

A Construção Visual das Relações Internacionais: A Significação do Médio Oriente através de Filmes e Videojogos

Idálio José da Silva Torres

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Relações Internacionais
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor João David Malagueta Terrenas

outubro de 2024

Folha em branco

Declaração de Integridade

Eu, Idálio José da Silva Torres, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição M12702 m Relações Internacionais da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referenciação de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 10 /10 /2024

Idálio Torres

Folha em branco

Agradecimentos

Apesar de muita gente ter tido um papel fundamental para que pudesse chegar ao final desta etapa, gostaria de destacar algumas pessoas que merecem o devido reconhecimento.

Primeiramente, aos meus pais e avós, que me inculcaram bons valores e fizeram de mim quem sou, motivando-me de forma a atingir os meus objetivos. Nos bons e nos maus momentos sempre estiveram presentes e sem eles nunca teria chegado até aqui, onde todo o esforço e paciência vindo da parte deles tornou real todo o meu percurso, não havendo assim palavras suficientes para agradecer tudo o que fizeram por mim.

Quero dar também um agradecimento especial ao meu orientador, o Professor Doutor João David Malagueta Terrenas, que disponibilizou o seu tempo e me guiou durante todo este processo. A sua sabedoria, simpatia, disponibilidade, ajuda e rigor permitiram que conseguisse ultrapassar todos os obstáculos relativos a este projeto, contribuindo para a minha aprendizagem.

Por fim, quero agradecer aos meus amigos, que sempre me apoiaram ao longo desta jornada e fizeram de tudo para proporcionar bons momentos.

Folha em branco

Resumo

A dimensão visual e a cultural popular são hoje reconhecidas como fatores essenciais para compreender a construção social da política internacional. Filmes, fotografias ou videogames são por isso tidos como objetos importantes no estudo das Relações Internacionais, levando ao que alguns autores apelidaram de uma “viragem visual” na disciplina. Esta dissertação inspira-se nesta literatura e visa contribuir para ela. Através de uma análise comparativa de carácter qualitativo, apoiada na ideia de retórica processual de Ian Bogost e inspirada pelos trabalhos desenvolvidos no âmbito da geopolítica crítica e popular, esta dissertação tem como objetivo compreender a construção social do Médio Oriente no contexto da Guerra ao Terrorismo através da análise e comparação de quatro filmes e quatro videogames. Em ambos os casos, os objetos de estudo foram selecionados devido à sua disseminação global. Através da análise realizada, verificamos que em todas as obras visuais estudadas o Médio Oriente é sistematicamente retratado como um espaço pobre, anárquico, desolado, onde os seus residentes são vistos como perigosos, e a ameaça terrorista pode emergir a qualquer momento.

Palavras-chave

Médio Oriente; Retórica Processual; Geopolítica Crítica; Pós-Estruturalismo;
Enquadramento Visual; Terrorismo

Folha em branco

Abstract

The visual dimension and popular culture are now recognised as essential factors in understanding the social construction of international politics. Films, photographs and video games are therefore seen as important objects in the study of International Relations, leading to what some authors have called a ‘visual turn’ in the discipline. This dissertation is inspired by this literature and aims to contribute to it. Through a qualitative comparative analysis, supported by Ian Bogost's idea of procedural rhetoric and inspired by work developed in the field of critical and popular geopolitics, this dissertation aims to understand the social construction of the Middle East in the context of the War on Terrorism by analysing and comparing four films and four video games. In both cases, the objects of study were selected due to their global dissemination. Through the analysis carried out, we found that in all the visual works studied, the Middle East is systematically portrayed as a poor, anarchic, desolate space, where its residents are seen as dangerous, and the terrorist threat could emerge at any moment.

Keywords

Middle East; Procedural Rhetoric; Critical Geopolitics; Post-Structuralism; Visual Framing; Terrorism

Folha em branco

Índice

Lista de Figuras	xiv
Lista de Acrónimos	xvi
Introdução	1
Capítulo 1 – Revisão da Literatura e Enquadramento Teórico-Conceptual	
1.1. A Viragem Visual nas Relações Internacionais: Das Imagens à Cultura Popular	6
1.2. O Médio Oriente como uma Construção Social	10
1.3. Enquadramento Teórico: Geopolítica Crítica, Retórica Processual e Enquadramento Visual	15
1.3.1. Geopolítica Crítica e Popular	15
1.3.2. Retórica Processual e Enquadramento Visual	20
1.4. Revisão da Literatura: A Construção Visual da Guerra	23
Capítulo 2 – Desenho de Pesquisa	
2.1. Uma Sensibilidade Pós-Estruturalista	31
2.2. Objetivos e Questões de Investigação	33
2.3. Metodologia e Métodos	34
2.4. Seleção de Casos	36
2.5. Limitações	38
Capítulo 3 – Análises	
3.1. Análises Cinematográficas	43
3.1.1. “ <i>Lone Survivor (2013)</i> ”	39
3.1.2. “ <i>The Kingdom (2007)</i> ”	42
3.1.3. “ <i>American Sniper (2014)</i> ”	47
3.1.4. “ <i>Body of Lies (2008)</i> ”	50
3.2. Análises aos Videojogos	
3.2.1. “ <i>Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)</i> ”	54
3.2.2. “ <i>Call of Duty: Modern Warfare (2019)</i> ”	57
3.2.3. “ <i>Call of Duty: Modern Warfare 2 (2022)</i> ”	61
3.2.4. “ <i>Battlefield 3 (2011)</i> ”	64
Capítulo 4 – Comparação e Discussão	
4.1. A Geografia: O Médio Oriente como uma Região Instável e Perigosa	68
4.2. A Dimensão Socio-Psicológica: A Representação e Desumanização do “Outro”	72

4.3. Controlar a Região, Proteger o Mundo: A Construção Social do Vínculo entre o Médio Oriente e o Terrorismo	75
Conclusão	79
Referências Bibliográficas	83
Filmografia	92
Videojogos	93

Folha em branco

Lista de Figuras

Figura 1 – Localizações das Narrativas no Médio Oriente	38
---	----

Folha em branco

Lista de Acrónimos

EUA	Estados Unidos da América
PIB	Produto Interno Bruto
PLR	<i>“People’s Liberation & Resistance”</i>
RI	Relações Internacionais

Folha em branco

Introdução

A dimensão visual foi das abordagens dentro das Relações Internacionais que mais ganhou preponderância a partir do século XXI, uma vez que a cultura popular começou a entranhar-se em todos os cantos da sociedade, obrigando a disciplina a finalmente debruçar-se sobre o poder desta nos diferentes organismos da política internacional. Se há quinze anos esta era amplamente desprezada pela disciplina, agora compreende-se o papel desta na construção de representações que ajudem os Estados a atingir os seus objetivos, seja em momentos de guerra, com a utilização de filmes propagandistas, ou quando a paz está instaurada, usando diplomacia e técnicas de “*soft power*” para construir confiança dentro do espaço internacional (Weldes e Rowley, 2015). Estas mesmas representações, normalmente baseadas em torno de estereótipos, quando são repetidas em demasia, têm assim o poder de construir percepções sobre certas nacionalidades, podendo transformar o “Outro” numa ameaça (Valeriano e Habel, 2016).

O objetivo desta dissertação passa por compreender como é construída a imagem do “Outro” no Médio Oriente, tanto em filmes como em videojogos de guerra, dois meios que têm vindo a ganhar novo fulgor na cultura popular devido às suas narrativas e aproximação à realidade, conseguindo ser amplamente difundidos a nível global. Para tal, usar-se-á o método qualitativo para analisar os filmes “*O Sobrevivente*” (“*Lone Survivor*”), “*O Reino*” (“*The Kingdom*”), “*Sniper Americano*” (“*American Sniper*”) e “*O Corpo da Mentira*” (“*Body of Lies*”). Em relação aos videojogos foram eleitos “*Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)*”, “*Call of Duty: Modern Warfare (2019)*”, “*Call of Duty: Modern Warfare 2 (2022)*” e “*Battlefield 3*”. Todos os casos escolhidos têm assim em comum uma narrativa que inclui um conflito onde o Médio Oriente se encontra envolvido. A estes serão assim colocadas questões relativamente à utilização do espaço geográfico, da construção do “Outro” e da mensagem e discurso que pretende transmitir, possibilitando assim compreender quais as diferenças e similaridades destas representações nestes meios de entretenimento.

Contudo, há que se considerar primeiro as bases desta dissertação. Fala-se assim da cultura popular como algo disseminado pela sociedade contemporânea, mas deve ser realçado que este é um termo que carece de uma definição universal que faça a investigação concordar em uníssono, pois, revelando um elitismo por parte da comunidade científica, muitos consideram o seu estudo como algo que provém pouco mérito (Browne, 2006). A cultura popular é assim definida conforme o significado das duas palavras que a compõem, a “cultura”, esta sociologicamente equivalente ao “significado partilhado” pelos indivíduos, sejam estas ideologias, valores ou

comportamentos produzidos inicialmente no seio familiar e só depois fora deste (escolas, amigos, entretenimento), e o “popular”, onde apenas as classes médias e baixas estão incluídas (Kidd, 2014). Com isto, a definição mais próxima de “cultura popular” é então relativa a todas as palavras escritas, faladas, sons, imagens e objetos, que, excluindo a elite, englobam diariamente todos os níveis sociais (Browne, 2006).

A cultura popular começou assim a marcar presença nos mais diversos círculos da sociedade contemporânea, conseguindo muitas vezes ser a ponte que liga o indivíduo aos mais importantes assuntos de ordem mundial. A título de exemplo, a NASA teve de mudar o nome do primeiro vaivém espacial em honra de uma das naves mais famosas da série *Star Trek*, ou quando o jornal *The Economist* usou termos ligados à ficção científica para poder explicar a globalização liberal, para que este fenómeno fosse de fácil compreensão para os seus leitores (Weldes, 2003).

A fácil propagação e aumento de popularidade da cultura popular deve-se à diversidade de formas em que esta se pode exprimir, como música, cinema, televisão, literatura, moda, desporto ou videojogos. Com a entrada destes últimos na nova cultura popular, seria de esperar que as Relações Internacionais tivessem curiosidade para descobrir que novas dinâmicas esta poderia trazer para o contexto das políticas internacionais. Porém, os estudos deste meio encontram-se ainda numa etapa muito embrionária, dificultando a obtenção de informação especializada e obrigando a investigação a apoiar-se em bibliografia adjacente, ligada principalmente à indústria cinematográfica, pois partilha muitos dos elementos narrativos e visuais encontrados nos videojogos. Apesar disso, uma pequena amostra revela que existe um recente interesse em desvendar e estudar como é que os videojogos transmitem as suas mecânicas, sejam eles personagens, narrativas ou cenários, que ao influenciar os seus utilizadores, constroem uma identidade anexada ao “Outro”. Estas representações são já bastante comuns nas narrativas de filmes e séries televisivas, sendo o seu estudo bastante complexo, mas como mencionado, só recentemente é que o potencial dos videojogos para as Relações Internacionais tem vindo a ser descoberto.

É notável o crescente impacto dos videojogos na indústria do entretenimento. Só em 2011, 53% dos americanos eram jogadores regulares, enquanto 73% já tiveram qualquer tipo de contacto com videojogos (Williams e Kahn cit. em Antunes, 2015, pp.1). Esse número aumentou e em 2023 conta com 190,6 milhões de americanos, aumentando dos 53% para os 61%, contribuindo assim com 66 mil milhões de dólares para o PIB do país (Entertainment Software Association, 2024). Quanto à Europa, 53% dos europeus jogam videojogos, o que traduz numa receita de 24,5 mil milhões de euros (Margarida, 2023). Estas estatísticas comprovam assim a maior presença dos videojogos dentro da

cultura popular, transformando-os num marco importante do crescimento e socialização do indivíduo, algo que a Psicologia aproveitou para compreender como este pode ser uma das causas para mudanças de comportamentos e atitudes, dizendo assim que as Relações Internacionais devem aproveitar os videojogos para melhor compreender o panorama internacional, usando por exemplo ideias como o *soft power* de Joseph Nye, que explicam como estes podem transmitir informação que faça com que os comportamentos de atores estatais se altere (Adachi e Willoughby, 2011; Nye, 2004).

