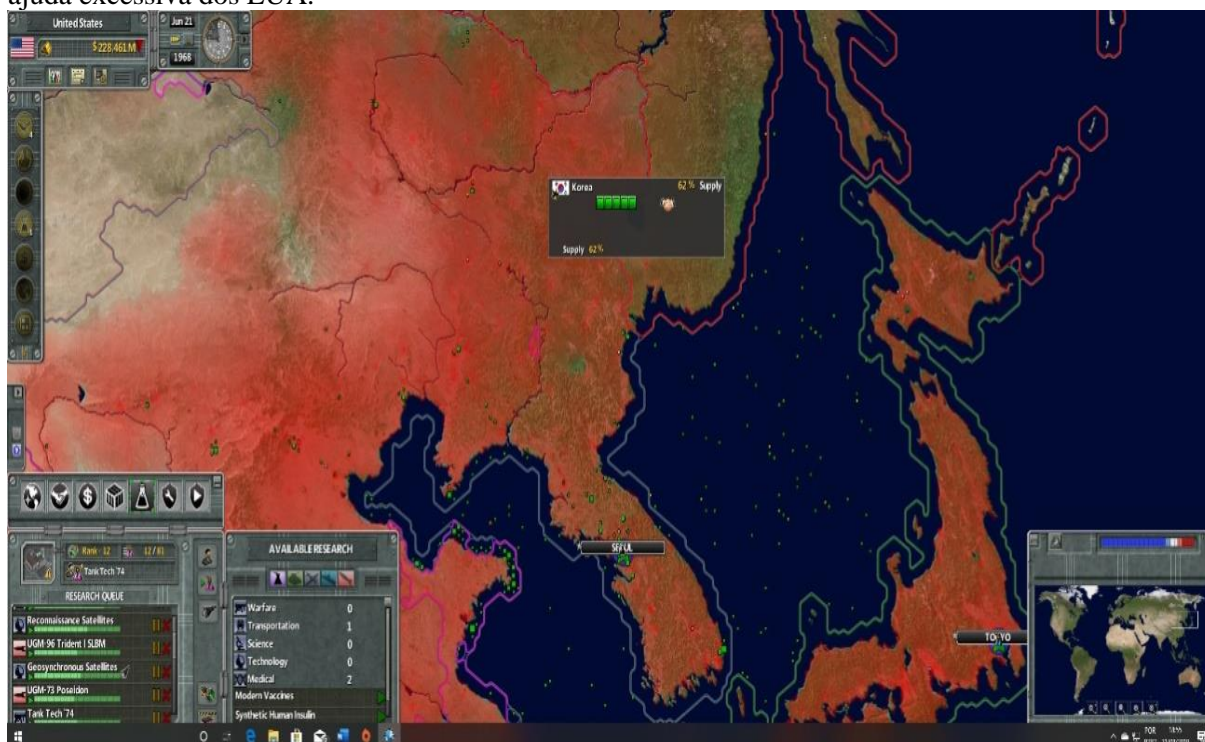


Fonte: *Supreme Ruler Ultimate*³⁸⁵.

O jogo possui um sofisticado sistema de balanceamento de poder, então é preciso que a ajuda para determinado país não crie superpotências regionais que serão levadas pela inteligência artificial do jogo a propósitos expansionistas. Essa situação ocorreu diversas vezes durante nossas partidas (figura 53 e 54). Temos exemplos, tanto da Turquia, Iran, Coreia e Israel, cuja nossa ajuda permitiu um acúmulo de forças que desequilibrou as balanças de poder regionais. Vale mencionar três casos específicos em que a ajuda militar dos EUA permitiu o desenvolvimento das capacidades de ataque de Israel, Coreia do Sul e Irã. No caso de Israel, por diversas vezes, a ajuda norte-americana permitiu que Israel destruísse o Egito e ampliasse seu território enormemente. A Coreia do Sul ganhou a capacidade de não somente derrotar a Coreia do Norte, como também de invadir a China, tornando-se um dos maiores países da Eurásia. Já o Irã, invadiu a Turquia e conquistou em média 90% do território afegão.

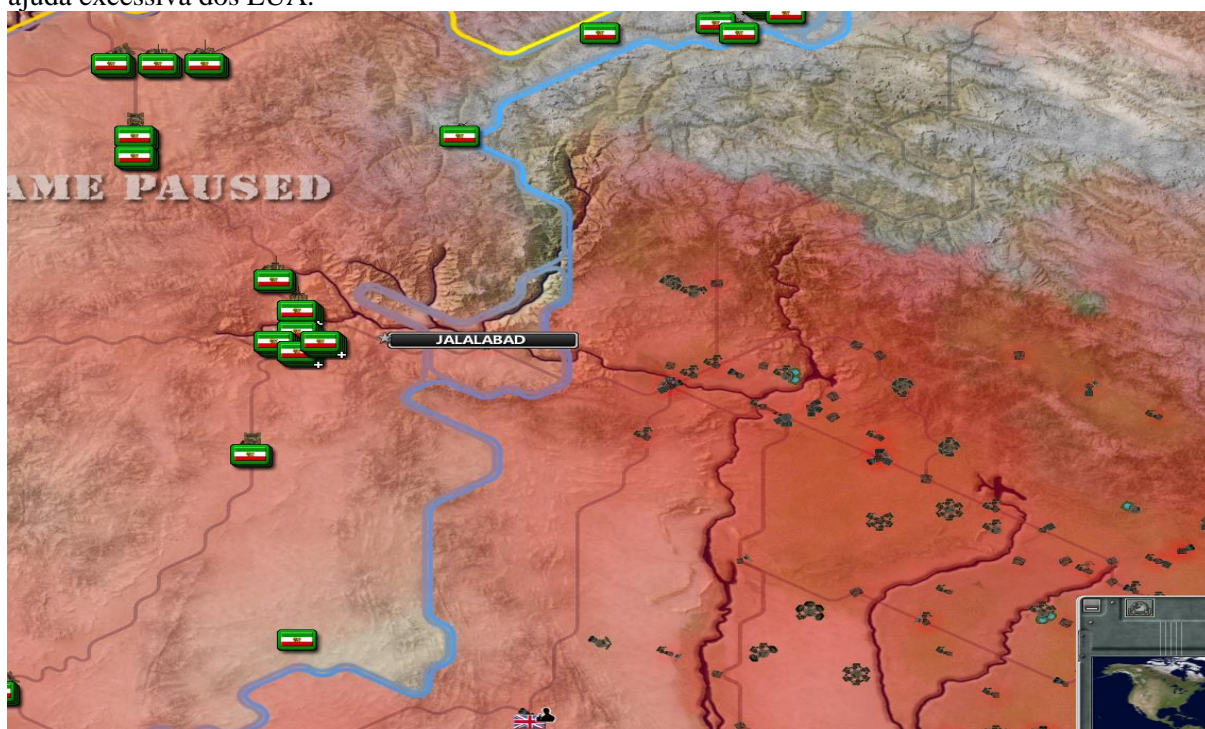
³⁸⁵ SUPREME Ruler Ultimate. Estocolmo: Paradox Interactive, 2014.

Figura 53 – *Print Screen* de *Supreme Ruler Ultimate*: crescimento disfuncional da Coreia em função da ajuda excessiva dos EUA.



Fonte: *Supreme Ruler Ultimate*³⁸⁶

Figura 54 – *Print Screen* de *Supreme Ruler Ultimate*: crescimento disfuncional do Egito em função da ajuda excessiva dos EUA.



Fonte: *Supreme Ruler Ultimate*³⁸⁷

³⁸⁶ SUPREME Ruler Ultimate. Estocolmo: Paradox Interactive, 2014.

³⁸⁷ Ibid.

O processo diplomático envolvendo as nações que compõem o jogo é complexo e pode ser realizado de várias formas, através das opções disponibilizadas pelos desenvolvedores. Por exemplo, é possível desestabilizar a ação de outras potências, aliadas ou não em regiões coloniais, com vistas a independência desses territórios. Logo, o fato de uma nação ser aliada não impede que ela seja objeto de ações que vão de encontro aos seus interesses diretos. Ademais, é possível firmar uma série de tratados. Há uma gama de opções que podem ser oferecidas, englobando desde as transferências das mais variadas tecnologias, doação ou venda de bens militares, industriais de consumo, ou a doação, mensal, semanal, bimensal ou trimestral de determinada quantia financeira a ser estipulada. O estabelecimento de tratados e alianças formais é viabilizado através desse menu. Dentre as opções destacamos: tratados de livre comércio, pacto de não agressão, aliança formal, defesa antimísseis, livre trânsito aéreo e terrestre. Talvez esse seja o menu mais importante do jogo e o que requer maior atenção do jogador, pois a partir das ações nesse ambiente, será possível criar uma esfera de influência no mapa mundi.

Figura 55 – Print Screen do Menu diplomático de *Supreme Ruler Ultimate*.



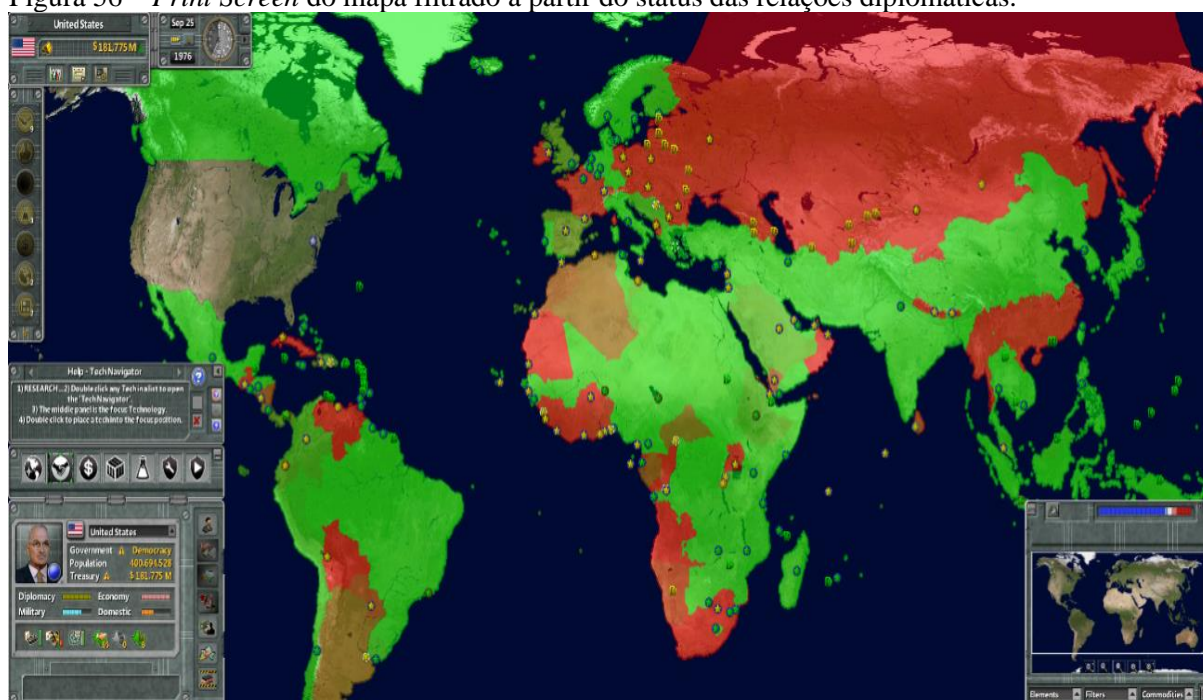
Fonte: Supreme Ruler Ultimate³⁸⁸

Na figura acima temos o exemplo do menu de trocas diplomáticas que estabelecem uma série de parâmetros do relacionamento entre os países que compõem o jogo. A figura 55

³⁸⁸ SUPREME Ruler Ultimate. Estocolmo: Paradox Interactive, 2014.

demonstra a doação de material antitanque para Taiwan, com vistas a melhorar a classificação diplomática entre os dois países, para posteriormente formalizar uma aliança, o que ocorreu em todas as nossas partidas, pois os programadores já tinham habilitado Taiwan como uma zona de influência estadunidense. Logo, as relações diplomáticas são fáceis de serem estabelecidas e fortalecidas em países que historicamente foram alinhados aos EUA. É possível influenciar o comportamento de todas as nações que não compõem o bloco soviético a partir da doação de algum tipo de material. Por essa perspectiva, mesmo uma nação que seja hostil no início do jogo, vai melhorar a sua classificação diplomática em relação àquela que a está ajudando. Por isso, os EUA possuem uma enorme capacidade de ajuda financeira, militar e tecnológica que é determinada no início do jogo, permitindo uma vantagem para atração de países para sua esfera de influência. Tal condição permitiu cercar a Rússia na maioria das vezes em que nós jogamos. O cerco, como teorizou Spykman, Kennan e Brzezinski, não foi realizado somente com a presença de tropas dos EUA, mas também com a presença de contingente militar dos países aliados aos EUA, que foram financiados através da transferência de bens de consumo, dinheiro, artigos militares e outros gêneros disponibilizados pelo menu de diplomacia do jogo, que permite a doação de diversos itens que ajudam a melhorar as relações entre os países.

Figura 56 – *Print Screen* do mapa filtrado a partir do status das relações diplomáticas.



Fonte: Supreme Ruler Ultimate³⁸⁹

³⁸⁹ SUPREME Ruler Ultimate. Estocolmo: Paradox Interactive, 2014.

A tela acima permite visualizar a situação das relações diplomáticas dos EUA com os demais territórios do jogo (figura 56). As áreas em verde são representadas por nações que possuem laços diplomáticos com o *status* de aliados dos EUA, e as áreas em vermelho indicam onde há problemas diplomáticos para os EUA. Outra informação relevante que pode ser extraída da imagem acima, é que, nosso arco de alianças reproduziu a estratégia de contenção aos soviéticos, desenvolvida pelos autores trabalhados nesse capítulo. O fato de as margens da Eurásia estarem verdes levou ao sufocamento da capacidade militar, comercial e diplomática da URSS e contribuiu para seu colapso. Testamos essa estratégia em 10 partidas e fomos bem-sucedidos em 9.

Vale ressaltar que a França está na área vermelha, pois durante as nossas partidas apoiamos a independência de diversas colônias francesas, o que irritou a diplomacia francesa, porém, mesmo com essas divergências, a França ainda seguiu no arco de influência dos EUA, como aliado participante de vários tratados, inclusive aliança formal com a OTAN e as responsabilidades que isso implica como a ajuda mútua em caso de agressão. Tal fato demonstra como a inteligência artificial do jogo é sofisticada e permite uma série de cenários que se desdobram a partir da estratégia do jogador. No nosso caso, era de nosso interesse assumir a área de influência francesa em regiões importantes para a geoestratégia norte-americana, a exemplo do norte da África, Sudoeste asiático, América Latina e Caribe.

É importante frisar que a história do século XX foi influenciada pelos estudos destes teóricos, que permitiram aos EUA fundamentarem cientificamente seus posicionamentos geopolíticos. Os acontecimentos estratégicos ocorridos na Guerra Fria, possuem uma grande influência dessas teorias e a representação desses acontecimentos, seja ela feita no *game* ou no cinema, carrega, mesmo que de forma inconsciente, a herança da formulação de autores como Spykman, Mackinder, Kennan e Brzezinski.