Também a operacionalidade dos videojogos é relevante, pois estes tornaram-se tão predominantes nas casas de milhões de pessoas que obrigaram a determinados órgãos governamentais se debruçarem sobre o assunto, criando legislações específicas para melhor controlar parâmetros que fossem contra o normal funcionamento de todas as leis propostas em parlamento. Recentemente, um dos casos mais polémicos foi a legislação sobre a utilização de *lootboxes* nos videojogos. Estas caixas virtuais que os jogadores conseguem adquirir, muitas vezes de forma monetária, foram alvo de escrutínio por parte da União Europeia, que as considerou uma forma de jogos de apostas, influenciando o público mais jovem a ter comportamentos de risco (Parlamento Europeu, 2023). Países como a Bélgica e os Países Baixos decidiram que estas poderiam ser consideradas predatórias para os seus utilizadores, criando regras que impedissem que estes elementos ou até mesmo videojogos parassem de ser comercializados nos seus países, o que obrigou inúmeras empresas de videojogos a apresentar-se em tribunal de forma a defender o seu produto (S/A, 2023).

Torna-se assim expectável que há medida que os videojogos evoluem, mais o seu papel dentro da sociedade se transforma, onde o que começou como apenas uma mera forma de entretenimento, é agora tema de discussão dentro dos maiores órgãos internacionais. Mesmo a indústria cinematográfica não foge ao mundo da política, principalmente quando esta vai ao encontro dos interesses americanos, onde por exemplo, sendo também um dos pontos principais desta dissertação, a “Guerra ao Terror” foi mais que um conflito que envolveu a invasão real do exército americano a território muçulmano, mas também a construção representativa da identidade deste meramente como terrorista (Gul, 2013). Muitos artigos apontam que Hollywood é então uma ferramenta americana propagandista que tem o objetivo de se infiltrar na sociedade e mudar a mentalidade do seu público perante diversos tópicos (Gul, 2013).

Mas então se tanto videojogos e filmes contribuem para reificar certas representações de determinados povos, países e conflitos, será que existem diferenças nas suas representações quando abordam o mesmo conflito? Para responder a estas questões, esta tese será assim estruturada em quatro capítulos. Num primeiro momento, o capítulo

inicial começará por enquadrar este estudo nos debates existentes da literatura académica ao apresentar a “viragem visual” (“*visual turn*”) nas Relações Internacionais, onde se inclui também o crescente interesse pela cultura popular que, ao longo dos últimos anos tem caracterizado a agenda disciplinar (Bleiker, 2001). Este capítulo pretende explicar a definição da viragem visual e como esta surgiu dentro da disciplina. A seguinte secção olha, de forma breve, para a construção social do Médio Oriente, apoiada na leitura do Orientalismo avançada por Edward Said, tornando assim possível de decifrar o porquê das múltiplas representações sobre esta região.

Na terceira secção é apresentado o enquadramento teórico-conceptual baseado em três conceitos principais. O primeiro será o de Geopolítica Crítica e Popular, estas que pretendem analisar e explorar a ideia de um mundo político construído por fatores sociais, históricos e culturais, algo que se interliga com a teoria pós-estruturalista das Relações Internacionais (Kuus, 2017 [2010]). Esses fatores culturais e sociais são então a espinhal dorsal que com a ajuda das representações, permitem mudar a perceção de como o mundo funciona. De seguida, a Retórica Processual de Ian Bogost (2007) refere que os videojogos possuem mecanismos interativos, baseados em regras e processos, que dentro de si permitem ao seu utilizador ser influenciado e orientado segundo certas ideias. O Enquadramento Visual finaliza esta secção, esta que aborda o uso de imagens e narrativas específicas para ir ao encontro de interesses privados (Valeriano e Habel, 2016).

Por fim, para finalizar este primeiro capítulo torna-se imprescindível analisar literatura académica que permita compreender a relação entre a cultura popular e a construção social da política internacional. Esta secção é assim um olhar mais detalhado para alguma revisão de literatura já existente, começando com o texto de Valeriano e Habel (2016) “Who are the Enemies? The Visual Framing of Enemies in Digital Games”, um estudo que coloca um olhar mais aprofundado em quem são os inimigos mais utilizados dentro dos videojogos de guerra. O segundo texto, de Frédérick Gagnon (2010), pretende compreender como é que os videojogos de guerra, mais concretamente os videojogos “*Call of Duty: Modern Warfare (2019/2022)*” promovem elementos do militarismo americano e normalizam a política externa deste mesmo país depois do 11 de setembro, esta mesma data que mudou muito da política externa americana, um facto que o artigo de Klaus Dodds (2008b) alia há aproximação da administração de George W. Bush com a indústria cinematográfica. Já voltando para os videojogos, Craig Hayden (2017) explica como a narrativa da franquia *Mass Effect* empurra determinadas bases teóricas das Relações Internacionais.

O capítulo 2 terá como objetivo detalhar a dimensão operacional desta dissertação. Começará por explicar a abordagem pós-estruturalista, uma linha de pensamento que

coloca o foco na interpretação dos discursos, onde se incluem as imagens, e na intersubjetividade para compreender como determinadas representações contribuem para a construção do sistema internacional. Após esta breve explicação teórica, a segunda, terceira e quarta secções deste capítulo enumeram os principais objetivos e questões desta investigação, a metodologia e métodos aplicados e quais os casos escolhidos, elucidando desta forma a estrutura de toda a investigação. A conclusão deste capítulo será reservada uma pequena secção para que se possa explicar as limitações adjacentes a este projeto.

No seguimento deste, o capítulo 3 tem incluído as análises de todos os estudos de caso mencionados no início desta introdução. Cada uma das suas narrativas vai ser assim analisada e colocada sobre o escrutínio das questões presentes no capítulo 2, sendo os temas o espaço geográfico, a representação do indivíduo (física e psicologicamente) e a mensagem que o caso pretende passar ao seu utilizador. O quarto e último capítulo será então dedicado à comparação e discussão da teoria apresentada com as análises completas dos estudos de caso. Também este capítulo será assim dividido em três secções, onde cada um terá o seu ponto principal de discussão de acordo com as respetivas perguntas que foram colocadas em todas as análises. Neste capítulo, o objetivo passa então por saber quais as semelhanças, diferenças e finalidades para determinados aspetos referentes a estes meios da cultura popular. No final deste capítulo haverá assim uma maior compreensão daquilo que são os elementos mais utilizados e relevantes para representar o Médio Oriente. Por fim, a conclusão irá responder às questões e sub-questões de investigação e apontar algumas direções para investigações futuras.

Capítulo 1 – Revisão da Literatura e Enquadramento Teórico-Conceptual

Este capítulo tem como objetivo enquadrar esta dissertação na agenda das Relações Internacionais e apresentar as ferramentas teórico-conceptuais que encaminham a análise empírica e comparação realizada ao longo desta. O capítulo está dividido em quatro secções. A primeira secção pretende desvendar a nova abordagem das Relações Internacionais que realça uma maior importância das imagens e representações, algo fulcral na mudança do panorama da disciplina. É com o conhecimento desta que a segunda secção pretende explicar a construção social do Médio Oriente, tendo como ponto de partida o conceito de Orientalismo avançado por Edward Said. De seguida a terceira secção incluirá o enquadramento teórico onde permitirá conhecer os conceitos que servem como base para a análise dos objetos de estudo, como a geopolítica crítica e popular, o enquadramento visual e a retórica processual. Para finalizar, dedicar-se-á uma última secção para a revisão de literatura, explorando textos que permitem com que todo este estudo se insira em debates já previamente existentes.

1.1. A Viragem Visual das Relações Internacionais: Das Imagens à Cultura Popular

Apesar do constante bombardeamento de informação e imagens por parte dos meios de comunicação e da cultura popular, acaba por ser notável o estado embrionário do trabalho que se foca no estudo destas representações. Principalmente dentro das Relações Internacionais (e não só), só recentemente se tem vindo a ser preencher esta agenda que acaba por realçar o importante papel dos meios de comunicação e entretenimento na política internacional. Segundo Roland Bleiker (2001; 2015), as imagens possuem um papel crucial na execução dos processos políticos, onde os media transmitem eventos como cimeiras ou conflitos usando uma mistura de informação e entretenimento, minimizando em muito a sua importância e escondendo mensagens que pretendem não ser analisadas, fazendo com que o seu público seja condicionado à maneira como estas informações são transmitidas. (Bleiker, 2015).

Com a rapidez de circulação da informação e o modo como estas ultrapassam certos obstáculos, Bleiker (2001; 2015) menciona que deve assim existir uma nova abordagem no estudo da política internacional, uma perspectiva que leve em consideração a estética e representação, sendo evidente a existência de diferenças entre o real e aquilo que é apresentado ao público, acarretando significados que dependem perpetuamente do

seu contexto e interpretação, pretendendo puxar pelas emoções dos indivíduos que as observam, fazendo assim com que haja uma alteração na maneira como as políticas nacionais e internacionais são executadas. Assim sendo, torna-se comum o uso de imagens mais explícitas pelos noticiários no acompanhamento de informação de carácter polémico e violento, pois apesar das emoções serem algo interno ao indivíduo, este é orientado pelas imagens a adotar determinado tipo de emoção (Bleiker, 2015). Até a própria restrição destas imagens vai ao encontro daquilo que não se pretende mostrar ao utilizador, com receio do que estas podem representar (O’Loughlin, 2011). É a fácil propagação e possibilidade de partilhar estas e outras imagens nas múltiplas redes sociais que ajuda ainda mais no que se considera uma “democratização” do campo visual (Bleiker, 2015). Tal não significa que estas tenham obrigatoriamente um impacto direto na política de um Estado, porém, após os eventos de 11 de setembro de 2001, realça-se a influência que as imagens do ataque às Torres Gémeas tiveram na política internacional dos Estados Unidos, ajudando a justificar aquilo que foi a Guerra ao Terror (Bleiker, 2015).

Como tal, tornou-se necessário debruçar sobre estes novos elementos da sociedade contemporânea, sendo estas dividida em dois marcos importantes da história das RI, onde a primeira, em meados de 1980, fez com que diversos académicos ligados às teorias críticas – incluindo feminismo, Teoria Crítica ou pós-estruturalismo - começaram a questionar os princípios positivistas das teorias internacionais (Bleiker, 2001). Já a segunda, bem mais recente e de acordo com novas formas de compreensão da política mundial, inclui imagens e narrativas provenientes de diversos meios como a literatura, cinema, música e videojogos (Bleiker, 2001). A maioria desses estudos incidiram ou sobre o papel do cinema na propagação de uma leitura Orientalista ou nas diversas representações da guerra, nacionalismo durante a Guerra ao Terror (Dodds, 2008).

Também conhecida como a viragem visual, esta tendência abriu um novo leque de possibilidades para estudar e compreender a política internacional, onde a atenção dos investigadores se dirige às as diferentes formas como a informação é transmitida ao seu utilizador, usando meios como a cultura popular ou os media, deixando para trás os métodos tradicionais e lineares que eram predominantes dentro da escola das RI (Callahan, 2015). Tenta-se assim compreender certas interpretações de acordo com as circunstâncias sociais nos quais estas estão incluídas, isto é, cada imagem, narrativa ou som tem em si as relações culturais, sociais e de poder respetivas do seu país ou organização (Rose, 2016). Desta forma, é possível alterar a maneira como as imagens são observadas e perceber a forma como estas podem alterar a percepção do seu utilizador (Rose, 2016).

Mesmo assim, dentro das Relações Internacionais, a cultura popular ainda é um tema visto para muitos como uma distração para aquilo que são as grandes discussões dentro da disciplina, indicando que estas não pertencem à esfera política e que no máximo dizem apenas respeito há política interna de cada país (Weldes e Rowley, 2015; Grayson, Davies e Philpott, 2009). De forma a conseguir inserir a cultura popular dentro da política internacional, Jutta Weldes e Christina Rowley (2015), foram das maiores defensoras do estudo daquilo que é convencionalmente apelidado de *low politics*, argumentando que estas nos ajudam a explicar muitas das atitudes políticas de inúmeros líderes pós 11 de setembro e no súbito investimento da produção de certas representações (Dodds, 2008). Segundo estas autoras, são os próprios Estados que se aproveitam dos benefícios da existência da cultura popular, pois estes têm a capacidade de alcançar um elevado número de pessoas e assim atingir as suas pretensões, por exemplo, em períodos de guerra era comum usar posters ou filmes de forma a validar presenças militares em determinado conflito, como é o caso do filme “Casablanca” de 1942, que financiado pelo departamento de guerra americano, justificou a intervenção das suas tropas em plena Segunda Guerra Mundial (Weldes e Rowley, 2015).

Contudo, é de frisar que a cultura popular também é utilizada em épocas de paz, mas neste caso usada principalmente numa forma que a permita cultivar globalmente diplomacia e costumes (Weldes e Rowley, 2015). Associa-se então a noção de *soft power*, um conceito concebido por Joseph Nye e que surge de uma nova estratégia estatal que estimula os Estados a transmitir os seus valores de forma que outros Estados os partilhem e adotem dentro de si, construindo desta forma uma esfera de cooperação mútua (Nye, 2004). Também as práticas comerciais são impulsionadas com a presença da cultura popular, pois a sua produção e mais tarde consumo têm um impacto significativo na economia internacional (Weldes e Rowley, 2015). Por exemplo, diversas colaborações para a criação de parques temáticos e programas televisivos foram alguns dos progressos económicos que aproximaram os Estados Unidos da América e a China, ou referir também a competição na diplomacia económica que companhias como a Disney têm para com a sua concorrência, vendendo assim os seus produtos para o mercado internacional (Weldes e Rowley, 2015).

Contudo, a cultura popular também traz consigo diversas representações daquilo que é a política internacional, onde muitas vezes são estas que ajudam na formação de correntes de pensamento sobre determinados temas relevantes a esta (Weldes e Rowley, 2015). A cultura popular serve então como um “espelho” que tanto expõe os eventos da política internacional como também ajuda a construir as narrativas através das quais lhes damos sentido (Weldes e Rowley, 2015). Assim sendo, pode-se dizer que a política

internacional e a cultura popular se influenciam ou constituem mutuamente (Grayson, Davies e Philpott, 2009). Autores como Vít Šisler (2008), Mirrless e Ibaid (2021) dão o exemplo sobre a representação de indivíduos provenientes do Médio Oriente nos videojogos de guerra, esta sendo de tal forma pobre que os reduz a diversos estereótipos e clichés já globalmente generalizados pela sociedade, aumentando a dicotomia entre o ocidente e o oriente onde o “Outro” é visto como uma ameaça à segurança nacional do Estado, perpetuando sentimentos como xenofobia e desconforto perante estes povos.

Porém, o estudo destas representações é extremamente complexo, já que poucos investigadores possuem as capacidades para as analisar, onde até mesmo a ciência não sabe que abordagem tomar para com este tema (Bleiker, 2015). Mesmo a maneira como estas são estudadas está dependente da tecnologia existente, pois se antigamente era possível comparar padrões usando capas de jornal como referência, agora com a rapidez com que a informação muda na internet, a identificação desses mesmos padrões torna-se quase impossível (Bleiker, 2015). O estudo social das imagens deve assim compreender que estas por norma estabelecem indiretamente aquilo que pode ser considerado possível dentro do espectro político (Bleiker, 2015). As imagens têm o poder de mudar e desafiar discretamente a maneira de pensar e ver determinados eventos, o que desta forma também de como a política é feita (Bleiker, 2015).

Este fenómeno cria uma certa ansiedade na classe política, pois apesar do uso de imagens para tentar controlar a perceção do público sobre certos eventos, existe também uma maior facilidade no surgimento de imagens produzidas e consumidas pelos próprios cidadãos, fazendo com que qualquer controlo sobre estas seja praticamente impossível, algo visível na altura em que a “Guerra ao Terror” estava no seu auge (O’Loughlin, 2011). Neste caso, as palavras começaram então a perder valor relativamente às imagens, onde a título de exemplo, para conseguir legitimar a presença americana no Médio Oriente, foi sugerido ao exército que este criasse uma imagem mais contida e dominante das suas operações tanto no Iraque como no Afeganistão (O’Loughlin, 2011).

O facto de haver múltiplas interpretações para as mesmas imagens é o ponto central que faz com haja a consciência da pluralidade das mesmas, questionando assim qual o motivo de diferentes atores mostrarem o mesmo evento de maneiras completamente diferentes (O’Loughlin, 2011). Todavia, as atitudes provenientes de cada representação dependem sempre das ideologias políticas, religiosas e histórias de cada sociedade e/ou indivíduo (O’Loughlin, 2011). Pode-se assim inferir que a cultura popular, muito devido ao seu rápido crescimento, não deve ser apenas algo que reflita a política internacional, mas também uma parte fulcral na sua construção (Grayson, Davies e Philpott, 2009). Se o estudo da política internacional considerar também uma visão

antropológica do quotidiano numa escala global, então as representações visuais são lugares onde a subjetividade política é constituída e onde a emoção e os sentimentos criam hipóteses sobre as decisões dos atores políticos (Grayson, Davies e Philpott, 2009). É comum que as narrativas dentro da cultura popular tragam para cima da mesa a discussão de inúmeros temas como o aquecimento global ou conflitos armados, transformando assim essas histórias em manifestações e diálogos políticos (Grayson, Davies e Philpott, 2009).

Em suma, a viragem visual surgiu de uma necessidade das RI em alargar os seus horizontes e não prender o seu foco em teorias que não pudessem acompanhar a evolução de novos elementos da sociedade contemporânea. Desta forma, a cultura popular e tudo o que ela inclui serviu como novo objeto de análise. De narrativas a representações, os investigadores das RI debruçam-se sobre o impacto que estas podem ter sobre os seus utilizadores, revelando mudanças de comportamento em relação a diversos temas relevantes à ordem internacional. Mas sabendo assim do papel central das imagens na construção do “Outro”, como são apresentadas estas representações? Como é que o Médio Oriente e o seu povo aparecem nos mais diversos meios de entretenimento? É esta a base no qual a próxima secção se baseia, compreendendo assim de que forma é que estes são apresentados na cultura popular.

1.2. O Médio Oriente como uma Construção Social

Após o começo da “viragem visual” nas Relações Internacionais, várias linhas de investigação e posições teóricas demonstraram interesse em compreender de que forma as imagens e as representações permitem alterações na forma como a política internacional é conduzida dentro e fora dos Estados. As representações, muitas delas transmitidas pelos media e a cultura popular, trazem consigo emoções e atitudes que visam controlar os medos dos utilizadores, promovendo valores culturais e construídos de forma a irem ao encontro de determinadas finalidades, e apesar de não revelarem sempre situações verdadeiras sobre o que se passa no mundo, ajudam principalmente a criar significados sobre este mesmo (Hirchi, 2007; Khalid, 2011). Esses significados são então moldados pelos valores e graus de conhecimento de tanto aqueles que os criam como de aqueles que os percecionam (Khalid, 2011). Denota-se assim que a representação do “Outro” como alguém que põe em causa a segurança nacional se torna fulcral na compreensão da perceção negativa que se obtém de diferentes populações.

Assim sendo, cabe à ciência decifrar de que maneira é que as imagens são assim apresentadas aos seus utilizadores, o que vai ao encontro do objetivo principal desta

dissertação. Nesse sentido, e no contexto específico desta dissertação, para lá das imagens é também importante refletir sobre a construção social do Médio Oriente. Ponto de partida essencial nesta trajetória é o conceito de Orientalismo, elaborado em 1978 por Edward Said e que ainda atualmente mantém a sua relevância, principalmente com a maior preponderância política e económica dos Estados Unidos da América no Médio Oriente (Said, 2003).

No seu livro com o mesmo nome, Said afirma que o Orientalismo “é um estilo de pensamento baseado na distinção ontológica e epistemológica entre o “Oriente” e o “Ocidente””, mas também como um “estilo ocidental para dominar, reestruturar e ter autoridade sobre o Oriente” (Said, 2003, pp. 2-3). O uso do Orientalismo é assim uma das bases para a expansão imperialista do Ocidente, pois constrói uma hegemonia ideológica, usando repetidamente os mesmos símbolos e valores para estabelecer conceitos como “nação” e “comunidade” (Riopelle e Muniandy, 2013). É esta hegemonia cultural que faz com que o Orientalismo se mantenha até à atualidade (Said, 2003). Na sua perspetiva, o Ocidente tende a criar uma imagem negativa e estereotipada do Oriente, retratando a região e a sua população como irracional, violenta, preguiçosa e exótica, enquanto simultaneamente se consideram a si mesmo como o seu oposto, construindo uma teia de significados e interpretações que apesar de não corresponderem totalmente à realidade, contribuem para que seja estabelecida uma relação de poder que desfavorece o Oriente (Khalid, 2011).

O Médio Oriente é assim uma entidade geográfica ambígua que se sobrepõe ao lar árabe, criada através de discursos e processos materiais, tal como a existência de organizações supranacionais e construções cartográficas (Culcasi, 2011). O nome dado a esta região foi avançado em 1902 num artigo publicado na “*The National Review*” por Alfred Mahan, ao recomendar que a Grã-Bretanha se responsabilizasse a manter a segurança no Golfo do Pérsico, de forma que a Rússia estivesse controlada e o caminho para a Índia permanecesse seguro (Bilgin, 2004). Porém foi só a partir da Segunda Guerra Mundial é que políticos britânicos começaram a usar este nome para mencionar todas as regiões asiáticas e africanas do oeste da Índia, algo que também os americanos começaram a adotar no seu léxico no final deste conflito (Bilgin, 2004).

Apesar da ambiguidade relativa à definição deste lugar, esta encontra-se presente no discurso popular e político, todavia é meramente usada de acordo com os interesses Ocidentais, que rejeitas e recriam este espaço (Culcasi, 2011). Mesmo a sua presença nos mapas geográficos é dependente destes, pois para além de serem representações de espaços, os mapas são também criados pelas elites para perpetuar diversas práticas

discursivas de ordenação das posses do Estado, ajudando na criação, normalização ou contestação de lugares (Culcasi, 2011).

Segundo este autor, existe uma distinção entre a forma de pensar americana e europeia em relação ao Médio Oriente (Said, 2003). Enquanto a Europa deve imenso da sua civilização e da cultura ao Oriente, os Estados Unidos da América não têm o mesmo sentimento, sendo a forma como estabeleceram o seu discurso relevante para a compreensão da Guerra ao Terror (Said, 2003; Khalid, 2011). Existe nos últimos o que se denomina como uma “hierarquia de raças”, principalmente ao lidar com o que se apelidava como “Terceiro Mundo” (Little, 2008). É referido que desde 1900 o darwinismo social e o racismo anglo-saxónico entraram na mente do povo americano e criaram a ideia onde os Estados Unidos da América e a Europa, regiões civilizadas e mais desenvolvidas, controlavam povos ditos “primitivos”, como asiáticos, africanos ou latinos, estando árabes e judeus ainda mais no fundo da base dessa mesma hierarquia (Little, 2008).

Vários antropologistas sugerem que o Orientalismo referente ao Médio Oriente e ao “Terceiro Mundo” começou a enraizar-se na cultura popular americana através de revistas como a *National Geographic*, uma vez que nos finais de 1920 era a única opção para que a classe média americana pudesse conhecer o mundo (Little, 2008). As suas fotografias e narrativas apresentavam então povos árabes ou africanos como exóticos e muitas vezes perigosos, ilustrando assim a necessidade de intervenção americana para que estes conseguissem modernizar determinados elementos dentro do seu país (Little, 2008).

Mas foi o ataque a 11 de setembro que reforçou o sentimento americano de superioridade, onde o seu país é assim tomado como defensores da liberdade, sendo assim o farol do mundo civilizado (Khalid, 2011). Como tal, apesar das incursões no Iraque e Afeganistão serem uma retaliação aos acontecimentos de 2001, a repetição de ideais referentes ao que pode ser considerado de “bem” e “mal”, onde o Ocidente é visto como civilizado e o Oriente como bárbaro e opressivo, foram usados como justificação para este evento (Khalid, 2011). A própria violência e aumento de atividade terrorista (com o surgimento de grupos como a Al-Qaeda) dentro desta região fez com que as massas começassem a tomar uma atitude preconceituosa com o Islão, associando assim o Médio Oriente ao terrorismo (Ozyesilpinar, 2018). A Guerra ao Terror passou assim a ser vista como a única maneira de trazer democracia e justiça a um povo sem escrúpulos e que supostamente se recusa a seguir valores igualitários do Ocidente (Khalid, 2011). Mas um dos maiores motivos para esta construção da realidade do Médio Oriente vem fortemente ligada à presença de petróleo e de diversas localizações militares estratégicas dentro da região (Ozyesilpinar, 2018). Ganhar o controlo desses objetivos foi fulcral para a nova

atitude americana em relação à sua política internacional, pretendendo estabelecer desta forma o seu domínio no panorama global (Ozyesilpinar, 2018).

Visando atingir esse propósito, a cultura popular e os media serviram como plataforma na difusão de uma plenitude de representações ligadas ao Médio Oriente. De forma a elaborar significados culturais, é essencial que estejam presentes oposições binárias, estas que são relevantes na manutenção de diferenças (Hirchi, 2007). Estas diferenças devem ser evidentes e não darem azo a ambiguidades, o que Stuart Hall refere ser uma necessidade para uma cultura estável que mantenha o seu significado e identidade, criando classificações e facilitar o estabelecimento de sistemas (Hall cit. em Hirchi, 2007, pp. 7-8). Tais sistemas, usados para atingir determinadas agendas políticas, fazem com que se dividam as relações entre povos civilizados e não-civilizados, realçando diferenças e originando receio para com o “Outro” (Hirchi, 2007).