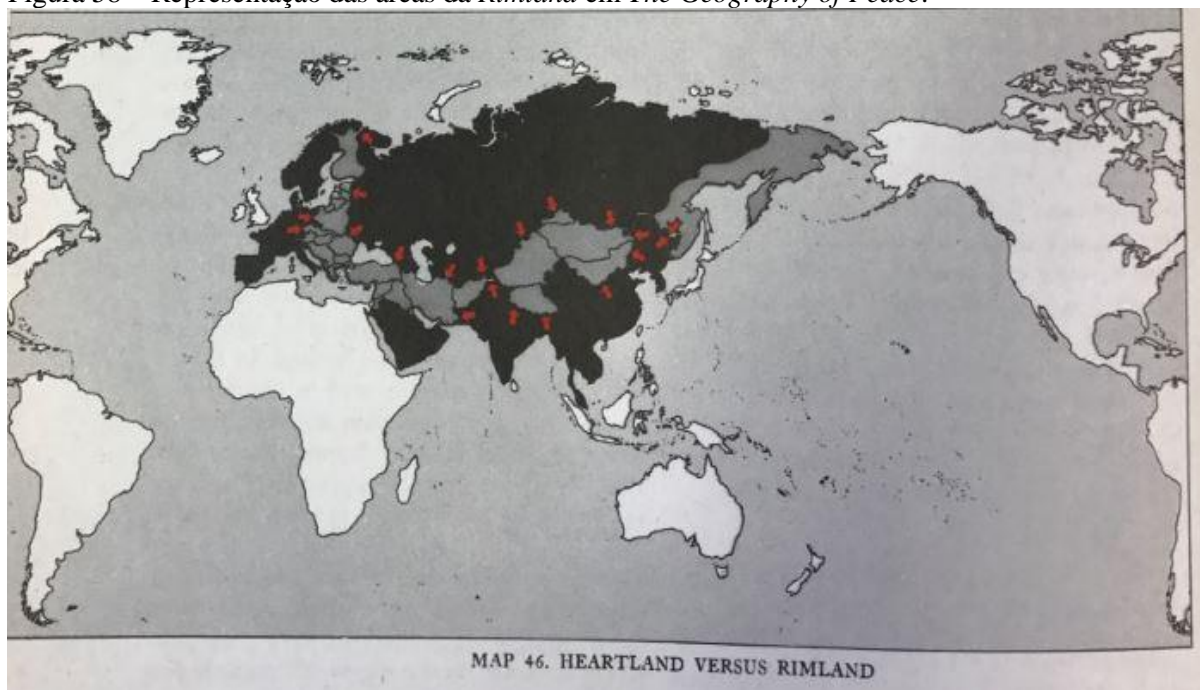
No decorrer do jogo, é possível reproduzir as intenções dos teóricos estudados ao longo desse trabalho e atrair aliados para esfera de influência norte-americana, bem como cercar a URSS de bases militares em locais estratégicos da Eurásia, que impediriam a URSS de possuir uma saída para mares quentes e projetar poder a partir desses pontos (figuras 57, 58 e 59).

Figura 57 – Imagem das três áreas frentes basilares de acordo com Brzezinski.



Fonte: Brzezinski³⁹⁰.

Figura 58 – Representação das áreas da Rimland em *The Geography of Peace*.

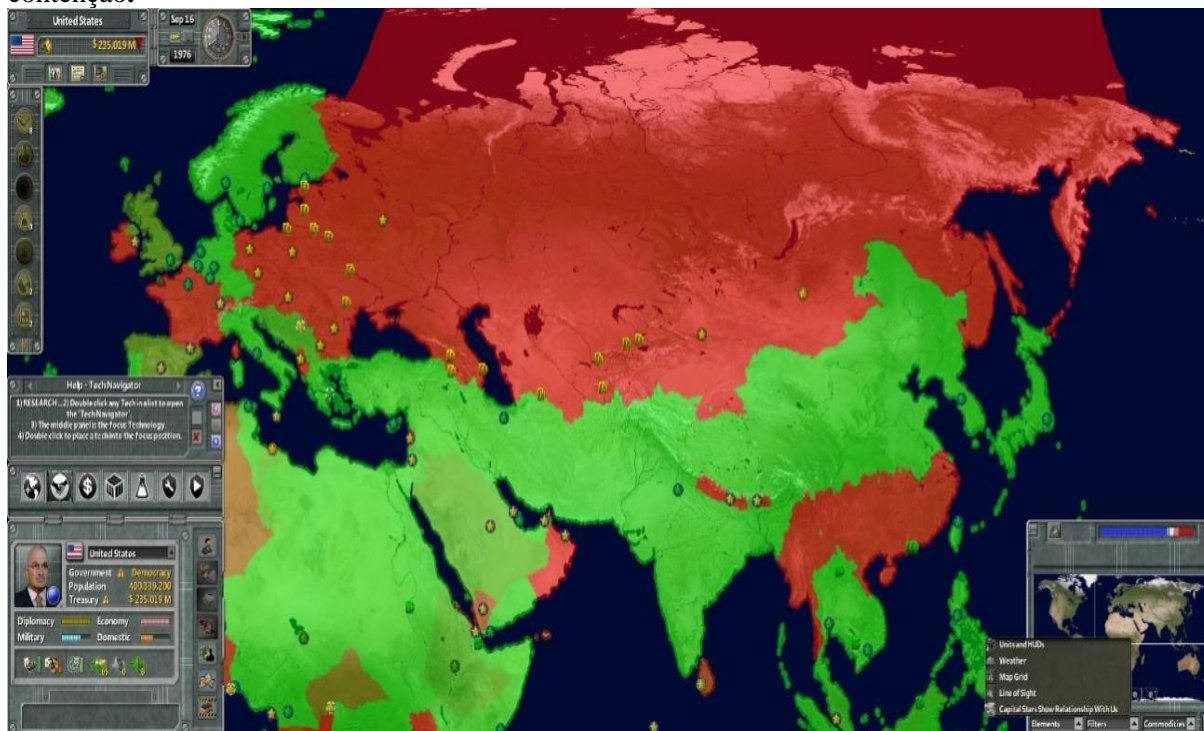


Fonte: Spykman³⁹¹

³⁹⁰ BRZEZINSKI, K. Z. **EUÁ-URSS: O Grande Desafio**. Rio de Janeiro: Nordica, 1986. p. 51.

³⁹¹ SPYKMAN, N. **The Geography of Peace**. New York: Harcourt, Brace and Company, 1944. p. 52.

Figura 59 – *Print Screen* de *Supreme Ruler Ultimate*: demonstração da aplicabilidade da teoria de contenção.



Fonte: *Supreme Ruler Ultimate*³⁹².

Ao longo das dezenas de partidas jogadas foi isso que nós fizemos e a nossa estratégia foi vencedora, pois conseguimos criar, a partir de uma emulação dos escritos desses autores, uma hegemonia norte-americana irreversível no mundo. E como sabemos através dos registros dos desenvolvedores, o jogo teve inspiração direta de uma literatura que versava sobre a geoestratégia dos EUA para a Eurásia durante a segunda metade do Século XX, inclusive com as memórias de Kissinger, Secretário de Estado e Conselheiro de Segurança Nacional, nos Governos de Richard Nixon e Gerald Ford. É importante ressaltar que os EUA possuem uma vantagem militar e financeira logo no início do jogo, pois este país possui o maior PIB e capacidade nuclear, bem como os meios para um ataque atômico através do uso de bombardeiros estratégicos.

Para tanto, concentramos nossos esforços a fim de garantir uma grande presença militar em toda a área ao redor da URSS, indo da península coreana até a Europa ocidental. Com isso, sufocamos a projeção de poder soviético, reduzimos seu acesso aos recursos naturais, sua capacidade de autonomia da frota naval e conseqüentemente sua presença militar em locais distantes da Eurásia e na sua periferia. Além disso, financiamos a oposição fornecendo material militar e ajuda financeira, o que ocasionou o colapso da União Soviética.

³⁹² SUPREME Ruler Ultimate. Estocolmo: Paradox Interactive, 2014.

Em algumas partidas, quando jogamos com os EUA e com a URSS, houve guerra nuclear. Quando jogamos com os EUA, fomos obrigados a intervir na Europa ocidental com bombas nucleares estratégicas de baixa intensidade, pois a superioridade numérica dos soviéticos na Europa inviabilizou um confronto convencional com perspectiva de vitória para a OTAN. Tal dado é relevante, pois de fato os soviéticos tinham vantagem em blindados e infantaria na Europa, principalmente aqueles concentrados na Alemanha Oriental. Quando as guerras ocorreram, a partir da década de 1970, é muito difícil vencer o conflito, mesmo jogando de ambos os lados, devido à paridade de mísseis balísticos intercontinentais e milhares de bombardeiros estratégicos que podem ser construídos durante o jogo. Se, no começo do jogo, os EUA possuem uma maior quantidade de bombas atômicas, no decorrer essa vantagem pode ser relativizada devido ao rápido avanço dos sistemas de armas e de pesquisas soviéticos.

Ao jogar com a URSS, a experiência é mais desafiadora do que com os EUA e em nenhuma vez conseguimos destruir completamente os EUA. Talvez tenha relação com a habilidade do jogador. Entretanto, o fato de a URSS sair em desvantagem, militar e econômica durante o início do jogo, somado à posição insular dos EUA, bem como o fato dos EUA já contarem com muitos aliados no começo, dificulta muito a tarefa de constituição de uma hegemonia comunista no sistema internacional construído pela *BattleGoat*.

- **Jogabilidade:** O jogo possui como cenário o mapa mundi, onde é possível ampliar o diminuir o zoom em determinados pontos, ter acesso a detalhes de topografia, infraestruturas civil e militar, bem como localização exata de unidades de comando em situações de guerra. É possível colocar dezenas de filtros que ajudam os jogadores a encontrarem recursos minerais, estabelecerem melhores locais para atacarem ou defenderem, visualizarem os status das suas relações diplomáticas. Os criadores permitiram que a movimentação e tropas sejam vistas em tempo real por todo o globo, independente de haver conflitos ou não. Isso deixou o jogo pesado, mesmo para máquinas robustas. Há limites que determinam as áreas internacionais, aéreas e navais e os limites nacionais para trânsito de navios ou aeronaves.

A jogabilidade não é tão diferente de outros títulos de estratégia lançados pela *Paradox*, a exemplo de *Hearts of Iron* e *Victoria*. Existem diversas dimensões de administração que são acessadas através de submenus e que permitem ao jogador estabelecer sua estratégia diplomática, realizar pesquisas, construir e movimentar unidades militares, desenvolver estratégias e políticas econômicas, criar fontes de energia tais como hidroelétricas,

termoelétricas, complexos militares, complexos de pesquisas, estradas e uma série de outras possibilidades de intervenção no mundo do game.

Os modos de gerenciamento de combate são confusos em virtude dos tamanhos das unidades de infantaria, blindados e demais unidades militares (figuras 60, 61 e 62). Tal desproporção dificulta o embarque e desembarque de tropas em navios de transporte, assim como táticas de combate.

Figura 60 – *Print Screen* de *Supreme Ruler Ultimate*: demonstração do cenário de batalha na Europa Ocidental.



Fonte: *Supreme Ruler Ultimate*³⁹³.

³⁹³ SUPREME Ruler Ultimate. Estocolmo: Paradox Interactive, 2014.

Figura 61 – Print Screen de *Supreme Ruler Ultimate*: demonstração do cenário de batalha na Europa Ocidental.



Fonte: *Supreme Ruler Ultimate*³⁹⁴.

Figura 62 – Print Screen de *Supreme Ruler Ultimate*: demonstração do cenário de batalha na Europa Ocidental com o zoom aproximado.



Fonte: *Supreme Ruler Ultimate*³⁹⁵.

³⁹⁴ SUPREME Ruler Ultimate. Estocolmo: Paradox Interactive, 2014.

³⁹⁵ Ibid.

A desproporção está entre o tamanho dessas unidades e as instalações físicas como: portos, bases aéreas, complexos militares e outras edificações. Nas imagens acima isso fica evidente, mesmo quando aproximamos o mapa, é praticamente inviável achar a localização exata das cidades, pois as tropas de sobrepõem a elas. Esse problema atrapalhou a jogabilidade do jogo e deixou as batalhas confusas, principalmente quando o número de exércitos é muito grande em cenários geograficamente apertados como a Europa Ocidental.

- **Estrutura do Game: análise das regras do jogo, incluindo as regras de simulação.**

As regras do jogo impõem determinadas limitações para a ação dos jogadores e dão certo realismo as ações. Por exemplo, o orçamento determina a sua capacidade de construção de novas unidades militares ou de infraestrutura, logo o jogo obedece a uma lógica econômica que estabelece limites. Ademais, não é possível invadir um país sem uma série de protocolos.

Nesse sentido, é necessário que haja uma declaração formal de guerra, que permite o desembarque de tropas e o acesso ao espaço marítimo controlado por determinado país. Caso não exista a referida declaração, é vedada a aproximação dos navios militares de outras nações. Os graus de intervenção e interação entre os países são determinados através do relacionamento diplomático entre eles.

O *Status* diplomático coloca regras para cooperação ou competição. Dessa forma, é possível, dentro das regras do jogo, desestabilizar e até derrubar governos, fornecendo inclusive ajuda militar para suportar governos ou derrubá-los, a depender da conjuntura específica tratada pelo jogador.

- **Mundo do Jogo: análise do conteúdo ficcional, topologia, nível do design, texturas.**

O mundo do jogo procurou recriar, a partir das interpretações históricas dos desenvolvedores, o ambiente de disputa entre a URSS e os EUA a partir de 1949. Para isso, o Estúdio desenvolveu um mapa mundi com as nações existentes na época (figura 63). Além da recriação dos estados nacionais, as colônias vigentes naquele período também foram disponibilizadas.

Figura 63 – *Print Screen* de *Supreme Ruler Ultimate*: mapa mundi ampliado.



Fonte: *Supreme Ruler Ultimate*³⁹⁶.

Assim, não há fases que possam ser transpostas pelo jogador, mas apenas um nível onde o jogo transcorre. O fato de ter apenas um nível não retira a complexidade do mesmo e a capacidade de visualização de milhares de ações ocorrendo em tempo real. No nível do *design* desenvolvido e aplicado ao *Supreme Ruler Ultimate* é possível deslocar tropas, construir instalações e verificar em tempo real, ações que ocorrem em pontos distintos do jogo. O mapa permite que o zoom seja aplicado em uma escala que pode variar de imagens de satélites a dezenas de metros do ponto escolhido pelo jogador, o que permite uma dinamicidade e um acompanhamento *in loco*, por exemplo, das batalhas e das construções.

A textura do jogo comporta elementos em duas dimensões e em três dimensões. As instalações e ferrovias são demonstradas em 2D enquanto as tropas militares do exército foram feitas em 3D. Houve uma preocupação em mesclar uma textura arcade com uma textura mais realista na criação do mapa e das informações contidas no mesmo.

6.4 Crítica externa: *Us and Them*

- **Classificação do game:** *Us and Them* é um jogo de estratégia em turnos, lançado pelo estúdio grego *Icehole*.

³⁹⁶ SUPREME Ruler Ultimate. Estocolmo: Paradox Interactive, 2014.

- **Análise da plataforma:** o jogo foi lançado para Windows 7, 8, 9 ou XP. O Processador recomendado foi o Pentium 4, 512 MG de RAM e 300 MG de espaço disponível em disco rígido.
- **Descrição do enredo:** o jogo começa em 1965, com o mundo dividido em áreas de influência norte-americanas e soviéticas. O próprio título do jogo já indica que o enredo procurou refletir o cenário histórico da Guerra Fria. Durante as partidas é possível escolher entre jogar com a URSS ou com os EUA. Ao escolher uma das nações é possível intervir nos países a partir de ações de desestabilização que variam: sabotagens, espionagem, golpe militar, assassinatos, reconhecimento e coleta de informações. O jogo conta com alguns personagens históricos como Henry Kissinger e Che Guevara. O objetivo do *game* é atrair países para a esfera de influência dos soviéticos ou para a esfera de influência da OTAN.
- **Resgate da cronologia da obra:** não existe nenhuma informação que possa ser acessada, tanto no site do jogo, quanto na *Steam* que possa ser utilizado para reconstruir a cronologia da obra, cujo lançamento, ocorreu em 8 de março de 2010.
- **Verificar a influência de outra narrativa artística como quadrinhos, literatura, teatro, cinema:** trata-se do uso de material audiovisual de propaganda produzido pelos EUA e pela URSS. Isso acontece no início de cada partida, após o jogador escolher um dos lados do conflito. Há duas opções: campanha capitalista ou campanha comunista. Quando se opta por um dos lados, o jogador é direcionado para uma tela onde um filme é exibido. Quando escolhemos o lado capitalista, o filme exibido é um recorte de trechos de uma série de filmes de propaganda produzidos pelos EUA, porém a maioria dos *frames* foi retirada das produções semanais para TV, denominados “The American Adventures”³⁹⁷, que visavam doutrinar os cidadãos norte-americanos contra o comunismo, através da hipervalorização da representação dos valores da sociedade norte-americana. Estes filmes eram apresentados pelo Dr. Clifton L. Ganus. Junior, Professor de História e de estudos bíblicos da *Harding University*. Ele também foi responsável por noticiar o filme exibido em *Us and Them*, contudo o conteúdo

³⁹⁷ THE AMERICAN Adventures. Direção: George S Benson. Searcy: National Education Program Workshop, 1955. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dYuXzZszR94>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

audiovisual mostrado em *Us and Them* não é somente da série “*The American Adventures*.”