É esta clarividência que valida o racismo e a intolerância, relegando para a marginalidade identidades que não vão ao encontro com os valores do Ocidente (Hirchi, 2007). Tal é evidente com o Médio Oriente, onde o Ocidente cria diversos estereótipos, usando ferramentas como os media, estabelecendo barreias simbólicas que classificam estes como bárbaros, fazendo com que haja uma segregação entre nações e os seus indivíduos (Hirchi, 2007).

Os estereótipos são então características de fácil memorização e aprendizagem sobre um grupo de indivíduos, estando assim assentes em três pontos principais (Hirchi, 2007). Primeiramente tenciona naturalizar a “diferença”, representando o povo árabe negativamente usando imagens simplificadas (Hirchi, 2007). O segundo ponto refere-se assim ao facto que os estereótipos usem um sistema de “divisão”, dando características exclusivas que são anormais e devem ser alteradas em qualquer árabe, definido estes segundo as suas diferenças culturais, estimulando as divisões sociais e as barreias entre o “nós” e os “outros” (Hirchi, 2007). Para finalizar, os estereótipos são assim reforçados por meio de agendas políticas e de culturas etnocêntricas (Hirchi, 2007).

A propagação destes rótulos orienta então o tipo de respostas que o Ocidente tem perante o mundo árabe, realçando ainda mais a dicotomia “Ocidente contra Oriente”, uma transformação do “nós contra os outros” que acabou por englobar as diversas culturas e sociedades do espaço oriental fazendo destes inimigos do Ocidente (Ozyesilpinar, 2018). Segundo Mamdani (cit. em Ozyesilpinar, 2018, pp. 195) os líderes de ambos os lados usam discursos onde a negociação não é vista como uma opção, obrigando qualquer interveniente a ter de se posicionar em apenas um dos lados. Este tipo de discursos traz assim o risco de fazer com que o adversário seja apenas visto como um terrorista,

justificando a necessidade de conflito e afastando atenções para problemas que necessitam de ser verdadeiramente resolvidos (Ozyesilpinar, 2018).

O Médio Oriente é então visto como uma área problemática que deve ser controlada pelo Ocidente, e que para manter esse controlo hegemónico, uma das técnicas mais utilizadas e eficazes é precisamente a produção de imagens descontextualizadas por parte dos media e da cultura popular (Riopelle e Muniandy, 2013). Além da brutalidade, o cidadão árabe é apresentado como alguém que está mais próximo da natureza do que da cultura, abraçando uma tendência violenta e selvagem, impossibilitando assim a abertura à emancipação cultural (Hirchi, 2007).

Estas imagens acabam por ser importantes no enquadramento do conflito, principalmente no estabelecimento de uma dicotomia entre guerra e paz, enfatizando a sua resolução ou escalar do conflito (Riopelle e Muniandy, 2013). É a dominação deste tipo de narrativas que faz com que haja uma falha na compreensão dos verdadeiros problemas dentro do Médio Oriente (Ozyesilpinar, 2018). A falta de valores democráticos em todo o território não depende apenas do Islão, principal alvo das culpas por parte do Ocidente, mas sim da presença de Estados poderosos com possuem líderes fortes, das várias elites que se recusam a entregar os seus privilégios ou controlo do sistema política, partidos e sindicatos fracos e altos níveis de pobreza e iliteracia (Ozyesilpinar, 2018).

Reconhece-se assim que os media americanos retratam o Médio Oriente para uma audiência Ocidental, onde a sua cobertura é inclinada de acordo a uma imagem estereotipada enquanto as diferenças culturais entre ambas as regiões estiverem a ser negociadas, algo improvável uma vez que a política externa americana para com o Médio Oriente pretende ir apenas ao encontro dos seus próprios interesses (Hirchi, 2007).

Há assim um reconhecimento desta região no enquadramento daquilo que é a teoria realista das Relações Internacionais, enquanto outras partes do mundo estão mais associadas a abordagens da teoria critica da segurança (Bilgin, 2004). Desde o século XX que os discursos securitários dominantes e as suas representações (criadas pela política internacional e cultura popular) têm colocado características intrínsecas e são pontos importante na condição atual de insegurança do Médio Oriente (Bilgin, 2004). São então os conceitos de segurança dominantes que fazem com que determinadas representações apareçam (Bilgin, 2004). E quando o estado em que o Médio Oriente se encontra pode ser associado aos vários discursos de segurança mais dominantes, pode-se desta forma relacionar a constituição de uma região com a securitização (Bilgin, 2004).

No Ocidente, a securitização é assim realizada de forma *top-down*, ou seja, a ameaça é estabelecida na perspetiva de poderes exteriores invés de Estados regionais ou

grupos de pessoas (Bilgin, 2004). As ameaças consistem em coisas como a manutenção do preço do petróleo, ou o impedimento de hegemonias dentro da região ao mesmo tempo que se mantêm alianças com regimes aliados (Bilgin, 2004). Esta perspectiva foi notoriamente usada na abordagem americana sobre o Médio Oriente durante os anos 90, onde o Irão e o Iraque eram vistos como ameaças principalmente causa das suas capacidades militares e falta de submissão aos interesses americanos (Bilgin, 2004).

Resumindo, o Médio Oriente, entendida sob este ponto de vista, é uma construção social com uma função de facilitar o imperialismo do Ocidente e cuja imagem está hoje profundamente interligada com o discurso sobre a ameaça terrorismo, algo que perpetua uma lógica de hierarquização racial, étnica e religiosa do seu território, assente na construção dicotómica entre os dois lados, relegando o povo árabe como cidadãos de segunda classe que não conseguem abraçar o pensamento Ocidental (Hirchi, 2007; Culcasi, 2011; Ozyesilpinar, 2018). Esta dinâmica tem vindo a mostrar que o Ocidente com os seus interesses tem causado desordem dentro do Médio Oriente, porém este foco também mostrou a violência e terror que assola toda a região (Ozyesilpinar, 2018). A Guerra ao Terror veio trazer a imagem do terrorismo como maior problema a vir desta zona, e apesar de se compreender a gravidade que esta possui, também é verdade que a postura dos Estados Unidos foi a de um “confronto aos sintomas em vez das causas”, focando-se na ameaça militar em vez dos problemas.

1.3. Enquadramento Teórico: Geopolítica Crítica, Retórica Processual e Enquadramento Visual

1.3.1. Geopolítica Crítica e Popular

Como analisado no capítulo anterior, ao longo das últimas décadas a disciplina de Relações Internacionais tem feito um esforço para integrar e conceptualizar a dimensão estética e visual da política internacional. Parte importante dessa viragem “estética” e “visual” das Relações Internacionais foi também a reconsideração dos paradigmas clássicos da geopolítica e o desenvolvimento de novas linhas de análise como a geopolítica popular e a geopolítica crítica, nas quais as representações visuais passaram a assumir um papel de destaque como objetos de análise fundamentais para compreender a construção social do espaço. Será este o foco desta secção, que começará por retratar brevemente as transformações na geopolítica como área de investigação e tratará, com maior detalhe, o desenvolvimento da geopolítica crítica e popular.

Um dos primeiros pilares das Relações Internacionais, o termo “geopolítica” foi assim proposto em 1899 pelo sueco Rudolfg Kjellén, que mais tarde até ligada à teoria realista, começou por ter nela associada uma conotação extremamente negativa, pois entre 1930 até ao final da Segunda Guerra Mundial era assim ligada ao expansionismo nazi (Kuus, 2017 [2010]; Moisio, 2015; Baracuhy, 2021). É aqui que se descobre que o espaço geográfico é uma das maiores influências para o Estado e para a sua política internacional, muito por causa do estudo de Friedrich Ratzel, referindo que esta abordagem se encontrava ligada às ciências naturais, originando assim o determinismo geográfico, estabelecendo o individuo como produto do meio natural (Baracuhy, 2021). Todavia já nesta época todos os países se manobravam dentro do espaço internacional de acordo com os seus mapas geoestratégicos, reconhecendo assim as relações de poder e alterando as suas políticas (Baracuhy, 2021). A geopolítica torna-se então fulcral na orientação estratégica e na formulação da política externa de cada país, indo ao encontro daquilo que eram as principais ambições dessa época, recursos naturais e controlo do território, dois dos pontos que mais contribuíram para a competição entre Estados (Moisio, 2015; Baracuhy, 2021).

O objeto da geopolítica é a interação entre poder e espaço no mapa internacional, onde a sua análise revela as estruturas do poder internacional e as rivalidades entre potências, para além da posição territorial do Estado, seja ela na região ou no espaço internacional (Baracuhy, 2021). Estas análises geopolíticas interpretam e facilitam a compreensão desta realidade, mostrando um mapa da política internacional (Baracuhy, 2021). É a repartição do poder que configura o espaço geográfico, fazendo deste parte da base do poder internacional (Baracuhy, 2021). Este espaço não é fixo e vai assim mudando conforme o poder e os interesses do sistema internacional (Baracuhy, 2021).

A geopolítica clássica é teoricamente uma abordagem que incorpora os fatores geográficos, isto é, a posição em termos navais e terrestres, tornando-se assim no critério principal para obter poder e classificar o poderio de cada país, justificando dessa forma o comportamento dos Estados em relação à sua política externa (Fard, 2021). É como tal uma abordagem estatista e organicista, onde o Estado, que detém todo o poder, é um “organismo” imutável que propenso a se expandir, tem o controlo absoluto do seu próprio ambiente e de quem o habita (Gallardo, 2007). Esta forma de geopolítica, onde tem autores como Alfred Mahan, Halford Mackinder e Nicholas Spykman como principais referências, é assim uma abordagem muito influenciada pelo contexto histórico, social e política em que foi desenvolvida refletindo as tensões acerca de balanços de poder e a necessidade de aumento da segurança devido à perceção da ameaça exterior (Moisio, 2015; Baracuhy, 2021).

Esta teoria desdobra-se então em duas tradições que usam conceitos diferentes, mas ambas orientaram a política externa (Baracuhy, 2021). Se a tradição geopolítica alemã usava a expansão territorial para garantir a sobrevivência do Estado, na geopolítica anglo-saxã, esta era assim usada como uma estratégia para atingir os seus objetivos (Baracuhy, 2021, pp. 20). Assim sendo, a primeira tradição usava a geopolítica para justificar comportamentos estatais, enquanto a segunda tradição, que se desenvolveu devido às obras de Mahan, Mackinder e Spykman, traz a geopolítica como ferramenta de análise da política internacional (Baracuhy, 2021). Enquanto a visão geopolítica de Mahan se debruçava sobre o poder naval e a presença nos mares como fulcral para a hegemonia global, sendo a Grã-Bretanha e os Estados Unidos os favoritos a obter tal posição, já Mackinder era da ideia que as dinâmicas geopolíticas estavam dependentes umas das outras, onde um evento numa parte do mundo afetaria todo o sistema internacional, e quem controlasse o centro da Eurásia tinha acesso ao poder hegemónico (Baracuhy, 2021). Com a base na teoria de Mackinder, Spykman contrapõe e menciona que não é o centro, mas sim a costa da Eurásia que dá a hegemonia a quem o ocupa, sendo também o pioneiro da geopolítica americana (Baracuhy, 2021).

No entanto, estas duas tradições não foram bem recebidas pelas Relações Internacionais, que em 1919 com o foco em manter a paz e o aparecimento da Liga das Nações descartou a geopolítica clássica por esta abordar relações de poder dentro do espaço geográfico (Baracuhy, 2021). Só após a época de 1970, muito pela obra de Henry Kissinger e do seu sucessor, Zbigniew Brzezinski, mas também da ligação entre Estados Unidos, China e Rússia, é que voltou a trazer a geopolítica para a mesa da disciplina (Baracuhy, 2021).

Contudo, sobretudo no contexto viragem pós-positivista das Relações Internacionais, diversos especialistas da geopolítica crítica foram apontando diversas críticas a esta abordagem, questionando os seus pressupostos objetivistas, nacionalistas e positivistas, havendo a incapacidade de compreender novas estruturas políticas e maior independência do mundo contemporâneo (Fard, 2021; Gallardo, 2007). De acordo com esta linha de pensamento, era necessário questionar e reimaginar o estudo da geopolítica, desenvolvendo modelos de análise, onde a política mundial não deve ser unicamente explicada segundo parâmetros meramente objetivos, mas sim pelo conjunto das ações humanas e a sua capacidade de comunicação (Fard, 2021). Esta corrente de pensamento foi assim influenciada pelas limitações demonstradas pelo realismo como paradigma dominante das Relações Internacionais e, em forte medida, pelo reconhecimento crescente granjeado às abordagens construtivistas como alternativas válidas e importantes de compreender o mundo (Moisio, 2015). Todavia, também o espaço internacional viu

grandes mudanças, como a queda da União Soviética com o fim da Guerra Fria, dando poder central aos Estados Unidos da América e o aparecimento da China como superpotência mundial, criando a rivalidade entre estes dois países (Baracuh, 2021).

Desta forma, e de forma semelhante ao pós-estruturalismo, a geopolítica crítica destaca assim o papel da linguagem e da capacidade de agir dentro da própria política, constituindo desta forma a própria geopolítica como um conjunto de práticas e ideias culturais que são socialmente construídas, abraçando argumentos tal como a identidade de forma que política económica internacional seja geograficamente realizada (Moisio, 2015). Assim, a geopolítica é redefinida através de discussões acerca da identidade, feminismo, pós-colonialismo, entre outros (Moisio, 2015). Com tal, esta abordagem defende que os espaços dentro da política internacional são desenvolvidos através de práticas e representações, sendo estas passíveis de ser visível na altura da execução de planos estratégicos (Moisio, 2015).

Parte central desta agenda de investigação é o interesse em compreender a construção da identidade dos Estados através da constituição da diferença e da alteridade, ou seja, em investigar de que forma a dicotomia nós/outros é intersubjetivamente articulada através do discurso, isto é, a ênfase da geopolítica passa da forma como o espaço molda a política para o processo através do qual a política constitui o espaço (Sharp, 2019). Nesse sentido, subjacente à constituição do outro está também a constituição do outro como inerentemente diferente e, potencialmente como um risco e uma ameaça (Sharp, 2019). A geopolítica crítica tem como objetivo investigar de que forma é o outro socialmente imaginado e construído e, num segundo plano, questionar o tipo de práticas sociais e políticas que este processo torna possível. Desta forma atualmente, além da ameaça de ataque militar, inclui-se então riscos ambientais, tráfico de droga, terrorismo, emigração, violações dos direitos humanos, pobreza, entre outros (Gallardo, 2007). A gestão do risco tornou-se então na base da maioria das políticas sociais, onde o medo da possibilidade do perigo à vida quotidiana, independentemente do carácter desta, é assim um dos pontos centrais também na venda de múltiplos serviços (Dalby, 2010).

Parte importante deste debate e particularmente relevante para a agenda da geopolítica crítica foram os eventos de 11 de setembro de 2001 e a subsequente guerra contra o terrorismo, o culminar de uma política externa influenciada pelo discurso e da construção do “Outro” como ameaça (Dalby, 2010). O discurso de George W. Bush após este ataque quando menciona “estão connosco ou com os terroristas”, estabelece assim a política de segurança para os próximos anos, justificando as incursões nestes dois países, mas ignorando as especificidades geográficas em troca de uma visão mais abrangente

deste conflito (Dalby, 2010). Pontos específicos do mundo começaram assim a ser mencionados em termos militares, onde por exemplo cada região era apenas mencionada conforme a propensão a serem alvos e não como locais com residentes, história e cultura (Dalby, 2010). Este receio acerca do Médio Oriente, vistos assim como potenciais terroristas fez com que houvesse uma nova abordagem relativa à entrada deste povo em solo americano e europeu (Dalby, 2010).

Contudo, estas novas maneiras de ver o mundo, sejam os perigos, categorizações ou a dicotomia entre “nós” e os “outros”, apenas são mantidas se tais forem reconhecidas, aceites e repetidas ao nível popular (Kuus, 2017 [2010]). Com estas representações populares daquilo que são diversos pontos geopolíticos, surge assim a necessidade de estudar aquilo que é denominado como geopolítica popular, ou seja, como estas conseguem circular na cultura popular (Dalby, 2010; Kuus, 2017 [2010]). Compreende-se assim que existem mais agentes geopolíticos para além do Estado, como jornais, filmes, banda desenhada e videojogos que conseguem reforçar, divulgar ou desafiar determinados discursos geopolíticos, usando o seu poder de circulação em massa para que possa ser consumida (Kuus, 2017 [2010]; Bos, 2018). Por exemplo, as narrativas que envolvem super-heróis tendem a possuir em si diversas mensagens acerca da identidade nacional e suas ameaças, justificando determinados comportamentos que por norma não são aceites e construindo enquadramentos culturais sobre certos povos (Dalby, 2010).

Há como tal, também um extenso estudo acerca da geopolítica popular da Guerra ao Terror, estudando as técnicas usadas para tornar credível as diferentes maneiras como determinadas mensagens foram distribuídas ao público, como repetições, metáforas, alegações de veracidade, apresentação de imagens chocantes, sendo que estas devem possuir uma linguagem que até o mais leigo dos indivíduos consiga compreender, resultando numa maior aceitação de qualquer decisão política (Dalby, 2010; Kuus, 2017 [2010]; Sharp, 2019). Muitas destas representações vão ao encontro do já referido Orientalismo de Said, uma ferramenta ocidental de dominação sobre o oriente (Kleinen, 2003). Alguns dos exemplos mais icónicos são assim observados nos Estados Unidos, como o uso de referências cinematográficas por parte de Richard Nixon, a aproximação da administração de George W. Bush a diversos escritores de guiões de cinema para que este pudessem mapear possíveis cenários sobre novos ataques terroristas e até Donald Trump no seu uso da rede social X (anteriormente conhecida por Twitter) para anunciar as suas decisões em relação à política externa americana (Sharp, 2019).

Tal como os filmes, que têm uma presença universal e ajudam a compreender eventos, identidades e relações que fazem com que a sua audiência crie significados, também os videojogos de guerra são importantes pois permitem que “se reflita nos

processos sociais e culturais de militarização e na construção e contestação da geografia internacional popular imaginária” (Dodds, 2008; Salter cit. in Bos, 2018). E apesar de antes estes videogames representarem conflitos antigos, atualmente estes têm cada vez mais espelhado cenários muito semelhantes há realidade (Bos, 2018). Ao criarem estas narrativas conseguem assim manipular percepções de determinados lugares, pessoas e formas de violência (Bos, 2018).

1.3.2. Retórica Processual e Enquadramento Visual

Um dos pontos fulcrais na construção do outro nos videogames provém da obra de 2007, “*Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*” de Ian Bogost, que rapidamente se tornou um marco no estudo das representações. É assim uma evolução daquilo que é a retórica clássica, ou seja, a arte da persuasão, que segundo o filósofo grego Aristóteles, só é eficaz usando lógica, demonstrações, onde o orador e a audiência tiverem determinadas características intrínsecas a si (Ferreira, 2017). Atualmente, apesar da definição de retórica não ser exatamente igual ao original, as suas técnicas ainda agora são encontradas dentro dos *media* e dos videogames (Ferreira, 2017).

Bogost pretende então aplicar a retórica visual usada pelos estudos dos *media* e aplicá-la aos videogames, criando o conceito de “retórica processual” (*procedural rhetoric*), consistindo na persuasão através da representação de regras e interações, que servem como componente base de um computador, invés de palavras ou imagens (Bogost, 2007). Ou seja, quando os videogames apresentam representações do mundo real, são primeiramente os processos, isto é, as suas mecânicas que devem entrar em contacto com os seus utilizadores, e não o seu vocabulário, narrativa ou imagens (Bogost, 2008; Ferreira, 2017). Processos são então técnicas e métodos que demonstram como determinados sistemas funcionam, sejam eles simples como o funcionar de uma máquina, até aos mais complexos como uma escola ou religião (Bogost, 2007).

Todavia, na criação de *software* os processos devem seguir um caminho pré-definido que mostre as tarefas e regras que podem ser executadas, e que faça com que os procedimentos dentro do videogame sejam mais facilmente aceites, de forma que as representações não sejam forçadas sobre o utilizador (Bogost, 2007). Estes procedimentos devem então conseguir construir um sistema de símbolos que permita qualquer pessoa os interpretar, originando uma representação desses mesmos processos (Bogost, 2007).

Este autor afirma que os videogames possuem então um poder persuasivo diferente dos restantes meios de entretenimento, uma vez que usam a sua jogabilidade e contacto direto com o utilizador não apenas para diversão, mas também de forma a criar apoio a causas

sociais e culturais, alterando a percepção de determinadas questões e dando azo a mudanças estruturais de base social, independentemente das representações poderem ser abstratas e descoladas do mundo real (Bogost, 2007). Apesar que todos os videojogos tenham mensagens intrínsecas na sua jogabilidade, estas podem ser de base política, publicitária ou lúdica (Bogost, 2007).

Torna-se necessário compreender que em muitos videojogos, estão presentes duas lógicas centrais: a lógica gráfica, onde pertencem os fundamentos base de todos os videojogos, como o movimento ou colisão de objetos, que faz com que jogador tenha o controlo sobre um objeto que deve controlar de uma maneira específica para atingir os objetivos propostos, e a lógica textual, principalmente usado em videojogos de aventura (Bogost, 2007). Em suma, tudo dentro de um videojogo pode ser tomado como uma expressão literária e artística organizada em diversos processos, obrigando assim o jogador a confrontar-se com o sistema operativo das Relações Internacionais, oferecendo um equilíbrio entre simulação e representação, compostas assim pelas regras do videojogo (Bogost, 2007; Hayden, 2017).

Os jogadores exploram esse espaço ao manipular os sistemas simbólicos que o jogo fornece, sendo esta a base da retórica processual (Bogost, 2008). As mecânicas reforçam assim as ideias representados, permitindo que múltiplas ideologias possam ser codificadas na jogabilidade, fazendo com os videojogos possam criar argumentos acerca de como diversos sistemas sociais/culturais funcionam ou poderiam funcionar (Bogost, 2008). Tanto as mecânicas como as regras impostas, não apenas criam a experiência do videojogo, mas sim o significado do todo (Bogost, 2008).

Como esperado, não foram os videojogos os primeiros a serem alvo de estudos acerca das transmissões de mensagens, pois sabendo da possível inclusão de tópicos socialmente e politicamente importantes, ainda são poucos os estudos a olharem para a importância dos mesmos (Mulligan e Habel, 2011). A maior seleção de canais televisivos trouxe uma descida dos índices de interesse em canais de notícias entre os mais jovens que trouxe trazido inúmeras questões sobre o grau de conhecimento político que estes mesmos possuem, o que aliado ao preenchimento dos seus tempos livres com diferentes modos de entretenimento, é especulado que fiquem à mercê das imagens apresentadas (Mulligan e Habel, 2011).

Os meios de entretenimento têm a capacidade de determinar que mensagens transmitem através do enquadramento de questões, ou seja, formas de definição de problemas associados a questões sociais e políticas onde esboçam considerações relevantes para o caso (Mulligan e Habel, 2011). Mesmo os programas noticiários

envolvem-se neste processo, pois uma vez que o tempo e atenção dos espectadores é limitado, estes são obrigados a organizar o seu conteúdo de forma que a mensagem seja completamente transmitida, o que dá azo ao levantamento de certas considerações em detrimento de outras (Mulligan e Habel, 2011). Já os restantes meios de entretenimento criam contextos onde o desenvolvimento de personagens, narrativas e diálogos conseguem subtilmente transmitir temas e mensagens para os seus espectadores, oferecendo determinadas perspetivas sobre as questões levantadas (Mulligan e Habel, 2011). Como tal, muitos especialistas afirmam que o estudo dos enquadramentos deve ter em conta a diferença entre imagens e texto dentro da forma de comunicação (Coleman, 2010).

O visual é designado como o conteúdo dos media que o olho humano capta, desde fotografias, imagens, gráficos, postura corporal e expressões dos jornalistas (Coleman, 2010). Por sua vez, a componente verbal inclui todas as palavras escritas e faladas, começando com tudo o que os intervenientes dizem até ao posicionamento da notícia e tamanho desta (Coleman, 2010). Estas duas componentes são muitas vezes usadas em conjunto de forma a enquadrar tópicos, todavia também é possível haver um enquadramento da história dependente apenas dos elementos visuais (Coleman, 2010).