Além disso, há alguns trechos de outros filmes, tais como “*Communism*”³⁹⁸, lançado em 1952 e que foram elaborados para criticar o comunismo. No clipe exibido antes das partidas não há nenhuma indicação de que os *frames* foram retirados das produções citadas acima. Para detectar, rastreamos e identificamos os *frames* e fomos comparando com os vídeos disponibilizados na internet sobre o tema. O discurso apresentando no *frame* de *Communism* e incorporado ao jogo contribui com a nossa hipótese relativa à influência da política de contenção sobre o enredo de alguns jogos de estratégia e retratam o comunismo.

Mas nas primeiras eleições italianas do pós-guerra, os comunistas criaram desordem na tentativa de ganhar o controle do governo. Mais uma vez, lembrou-se ao mundo que a ideia básica do comunismo é o plano da Revolução Mundial e que o comunismo russo foi além desse plano para alcançar o domínio do mundo através da agressão. Na Indochina e na Malásia, as agressões comunistas incitaram rebelião contra o governo estabelecido. Na França, as agressões comunistas desencadearam greves contra indústrias essenciais e tentaram desacreditar o governo livre. No Irã, incitaram tumultos, pregaram e desacreditaram as nações ocidentais. No leste da Alemanha, eles se opuseram abertamente ao Ocidente. Na China, os comunistas estabeleceram seu próprio governo fantoche. Na Coreia, a agressão comunista entrou em combate real com as forças das Nações Unidas (tradução nossa)³⁹⁹.

Os trechos abordam a perspectiva norte-americana de que o comunismo deveria ser contido, pois estava se espalhando pelo mundo através de revoluções violentas. O narrador ressalta que a expansão do comunismo estava atingindo áreas de importância estratégica, tais como: França, Itália, Alemanha, Malásia, Indochina, Coreia e Iran. Essas áreas eram consideradas vitais aos interesses norte-americanos na Eurásia e destacadas pelos autores estudados nesse capítulo.

O filme ainda sugere que os contribuintes norte-americanos estavam pagando as mais altas taxas de impostos para proteger o mundo da ameaça soviética. Ao que parece, os

³⁹⁸ COMMUNISM. Direção: David A. Smart. Glenview: Coronet Instructional Films, 1952. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_4yjAb6eoCw>. Acesso em: 10 jun. 2019.

³⁹⁹ Esse trecho está no jogo, porém, faz parte do filme “*Communism*”, como colocamos acima. Os áudios e imagens foram comparados e são idênticos. No Original: *But in the first post war Italian elections the communists created disorder in an attempt to gain control of the government. Once more the world was reminded that basic in the idea of communism is the plan of world Revolution and that Russian communism has stepped beyond that plan to achieve world domination through aggression. In Indochina and Malaya communist aggressions has incited rebellion against established government. In France Communist communist aggressions has formatted aggression strikes against essential industries and attempts to discredit the free government. In Iran have incited rioting and have preached and distrust the western nations. In eastern Germany they have openly opposed the West. In China the communists have stablished their own puppet government. In Korea communist aggression has come in to actual combat with forces of the United Nations.* Ibid.

produtores não sabiam sequer o nome correto dos líderes soviéticos, pois ao retratarem Vladimir Ilyich Ulyanov, o chamaram de “Nicolau Lênin”.

A partir dessas influências externas, o enredo do jogo, induz o jogador a instituir uma tática que contenha a expansão do comunismo nas áreas citadas no prelúdio da ação, pois o material de propaganda exposto pelos desenvolvedores destacou esse fator. Vale dizer, que o filme exibido em *Us and Them* não possui indicações de quais obras seu conteúdo tinha sido retirado, a identificação se deu através de nossas pesquisas, pois desconfiamos da fonte e dos cortes entre as cenas.

Quando escolhemos a campanha comunista, também é exibido um filme que, do mesmo modo que o construído pela campanha capitalista, foi feito a partir de uma série de colagens de filmes soviéticos. Esse clipe é formado por alguns *frames* dos filmes de propaganda jornalística exibidos pelo Estado soviético para provar avanços tecnológicos, educacionais e pequenos trechos de obras de diretores soviéticos, a exemplo dos últimos trechos de “Outubro”, em 1927, clássico filme dirigido por Eisenstein.

Figura 64 – *Frame* Retirado de *Us and Them* e que faz parte da obra *Outubro* (1927).



Fonte: *Us and Them*⁴⁰⁰.

⁴⁰⁰ US AND THEM. Chalkida: Icehole Games, 2010.

- **Influência do Estado ou de outros agentes externos sobre os desenvolvedores do game: cronologia do desenvolvimento tecnológico.** Consta no *site da Icehole*, estúdio desenvolvedor do jogo, que a empresa recebeu financiamento de vários fundos fomentadores da cultura e inovação.

O QREN (Quadro de Referência Estratégico Nacional) 2007-2013 constitui o documento de referência para a programação dos fundos da União Europeia a nível nacional para o período 2007-2013. Foi elaborado no âmbito da nova abordagem estratégica da política de coesão da União Europeia, segundo a qual o QREN "... assegura que a assistência dos fundos é consistente com as orientações estratégicas da Comunidade em matéria de coesão e identifica a ligação entre as prioridades comunitárias, por um lado, e o programa nacional de reformas, por outro (tradução nossa)⁴⁰¹.

Figura 65 – *Print* do site do Estúdio *Icehole* com as informações referentes ao apoio estatal que o estúdio recebeu.



Fonte: Icehole⁴⁰².

Tais recursos vieram do governo da Grécia e da União Europeia (UE), através do acesso grego aos fundos de investimento da União Europeia. Tais incentivos exigiam dos governos europeus, dentre eles a Grécia, a elaboração de um documento, intitulado *National Strategic Reference Framework*. Esse, por sua vez, balizou os investimentos nos países da UE que obtiveram acesso a esse tipo de fundo e que fizeram reformas neoliberais exigidas por Bruxelas.

⁴⁰¹ No Original: *The NSRF (National Strategic Reference Framework) 2007–2013 constitutes the reference document for the programming of European Union Funds at national level for the 2007–2013 period. It was elaborated within the framework of the new strategic approach to the Cohesion Policy of the European Union, according to which NSRF "...ensures that the assistance from the Funds is consistent with the Community strategic guidelines on cohesion and identifies the link between Community priorities, on the one hand, and the national reform program, on the other.* WHAT is the National Strategic Reference Framework? Hellenic Republic: Ministry of Economy Development & Tourism. Atenas. 2010. Disponível em: <<https://2007-2013.espa.gr/en/Pages/staticWhatIsESPA.aspx>>. Acesso em: 07 jun. 2019.

⁴⁰² ICEHOLE. **Official Website.** Página Inicial. Grécia: Icehole, 2014. Disponível em: <<http://iceholegames.com/>>. Acesso em: 07 jun. 2019.

- **Análise dos custos de produção e das fontes de financiamento:** não tivemos acesso ao valor do capital investido no jogo, mas já sabemos, que recebeu financiamento indireto de recursos do Governo da Grécia e da União Europeia.
- **Análise de entrevistas dos produtores, diretores e roteiristas:** infelizmente também não encontramos nenhum material referente às entrevistas de desenvolvedores que tenham trabalhado na programação de *Us and Them*.
- **Análise de elementos pré-lançamento como: teaser, trailer, memes, gifs e outras expressões midiáticas sobre o game.** No canal da *Icehole* no *youtube* não existe nenhum filme que possa ser chamado de *teaser* ou *trailer*, mas sim, filmes que fazem parte do jogo, como analisamos acima, no tópico referente à influência fílmica no desenvolvimento do jogo. O canal também contém outros materiais audiovisuais que fazem parte do jogo, a exemplo dos filmes que encerram a partida em caso de vitória dos EUA (figuras 66 e 67) ou da URSS.

Figura 66 – *Frame* do vídeo relativo à vitória dos EUA em *Us and Them*.



Fonte: *Us and Them*⁴⁰³.

⁴⁰³ US AND THEM. Chalkida: Icehole Games, 2010.

Figura 67 – *Frame* do vídeo que é transmitido após a vitória dos EUA.



Fonte: Us and Them⁴⁰⁴.

O filme que é exibido a partir da vitória dos EUA é colorido, todos os outros são em preto e branco e contém cenas de arquivos relativas a desintegração da URSS, tais como: a retirada da bandeira da URSS do mastro do Kremlin, a derrubada do muro de Berlim, a retirada das estátuas de Lênin e cenas de verdadeiro louvor ao modo de vida norte-americano, a exemplo de crianças sendo abraçadas por integrantes da marinha, crianças jogando beisebol, militares norte-americanos prestando continência para a bandeira estadunidense e outras imagens apologéticas.

No caso de vitória dos soviéticos, os produtores escolheram um curta metragem de propaganda anticomunista norte-americano, produzido durante a Guerra Fria e que é cheio de estereótipos sobre uma provável vitória do comunismo nos EUA e seus impactos para a classe trabalhadora (figuras 68 e 69). O título do filme é: *Our Hands, Part 3: How to Lose What We Have (1950)*. O seu enredo abordou a vitória eleitoral de um governo comunista, que planejava estatizar a produção e planificar a economia dos EUA e como isso transformaria a vida para pior, principalmente dos trabalhadores. Esses últimos, por sua vez, teriam que se mudar de suas casas para outros Estados e cidades para atender às necessidades do partido, então no poder, que iria implementar o “*master plan*”: conjunto de ações que reorganizaria a economia norte-

⁴⁰⁴ US AND THEM. Chalkida: Icehole Games, 2010.

americana segundo a interpretação dos conservadores norte-americanos sobre a experiência soviética.

Figura 68 – *Frame* do vídeo que é transmitido após a vitória da URSS e que foi identificado através de uma cópia no internet archive.



Fonte: In Our Hands⁴⁰⁵.

Figura 69 – *Frame* do vídeo exibido pelo jogo quando o jogador é vencedor com a URSS: a imagem foi extraída após a vitória soviética em *Us and Them*.



Fonte: Us and Them⁴⁰⁶.

⁴⁰⁵ IN OUR HANDS. Part 3: How to Lose What We Have. Direção: Jack Tilles. Chicago: Wilding Picture Productions Inc., 1950. Disponível em: <https://archive.org/details/InOurHan1950_3>. Acesso em: 15 ago. 2019.

⁴⁰⁶ US AND THEM. Chalkida: Icehole Games, 2010.

O enredo do filme abordou a situação de uma família de trabalhadores, que tem as vidas dos seus integrantes destroçadas após a vitória dos comunistas. Eles perdem tudo que possuíam, como o título do filme sugere. Após as eleições, duas famílias são enviadas para viverem na casa da família cujo enredo gira em torno. Depois de ceder sua casa, o casal protagonista foi obrigado pelo Estado a se mudar para trabalhar em outra região selecionada pelo governo, de acordo com as suas habilidades. Após essa cena, o filme imprimiu um tom documental com cenas de arquivo da URSS, inclusive de Stalin e ao fundo a voz de um narrador ressaltando a importância dos valores liberais como o livre mercado. O filme foi financiado pela siderúrgica *Inland Steel Company* e pela produtora de peças automotivas *Borg Warner Corporation* e foi direcionado para o público operário. O trecho inserido no final do jogo *Us and Them* possui apenas 2:38 segundos, enquanto o filme original possui 11:38. Não há nenhuma menção ao título do filme, quando ele é apresentado ao jogador que é vitorioso com a URSS, ou no canal da *Icehole* no *Youtube*, que também disponibilizou o vídeo. Nossa descoberta aconteceu através da busca do filme, por meio de alguns diálogos, que poderiam funcionar como palavras chave em buscadores como o *Google*. A partir desse caminho encontramos uma cópia no *Internet Archive*⁴⁰⁷, que pôde ser confrontada com o conteúdo do filme apresentado em caso de vitória soviética.

- **Influências de escolas historiográficas no enredo:** a leitura do enredo do jogo e das fontes audiovisuais que inspiraram sua criação não nos permite apontar quais correntes historiográficas influenciaram diretamente no seu desenvolvimento, contudo as fontes audiovisuais utilizadas para representar situações específicas do jogo foram elementos de propaganda anticomunista norte-americana.
- **Estudo do *design*, regras e mecânica do jogo:** o *design* escolhido pelo desenvolvedor foi relativamente simples, quando comparados a outros jogos analisados no decorrer desse trabalho, a exemplo de *Supreme Ruler Cold War*. *Us and Them* possui um design gráfico em 2D, cujo cenário principal é o mapa mundi. A Divisão de países do mapa mundi é feita por área de influência, por exemplo: o Brasil é área de influência dos Norte-Americanos durante o jogo, e isso é identificado com uma estrela dentro de um círculo de cor azul. Todos os países que possuem relações privilegiadas com a URSS

⁴⁰⁷ Para mais informações ver: IN OUR HANDS. Part 3: How to Lose What We Have. Direção: Jack Tilles. Chicago: Wilding Picture Productions Inc., 1950. Disponível em: <https://archive.org/details/InOurHan1950_3>. Acesso em: 15 ago. 2019.

possuem o mesmo símbolo na cor vermelha. O mapa é basicamente estático e as únicas alterações são feitas nas cores dos símbolos acima de cada país e isso só ocorre quando algum dos blocos consegue atrair esse país para a sua esfera de influência.

As regras do jogo são simples e envolvem espionagem, diplomacia, golpes de Estado, sabotagem econômica, aconselhamento militar, assessoramento em pesquisa e melhorias de infraestrutura. Tais atributos são disponibilizados para o jogador viabilizar sua estratégia a fim de atrair países para sua esfera de influência. As regras do jogo impedem confrontos militares diretos, portanto, os recursos acima são fundamentais para a constituição da hegemonia global. O jogo é realizado a partir de turnos que começam em janeiro de 1965. Cada jogada corresponde a um turno que atualiza o tabuleiro a partir das ações do jogador e de seu adversário.

A mecânica também não é complexa e reflete o *status* das ações tomadas durante a partida, onde é possível ao jogador escolher como irá intervir no país através de um menu onde ele deve selecionar qual tipo de intervenção será realizada em determinada nação. Esse menu é composto de algumas opções tais como: espião, assassino, conselheiro militar, conselheiro econômico, especialista em pesquisas, conselheiro político e conselheiro de pesquisas. Cada unidade de um especialista desses custa dinheiro e pode ser comprada pelo jogador no decorrer do jogo. A mecânica permite que essas unidades sejam transferidas para países de interesse do jogador, para isso são necessários cliques na unidade escolhida e no país escolhido. As unidades podem ser usadas em ações defensivas ou ofensivas, a depender de como o jogador seja informado pelo sistema do jogo ao longo das partidas, pois a mecânica do jogo estabelece uma série de informes sobre a situação mundial após cada turno, o que serve para o jogador se informar das ações que estão em andamento. Por exemplo, é possível ser comunicado que há uma ação de desestabilização ocorrendo no Brasil, e neutralizar essa ameaça alocando uma dessas unidades disponíveis nesse país. Ademais, é permitido mudar a percepção política das populações desses países sobre determinado modelo de organização social, no caso o capitalismo ou comunismo. E, por último, foram atribuídos graus de importância política aos países, que variam em uma escala de 1 a 10.

- **Entrevistar desenvolvedores:** apesar de inúmeras tentativas não foi possível entrevistar os desenvolvedores do jogo.

6.5 Crítica interna: imersão no game

- **Jogar o Jogo sozinho:** as partidas começam após a escolha de um dos blocos hegemônicos ofertados no Menu inicial. Após a escolha de um dos lados o mapa, há a passagem do filme que contextualiza o jogador. Depois do filme, o jogo começa de fato com a abertura do mapa mundi e as opções disponíveis.

Nossa experiência jogando com o campo capitalista foi extremamente difícil, mesmo com o jogo no modo mais fácil. A inteligência artificial que comanda a URSS desenvolve uma série de ações desestabilizadoras em regiões importantes para os EUA, com especial foco no Oriente Médio, sudeste asiático, América Latina e norte em toda a África.

Figura 70 – Print Screen demonstrando a atividade de Che Guevara como agente promotor de resoluções ao redor do mundo.



Fonte: Us and Them⁴⁰⁸.

O jogo possui a opção de mover personalidades como Kissinger, Che Guevara, o Papa e outras figuras que desempenharam um papel importante na Guerra Fria. Mesmo com a nossa perseguição sobre onde Che-Guevara estava atuando (figura 70), não conseguimos inviabilizar a maioria das ações que ele executou nos países escolhidos pela IA que comanda a URSS e isso nos levou a uma série de derrotas, mesmo quando colocávamos Kissinger no mesmo país. Em

⁴⁰⁸ US AND THEM. Chalkida: Icehole Games, 2010.

alguns casos, conseguimos evitar as ações de Che ao provocarmos um golpe militar, cuja presença de Kissinger torna a tarefa mais fácil devido aos custos militares que caem pela metade. Quando não conseguimos assassinar Che Guevara é quase impossível ganhar o jogo. Ele pode ser assassinado caso provoquemos um golpe de Estado no país em que ele está. Nossa experiência demonstrou que isso deve ser feito logo no início do jogo, pois se Che ficar três turnos em um único país que esteja sob a influência dos EUA, o país se tornará comunista após um processo revolucionário.

A priori, procuramos manter a estratégia de contenção aos soviéticos, o que funcionou em algumas vezes. Em muitas partidas, precisamos tomar uma postura defensiva para agir e o golpe militar se tornou uma atraente ferramenta para impedir o avanço soviético, tendo em vista o custo benefício construído pelo jogo.

Após o golpe, todos os agentes inimigos são mortos ou obrigados a fugir do país e 99% da população vira capitalista. Isso praticamente inviabiliza que a URSS possa colocar agentes de desestabilização nesses locais onde ocorreram golpes. Em algumas nações, como o Chile, conta com a presença do Ditador Augusto Pinochet, que por sua vez gera um acréscimo de 1% para a população e bloqueia a ascensão do comunismo, logo o golpe militar não é tão necessário. Isso também se aplica à Inglaterra, que conta com a presença da Rainha Elizabeth, que possui efeito similar.

É importante destacar que no começo do jogo o cerco aos soviéticos já está formado na Eurásia. A URSS inicia o jogo cercada de estados amortecedores que são controlados pelos EUA. A figura 71 demonstra isso de forma explícita. A URSS está cercada nas três áreas basilares da *Rimland* e o jogo começa dessa forma, ou seja, o programador recebeu essa influência relativa ao uso de Estados tampões, utilizados pelos EUA para inviabilizar a projeção de poder soviético em direção às bordas eurásianas.

Figura 71 – *Print Screen* de como Pinochet é utilizado pela mecânica do jogo.



Fonte: Us and Them⁴⁰⁹.

O bloco comunista também conta com a opção de realizar revoluções e isso pode causar a morte de todos os integrantes capitalistas que estejam operando ações naquele país, inclusive a do próprio Kissinger (figura 72). Na tela principal do jogo há um botão, chamado *place units automatically*, que escolhe os países que receberão os especialistas em defesa, espões e outros recursos que o jogador detém. O uso deste recurso deixa o jogo mais rápido, mais dinâmico e permite que se vislumbre como *Us and Them* foi programado para agir, de acordo com o lado escolhido.

⁴⁰⁹ US AND THEM. Chalkida: Icehole Games, 2010.

Figura 72 – *Print Screen* demonstrando a atividade de Kissinger como agente promotor de atitudes reacionárias com vistas a evitar a expansão do comunismo.



Fonte: Us and Them⁴¹⁰.

Além disso, o jogo disponibiliza, na tela principal, a opção de ativar automaticamente os comandos dos agentes que estão trabalhando nos países escolhidos pela inteligência artificial, de forma automática ou alocada individualmente. Quando jogamos com os EUA e ativamos o *Master Plan*, os principais países para onde o jogo deslocou nossos agentes foram: China, Coréia, Arábia Saudita, Irã, Polônia, Alemanha Ocidental e Alemanha Oriental. No caso da URSS, os países escolhidos pela IA do jogo foram: Brasil, Argentina, Colômbia, Irã, Arábia Saudita, URSS e o próprio EUA.

- **Jogabilidade:** o jogo possui uma jogabilidade simples e que pode ser simplificada ainda mais, quando se utiliza os modos automáticos de escolha dos países onde os agentes do jogador estarão baseados e as ações que esses agentes devem realizar. Nas nossas primeiras partidas não utilizamos esse recurso e o jogo demorou no mínimo 3x mais do que quando utilizamos o *Master Plan*. Quando não utilizamos a automatização das ações, nossas tarefas impostas pela jogabilidade se limitam a tentar impedir as ações de

⁴¹⁰ US AND THEM. Chalkida: Icehole Games, 2010.

desestabilização nos países que são alvos dos soviéticos ou dos norte-americanos, a tentar conquistar países para a nossa esfera de influência e construir unidades de agentes. A jogabilidade portanto não permite muitas ações ao jogador, basicamente o jogador paga para ter mais oficiais de inteligência e desloca-os para regiões que eles devem estar.

Uma vez deslocados, esses oficiais possuem algumas opções que eles podem realizar, ou não. Se for espião, ele pode subornar alguém, roubar tecnologia, montar ou sair de uma rede de espionagem. Já um consultor político pode incentivar protestos, por exemplo. Quando essas ações não são ativadas através do *Master Plan*, é necessário que o jogador grave em quais países seus agentes estão para que suas funções sejam ativadas em cada turno do jogo.

O jogo não permite uma guerra direta entre as superpotências e não disponibiliza menus diplomáticos ou de gestão de aspectos culturais, políticos ou econômicos, a exemplo de outros jogos, como *Victoria II* ou *Supreme Ruler Ultimate*.

- **Estrutura do jogo:** as regras do jogo impõem que o jogador gaste seu orçamento com agentes de inteligência, revoluções ou golpes de Estado. Não há muitas opções além dessas disponibilizadas pelo jogo. Esse, por sua vez, foi estruturado a partir dessas regras, que impõem limites ao jogador. Não é possível desenvolver novas unidades de inteligência quando não se tem orçamento para isso, bem como não é possível fomentar revoluções ou golpes militares. O jogo disponibiliza apenas um recurso onde podemos alocar dinheiro, com a exceção dos já comentados aqui. Assim, fazemos referência à opção de disponibilizar mais recursos em uma ação para maximizar sua taxa de sucesso, que é determinada pela soma dos indicadores do jogo. Por exemplo, se o objetivo é promover uma sabotagem, a taxa de sucesso pode ser maximizada, caso o jogador disponibilize mais recursos para essa ação do que os previstos inicialmente.

Além dessas regras, o andamento do jogo ocorre a partir do acionamento dos turnos que são finalizados após os comandos do jogador em uma rodada. Os turnos possuem a duração de um mês e geralmente uma partida que dura de 36 a 48 turnos, tornando as partidas relativamente curtas, quando comparamos com outros jogos de estratégia que chegam a durar semanas em uma única partida, a exemplo de *Supreme Ruler Ultimate*.

- **Mundo do Jogo:** O mundo do jogo desenvolvido pela *Icehole* visou a recriação de elementos que marcaram o imaginário sobre a Guerra Fria: espionagem, assassinatos, propinas, sabotagens, roubos de tecnologia, revoluções e golpes de Estado. Na tentativa

de criar um jogo com uma jogabilidade considerada fácil, o desenvolvedor simplificou demais o ambiente da Guerra Fria e restringiu as ações do jogador à gestão de mecanismos de inteligência. O jogo também estereotipou tanto os personagens ligados ao campo comunista, quanto os ligados ao campo capitalista, que se tornaram coisas que podem ser acionadas à medida que o jogador necessita delas.

6.6 Análise do conteúdo apreendido

- **Checagem dos dados coletados:** *Supreme Ruler Ultimate* e *Us and Them* são jogos que tentaram recriar o ambiente da Guerra Fria com diferentes níveis de complexidade. No caso de *Supreme Ruler Ultimate*, o estúdio desenvolvedor teve a preocupação de levar uma experiência complexa relativa ao mundo a partir de 1949. Tal complexidade foi expressada através de centenas de aspectos em que o jogador deve estar atento para ter sucesso no jogo e que denotam uma preocupação do estúdio em reproduzir uma simulação do contexto geopolítico que marcou a segunda metade do século XX. Essa preocupação em reproduzir tal contexto pode ter relação com a influência da bibliografia que os desenvolvedores de *Supreme Ruler Ultimate* utilizaram como base teórica na construção do jogo. Tal cuidado com a complexidade do mundo durante os anos da Guerra Fria não foi uma preocupação dos desenvolvedores de *Us and Them*, pois, quando comparados, os jogos demonstram que possuem graus de complexidade bem distintos.
- **Análise comparativa entre os enredos do games e os processos históricos em que eles estão inseridos:** ambos os jogos procuraram levar ao jogador, a experiência do confronto que envolveu a URSS e os EUA durante os anos da Guerra Fria. No caso de *Supreme Ruler Ultimate*, isso foi realizado com uma eficácia maior devido ao número de opções de gestão que o jogador possui, ao longo da sua experiência, quando o jogo é jogado. O cuidado com a reprodução de uma concepção sobre a Guerra Fria baseada em uma bibliografia sobre o tema também é evidente em *Supreme Ruler Ultimate*, que procurou replicar alguns dos fatos que marcaram os anos nos quais o jogo transcorre. Isso permitiu que o jogo criasse um ambiente que tentou repetir aspectos desse período histórico em suas variadas dimensões históricas: econômica, militar, política, social e diplomática. O conjunto desses aspectos permitiu que a tarefa de reprodução da

atmosfera da Guerra Fria também fosse replicada com mais fidedignidade do que em jogos mais simples como *Us and Them*.

A influência da política de contenção aos soviéticos também ficou mais explícita em *Supreme Ruler Ultimate* do que em *Us and Them*, pois há várias referências históricas a esse processo ao longo das partidas, a exemplo do primeiro informe recebido pelo jogador, que trata do início da doutrina Truman, com vistas a ajudar a Grécia e a Turquia a conter o comunismo. De forma complementar, é importante ressaltar que nos dois jogos a inteligência artificial foi construída para disputar as áreas do globo que eram consideradas estratégicas para ambos os lados do conflito, e que foram abordadas ao analisarmos o pensamento de autores como Spykman, Kennan e Brzezinski no decorrer desse trabalho. Quando afirmamos que o enredo histórico mais complexo contribui para que a influência da política de contenção seja mais evidente, estamos destacando a quantidade de informações disponibilizadas pelo desenvolvedor para o jogador. O acesso a essas informações permite que o jogador mapeie melhor de onde esses dados históricos foram retiradas. Tal fato não anula a construção da mecânica em *Us and Them*, que também recebeu influência da política de contenção, porém, para um jogador leigo, a identificação das origens relacionadas ao *status quo* geopolítico do jogo, no seu início, não será uma tarefa simples.

- **Análise comparativa entre os dados coletados através dos *games* avaliados com outras fontes de pesquisa:** ao longo desse capítulo procuramos demonstrar a representação da concepção geopolítica dominante nos EUA durante os anos da Guerra Fria. A análise dos dois games identificou que a política de contenção ao comunismo está presente tanto em *Supreme Ruler Ultimate*, quanto em *Us and Them*. Há uma relação proporcional entre a complexidade do jogo e a representação das teorias geopolíticas. Tal constatação também se mostrou válida no capítulo anterior, quando foram analisados os jogos relativos à formação do império norte-americano e a influência que ambos receberam do conflito entre poder naval e poder continental apontados por autores como Mackinder e Mahan.

Supreme Ruler Ultimate, assim como *Victoria II* no capítulo anterior, reproduziu a partir de uma perspectiva imperialista, os conflitos que existiram durante a Guerra Fria. Ao analisarmos os jogos, percebemos que a sua mecânica reproduz as relações de dependência que existiam entre as nações em um mundo contextualizado pelo conflito entre dois blocos que disputavam a hegemonia global. O uso dos estados amortecedores, ou estados pivôs, é essencial

para garantir o sucesso nas partidas, isso ocorre tanto em *Supreme Ruler Ultimate*, quanto em *Us and Them*.

Os jogos possuem a intenção de recriar e reinventar os fatos históricos que envolveram as grandes potências durante o período da Guerra Fria e, de certa forma, são bem-sucedidos nesse propósito. No que tange à nossa hipótese, relativa à influência das teorias geopolíticas anglo-saxãs sobre o enredo de *Supreme Ruler Ultimate*, houve a comprovação de que isso ocorreu de forma indireta, sem a citação de autores chaves, como outros jogos da *Paradox* já fizeram ao mencionar Alfred Mahan⁴¹¹. Entretanto, as regiões críticas do jogo, demonstram que os desenvolvedores acessaram direta ou indiretamente a herança do pensamento geopolítico desenvolvido pelos autores responsáveis por teorizar acerca da política de contenção, pois o destaque de determinadas áreas e a sua importância estratégica tanto no *game*, quanto nos escritos desses autores, são significativas e coincidentes. Logo, as regiões descritas por Spykman e, especialmente por Brzezinski, localizadas na periferia da Eurásia, interpretadas como essenciais na disputa entre a URSS e os EUA, com vistas ao cenário do fim da Segunda Guerra Mundial são exatamente as mesmas que precisam ser ocupadas nos jogos analisados. A necessidade de ocupação dessas áreas para fins geoestratégicos também é um imperativo em *Supreme Ruler Ultimate*, *Us and Them*, *Geography of Peace* e *Game Plan*. Nesse sentido, o que torna isso explícito é a movimentação, em ambos os jogos, da inteligência artificial que tensiona a disputa pela hegemonia nas áreas consideradas estratégicas pelos autores analisados ao longo desse capítulo, ou seja, isso está predeterminado pela programação do jogo. Se está predeterminado, algum programador foi influenciado pelo discurso da política de contenção e traduziu isso em códigos que interagem com o jogador através da audiovisualidade.

A busca por um equilíbrio de poder que beneficie o jogador que comanda um dos blocos hegemônicos ou Estados, durante as partidas nos jogos analisados, foi recriado a partir da implantação de elementos que podem ser persuasivos, coercitivos ou que envolvam cooperação. No caso de um dos jogos, *Supreme Ruler Ultimate*, também é possível garantir a segurança nacional através de guerras que impeçam adversários diretos ou indiretos de conquistarem objetivos que afetem a segurança nacional. Em *Supreme Ruler Ultimate* é possível estrangular

⁴¹¹ Fazemos referência a *Victoria II*, jogo de estratégia da *Paradox*, que em determinado momento faz uma menção ao desenvolvimento da teoria do poder naval desenvolvida por Alfred Mahan no seu clássico “*The Influence of Sea Power Upon History*”, considerado um livro incontornável para o entendimento da geoestratégia norte-americana no final do século XIX e início do século XX. É importante frisar que Mahan obteve um grande reconhecimento acadêmico no meio historiográfico norte-americano e através desse prestígio conseguiu ser eleito para presidir a *American Historical Association*, em 1902. Para mais informações ver: MAHAN, Alfred. **The Influence of Sea Power Upon History**. Boston: Little, Brown and Company, 1890. p. 543. Disponível em: <<https://archive.org/details/seanpowerinf00maha>>. Acesso em: 15 fev. 2018.

um país ou região economicamente e, caso isso não funcione, os desenvolvedores permitem que se travem guerras. Há, portanto, uma reprodução dos conceitos relativos ao sistema internacional que Spykman analisou em *America's Strategy in World Politic*. Em *Us and Them* também existem pressupostos relacionados diretamente às ideias de Kennan, principalmente na contenção do comunismo a partir de um trabalho político, cultural e militar através das agências de inteligência, assim como o sistema soviético foi representado segundo o conceito de totalitarismo desenvolvido por Brzezinski.