Segundo Entman, o enquadramento visual é definido pela “seleção de determinados aspetos de uma realidade, salientando-os e comunicando de forma que tal promova a discussão e construção de certas ideologias ou interpretações” (Entman cit. em Coleman, 2010, pp. 237). As imagens são então pré-selecionadas e recebem um tratamento que as destaque, onde o seu posicionamento, tamanho e maneira de apresentação são salientadas de forma a captar a atenção e a participação emocional do espectador (Coleman, 2010; Brantner, Lobinger e Wetzstein, 2011). Muitos estudos mostram então o poder emocional que as imagens possuem na opinião pública, colocando estas numa determinada disposição, influenciando a forma como o texto é compreendido, pois estas são facilmente assimiladas, funcionando como uma pré-seleção da notícia que pretendem dar atenção (Brantner, Lobinger e Wetzstein, 2011).

Este enquadramento é problemático pois torna-se dependente daquilo que as elites pretendem mostrar aos seus expectadores, orientando determinados enquadramentos para ir ao encontro de ideias que subscrevem certos modos de pensar (Coleman, 2010). Adicionalmente, as imagens tornam-se o veículo perfeito para transmitir emoções, criando interações parassociais que tomam por base a existência de conexões emocionais que as imagens oferecem (Brantner, Lobinger e Wetzstein, 2011). De forma a comprovar o poder influente das imagens, Gibson e Zillmann mostraram que imagens a representar qualquer grupo étnico faz com que quem as visualize considere que estes correm perigo, mesmo que não exista algo que vá nessa direção (Brantner, Lobinger e Wetzstein, 2011). Então,

segundo Messaris e Abraham (cit. em Coleman, 2010), “a relação entre a maioria das palavras e os seus significados é puramente uma questão de convenção social, enquanto as relações entre as imagens e os seus significados são baseadas na similaridade ou analogia”. São assim formas de alegar algo sem possuir um comunicador (Coleman, 2010).

Entende-se assim que com a presença sufocante da cultura popular em todos os aspetos da sociedade contemporânea, as Relações Internacionais tiveram de se adaptar e permitir a compreensão dos diversos elementos que constituem estes meios. Ao entender que existe uma forte influência das imagens e representações nos seus utilizadores, surgiram duas teorias que ajudaram a complementar esta hipótese. Assim sendo, o enquadramento visual é a seleção de determinadas imagens de forma a ir ao encontro de certos interesses oriundos de indivíduos/organizações com poder, já a retórica processual pretende explicar como é que os videojogos influenciam as ações do seu utilizador usando mecânicas com base nas regras e processos dos mesmos. Estas duas abordagens permitem mais facilmente entender o poder que a cultura popular consegue ter sobre quem as utiliza, manipulando discretamente de forma a tomar comportamentos que normalmente não teria, podendo chegar a influenciar poderes superiores e mudar políticas externas. Com isto em mente, o próximo capítulo pretende expor uma revisão de literatura sobre a construção visual da guerra, de forma que seja compreensível compreender como é que representações desta mesma têm impacto na perceção do conflito e dos seus intervenientes.

1.4. Construção Visual da Guerra: Revisão de Literatura

Compreendendo as diferentes abordagens relativamente à influência das imagens, tornou-se fulcral para a ciência associar estas a múltiplos contextos sociais, clarificando desta forma as construções visuais transmitidas pela cultura popular. Estas abriram assim novas perspetivas sobre a guerra e os seus intervenientes, evoluindo o conflito para uma escala nunca vista. Porém, apesar da sua importância, ainda é uma área de estudo que carece de bibliografia, principalmente no que toca à representação nos videojogos, um meio um pouco descartado pela investigação apesar do seu potencial na construção da realidade social.

Em virtude da necessidade de compreender este meio, um dos maiores impulsionadores deste projeto veio do artigo de Brandon Valeriano e Philip Habel (2016) chamado “*Who are the Enemies? The Visual Framing of Enemies in Digital Games.*” Este trabalho elucidou os contextos dos conflitos representados, para além as origens dos inimigos e protagonistas mais representados nos videojogos de guerra mais populares

entre 2001 e 2013. Segundo estes autores, o inimigo é um obstáculo que deve ser destruído de forma a conseguir prosseguir no videojogo, porém, quando é constantemente associado ao mesmo grupo de indivíduos, estabelece uma imagem de ameaça em relação a este, permitindo que a sociedade entenda essa ameaça como algo maior do que realmente é (Valeriano e Habel, 2016). Os videojogos possuem então o poder de simplificar aspetos da política internacional e comunicar quem deve ser visto como inimigo e aliado para um público mais abrangente, construindo desta forma a imagem do “Outro” como uma ameaça para a segurança (Valeriano e Habel, 2016).

Sendo que a informação é um meio usado pelos mais poderosos, torna-se possível que esta seja usada para que a sociedade interprete ou aceite mais facilmente determinados fenómenos, usando assim o entretenimento para mascarar a explicação das mesmas (Gagnon, 2010). Tudo isto vai ao encontro do conceito do enquadramento visual, onde estes autores referem que os videojogos de guerra se inserem dentro desta abordagem, pois a escolha de quem são os inimigos é também este um ato de enquadramento, que como referido podem assim mudar a perceção de quem é a ameaça e de atitudes políticas (Valeriano e Habel, 2016). Os motivos para esta decisão podem incluir o número de vendas, popularidade dentro do mercado ou uso de inimigos já presentes em conflitos reais, comprovando assim que a política e a sociedade conseguem influenciar os produtores de videojogos (Valeriano e Habel, 2016).

Voltando ao estudo de Valeriano e Habel (2016), após a observação de 57 videojogos, 42 destes vindos de empresas americanas e escolhidas unicamente segundo o critério do número de vendas, em 24 o protagonista era de nacionalidade americana, sendo que estes eram por norma os videojogos mais lucrativos. Quanto há representação do lado inimigo, é a Rússia a nacionalidade mais representada com 12 inclusões, que ligados assim ao ultranacionalismo, são usados pois vão ao encontro das rivalidades políticas reais entre o ocidente e este país (Valeriano e Habel, 2016). Por sua vez, o Médio Oriente e a América Latina são representados em apenas 11 videojogos (6 e 5 respetivamente), vistos então como terroristas, uma ameaça que devido há Guerra ao Terror se salientou neste tipo de videojogos, apoiando-se na já existente perceção de ameaça destes e na impossibilidade de criar um mercado em declínio (Valeriano e Habel, 2016). Respetivamente ao contexto do conflito, dentro de todos estes, a criação de uma realidade alternativa foi a mais escolhida em 30 dos videojogos, onde aqui os autores presumem que seja para que os jogadores não sintam que o conflito representando seja idêntico a eventos reais e torne a experiência desconfortável (Valeriano e Habel, 2016).

Este estudo fez assim com que houvesse uma maior compreensão na quantidade de representações usadas por parte deste tipo de videojogos, porém pouco fez para responder

acerca da caracterização destas mesmas, principalmente relativamente aos inimigos. Para colmatar esta falha, torna-se necessário debruçar sobre o trabalho de Frédérick Gagnon, este que em 2010 escreveu um artigo pretendendo compreender como é que a franchise de videojogos “*Call of Duty*” promovem alguns aspetos reais do militarismo americano e normalizam determinadas políticas externas após o 11 de setembro. Muito disto provém do realismo que este tipo de videojogos consegue atingir, quase que transportando o jogador para dentro do conflito e fazer com que este sinta como um verdadeiro soldado (Gagnon, 2010). De forma que o seu produto tenha sucesso, os criadores de “*Call of Duty*” têm como objetivo tornar o seu videojogo cada vez mais realista, usando depoimentos de soldados que vieram da guerra e incluindo armas reais na sua jogabilidade, garantindo desta maneira o realismo pretendido, fazendo então com que o jogador sinta que também ele é uma peça importante na resolução do conflito (Gagnon, 2010).

Segundo o artigo, estes videojogos replicam os temas estabelecidos pela política externa americana neste período, onde a mensagem era que os Estados Unidos se deviam proteger, pois enfrentavam um mundo perigoso onde a ameaça terrorista está em todo o lado, devendo então ser esta completamente destruída (Gagnon, 2010). As narrativas destes dois videojogos vão ao encontro destas mesmas ideias, fermentando o medo ao promover um imaginário populista da geopolítica pós 11 de setembro, onde os terroristas, oriundos do Médio Oriente, povo selvagem e sem escrúpulos, conseguiriam obter armas nucleares de países como a Rússia, um rival com quem é impossível coexistir amigavelmente e não hesitaria em “patrocinar” uma guerra onde a América pudesse sair destruída (Gagnon, 2010). Nestas narrativas, os soldados americanos nunca colocam em cima da mesa a possibilidade de resolver o conflito de forma democrática, incentivando o jogador a seguir as regras impostas pelo videojogo, fazendo assim uma ponte com o conceito da retórica processual de Bogost (2007), explicando que estes videojogos são usados de forma a meter o utilizador em contacto com a ideia de militarismo, uma vez que é negada a possibilidade de tomar qualquer outra decisão que não seja a de usar violência para prosseguir (Gagnon, 2010).

Estes videojogos promovem também a noção que a violência e a guerra são inevitáveis, normais e obrigatórias, orientando os Estados Unidos a desenvolver e aumentar a sua frota com receio de desaparecer devido a ataques à sua segurança, indo assim ao encontro de uma mentalidade ofensiva (Gagnon, 2010). Além disso, sugerem que os Estados Unidos têm o dever e o direito de ir a qualquer localização e participar seja em que conflito for de forma a proteger a sua hegemonia (Gagnon, 2010). Com isto, esta saga oferece então a experiência de pertencer ao exército, glorificando o seu equipamento e dando ao jogador o acesso a armas idênticas usadas pelos soldados americanos, de forma

que consigam derrotar os supostos inimigos do seu país, encorajando comportamentos violentos em nome da paz (Gagnon, 2010). O autor refere assim que o “*Call of Duty*” “banaliza a violência e convida os jogadores a acarinharem e fetichizarem armas” (Gagnon, 2010, pp. 12).

Mesmo quando estes videojogos abordam escolhas morais e as consequências da guerra, estes segmentos acabam por ser superficiais e manter a narrativa onde os soldados aliados não cometem atrocidades, deturpando ainda mais a dicotomia entre o “Nós” e os “Outros”, o que resulta num maior impacto dos discursos americanos relativos a estes temas (Gagnon, 2010). São igualmente descartados todos os efeitos que a guerra tem nos soldados aliados, não existindo problemas psicológicos e os heróis são sempre retratados como super soldados, praticamente invencíveis (Gagnon, 2010). Estes dois videojogos tanto incentivam sentimentos de vingança perante outros atores internacionais como fazem com que o jogador normalize e glorifique uma visão militar e execute atos violentos de acordo com esta (Gagnon, 2010).

Em suma, existe nestes uma propagação ideológica que se encontra presente na política externa americana pós 11 de setembro, reforçando a geopolítica assente na construção do “Outro” como inimigo, obrigando os Estados Unidos da América e seus aliados a adotar um comportamento ofensivo em relação à sua força militar (Gagnon, 2010). E apesar destes videojogos não forçarem diretamente os seus utilizadores a juntarem-se ao exército ou apoiarem conflitos, não deixa de ser verdade que é possível adotarem um pensamento mais militarista (Gagnon, 2010). É notório que ambas as narrativas de “*Call of Duty*” são um exemplo claro de manipulação de informação, ao reforçar estereótipos tanto de russos como de árabes de acordo com um pensamento anti ocidente, mas também do realismo ofensivo de Mearsheimer, onde a política internacional é moldada pelos grandes poderes e pela intenção de mudar o panorama a seu favor (Gagnon, 2010).

Mas o estudo de como o visual é representado na vida geopolítica tem no entanto uma base muito mais interligada com o mundo cinematográfico, onde são muito úteis para compreender comportamentos dos mais variados líderes políticos (Dodds, 2008). Muitos filmes foram usados para simplificar certos conceitos sobre os novos desenvolvimentos no mundo político internacional, onde por exemplo o filme “*Independence Day*” (1996), foi alvo de estudo de forma a poder explicar o papel dos Estados Unidos da América como superpotência mundial pós 11 de setembro (Dodds, 2008). Existe então a ideia de que o cinema de Hollywood é enviesado de acordo com os interesses americanos, fazendo da Guerra ao Terror não um conflito contra o terrorismo, mas contra o Islão e os muçulmanos (Gul, 2013).