A utilização das ideias desses autores nos *videogames* não é um fenômeno isolado, pois há na academia um movimento de retomada dos estudos envolvendo os teóricos que formularam sobre a oposição entre poder continental e poder naval. Tal destaque desses autores é o resultado da influência conjuntural de uma série de processos históricos que aconteceram após a queda da URSS, principalmente os desdobramentos geopolíticos após o 11 de Setembro, que deu a justificativa moral para os EUA ocuparem militarmente o Afeganistão, muito próximo da *Heartland*, bem como aumentar sua presença militar no Oriente Médio com a invasão do Iraque. A reação da Rússia e da China veio através de projetos de integração dos países euroasiáticos, por meio de corredores de cooperação comercial, que concretizaram o pesadelo geopolítico das potências insulares. Por isso que, atualmente, títulos como *Geopolitics Reborn*⁴¹² de Colin Dueck, *Rethinking Central Asia*⁴¹³ de Eldar Ismailov e Vladimir Papava, *The US Grand Strategy and The Eurasian Heartland in Twenty-First Century*⁴¹⁴ de Emri Iseri, *Beyond Central Asia Pivot*⁴¹⁵ de Michael Tierney, *The Heartland No More: Russia's Weaknees and Eurasia's Meltdown*⁴¹⁶ de Andrei T. Tsygankov, *The Heartland Theory of Sir Halford John Mackinder: Justification of Foreign Policy of The United States and Russia in Central Asia*⁴¹⁷ de Suban Kumar Chowdhury e Abdullah Hel Kafi, *Re-Centering Central Asia: China's "New*

⁴¹² DUECK, C. **Geopolitics Reborn**. Philadelphia: Foreign Policy Research Institute: E-notes. 2013. Disponível em: <<https://www.fpri.org/article/2013/07/geopolitics-reborn/>>. Acesso em: 31 jul. 2019.

⁴¹³ ISMAILOV, E.; PAPAVAL, V. **Rethinking Central Asia**. Washington: The Central Asia-Caucasus Institute-The Silk Road Studies Program, 2010. Disponível em: <https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2196485>. Acesso em: 19 ago. 2019.

⁴¹⁴ İSERI, E. The US Grand Strategy and the Eurasian Heartland in the Twenty-First Century. **Geopolitics**, [s.l.], v. 14, n. 1, p. 26-46, 13 fev. 2009. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/toc/fgeo20/current>>. Acesso em: 21 ago. 2019.

⁴¹⁵ TIERNEY, M. Beyond Central Asia Pivot. **Journal of Military and Strategic Studies**, Calgary, v. 17, 2016. Disponível em: <<https://jmss.org/article/view/58074>>. Acesso em: 19 ago. 2019.

⁴¹⁶ TSYGANKOV, A. P. The Heartland no more: Russia's Weakness and Eurasia's Meltdown. **Journal of Eurasian Studies**, [s.l.], v. 3, n. 1, p. 1-9, jan. 2012. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1016/j.euras.2011.10.001>>. Acesso em: 11 ago. 2019.

⁴¹⁷ CHOWDHURY, S. K.; KAFI, A. H. The Heartland Theory of Sir Halford John Mackinder: Justification of Foreign Policy of The United States and Russia in Central Asia. **Journal of Liberty and International Affairs**, [s.l.], v. 1, n. 2, p. 1-13, 2015. Disponível em: <http://e-jlia.com/papers/v2_5.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2019.

*Great Game” in the old Eurasian*⁴¹⁸ de Xiangming Xen, procuraram debater a conjuntura geopolítica do século XXI, recorrendo aos pressupostos dos teóricos ingleses e norte-americanos responsáveis pelas teorias envolvendo a disputa da Eurásia.

A situação geopolítica do início do século XXI deu um novo impulso aos estudos dos princípios regionais de estruturação do espaço geopolítico e geoeconômico de todo o continente eurasiático. Isso reviveu as concepções formuladas por Halford Mackinder no início do século XX, e do seu oponente, Nicholas Spykman, um pouco mais tarde. Eles ofereceram abordagens muito originais para a estruturação geopolítica regional do continente euro-asiático e a identificação do valor funcional de seus segmentos espaciais (tradução nossa)⁴¹⁹.

Ismailov e Papava estão corretos e corroboram nossa hipótese sobre a retomada dos estudos acerca dos clássicos da literatura de grande estratégia na conjuntura atual. Desse modo, autores como Mackinder, Spykman e Brzezinski estão em voga no presente e estão sendo usados como suporte teórico nas discussões acadêmicas com foco na disputa da Eurásia no século XXI, pelas potências como China, Rússia, EUA e Alemanha.

Os estudos que analisam as representações da geopolítica da Guerra Fria nos jogos de *videogame* devem ser realizados, para que a narrativa contida em alguns *games* possa ser desnaturalizada e interpretada a partir de pressupostos teóricos que dão lastro científico ao comportamento das nações no plano internacional. Sem esse suporte teórico no confronto com as fontes, os processos históricos imperialistas são normalizados contribuindo para a reprodução de estereótipos acerca de países e populações que possuem suas dinâmicas de desenvolvimento histórico e social ignoradas pela mídia hegemônica.

Assim, é importante destacar a existência de um número significativo de pesquisas sobre *games* no Brasil que enfocam aspectos verdadeiros e positivos das possibilidades de ensino e aprendizagem relativos ao uso dessa mídia como fonte para se apreender e ensinar História, assim como outras disciplinas. Apesar do campo *game-história* já contar com produções que debatem o papel pedagógico dos jogos, ainda carecemos de estudos críticos que revelem o *status* da indústria monopolista dos *games*, como isso está articulado com a fase atual do

⁴¹⁸ CHEN, X.; FAZILOV, F. Re-centering Central Asia: China’s “New Great Game” in the old Eurasian Heartland. **Palgrave Communications**, [s. l.], v. 4, n. 1, p. 1-12, 19 jun. 2018. Disponível em: <<https://www.nature.com/articles/s41599-018-0125-5>>. Acesso em: 21 ago. 2019.

⁴¹⁹ No original: *The geopolitical situation of the early 21st century gave a new boost to studies of the regional structuralization principles for the geopolitical and geo-economic space of the entire Eurasian continent. This revived the conceptions formulated by Halford Mackinder in the early 20th century and his opponent, Nicholas Spykman, somewhat later. They offered very original approaches to the regional geopolitical structuralization of the Eurasian continent and the identification of the functional value of its spatial segments.* ISMAILOV, E.; PAPAVAL, V. **Rethinking Central Asia**. Washington: The Central Asia-Caucasus Institute-The Silk Road Studies Program, 2010. p. 84. Disponível em: <https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2196485>. Acesso em: 19 ago. 2019.

capitalismo e o uso do conteúdo dos *games* para propagar uma visão distópica e conservadora dos processos históricos, principalmente os *games* que reproduzem discursos oriundos do complexo de entretenimento militar norte-americano.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos últimos dez anos, todos os *games* analisados ao longo do trabalho demonstraram que houve um novo interesse por questões geopolíticas por parte da indústria de jogos eletrônicos. Para a nossa surpresa, alguns dos jogos comprovaram nossa hipótese relativa à influência de autores da geopolítica estadunidense sobre os seus enredos, de forma direta, a exemplo de *Victoria II* e *US and Them*, que citam nominalmente alguns dos teóricos norte-americanos como Alfred Mahan e Henry Kissinger, sendo que Kissinger se tornou um personagem em *US and Them*, podendo ser deslocado para áreas de interesse dos EUA. Outros componentes do enredo de *Supreme Ruler Ultimate* e *Colonial Conquest* também evidenciaram como esses jogos de estratégia reproduzem a lógica da geopolítica norte-americana, tanto no enredo, quanto na sua mecânica e jogabilidade. A necessidade de cerco estratégico à URSS pelos EUA é um imperativo para a vitória quando se está jogando com os norte-americanos. Assim, a disputa pela Eurásia é fundamental para o sucesso do jogador.

Além disso, é importante destacar que os diários de desenvolvimento, entrevistas dos executivos dos estúdios, *designers*, programadores, *teasers*, *trailers*, conteúdo presente nos *sites*, publicações especializadas e outras fontes foram fundamentais para apreendermos as características que demonstraram o quanto os autores discutidos no âmbito dessa tese ainda são atuais e influenciam narrativas contemporâneas sobre processos históricos. Como os jogos possuem a capacidade de interação entre o sujeito e o sistema, esses temas são abordados em um grau de detalhamento que não poderia ser desenvolvido e reproduzido em outras mídias. Ademais, o jogador é colocado na posição de comandante supremo de uma realidade histórica e, com isso, recebe todas as responsabilidades de tal posição.

Entretanto, não devemos menosprezar o cenário inicial das partidas nesses jogos, que foram confrontados com as principais teorias da geopolítica estadunidense, pois, é através do início do jogo que o enredo é construído e que as condições para o início das partidas são estabelecidas. Assim, como demonstramos ao longo desse trabalho, a bibliografia que influenciou os desenvolvedores vai impactar diretamente na forma como o jogo é desenvolvido e como sua história transcorre a partir do ponto zero da linha do tempo.

Outros elementos importantes, que lidamos ao logo da nossa análise, foram as descobertas de fontes inéditas nas pesquisas históricas, a exemplo dos diários de desenvolvimento, cuja importância foi fundamental para o enriquecimento desse trabalho. Os diários permitiram que nossa análise mapeasse as escolhas e influências que os desenvolvedores

tiveram durante a construção dos jogos. Tais fontes nascidas em meio digital enriqueceram as análises externas com diversas informações que não teriam sido acessadas através de outros documentos.

Os jogos *Victoria II*, *Supreme Ruler Ultimate*, *Colonial Conquest* e *US and Them* sofreram influências de outras obras artísticas. Elas variaram quanto ao gênero que influenciou, porém detectamos que filmes, livros e outros jogos serviram de inspiração para a construção das narrativas e mecânicas desses jogos. Ao longo dos capítulos expusemos tais influências, bem como identificamos a natureza ideológica dessas fontes, cujos exemplos foram oriundos de uma perspectiva conservadora da História. Desse modo, ao codificar essas informações e transformá-las em imagens, os desenvolvedores transpuseram o conhecimento histórico do meio analógico para o meio digital, contribuindo para a propagação de narrativas desenvolvidas originalmente para gêneros distintos dos *videogames*, a exemplo dos filmes e livros que inspiraram os programadores. Nesse sentido, o conhecimento histórico está sendo transmitido através da transmutação das fontes, sem nenhuma avaliação da validade histórica dessa produção. Isso é agravado, quando os próprios desenvolvedores não assumem, ao serem questionados, que estão utilizando um tipo de bibliografia que possui um posicionamento conservador frente aos processos históricos.

Os exemplos de *Victoria II*, *Supreme Ruler Ultimate* e *US and Them* são icônicos no sentido de demonstrar o quanto não há honestidade relativa às informações disponibilizadas no enredo desses jogos que, por sua vez, naturalizam processos imperialistas de exploração e reificam os sujeitos da história. Em nenhum desses jogos citados acima houve menção às influências externas recebidas, e isso só foi identificado a partir de um processo de investigação histórica e do cruzamento entre as fontes.

Os desenvolvedores que produziram os diários de desenvolvimento foram, em alguns casos, omissos com o público. Por essa via, fazemos referência ao caso da nossa entrevista com o desenvolvedor chefe de *Victoria II*, que negou a influência de Alfrad Mahan sobre o enredo do jogo, sendo que o próprio jogo presta uma homenagem ao Almirante da Marinha norte-americana. Outrossim, ele omitiu o fato de ter recebido a influência de alguma obra literária e, ao cruzar as fontes, descobrimos que essas informações não eram verídicas e que o jogo emulava ideias e uma estética do romance *Heart of Darkness*.

US and Them recebeu influência direta dos filmes que abrem e fecham as partidas, porém, mesmo se tratando de filmes importantes, tanto da filmografia norte-americana, quanto da soviética, as fontes não são mencionadas. Logo, o jogador leigo não percebe que a narrativa

foi construída, nesse caso, majoritariamente, por material anticomunista, com a exceção de *frames* da obra de Eisenstein.

Supreme Ruler Ultimate também pode ser usado como exemplo de omissão relativa às fontes utilizadas na construção do enredo do jogo, pois os livros expostos nos diários de desenvolvimento, como fontes de pesquisa, não foram citados nos jogos, o que pode ser classificado como plágio, a depender do grau de detalhismo da informação utilizada. Assim, ao utilizar somente Kissinger, Fred Kaplan e outros autores da academia norte-americana, para representar processos globais, como os que ocorreram no período da Guerra Fria, o estúdio assumiu a narrativa de apenas um lado do conflito. Esse fato igualmente ocorreu nos outros jogos que foram discutidos durante a nossa análise.

O predomínio dos autores anglo saxões sobre os jogos estudados durante a tese e que teorizaram sobre a oposição histórica entre poder naval e poder continental, foi demonstrada através da análise da influência externa que eles receberam, bem como, por meio da análise interna, ao jogarmos os jogos, que foram explícitos em demonstrar que, a depender do período onde eles transcorrem, a prevalência de determinados autores é maior ou menor do que outros. Por exemplo, demonstramos que em *Victoria II e Colonial Conquest*, os autores que tiveram maior predominância foram Mahan e Mackinder, pois o período histórico que os jogos pretendem simular é o mesmo ao que esses autores viveram e escreveram suas principais obras, que se tornaram cânones das teorias geopolíticas. Isto também poder ser afirmado em relação à demonstração da política de contenção nos jogos *Supreme Ruler Ultimate e US and Them* que possuem na sua mecânica, no seu enredo e na sua estética elementos que demonstram a influência dos principais autores da política de contenção: Spykman, Kennan e Brzezinski. Isso ficou evidente, a partir do papel das áreas prioritárias para a geopolítica estadunidense nesses jogos e que são análogas às regiões que foram consideradas como essenciais para os EUA, de acordo com Spykman, Kennan e Brzezinski. O papel da inteligência artificial, ao estimular conflitos bélicos nessas regiões, é uma evidência, já demonstrada ao longo desse trabalho, que a *Rimland* e as três frentes estratégicas são vitais para o sucesso estadunidense nas partidas.

É necessário refletirmos para entendermos os motivos que fazem com que esses autores ainda tenham tamanha influência, no tempo presente, sobre narrativas de fontes nascidas em meio digital como esses títulos de *videogames*. Nossa hipótese, sobre o ressurgimento desses temas e a transposição dessa temática para mídias como os *videogames*, está baseada na conjuntura geopolítica e na alteração do equilíbrio de poder no cenário euroasiático nos últimos 10 anos.

Com a retomada de iniciativas geoestratégicas por parte da Rússia e a sua aproximação com a China, os dois principais países euroasiáticos passaram a ameaçar as posições e interesses norte-americanos naquela região do globo. Alguns autores, como *J. Stolpleton Roy*, acreditam que a crise na Ucrânia em 2014 e conseqüentemente as imposições de sanções contra a Rússia, contribuíram para agudizar um processo de cooperação que já existia e crescia gradativamente desde que *Deng Xiaoping* assumiu o poder, porém, ele ressaltou que os eventos ucranianos foram cruciais para o estreitamento das relações. Ao ressaltar os eventos ucranianos como essenciais para o estreitamento da cooperação militar e econômica entre os dois maiores países da Ásia, Roy está responsabilizando os EUA pela aproximação maior entre a Rússia e a China⁴²⁰.

Tal conjuntura gerou cobertura de diferentes mídias jornalísticas e mobilizou a indústria cultural dos países envolvidos para a abordagem dessa nova disputa entre os integrantes da OTAN e o bloco de poder formado pela Rússia-China. Tal situação impulsiona a demanda do público por *videogames* que possuam enfoque nesses temas, e isso resulta em jogos, como os analisados nesse trabalho, cujos enredos, os mundos dos jogos, as regras, as arquiteturas e outras características assumem as posições ideológicas oriundas dos polos de poder do ocidente.

Outro fator, que não pode ser menosprezado, é a influência da crise de 2008 no cenário geopolítico, que estimulou práticas neocolonialistas em regiões estratégicas do mundo. O cenário pós-crise também incentivou para que os EUA intervissem, através de uma nova política de Estado, nos meios de comunicação.

Entre 1953 e 1999, os EUA possuíam uma agência de informação (*United State Information Agency - USIA*), que coordenou os esforços de propaganda estadunidense no contexto da disputa cultural da Guerra Fria⁴²¹. Com o fim da *USIA*, houve um reordenamento das atividades de propaganda, porém o ataque contra as torres gêmeas demandou esforços propagandísticos, que em tese foram desempenhados pelo Departamento de Estado. Para alguns analistas do Serviço de Pesquisas do Congresso, Kennon Nakamura e Mattew Weed que publicaram um estudo, intitulado *U.S Public Diplomacy: Background and Current Issues*, sobre o status da diplomacia pública no período, o fim da *USIA* não foi bem recebido, pois o Departamento de Estado estaria mal adaptado para conduzir uma diplomacia pública de longo prazo.

⁴²⁰ ROY, S. S. Sino-Russian Relations in a Global Context: Implications for the United States. In: CHASE, M. S. et al. **Russia China Relations: Assessing Common Ground and Strategic Fault Lines**. Seattle-Washington. The National Bureau of Asian Research, 2007.

⁴²¹ Para mais informações ver: CULL, J. N. **The Cold War and The United State Information Agency**. New York: Cambridge University Press, 2008. p. 1-21.

Após a Segunda Guerra Mundial, quando os militares dos EUA realizaram a maioria das atividades de informação e comunicação, a diplomacia pública dos EUA foi colocada em mãos de civis. Durante a Guerra Fria, a Agência de Informações dos Estados Unidos (USIA) liderou os esforços de diplomacia pública dos EUA, com a missão principal de combater a propaganda soviética e a disseminação do comunismo. Depois que a União Soviética se dissolveu em 1991, o papel da USIA foi diminuído e seus recursos foram reduzidos durante os anos 90. Finalmente, a USIA foi abolida em 1999 como parte de uma reorganização pós-Guerra Fria, com responsabilidades da diplomacia pública alocadas no Departamento de Estado.

Após os ataques terroristas de 11 de setembro, houve um novo interesse em promover uma diplomacia pública eficaz, pois a luta contra ideologias extremistas se tornou crucial para a luta geral contra o terrorismo. Nos últimos anos, muitos observadores pediram mais recursos e aprimoramento dos esforços de diplomacia pública dos EUA. No entanto, atualmente vários desafios e questionamentos afetam o futuro das comunicações do governo dos EUA com públicos estrangeiros. Alguns argumentam que a abolição da USIA foi um erro e que o Departamento de Estado não é o espaço adequado para conduzir a diplomacia pública de longo prazo. Além disso, o Departamento de Defesa e as forças armadas dos EUA aumentaram significativamente as suas funções na comunicação com os públicos estrangeiros. A determinação de papéis, responsabilidades e procedimentos de coordenação da diplomacia pública entre atores civis e militares tornou-se, portanto, uma questão central. Além disso, com o surgimento e a rápida evolução das comunicações na Internet, o governo dos EUA deve determinar como se comunicar efetivamente com públicos estrangeiros em um ambiente de comunicações globais cada vez mais complexo, acessível e democratizado (tradução nossa)⁴²².

O estudo encomendado pelo congresso norte-americano fez um balanço negativo relativo ao fim da USIA, pois para os autores a diplomacia pública foi posta em “banho maria”⁴²³.

⁴²² No original: *After World War II, during which the U.S. military conducted most information and communication activities, authority for U.S. public diplomacy was placed in civilian hands. During the Cold War, the United States Information Agency (USIA) led U.S. public diplomacy efforts, with a primary mission of combating Soviet propaganda and the spread of communism. Once the Soviet Union dissolved in 1991, USIA's role was diminished, and its resources were reduced during the 1990s. Finally, USIA was abolished in 1999 as part of a post-Cold War reorganization, with public diplomacy responsibilities folded into the Department of State.*

After the 9/11 terror attacks, there was new interest in promoting effective public diplomacy, as a struggle against extremist ideologies became crucial to the overall fight against terrorism. In recent years, many observers have called for increased resources for and improvement of U.S. public diplomacy efforts. A number of challenges and questions, however, currently affect the future of U.S. government communications with foreign publics. Some argue that abolishing USIA was a mistake and that the State Department is ill-suited to conduct long-term public diplomacy. Also, the Department of Defense and the U.S. military have increased significantly their role in communicating with foreign publics. Determining public diplomacy roles, responsibilities, and coordination procedures among civilian and military actors has therefore become a central issue. In addition, with the rise and rapid evolution of Internet communications, the U.S. government must determine how to effectively communicate with foreign publics in an increasingly complex, accessible, and democratized global communications environment. NAKAMURA, K.; WEED, M. **US Public Diplomacy: Background and Current Issues. Summary.** Washington: Congressional Research Service, 2009. Disponível em: <<https://fas.org/sgp/crs/row/R40989.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2018.

⁴²³ Em tradução livre significa: “banho maria”. Ibid., p. 1.

Assim, Nakamura e Weed coadunam com a perspectiva de que o 11 de Setembro e as suas consequências, como a invasão do Iraque e do Afeganistão, impactaram negativamente a imagem dos EUA no mundo.

Essa preocupação foi intensificada pela constatação de que a percepção mundial dos Estados Unidos diminuiu consideravelmente nos últimos anos, com os Estados Unidos sendo frequentemente considerados como um dos países mais inconfiáveis e perigosos do mundo (tradução nossa)⁴²⁴.

Para a reversão desse quadro hostil aos interesses estadunidenses seria necessário, de acordo com o estudo, que os EUA revissem a sua política de informação, adequando-a a novas realidades contemporâneas, como a internet, e o potencial de mobilização que essa ferramenta comunicacional produz.

Os comunicadores individuais agora têm a capacidade de influenciar um grande número de pessoas em escala global por meio de redes sociais, oferecendo um desafio direto à importância da mídia e dos atores tradicionais da informação. A mídia tradicional, como jornais, criou trocas interativas on-line entre provedores e consumidores de informações, permitindo que os leitores comentem notícias. Novas redes de mídia social on-line, como weblogs, Twitter, MySpace e Facebook, permitem que os indivíduos se conectem entre si em escala global, oferecendo oportunidades para trocas de informações "de muitos para muitos" que ignoram as fontes "um para muitos" que dominaram formalmente o cenário da informação. Além disso, o método de entrega e recebimento de informações foi fundamentalmente alterado, com telefones celulares e outros dispositivos móveis portáteis, capazes de enviar e receber grandes quantidades de informações escritas, visuais e de áudio. A comunicação de informações por meio dessas novas mídias, independentemente de como elas descrevem os Estados Unidos, contribui para as impressões sobre os Estados Unidos e sua sociedade. É nesse ambiente de comunicação global em constante expansão e aceleração que a diplomacia pública e a radiodifusão internacional dos EUA devem operar, competindo por atenção e credibilidade em uma época em que rumores podem provocar tumultos e informações, sejam verdadeiras ou falsas, se espalham rapidamente em todo o mundo, por meio da internet, literalmente em instantes" (tradução nossa)⁴²⁵.

⁴²⁴ No original: *This concern was heightened by the realization that the worldwide perception of the United States has declined considerably in recent years with the United States often being considered among the most distrusted and dangerous countries in the world.* NAKAMURA, K.; WEED, M. **US Public Diplomacy: Background and Current Issues.** Summary. Washington: Congressional Research Service, 2009. p. 1. Disponível em: <<https://fas.org/sgp/crs/row/R40989.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2018.

⁴²⁵ No original: *Individual communicators now have the ability to influence large numbers of people on a global scale through social networking, providing a direct challenge to the importance of traditional information media and actors. Traditional media, such as newspapers, have created online interactive exchanges between providers and consumers of information by allowing readers to comment on news reporting. New online social media networks such as weblogs, Twitter, MySpace, and Facebook allow individuals to connect with one-another on a global scale, providing opportunities for "many-to-many" exchanges of information that bypass the "one-to-many" sources that formally dominated the information landscape. In addition, the method of information delivery and receipt has been fundamentally changed, with cell phones and other handheld mobile devices capable of sending and receiving large amounts of written, visual, and audio information. Communication of information through these new media, regardless of how they depict the United States, contribute to the impressions about the United States and its society. It is in this ever expanding and accelerating global communications environment*

Além de proporem uma readequação da diplomacia pública aos novos formatos de comunicação, Nakamura e Weed também sugeriram atenção especial no potencial de mudança de comportamento social que as interações entre os usuários privados e/ou estatais podem gerar nos indivíduos. Assim, os autores recomendaram que o governo dos EUA fizesse investimentos em pesquisas relacionadas à aplicabilidade dos dados coletados, através das redes sociais, devido à crescente importância que as culturas digitais estavam adquirindo naquele período. É importante ressaltar que os autores alertaram que a posse dos dados não garante a hegemonia da mensagem do governo dos EUA, porém a posse dessas informações permite que os atores diplomáticos tenham vantagens relacionadas à estratégia de promoção dos interesses nacionais norte-americanos.

A pesquisa e a avaliação de ambas as atividades de diplomacia pública dos EUA realizadas na Internet e o grande número de comunicações realizadas por outros atores na Internet, de governos a indivíduos, são vistas como uma questão crítica para a diplomacia pública dos EUA. Isso se deve à natureza assustadora de avaliar o impacto de mensagens individuais em um universo cada vez maior da comunicação e à percepção de que mensagens efetivas na Internet estão se tornando cada vez mais centrais em qualquer estratégia de comunicação eficaz. Foi recomendado que o governo dos EUA invista no desenvolvimento e aprimoramento da ciência e aplicação da análise de redes sociais e na análise automatizada de opiniões, a fim de fornecer à diplomacia pública dos EUA novas ferramentas para entender e aproveitar o ambiente instantâneo, global e em rede das comunicações via Internet. Embora essas ferramentas analíticas não possam garantir o domínio das mensagens do governo dos EUA, elas podem fornecer aos profissionais da diplomacia pública a vantagem de acesso às melhores informações, à medida que tentam obter influência on-line (tradução nossa)⁴²⁶.

that U.S. public diplomacy and international broadcasting must operate, competing for attention and for credibility in a time when rumors can spark riots, and information, whether it's true or false, quickly spreads across the world, across the internet, in literally instants. NAKAMURA, K.; WEED, M. **US Public Diplomacy: Background and Current Issues.** Summary. Washington: Congressional Research Service, 2009. p. 1. Disponível em: <<https://fas.org/sgp/crs/row/R40989.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2018. p. 1-2.

⁴²⁶ No original: *Research and evaluation of both U.S. public diplomacy activities conducted on the Internet, and the vast number of communications undertaken by other actors on the Internet, from governments to individuals, is seen as a critical issue for U.S. public diplomacy. This is due to the daunting nature of assessing the impact of individual messages within an ever-expanding universe of communication, and the perception that effective Internet messaging is becoming increasingly central to any effective communications strategy. It has been recommended that the U.S. government should invest in developing and improving the science and application of social network analysis and automated sentiment analysis in order to provide U.S. public diplomacy new tools for understanding and harnessing the instant, global, networked communications environment of the Internet. Although such analytical tools may not ensure the dominance of U.S. government messaging, they may provide public diplomacy practitioners with the advantage of superior information as they attempt to gain influence online.* Ibid., p. 54-55.

É possível realizar uma série de análises comparativas entre as seguintes fontes: *Strategic Communication Joint Integrating Concept*⁴²⁷ e *U.S Public Diplomacy: Background and Current Issues*. Os dois documentos foram escritos em 2009, logo após a crise, o que revela uma atenção especial do governo dos EUA, nesse período, tanto do legislativo, quanto do executivo, com o tema da comunicação e com o vácuo deixado pelo fim da USIA no campo da diplomacia pública, em um contexto internacional hostil aos interesses norte-americanos no mundo pós 11 de Setembro. Nakamura e Weed relataram que o Governo Norte-Americano entregaria no final do ano de 2009, para as comissões legislativas com recorte na área, um relatório detalhado sobre o que os EUA deveriam fazer para retomar a ofensiva da diplomacia pública em escala global⁴²⁸. Além disso, os autores também indicaram que esse relatório deveria conter a estratégia de integração entre os objetivos da política externa, com as formas de comunicação geralmente acessíveis ao público externo.

Uma parcela das observações de Nakamura e Weed está contida no documento, *Strategic Communication Joint Integrating Concept*, produzido pelo Departamento de Defesa Norte-Americano, porém, não podemos afirmar que essa fonte fez parte do relatório citado pelos autores e que deveria ter sido entregue ao congresso pelo executivo. A similaridade dos temas abordados é crucial para compreensão do esforço norte-americano em retomar o *status* da diplomacia pública, que havia durante os anos da USIA e, para isso, em um mundo conectado, o domínio sobre as ferramentas oriundas da web foi considerado como primordial.

Os autores de *Strategic Communication Joint Integrating Concept* (SCJIC) revelaram que dois conceitos, que estiveram presentes na história política brasileira, durante os quatro últimos anos, seriam essenciais para o sucesso da nova estratégia de comunicação que os EUA objetivavam implantar no mundo, quando os documentos foram escritos. Trata-se do conceito de força tarefa (*task force*) e operações conjuntas (*joint operation*). Toda a concepção de comunicação listada em SCJIC foi construída a partir de uma ideia de colaboração entre diversos setores da sociedade estadunidense, com o objetivo de produzir uma estratégia coordenada de defesa dos interesses nacionais norte-americanos no estrangeiro. Os autores do documento são explícitos quanto à necessidade de participação de atores não estatais, tais como o mercado e as universidades.

O futuro comandante da força conjunta deve ser capaz de planejar e executar operações articuladas para afetar as ações ou comportamentos de populações selecionadas, governos ou grupos decisivos para cumprir a missão e promover os interesses nacionais mais amplos em um ambiente de informações

⁴²⁷ STRATEGIC Communication Joint Integrating Concept. Washington: Department of Defence, 2009. p. II. Disponível em: <<https://fas.org/sgp/crs/row/R40989.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2018.

⁴²⁸ Ibid.

socialmente complexo e globalmente interconectado. Uma dimensão chave desse desafio é integrar todas as várias ações da força conjunta entre si e com outras capacidades operacionais para maximizar seus efeitos combinados e também coordenar essas ações com as de qualquer parceiro. Com base nessa situação, os parceiros da força conjunta podem abranger vários departamentos e agências do governo dos EUA, governos multinacionais para incluir uma nação anfitriã, organizações não estatais, academia e indústria comercial⁴²⁹.

O conceito de comunicação proposto pelo documento foi dissecado na página VI do sumário. Para o Departamento de Defesa, o conceito pode ser descrito a partir de seis áreas: ambiente operacional, problema militar, ideia central, mecanismo de sucesso, apoio às ideias e capacidades requeridas⁴³⁰.

Em resumo, ambas as fontes indicam que os EUA deram uma importância singular para as tecnologias digitais a partir de 2009. O acesso aos dados (*Big Data*) gerados por ferramentas digitais de comunicação foi considerado estratégico para a disputa de hegemonia no cenário mundial. Tal constatação coaduna com as informações debatidas ao longo dessa tese e reforçam nosso argumento central referente à importância dos *videogames* como instrumentos de disputa ideológica.

Os jogos, como já expusemos, não estão imunes a tais influxos oriundos da diplomacia pública, pelo contrário, talvez pela existência do complexo de entretenimento militar, seja o setor da produção cultural em massa que mais sofre esse tipo de influência. Logo, a historiografia e outras ciências humanas precisam acolher esse tipo de fonte, como outras já consolidadas nas reflexões acadêmicas.

A falta de pesquisas que utilizam os *games* como fontes dificulta a percepção acerca do ambiente relacionado à construção dos jogos, suas influências historiográficas, a ingerência de Estados, o seu financiamento, impacto no público, volume de recursos movimentados e outros elementos essenciais para o entendimento da produção dessa mídia na contemporaneidade. Assim, o nosso trabalho procurou suprir uma imensa lacuna ocasionada pela ausência de pesquisas historiográficas com temas e fontes relacionadas ao mundo virtual, mas que possuem

⁴²⁹ No original: *The future joint force commander must be able to plan and execute joint operations to affect the actions or behaviors of selected populations, governments or other decision-making groups to accomplish the mission and promote broader national interests in a socially complex and globally interconnected information environment. A key dimension of this challenge is integrating all the various actions of the joint force with each other and with other operational capabilities to maximize their combined effect and likewise to coordinate these actions with those of any partners. Based on the situation, joint force partners may include various U.S. Government departments and agencies, multinational governments to include a host-nation, non-state organizations, academia and commercial industry.* STRATEGIC Communication Joint Integrating Concept. Washington: Department of Defence, 2009. p. II. Disponível em: <<https://fas.org/sgp/crs/row/R40989.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2018.