Desde 2001 que surgiram um maior número de estudos sobre como este evento produziu novas representações de ameaças e inimigos, nos quais elementos como o contexto geopolítico e a data de lançamento são ditos como pilares na obtenção de credibilidade perante a sua audiência (Dodds, 2008). Após o 11 de setembro, a relação entre o Pentágono e Hollywood foi de maior aproximação, validando inúmeros estudos que davam conta desta infiltração no meio, onde assessores do ex-presidente George W. Bush encontraram-se com executivos do mundo do cinema para que estes ajudassem o país na Guerra ao Terror, produzindo filmes que levantassem a moral ou justificassem as investidas das tropas americanas (Dodds, 2008; Gul, 2013). Ajudou então a remendar aquilo a que o relatório de comissão americano em 2004 identificou como uma “falta de imaginação” da política securitária, onde a prevenção de novos ataques necessitaria da criatividade dos guilões de Hollywood para criar contexto de guerra (Kumar e Kundnani, 2014). Para estas empresas, parcerias com os sistemas de segurança traziam benefícios financeiros, onde em troca de algum controle editorial, estes obteriam acesso a uma plenitude de ferramentas sem custos acrescidos (Kumar e Kundnani, 2014).

Desta forma, houve luz verde para a realização de filmes que incluíssem narrativas do 11 de setembro ou que mostrassem um lado mais positivo da atividade militar americana (Dodds, 2008). Enquanto no início da Guerra ao Terror a análise do terrorismo pelos membros políticos era que esta se tratava de uma ideologia maligna e que deveria de ser eliminada com o recurso à violência, desde 2004 que surge uma maior curiosidade pelos processos de formação dos agentes terroristas e do potencial de criar intervenções mais “suaves”, estabelecendo vulnerabilidades psicológicas, que complementassem as primeiras medidas (Kumar e Kundnani, 2014).

O resultado desta abordagem foi que países como o Afeganistão, Iraque e Arábia Saudita começaram a ter anexada a si uma imagem extremamente negativa, possuindo características que remetem estes a uma relevância internacional insignificativa (Dodds, 2008). Segundo os novos filmes, é sugerido que as cidades do Médio Oriente representadas são perigosas e com tendência para a violência, e mesmo quando existem “bons” árabes, estes têm de ser ensinados pelos americanos a ter um comportamento apropriado (Dodds, 2008).

No entanto, Hollywood nem sempre se coloca lado a lado com a boa imagem que a propaganda americana pretende transmitir (Kumar e Kundnani, 2014). Vários documentários, como por exemplo “*Fahrenheit 9/11*” (2004) de Michael Moore ou “*Inconvenient Truth*” (2006), atacaram diretamente a presidência de George W. Bush, expondo problemáticas acerca do seu mandato (Dodds, 2008). Já filmes como “*Redacted*” (2007) ou “*In the Valley of Elah*” (2007) abordam temas como a violência sexual que

várias mulheres e crianças iraquianas sofreram às mãos de soldados americanos (Dodds, 2008). Um último exemplo é a do estudo de 2002/2003 do filme “*Three Kings*” (1999) onde após a visualização deste, vários estudantes afirmaram que conseguiu mudar a sua perspectiva em relação à invasão para derrubar o regime de Saddam Hussein, pois o filme mostrava uma representação positiva do povo Curdo (Dodds, 2008). Todavia, existe uma falta de humanização do “Outro” na maioria dos filmes e séries (Kumar e Kundnani, 2014). O maior problema da suposta “imaginação” não é a previsão de novas ameaças, mas sim a impossibilidade de a cultura popular americana visualizar como é estar no papel de “Outro”, ou seja, criar empatia (Kumar e Kundnani, 2014). Em suma, torna-se compreensível que os filmes são assim capazes de dramatizar ou tornar relevantes determinados eventos em relação a outros, mudando a percepção do seu utilizador conforme a intenção do seu criador (Dodds, 2008).

Também os videojogos são considerados um espelho das dinâmicas da política internacional, um tema que Craig Hayden (2017) expôs ao estudar a franquia “*Mass Effect*”, uma série de videojogos de ficção científica onde as características da política internacional são utilizadas como principais elementos narrativos, onde o objetivo passa assim por explicar como é que os videojogos podem mostrar ou criticar representações das Relações Internacionais (Hayden, 2017). E não só contam uma história, mas também simplificam essas mesmas representações, criando um mundo onde certos pontos de vistas são elaborados (Hayden, 2017).

O autor menciona assim que os videojogos mostram pontos de vista dominantes sobre conflitos e dilemas étnicos, oferecendo oportunidades para críticas dentro dos seus próprios elementos no qual “*Mass Effect*” fornece uma narrativa onde a política internacional é o ponto central deste, mostrando uma representação do status-quo ou de várias possibilidades dependendo da visão realista, liberalista ou construtivista que vão de acordo com as escolhas do jogador, oferecendo assim uma imaginação daquilo que são as “*high politics*” das Relações Internacionais (Hayden, 2017). Isto, pois ao contrário dos filmes, os videojogos dão ênfase na participação ativa, mostrando as articulações de poder existentes, dando assim acesso a reinterpretações e contestação (De Zamaróczy cit. em Hayden, 2017, pp. 176).

As mecânicas deste videojogo reforçam assim o valor de determinadas abordagens das Relações Internacionais, usando regras e objetivos para criar os argumentos pretendidos (Hayden, 2017). A retórica tem assim presença marcante neste meio, existindo um confronto entre aquilo que acontece dentro do videojogo, com problemas assentes do mundo real e as formas mais aceites de lidar com os mesmos (Hayden, 2017). Com isto, a persuasão nos videojogos é inevitável, já que na sua criação, certos símbolos

são escolhidos em detrimento de outros, o que por si traz consequências, aliando-se assim há retórica processual de Bogost anteriormente mencionada, lembrando que os videogames possuem o poder de fazer os seus jogadores pensar e compreender o que se passa no mundo através de regras, o que por outras palavras, significa que as mecânicas do videogame são usadas em prol das representações de determinadas ideologias (Bourgonjon cit. em Hayden, 2017, pp. 180; Bogost, 2008).

No início, a narrativa aparenta apresentar um contexto ligado à teoria realista das Relações Internacionais, onde a anarquia e o poder material se unem de forma a manter a sobrevivência do sistema governamental (denominado de “*Council*”), onde as decisões políticas ficam delineadas pela racionalidade dos atores, dando azo a conflitos dentro da própria organização (Hayden, 2017). Mas com o desenrolar da história, torna-se notório que o jogador deve usar as múltiplas oportunidades de ação e questionar a organização política estabelecida de maneira a criar uma rede de cooperação entre todas as raças, derrotando a verdadeira ameaça (Hayden, 2017). Esta ameaça obriga assim a narrativa e o jogador a confrontar interesses domésticos e problemas de segurança, mudando por completo o status-quo, com isto, demonstrando que a política internacional está disponível a mudanças, dando então aos jogadores as ferramentas para o tornar possível (Hayden, 2017).

“*Mass Effect*” oferece também a possibilidade de decisão ao jogador em inúmeras oportunidades, desdobrando-se em dois parâmetros: *Paragon*, onde residem as decisões moralmente aceites e respeitadas pelas organizações estabelecidas, vai assim ao encontro da visão liberal das Relações Internacionais, onde a manutenção das organizações internacionais é alimentada pela cooperação e construção de relações entre todos, já *Renegade* inclui uma perspetiva mais utilitária baseada em comportamentos severos, onde a maior securitização se torna o caminho para resolver os problemas do espaço internacional (Hayden, 2017). Mas este videogame ao atribuir o caminho de *Paragon* ao bem social e pessoal, inclina assim a narrativa de acordo com a teoria liberalista, onde a cooperação e a construção de relações para atingir objetivos são recompensadas a nível processual, e mesmo que qualquer outra decisão também permita prosseguir com a narrativa, é notório que “*Mass Effect*” favorece claramente a primeira abordagem e repudia uma visão mais realista da política internacional (Hayden, 2017). Existe também uma forte crítica à forma como as instituições políticas internacionais funcionam na vida real, ao forçar e recompensar o jogador ao negociar entre governos, organizações multilaterais e atores não estatais (Hayden, 2017).

Finalizando, a retórica processual de “*Mass Effect*” apresenta diferentes visões das RI e que consequências estas podem ter no sistema internacional, oferecendo ao jogador

uma participação ativa em processos que incluem políticas internacionais, criando e resolvendo os diversos problemas que assolam sistemas como este (Hayden, 2017). A retórica processual neste caso foca-se subtilmente numa posição construtivista onde a identidade e os interesses são pontos presentes neste conflito, sendo fulcrais para a mudança dentro da disciplina (Hayden, 2017). Este texto demonstra assim como a cultura popular consegue mostrar representações de múltiplas interpretações da política internacional e de possibilidades como diferentes abordagens podem resultar em diferentes resultados, mas também que os videojogos impõem consequências das abordagens das RI usando a retórica processual (Hayden, 2017).

Em jeito de conclusão, com a maior preponderância das imagens e representações dentro do mundo da política internacional e do quotidiano do cidadão comum, as Relações Internacionais viram-se “obrigadas” a seguir um novo rumo e evoluir a sua abordagem de forma a poder incluir o meio visual. Esta “viragem visual” coloca assim em ênfase o discurso das imagens, ou seja, as mensagens que estas conseguem transmitir a quem as vê. Com isto foram então surgindo abordagens que pretenderam expandir e decifrar diferentes aspetos desta transmissão, como o enquadramento visual e a retórica processual. Se o enquadramento visual visa referir que existe uma orientação das imagens de forma a seguir os interesses de certos agentes, a retórica processual aborda como os videojogos usam regras e processos para guiar os jogadores a terem determinados comportamentos. É com estas abordagens e uma base na geopolítica crítica e popular, que o estudo da cultura popular e suas representações permitem estabelecer uma construção social do Médio Oriente. Esta, que devido aos múltiplos estereótipos negativos conduzem assim uma visão Orientalista que cimeta a ideologia hegemónica do Ocidente sobre esta região.

Capítulo 2 – Desenho de Pesquisa/Metodologia

Após uma revisão da literatura sobre a viragem visual nas Relações Internacionais e o crescente interesse desta área sobre objetos como filmes ou videogames, este capítulo tem como objetivo detalhar a dimensão teórico-metodológica desta dissertação, permitindo assim entender a construção de toda a análise que irá ser efetuada. Dividido em cinco secções, o capítulo começará por uma explicação da abordagem pós-estruturalista, em seguida encontrar-se-á os objetivos e questões deste projeto, enquanto a terceira e quarta secção se dedicar-se-ão à metodologia e à seleção de casos. Por fim, dedicar-se-á uma secção a explicar quais as limitações desta dissertação.

2.1. Abordagem Teórica: Uma Sensibilidade Pós-Estruturalista

De forma a realizar esta dissertação é necessário o apoio de uma teoria que realce a importância da interpretação das imagens na construção da identidade do “Outro” e, nesse sentido, é indispensável compreender alguns dos principais traços da corrente de pensamento pós-estruturalista. Apesar da reconhecida importância desta abordagem no estudo das representações e das relações de poder para a várias áreas das ciências sociais, incluindo estudos da cultura, sociologia ou antropologia, foi apenas a partir da década de 1980 que esta nova forma de compreender e analisar o mundo começou a ser problematizada no âmbito das Relações Internacionais como domínio de estudo e da política internacional como objeto de investigação, uma era conhecida como o “Terceiro Debate” (Çalkivik, 2017; Hansen, 2020). O receio de uma eventual escalada da Guerra Fria foi um dos fatores que impulsionou alguns especialistas a mobilizarem o arcaboiço teórico do pós-estruturalismo para compreender os processos e dinâmicas sociais e intersubjetivas através dos quais certos registos de significado eram construídos e naturalizados, tanto pelas elites governamentais como através cultura popular, perpetuando assim um clima de medo e intensa desconfiança mútua e, ao mesmo tempo, justificando o contínuo investimento no setor da defesa (Hansen, 2020).

Mas seria sobretudo no início dos anos 1990 que a linguagem pós-estruturalista viria a ganhar força nesta disciplina. Começando com a interrogação de como o Estado se tornou o ator unitário e racional mais importante da política mundial, o pós-estruturalismo presta assim uma maior atenção a este ator que o Realismo, pois esta nova abordagem tem em conta a produção histórica e conceptual do Estado, para além da sua formação política, economia e exclusão social (Campbell, 2013). O que mais contribuiu

para este processo foi, por um lado, o descrédito disciplinar do realismo e o seu limitado poder explicativo no contexto pós-Guerra Fria e, por outro, a intensa procura por novas formulações teóricas e conceptuais de pensar as relações internacionais impulsionada pela viragem pós-positivista (Campbell, 2013).