⁴³⁰ *Ibid.*, p. VI.

impactos significativos na economia real, na ideologia das pessoas e na memória sobre determinados processos históricos.

REFERÊNCIAS

AARSETH, E. Playing research: methodological approaches to game analysis. **DAC Conference**, Melbourne, 2003.

ALVES, L. A cultura lúdica e a cultura digital: interfaces possíveis. **Revista entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, 2014. Disponível em: <<https://portalseer.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/7873/8969>>. Acesso em: 21 jun. 2017.

ANDERSON, P. **A política externa norte-americana e seus teóricos**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2015.

ANDERSON, R.; KURTI, M. From Americans Army to Call of Duty: Doing Battle with the Military Entertainment Complex. **Democratic Comuniqué**, Boca Raton, n. 1, 2009.

ANTRIM, L. C. The Next Geographical Pivot. **Naval War College Review**, Newport, v. 63, n. 3, 2010. Disponível em: <<https://usnwc2.usnwc.edu/getattachment/f8217b41-afd2-4649-8378-7b6c8a7e61d2/The-Next-Geographical-Pivot--The-Russian-Arctic-in.aspx>>. Acesso em: 16 jul. 2016.

ASSIS, C. Roberto; MAGALHÃES, M. Célia. África e os Africanos em Heart of Darkness (Coração das trevas). In: INTERNATIONAL SYSTEMIC FUNCTIONAL CONGRESS, 33, 2007, São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo: PUC, 2007. Disponível em: <http://www4.pucsp.br/isfc/proceedings/Artigos%20pdf/19sd_assis_404a427.pdf>. Acesso em: 02 ago. 2017.

AYERBE, F. L. **Estados Unidos e América Latina: a construção da hegemonia**. São Paulo: Editora Unesp, 2002.

BABB, J.; TERRY, N. Comparing Game Sales by Gaming Platform. **Southwestern Economic Review**, Canyon, v. 40, 2013.

BANDEIRA, M. **A Segunda Guerra Fria: geopolítica e dimensão estratégica dos Estados Unidos, das rebeliões na Eurásia à África do Norte e Oriente Médio**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

_____. **Formação do Império Americano: da guerra contra a Espanha à guerra no Iraque**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

BELLO, R. Sobre História e Videogames: Possibilidades de Análises Teórico-Methodológicas. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, XXVII, 2013, Natal. **Anais** [...]. Natal: UFRN, 2013.

BLOCH, M. **Apologia da História: ou o ofício do historiador**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

BLOUET, W. B. Halford Mackinder and Pivotal Heartland. In: BLOUET, W. B. (Edt.). **Global Geostategy: Mackinder and the defence of the west**. London-New York: Frank Cass, 2005.

_____. The Imperial Vision of Halford Mackinder. **The Geographical Journal**, London, v. 170, n. 4, 2004. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/3451461?seq=1#page_scan_tab_contents>. Acesso em: 17 maio 2017.

BORON, A. A. Hegemonia e Imperialismo no Sistema Internacional. In: BORON, A. A (Org). **Nova Hegemonia Mundial: alternativa de mudanças e movimentos sociais**. Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2004.

_____. **Império e Imperialismo: uma leitura crítica de Michael Hardt e Antônio Neri**. 5. ed. Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2004. 168 p.

BURGESS, R. **Nuclear Nightmares: representations of nuclear anxiety in American Cold War Visual Culture**. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em História. Sheffield: Sheffield Hallam University, 2016. 108 p.

CAPELATO, M.; GLEZER, R.; FERLINI, V. Escola Uspiana de História. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 8, n. 22, 1994.

CARREIRO, M. Jogando o Passado: videogames como fonte histórica. **Revista História e Cultura**, Franca, v. 2, n. 3, p. 157-158, 2013.

CHEN, X.; FAZILOV, F. Re-centering Central Asia: China’s “New Great Game” in the old Eurasian Heartland. **Palgrave Communications**, [s. l.], v. 4, n. 1, p. 1-12, 19 jun. 2018. Disponível em: <<https://www.nature.com/articles/s41599-018-0125-5>>. Acesso em: 21 ago. 2019.

CHOWDHURY, S. K.; KAFI, A. H. The Heartland Theory of Sir Halford John Mackinder: Justification of Foreign Policy of The United States and Russia in Central Asia. **Journal of Liberty and International Affairs**, [s. l.], v. 1, n. 2, p. 1-13, 2015. Disponível em: <http://ejlia.com/papers/v2_5.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2019.

CLARKE, B; ROUFFAER, C; SÈNÈCHAUD, F. Beyond the Call of Duty: why shouldn’t vídeo game players face the same dilemmas as real soldiers. **International Review of the Red Cross**, Cambridge, v. 94, n. 886, 2012.

CORONEL, K. **Exploring Ideology in Gaming: Youth playing “Call of Duty Modern Warfare”**. Dissertação de Mestrado – Artes e Estudos do Desenvolvimento. Netherland: International Institute of Social Studies, 2010.

CULL, J. N. **The Cold War and The United State Information Agency**. New York: Cambridge University Press, 2008. p. 1-21.

D’Alessio, M. M. Os Annales no Brasil. Algumas Reflexões. Anos 90. **Revista do Programa de Pós-Graduação em História**, Porto Alegre, v. 2, n. 2, 1994.

DAMASCECO, Y. **Conversões e Negociações, um estudo dos relatos dos missionários protestantes da Church Missionary Society em Uganda-África (1876-1890)**. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em História. São Paulo: Faculdade de Ciências e

Letras de Assis / Universidade Estadual Paulista, 2015. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/133982>>. Acesso em: 15 jul. 2017.

DERIAN, J. **Virtuous War**: mapping the military-industrial media-entertainment network. 2. ed. New York: Routledge, 2009.

DUECK, C. **Geopolitics Reborn**. Philadelphia: Foreign Policy Research Institute: E-notes. 2012. Disponível em: <<https://www.fpri.org/article/2013/07/geopolitics-reborn/>>. Acesso em: 31 jul. 2019.

FETTWEIS, L. C. Revisiting Mackinder and Angell: The Obsolescence of Great Power Geopolitics. *In: Comparative Strategy: An International Journal*. Fairfax: Taylor & Francis Online, 2010. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01495930390202580>>. Acesso em: 20 jul. 2017.

FURNIS JUNIOR, E. S. The Contribution of Nicholas John Spykman To the Study of International Politics. **World Politics**, Cambridge, v. 4, n. 3, p. 382-401, 1952. Disponível em: <<https://www.cambridge.org/core/journals/world-politics/article/contribution-of-nicholas-john-spykman-to-the-study-of-international-politics/35F1EE1A0F67CDEA4E2F2898C80697EF>>. Acesso em: 03 fev. 2019.

GRAMSCI, A. **Cadernos do Cárcere**: Maquiavel. Notas sobre o Estado e a Política. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007. v.3.

GERACE, M. Between Mackinder and Spykman: Geopolitics, containment, and after. **Comparative Strategy**, London, v. 10, 2007.

GERVASI, T. **America's War Machine**: The Pursuit of Global Dominance. New York: Grove Press, 1984.

GRAY, S. C. Nicolas John Spykman, the Balance of Power, and the International Order. **Journal of Strategic Studies**, London, v. 38, n. 6, p. 873-897, 2015. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01402390.2015.1018412>>. Acesso em: 2 fev. 2019.

HALTER, E. **From Sun Tzu To XBOX: war and videogames**. New York: Thunder's Mouth Press, 2006

HAM, V. P. Power, Public Diplomacy and the Pax Americana. *In: MELISSE, Jan (Edt.). The New Public Diplomacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

HOBBSAWM, E. **Sobre História**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

_____. **A Era dos Impérios**: 1875-1914. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2009.

_____. **A Era dos Extremos**: o breve século XX. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

ÍSERI, E. The US Grand Strategy and the Eurasian Heartland in the Twenty-First Century. **Geopolitics**, [s.l.], v. 14, n. 1, p. 26-46, 13 fev. 2009. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/toc/fgeo20/current>>. Acesso em: 21 ago. 2019.

ISMAILOV, E.; PAPAVAL, V. **Rethinking Central Asia**. Washington: The Central Asia-Caucasus Institute-The Silk Road Studies Program, 2010. Disponível em: <https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2196485>. Acesso em: 19 ago. 2019.

ITAUSSU, L. **Quem Tem Medo da Geopolítica**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

KISSINGER, H. **Diplomacia**. São Paulo: Saraiva, 2015.

LANGER, Jhonni. Metodologia de Análise de Estereótipos em Filmes Históricos. **História Hoje**, São Paulo, v. 2, n. 5, 2004.

LÊNIN, V. **Imperialismo Fase Superior do Capitalismo**. São Paulo: Editora Global, 1987.

LENOIR, T. All But War is Simulation: The Military Entertainment Complex. **Configurations**, Maryland, v. 8, 2000.

LOWOOD, H. A Brief Biography of Computer Games. *In*: VORDERER, P.; BRYANT, J. **Playing videogames: motives response and consequences**. New York/London: Routledge, 2006.

LUCCHESI, A. Por um debate sobre História e Historiografia Digital. **Boletim Historiar**, São Cristovão, n. 2, 2014.

KAPLAN, F. **Wizards of Armageddon**. Palo Alto: Stanford University Press, 1983.

MAURER, N.; YU, C. What Roosevelt Took: The Economic Impact of the Panama Canal, 1903-37. **Journal of Economic History**, Cambridge, v. 68, p. 686-721, 2008. Disponível em: <<https://www.cambridge.org/core/journals/journal-of-economic-history/article/what-t-r-took-the-economic-impact-of-the-panama-canal-19031937/245CBF6B406CA03C19450E6ACE7E9356#>>. Acesso em: 15 maio 2017.

MEAD, C. **War Play: videogames and the future of armed conflict**. New York: An Eamon Dolan Book, 2013.

MEINIG, W. D. Heartland and Rimland in Eurasia History. **The Western Political Quarterly**, Salt Lake City, v. 9, n. 3, p. 55, 1956.

MESSARI, N.; NOGUEIRA, P. J. **Teoria das relações internacionais**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

MÉSZÁROS, I. **O Século XXI: socialismo ou barbárie**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2003.

MONTEIRO, C. Videogame como fonte de análise histórica. **Revista O Olho da História**, Salvador, n. 16, 2011.

NAKAMURA, K.; WEED, M. **US Public Diplomacy: Background and Current Issues.** Summary. Washington: Congressional Research Service, 2009. Disponível em: <<https://fas.org/sgp/crs/row/R40989.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2018.

PECEQUILO, S. C. Geopolítica e Geoeconomia: História e Atualidade no Pensamento de Zbgniew Brzezinski. **Revista Escola de Guerra Naval**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 3, 2017.

PINHEIRO, W. P. Desbravando o coração das trevas: visões sobre o neocolonialismo europeu, a África e os africanos na obra de Joseph Conrad. **Poder e Cultura**, Rio de Janeiro, n. 2, p. 136-180, 2014. Disponível em: <http://www.ri.ie.ufrj.br/intranet/arquivos/001626_desbravando_o_%E2%80%9CcoraCAo_das_trevas%E2%80%9D.pdf> Acesso em: 18 jul. 2017.

ROFE, S. Under the Influence of Mahan: Theodore and Franklin Roosevelt and their Understanding of American National Interest. **Diplomacy & Statecraft**, London, v. 19, 2008. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09592290802564536>>. Acesso em: 12 maio 2017.

ROY, S. S. Sino-Russian Relations in a Global Context: Implications for the United States. *In*: CHASE, M. S. *et al.* **Russia China Relations: Assessing Common Ground and Strategic Fault Lines.** Seattle-Washington. The National Bureau of Asian Research, 2007.

RUBINOVITZ, Z. **Geopolitics and American Policy on Use the Force: Somalia, Rwanda and Afghanistan Compared.** *In*: CONGRESSO MUNDIAL DE CIÊNCIA POLÍTICA. Santiago, 2009.

RYSMAN, M. The Economics Two Side Markets. **Journal of Economics Perspectives**, Pittsburgh, v. 23, n. 3, 2009. Disponível em: <<http://pubs.aeaweb.org/doi/pdfplus/10.1257/jep.23.3.125>>. Acesso em: 11 dez. 2016.

SAUNDERS, S. F. **Quem Pagou a Conta: A Cia Na Guerra Fria da Cultura.** Rio de Janeiro-São Paulo: Editora Record, 2008.

SILVEIRA, R. Os Selvagens e a massa papel do racismo científico na montagem da hegemonia ocidental. **Afro-Ásia**, Salvador, n. 23, p. 87-144, 1999.

STEARLING, B. War is Virtual Hell. **Wired Magazine**, v. 1, n. 1. 1993. Disponível em: <https://www.wired.com/1993/01/virthell/?topic=&topic_set&topic_set&topic_set>. Acesso em: 25 ago. 2017.

STONE, R. G. Free Speech in the Age of Maccarthy. **California Law Review**, v. 93, n. 5, p. 1387-1412, 2005.

TAYLOR, C. C. **The Life of Admiral Mahan.** New York: George H. Doran Company, 1920. Disponível em: <<https://archive.org/details/lifeofadmiralmahan00taylrich>>. Acesso em: 15 jul. 2017.

THEODORE, R. **Excerpted from Theodore Roosevelt's Annual Message to Congress.** 1904. Disponível em: <<https://www.ourdocuments.gov/doc.php?flash=true&doc=56&page=transcript>>. Acesso em: 20 maio 2017.

THOMSON, M. **Military Computer Games and The New American Militarism: What Computer Games Teach Us About War.** Tese de Doutorado – Filosofia. Inglaterra: University of Nottingham, 2008.

TIERNEY, M. Beyond Central Asia Pivot. **Journal of Military and Strategic Studies**, Calgary, v. 17, 2016. Disponível em: <<https://jmss.org/article/view/58074>>. Acesso em: 19 ago. 2019.

TSYGANKOV, A. P. The Heartland no more: Russia's Weakness and Eurasia's Meltdown. **Journal of Eurasian Studies**, [s.l.], v. 3, n. 1, p. 1-9, jan. 2012. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1016/j.euras.2011.10.001>>. Acesso em: 11 ago. 2019.

TUATHAIL, G. Ó. **Critical Geopolitics: The Politics of Writing Global Space.** Abingdon: Taylor e Francis, 2005.

_____. Putting Mackinder in His Place. **Political Geography Quarterly**, Amsterdã, v. 11, n. I, p. 105, 1992.

WILKINSON, D. Spykman and Geopolitics. *In*: ZOPPO, E. C.; ZORGBIBE, C. **On Geopolitic: Classical and Nuclear.** Boston: Martinus Nijhoff Publishers Published in Cooperation with NATO Scientific Affairs Division, 1985.

WENIG, Kelly. Fighting the Cold War in the Virtual Streets: Video Games as a Source for a Social e Cultural History. *In*: HISTORY CONFERENCE PAPERS, PRESENTATIONS AND POSTERS, 2011, Ames. **Anais [...]**. Ames: Iowa State University Digital Repository. 2011.

FONTES AUDIOVISUAIS

COLONIAL Conquest. Montreal: Argonauts Interactive, 2015. Disponível em: <<http://www.argonautsinteractive.com/colonial-conquest>>. Acesso em: 21 abr. 2017.

_____. **Beta Version: One Turn Gameplay Preview.** Montreal: Argonauts Interactive, 2015. (6 min e 9 seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=68BDguHG7SU>>. Acesso em: 21 maio 2017.

_____. **KickStarter.** Montreal: Argonauts Interactive, 2015. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/argonautsinteractive/colonial-conquest>>. Acesso em: 30 ago. 2017.

_____. **Trailer.** Montreal: Argonauts Interactive, 2015. (1 min e 25 seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8xZQRMZRYwk>>. Acesso em: 20 ago. 2017.

COMMUNISM. Direção: David A. Smart. Glenview: Coronet Instructional Films, 1952. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_4yjAb6eoCw>. Acesso em: 10 jun. 2019.

IN OUR HANDS. Part 3: How to Lose What We Have. Direção: Jack Tilles. Chicago: Wilding Picture Productions Inc., 1950. Disponível em: <https://archive.org/details/InOurHan1950_3>. Acesso em: 15 ago. 2019.

SONGS of Victoria II – Official Soundtrack. Estocolmo: Paradox Interactive, 2013. (69 min e 05 seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XMtVu-ZtwEk>>. Acesso em: 02 ago. 2017.

SUPREME Ruler: Cold War First Gameplay Footage. Estocolmo: Paradox Interactive, 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PKberi0I2HU&list=PL95F8F4073E696BE3&index=1>>. Acesso em: 20 fev. 2018.

SUPREME Ruler Ultimate. Estocolmo: Paradox Interactive, 2014.

_____. Hamilton: BattleGoat Studios, 2014. Disponível em: <<http://battlegoat.com/index.php/supreme-ruler-ultimate/>>. Acesso em: 27 ago. 2019.

THE AMERICAN Adventures. Direção: George S Benson. Searcy: National Education Program Workshop, 1955. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dYuXzZszR94>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

THE MAN in the high castle. Direção: Frank Spotnitz e Eric Overmyer. Produção: Ridley Scott. Seattle: *Streaming* da Amazon, 2015.

US AND THEM. Chalkida: Icehole Games, 2010.

VICTORIA II. Heart of Darkness: Devdiary 1 – Newspaper and International Crises. Estocolmo: Paradox Interactive, 2013. (219 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hyVi1J_UrtE>. Acesso em: 01 ago. 2017.

_____. Heart of Darkness: Video Devdiary 2 – Colonization, & Navy. Estocolmo: Paradox Interactive, 2013. (272 min). Disponível em: <www.youtube.com/watch?v=cYKeYyZRdQ8>. Acesso em: 02 ago. 2017.

_____. Heart of Darkness Release Trailer. Estocolmo: Paradox Interactive, 2013. (44 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DqWwJjRhb30>>. Acesso em: 05 jul. 2017.

_____. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/42960/Victoria_II/>. Acesso em: 01 mar. 2017.

_____. Teaser Trailer. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. (102 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IGDMgNJbaGQ>>. Acesso em: 21 set. 2017.

_____. Interview with Johan Andersson. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. (102 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HzWY6ykHDFa>. Acesso em: 21 ago. 2017.

_____. Features Trailer. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. (85 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=i8ChuNCY30Y>>. Acesso em: 21 ago. 2017.

FONTES TEXTUAIS

AMAZON. Site. EUA. 2017. Disponível em: <<https://www.amazon.com/Heart-Darkness-Joseph-Conrad/dp/1514713845>>. Acesso em: 04 ago. 2017.

BRZEZINSKI, K. Z. **EUA-URSS: O Grande Desafio**. Rio de Janeiro: Nordica, 1986.

_____. **The Permanent Purge: Politics in Soviet Totalitarianism**. Cambridge: Harvard University Press, 1956.

COLONIAL Conquest. Moby Games. Montreal: Argonauts Interactive, Disponível em: <<http://www.mobygames.com/game/colonial-conquest>>. Acesso em: 22 ago. 2017.

COLONIZATION. Victoria II- Site. Estocolmo: Paradox Interactive, 2010. Disponível em: <<http://www.victoria2.com/game-info/production/>>. Acesso em: 30 ago. 2017

CONRAD, J. **Heart of Darkness**. New Zealand: The Floating Press, 2008.

COX, J. **Nation's Forum Collection. Prevention of War**. [New York: Nation's Forum], 1920. Retrieved from the Library of Congress. New York. Disponível em: <<https://catalog.loc.gov/vwebv/holdingsInfo?searchId=13957&recCount=25&recPointer=0&bibId=19286284>>. [Pdf]. Acesso em: 04 maio 2017.

DEFENSE Planning Guidance. Department of Defense. National Security Archive. Washington. 1992. Disponível em: <http://nsarchive2.gwu.edu/nukevault/ebb245/doc03_extract_nytedit.pdf> Acesso em: 01 out. 2017.

ENTREVISTA com Chris King. Estocolmo: Paradox Interactive, 2017. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?conversations/help-with-my-research.371021>>. Acesso em: 05 maio 2017.

EXTRA. Pesquisa sobre preços de consoles Disponível em: <<http://www.extra.com.br/Games/Playstation4/JogosPlaystation4/Jogo-Battlefield-1-PS4-10212007.html?resource=busca-int&rectype=busca-2518>>. Acesso em: 18 dez. 2016.

_____. Pesquisa sobre preços de consoles. Disponível em: <<http://www.extra.com.br/Games/XboxOne/JogosXboxOne/Jogo-Battlefield-1-Xbox-One-10237143.html?resource=busca-int&rectype=busca-2678>>. Acesso em: 18 dez. 2016.

FLYNN, D. **DeveloperDiary # 5**. Estocolmo: Paradox Forum, 2011. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/supreme-ruler-cold-war-developer-diary-1.501323/>>. Acesso em: 22 fev. 2019.

GECZY, G. **DeveloperDiary # 1**. Estocolmo: ParadoxForum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/supreme-ruler-cold-war-developer-diary-1.501323/>>. Acesso em: 22 fev. 2018.

_____. **GDC 2011: Supreme Ruler Cold War Video Interview.** Estocolmo: Paradox Interactive, 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5HeJDPWakpk&index=2&list=PL95F8F4073E696BE3>>. Acesso em: 22 fev. 2018.

ICEHOLE. **Official Website.** Página Inicial. Grécia: Icehole, 2014. Disponível em: <<http://iceholegames.com/>>. Acesso em: 07 jun. 2019.

KENNAN, F. G. The Sources of Soviet Conduct. **Foreign Affairs**, New York, Council of Foreign Affairs, v. 25, n. 4, p. 570, 1947.

_____. **The Long Telegram.** Department of State. Moscow: Harry S. Truman: Library and Museum, 1946. Disponível em: <<https://www.trumanlibrary.gov/library/research-files/telegram-george-kennan-james-byrnes-long-telegram>>. Acesso em: 21 fev. 2019.

KENNAN, F. G; LUKACS, J. **George F. Kennan and the Origins of Containment, 1944-1946: The Kennan Lukacs Correspondence.** Columbia: University of Missouri Press, 1997

KING, C. **Developer Diary 2: The Map.** Estocolmo: Paradox Fórum, 2009. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-2-%E2%80%93-the-map.444604/>>. Acesso em: 20 maio 2017.

_____. **Developer Diary 3: Design Philosophy.** Estocolmo: Paradox Fórum, 2009. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-3-%E2%80%93-design-philosophy.445988/>>. Acesso em: 28 jul. 2017.

_____. **Developer Diary 4: The Economic System and why it may seem a little similar.** Estocolmo: Paradox Fórum, 2009. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-3-%E2%80%93-design-philosophy.445988/>>. Acesso em: 28 jul. 2017.

_____. **Developer Diary 5: POPs, Bureaucrats and the Clergy.** Estocolmo: Paradox Fórum, 2009. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-5-%E2%80%93-pops-bureaucrats-and-the-clergy.448577/>>. Acesso em: 01 ago. 2017.

_____. **Developer Diary 6: What Has Changed with Production and Unemployment.** Estocolmo: Paradox Fórum, 2009. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-6-%E2%80%93-what-has-changed-with-production-and-unemployment.449916/>>. Acesso em: 02 ago. 2017.

_____. **Developer Diary 7: Taxation and Maintenance.** Estocolmo: Paradox Fórum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-7-%E2%80%93-taxation-and-maintenance.454066/>>. Acesso em: 15 jul. 2017.

_____. **Developer Diary 8: The Artisan.** Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-8-%E2%80%93-the-artisan.455648/>>. Acesso em: 07 ago. 2010.

_____. **Developer Diary 9: Diplomacy.** Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-9-%E2%80%93-diplomacy.458164/>>. Acesso em: 21 ago. 2017.

_____. **Developer Diary 10:** Pops, and the end to Manual Promotion. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-10-%E2%80%93-pops-and-the-end-to-manual-promotion.459258/>>. Acesso em: 06 ago. 2010.

_____. **Developer Diary 11:** PoPs & Issues. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-11-pops-issues.460203/>>. Acesso em: 15 ago. 2017.

_____. **Developer Diary 12:** Military. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-12-%E2%80%93-military.461253/>>. Acesso em: 21 ago. 2017.

_____. **Developer Diary 13:** Upper House and Reform. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-13-%E2%80%93-upper-house-and-reform.462468/>>. Acesso em: 15 ago. 2017.

_____. **Developer Diary 14:** POPs and Issues part 1. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-14-pops-and-issues-part-1.463932/>>. Acesso em: 15 ago. 2017.

_____. **Developer Diary 16:** Elections. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-16-elections.466436/>>. Acesso em: 20 ago. 2017.

_____. **Developer Diary 17:** The World Market and Buying. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-17-%E2%80%93-the-world-market-and-buying.467524/>>. Acesso em: 21 ago. 2017.

_____. **Developer Diary 18-** The Great Powers and Rank. Estocolmo: Paradox Fórum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-18-%E2%80%93-great-powers-and-rank.468743/>>. Acesso em: 21 maio 2017.

_____. **Developer Diary # 22:** - Loans and Debt. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-22-%E2%80%93-loans-and-debt.473418/>>. Acesso em: 05 ago. 2017.

_____. **Developer Diary 23:** Gold. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-23-%E2%80%93-gold.474364/>>. Acesso em: 06 ago. 2017.

_____. **Developer Diary 29 (part 2):** This Time a Real One. Estocolmo: Paradox Fórum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/developer-diary-29-part-2-%E2%80%93-this-time-a-real-one.482626/>>. Acesso em: 25 jul. 2017.

MACKINDER, H. J. **The Democratic Ideals and Reality**. Washington: National Defense University Press, 1996.

_____. The geographical pivot of history. **The Geographical Journal**, London, v. 28, n. 4, 1904. Disponível em: <https://www.iwp.edu/docLib/20131016_MackinderTheGeographicalJournal.pdf>. Acesso em: 30 maio 2017.

_____. **Britain and British Seas**. London: Willian Heinemann, 1902. Disponível em: <<https://archive.org/details/britainbritishse00mackuoft>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

MAHAN, A. **The Interest of America in Sea Power Present and Future**. Boston: Little, Brown and Company, 1917. Disponível em: <<https://archive.org/details/interestofseapow00mahauoft>>. Acesso em: 15 maio 2017.

_____. **The Harvest Within: Thoughts on The Life of Christians**. Boston: Little, Brown and Company, 1909.

_____. Presidential address delivered before the American Historical Association meeting in Philadelphia, December 26, 1902. **Published in Annual Report of the American Historical Association**, p. 49-63, 1902. Disponível em: <<https://www.historians.org/about-aha-and-membership/aha-history-and-archives/presidential-addresses/alfred-thayer-mahan>>. Acesso em: 25 maio 2017.

_____. **The Influence of Sea Power upon History**. Boston: Little, Brown and Company, 1890. Disponível em: <<https://archive.org/details/seanpowerinf00maha>>. Acesso em: 11 maio 2017.

MICRO Reviews. **Computer Gaming World**, Anaheim, n. 54, 1985. Disponível em: <http://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_5.4.pdf>. Acesso em: 21 jul. 2017.

NATIONAL Security Strategy. **White House**. Washington: National Security Archive, 1988. p. 1. Disponível em: <<http://nssarchive.us/NSSR/1988.pdf>>. Acesso em: 23 maio 2019.

ORRICO, A. Mercado brasileiro de games já é o quarto maior do mundo e deve continuar a crescer. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 08 out. 2012, Tec. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2012/10/1165034-mercado-brasileiro-de-games-ja-e-o-quarto-maior-do-mundo-e-deve-continuar-a-crescer.shtml>>. Acesso em: 28 fev. 2016.

PAINE, T. Common Sense. In: CONWAY, M. **Writings of Tomas Paine**. New York: G. P. Putman's Sons, 1894. p. 86. Disponível em: <<https://ia800207.us.archive.org/6/items/cu31924092595010/cu31924092595010.pdf>>. Acesso em: 04 maio 2017.

RLIST. Melhores 100 países/mercados de 2018 por receitas de jogos. Dados provenientes da NewZoo. Disponível em: <<https://rlist.io/l/top-100-countries-markets-by-game-revenues>>. Acesso em: 23 out. 2019.

ROBINSON, R, C. Nation's Forum Collection. (1920) **Safeguard America!** [Bridgeport, Conn.: Made by the Columbia Graphophone Manufacturing Company], 1920. Retrieved from the Library of Congress. New York. Disponível em: <<https://www.loc.gov/item/2016655160/>>. [Pdf]. Acesso em: 05 maio 2017.

SPYKMAN, N. **The Geography of Peace**. New York: Harcourt, Brace and Company, 1944.

_____. **America's Strategy in World Politic:** The United States and The Balance of Power. New York: Harcout, Brace and Company, 1942.

STRATEGIC Communication Joint Integrating Concept. Washington: Department of Defence, 2009. p. II. Disponível em: <<https://fas.org/sgp/crs/row/R40989.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2018.

TITANS of the Computer Game World. **Computer Gaming World**, Anaheim, n. 45, p. 36, 1988. Disponível em: <http://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_45.pdf>. Acesso em: 01 mar. 2017.

THE RISE of Superstars. Disponível em: <<http://www.economist.com/news/special-report/21707048-small-group-giant-companiessome-old-some-neware-once-again-dominating-global?fsrc=scn/fb/te/pe/ed/theriseofthesuperstars>> Acesso em: 15 dez. 2016

THOMPSON, D. **Developer Diary # 2**. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/supreme-ruler-cold-war-developer-diary-2.506793/>>. Acesso em: 25 jul. 2019.

_____. **Developer Diary # 3**. Estocolmo: Paradox Forum, 2010. Disponível em: <<https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/supreme-ruler-cold-war-developer-diary-3-research-cold-war-vs-2020.510592/>>. Acesso em: 25 jul. 2019.

TOTAL number of game consoles sold worldwide by console type. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/268966/total-number-of-game-consoles-sold-worldwide-by-console-type/>>. Acesso em: 11 dez. 2016.

UNITED States of America. National Security Council Directive on Office of Special Projects. U.S. Department of State: Office of the Historian, 1948. Disponível em: <<https://history.state.gov/historicaldocuments/frus1945-50Intel/d292>>. Acesso: 21 abr. 2018.

_____. 256 – Department of State Briefing Memorandum: Coordination of Foreign Information Measures (NSC 4) Psychological Operations (NSC 4–A). U.S. Department of State: Office of The Historian, 1947. Disponível em: <<https://history.state.gov/historicaldocuments/frus1945-50Intel/d256>>. Acesso: 21 abr. 2018.

VIDEO game console sales worldwide for products total lifespan as of February 2019. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/268966/total-number-of-game-consoles-sold-worldwide-by-console-type/>>. Acesso em: 01 dez. 2016.

WALMART. Pesquisa sobre preços de consoles. Disponível em: <<https://www.walmart.com.br/busca/?ft=Battlefield&PS=20>>. Acesso em: 17 dez. 2016.

WESTER, F. Paradox CEO Interview. [Entrevista cedida a] Bengt Lemn. **Game Reactor**, 2011. Disponível em: <<http://www.gamereactor.eu/news/6384/Paradox+CEO+interview/>>. Acesso em: 14 maio 2017.

_____. Interview: Paradox's Wester on Digital Distribution Consolidation, DRM, F2P. **Game Set Watch**, 2010. Disponível em: <http://www.gamesetwatch.com/2010/07/interview_paradoxs_wester_on_d.php>. Acesso em: 15 jan. 2017.

WHAT is the National Strategic Reference Framework? Hellenic Republic: Ministry of Economy Development & Tourism. Atenas. 2010. Disponível em: <<https://2007-2013.espa.gr/en/Pages/staticWhatIsESPA.aspx>>. Acesso em: 07 jun. 2019.