Também associada ao pós-modernismo, o pós-estruturalismo ganhou fôlego no âmbito das Relações Internacionais através do trabalho de autores como Richard Ashley e Rob Walker, afastando-se dos princípios nucleares da disciplina e pretendendo assim compreender o poder das representações e como determinados enquadramentos da política internacional contribuem para reproduzir e naturalizar relações de poder de poder, validando e excluindo certas leituras do mundo (Çalkivik, 2017; Florencio, 2015). O objetivo do pós-estruturalismo, em traços gerais, é interpretar como é que nós, indivíduos, aceitamos determinadas formas de agir, ou como certas práticas e políticas são legitimadas e normalizadas pela sociedade (Çalkivik, 2017). O foco desta linha de pensamento é colocado no discurso, entendido como o resultado entre as relações sociais e a linguagem, que tal como os conceitos de Estado, soberania e anarquia, são também condicionados pelo contexto e cultura em que são inseridos. (Florencio, 2015; Amaral, Bettin e Ferreira, 2023). Desta forma a palavra, que por si só não produz sentido, necessita de um sujeito que lhe atribua significado (Amaral, Bettin e Ferreira, 2023).

Tendo como ponto de partida a crítica à posição estruturalista, de acordo com a qual as estruturas determinam o comportamento dos atores, o pós-estruturalismo sublinha o dinamismo das estruturas e o seu carácter relacional, resultante de práticas intersubjetiva, e nesse sentido, realça a importância de práticas políticas e académicas e reconhece que, não raras vezes, certas posturas ao nível da política externa se apoiam em representações sociais propagadas não apenas de forma direta e intencional pelos governos e organizações, mas também através de videojogos, filmes ou programas televisivos (Amaral, Bettin e Ferreira, 2023; Hansen, 2020).

Esta teoria pretende assim analisar categorias que a disciplina considera opostas, tal como o “Nós” e os “Outros” (Florencio, 2015). Nesse sentido, e a partir desta perspectiva, a inimidade entre Estados e a imagem do “Outro” (seja um Estado, sociedade ou indivíduo) como adversário e potencial inimigo, não é algo natural e objetivo, mas o produto de uma construção social, reproduzido através de um discurso em que este é representado como um risco ou uma ameaça (Amaral, Bettin e Ferreira, 2023). Importa realçar que o pós-estruturalismo não é uma teoria substantiva das Relações Internacionais, pois esta não pretende criar um modelo de referência que explique todos os processos, mas sim uma linha de pensamento crítica que sublinha a relevância das representações, identidades e a interação entre conhecimento e poder na política

internacional (Campbell, 2013). Em suma, o pós-estruturalismo é uma abordagem que origina de debates dentro das ciências sociais e humanas, semelhante assim à teoria crítica (Campbell, 2013).

Uma vez que as relações humanas em contexto internacional são complexas, ambíguas e impossíveis de determinar, é compreensível que as teorias mais tradicionais não consigam responder a todas as questões que vão surgindo, algo que o pós-estruturalismo desconstrói e reformula ao sistematizar esses mesmos conceitos, contextualizando-os historicamente (Milliken, 1999, pp. 231 em Florencio, 2015, pp. 267). O maior contributo desta abordagem é a de problematizar a base da soberania estatal e inquirir sobre os alicerces da teoria neorrealista (Florencio, 2015).

Para o pós-estruturalismo, a representação e a interpretação são indispensáveis e inevitáveis no que toca à política internacional e às Relações Internacionais (Campbell, 2013). Ao dar ênfase à linguagem, cultura e história, esta teoria desafia a realidade na qual as teorias clássicas de RI tomam como garantido (Campbell, 2013). E apesar de rejeitar os entendimentos empíricos do conhecimento, a sua abordagem é por norma empírica, usando imagens, análise de conteúdo, entre outros, para compreender a relação entre poder e conhecimento (Campbell, 2013). O resultado desta análise é por si mesma uma interpretação da política internacional, podendo assim ser alvo da mesma crítica que a originou (Campbell, 2013).

2.2. Objetivos e Questões de Investigação

Esta dissertação tem como objetivo principal analisar e comparar a construção visual do Médio Oriente construída nos filmes e videojogos de guerra, uma vez que devido à maior imposição da cultura popular no meio social, torna-se necessário para as Relações Internacionais compreender como esta seja usada para transmitir mensagens subliminares, resultando muitas vezes numa maior aceitação de determinadas ideias e políticas que alteram o panorama internacional. Mais importantes se tornam quando estas mesmas representações conseguem alterar a perceção social dos seus utilizadores, onde as narrativas de ambos os meios tornam o Médio Oriente a figura principal de toda a ação, construindo desta forma uma identidade do “Outro” interligada com a necessidade de securitização, colocando este como uma súbita ameaça ao ocidente.

Consequentemente, e de forma a conseguir chegar ao que é pretendido torna-se necessário que determinadas questões sejam os pontos centrais desta investigação. Esses pontos de discussão abordam temas fulcrais como o entendimento da viragem visual nas

Relações Internacionais e a evolução das teorias que surgiram após esta mesma abordagem, como a geopolítica crítica e popular, enquadramento visual e retórica processual. Outra questão pertinente que esta dissertação pretende responder é a de compreender de que maneira a época da Guerra ao Terror construiu a imagem do Médio Oriente e qual o propósito desta para a sua política externa.

Torna-se então imprescindível que exista uma análise profunda dos estudos de caso. Porém, as análises presentes nesta dissertação não são meramente descrições completas dos filmes e videojogos de guerra escolhidos, mas sim onde cada um dos mesmos será confrontado de acordo com um conjunto de questões comuns que vão ao encontro daquilo que tem sido apontado pela teoria, ou seja, como o Médio Oriente e o seu povo é representado. As questões colocadas a cada estudo de caso são assim as seguintes:

1. De que forma é que o filme/videojogo apresenta o Médio Oriente relativamente ao seu espaço geográfico?
2. Quais as características físicas e psicológicas apresentados sobre o povo do Médio Oriente ao longo do filme/videojogo?
3. O que pretende o filme/videojogo passar sobre o Médio Oriente? Ou seja, qual a mensagem que o meio transmite sobre este povo?

2.3. Metodologia e Métodos

Para que seja possível obter uma resposta ao problema apresentado por esta dissertação, torna-se imprescindível que o desenho de pesquisa se inclua em um dos métodos principais de análise, quantitativo ou qualitativo. Académicos que baseiam o seu trabalho numa visão maioritariamente quantitativa têm uma visão da ciência como algo unido que segue as mesmas regras e pressupostos, tudo para poder chegar a uma única lógica de inferência (Gerring, 2017). Pelo contrário, a visão qualitativa vê estes modos de investigação como diferentes, crendo que o conhecimento do mundo provém de quadros teóricos, epistemológicos e ontológicos dos quais é difícil de separar (Gerring, 2017). Identificam também a ideia de que todas as atividades humanas, tais como a ciência, têm bases na experiência humana (Gerring, 2017).

Estes dois métodos possuem assim formas diferentes de analisar e chegar às conclusões pretendidas, assim, o método quantitativo usa números ou padrões para perceber como as variáveis se relacionam entre si (Gerring, 2017). Usam-se assim tabelas onde estas variáveis são assinaladas e analisadas segundo formulas matemáticas, ou seja,

utilizando modelos formais para chegar a inferências casuais ou descritivas (Gerring, 2017). Por outro lado, o método qualitativo baseia-se em dados que não são comparáveis entre si, como os estudos de caso presentes nesta dissertação, usando assim modelos informais, ou seja, interpretações pessoais para chegar às conclusões pretendidas (Gerring, 2017).

Neste preciso caso, o procedimento incorporado nesta dissertação é o do método qualitativo com recurso a fontes secundárias, pretendendo desta forma obter uma análise mais detalhada e minuciosa dos casos escolhidos. Será assim usada uma das três possibilidades dentro desta abordagem, o estudo de caso, esta que permite ao investigador debruçar-se sobre eventos ou fenómenos nos quais é impossível manter controlo ou quando são demasiado atuais e só é permitido analisar sob um determinado contexto (Neves, 1996).

A pesquisa qualitativa é pertinente para esta dissertação pois engloba uma variedade de técnicas que ajudam a traduzir diversos elementos associados ao mundo social, como significados e representações, permitindo fazer questões relevantes com base no “como” e no “porquê” (Neves, 1996; Vromen, 2018). Em todos os casos escolhidos, pretende-se então analisar como é que as representações do Médio Oriente são apresentadas aos seus utilizadores e que diferenças e semelhanças existem entre a representação nos dois meios.

Quando se utilizam métodos qualitativos, existe assim um foco naquilo que são considerados os processos sociais, onde a existência de poucos casos de estudo permite um entendimento mais detalhado e aprofundado do objeto que se pretende estudar (Neves, 1996; Vromen, 2018). Usando este método, que permite obter informação mais detalhada e extensiva, torna-se possível identificar padrões ou explicações para determinados processos e tecer uma imagem daquilo que é o mundo social dos seus utilizadores (Moriarty, 2011).

Com uma compreensão mais aprofundada do tipo de método utilizado neste projeto, torna-se possível descrever como será a abordagem de análise para este projeto. Assim sendo, após a seleção dos estudos de caso, que tiveram de ter presentes os critérios posteriormente mencionados na próxima secção, o modo de análise dividiu-se em dois métodos, estando dependente se a análise é de um filme ou de um videogame. Em relação aos filmes escolhidos, procedeu-se à sua visualização na íntegra, anotando todos os detalhes relevantes às questões referidas na secção anterior, estas que foram impostas a todos os estudos de caso. Já quanto aos videogames, apenas a sua campanha foi alvo de análise, uma vez que é nesta onde a narrativa maioritariamente se concentra. Com a sua

dificuldade definida para o nível mais baixo, todas estas foram jogadas até à sua conclusão, registando os pormenores definidos para cada questão. Após a análise detalhada de todos os estudos de caso, cada um destes será assim confrontado com a teoria baseada em bibliografia especializada no tema, de forma a poder reproduzir as respostas necessárias para compreender o processo social da construção do “Outro” e do espaço do Médio Oriente pela cultura popular.

2.4. Seleção de Casos

Os critérios de inclusão são o primeiro ponto para garantir que os dados adquiridos de todas as seguintes análises fossem relevantes e consistentes para com o objetivo deste projeto. Foram então apenas incluídos filmes e videojogos de guerra que assegurassem os seguintes parâmetros: relevância cultural; data de lançamento após 11 de setembro de 2001; presença de uma narrativa que incluísse um conflito entre forças ocidentais e o Médio Oriente; apresentação desta mesma região como principal espaço geográfico; envolvimento de indivíduos oriundos desta zona como elementos narrativos e presença de mensagens, sejam elas subliminares ou não que construam uma representação do Médio Oriente como “Outro”.

Deste modo, escolheram-se para analisar quatro filmes e quatro videojogos de guerra que cumprissem com todos estes parâmetros. Os casos de estudo escolhidos são então os filmes “*Lone Survivor*” (“*O Sobrevivente*”), “*The Kingdom*” (“*O Reino*”), “*American Sniper*” (“*Sniper Americano*”), “*Body of Lies*” (“*O Corpo da Mentira*”) e os videojogos “*Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)*”, “*Call of Duty: Modern Warfare (2019)*”, “*Call of Duty: Modern Warfare 2 (2022)*” e “*Battlefield 3 (2011)*”.

Todos os casos, apesar de cumprirem com os critérios apresentados, possuem uma miríade de fundamentos que elevam a sua relevância e distinguem de quaisquer outros casos. Um exemplo claro disso é a do videojogo “*Call of Duty: Modern Warfare (2019)*”, que atingiu em apenas três dias após o seu lançamento, um valor em cerca de 600 milhões de dólares, enquanto a sua sequência foi ainda mais além chegando aos 800 milhões (Tassi, 2019; Hume, 2022). Além disso, segundo os dados da própria Activision, a empresa por detrás destes videojogos, anunciou que no segundo trimestre de 2023 cerca de 90 milhões de jogadores por mês jogavam “*Call of Duty*”, ajudando assim no aumento de 17% de lucro da empresa comparado ao ano anterior, o que mostra a força e popularidade desta *franchise* (Activision Blizzard Inc., 2023). Já “*Battlefield 3*”, que sempre se revelou como o

maior rival de “*Call of Duty*”, um mês após o seu lançamento atingiu 8 milhões em unidades vendidas (Downin, 2011).

Dentro deste mesmo parâmetro, segundo o *site* IMDb, os filmes escolhidos apresentam valores de bilheteira incríveis comparado com o orçamento disponível para cada um deles. “*Lone Survivor*” por exemplo, com um orçamento de 40 milhões de dólares, teve uma receita total de 154 milhões de dólares (IMDb, s/d). E não é o único, já que os restantes casos de estudo escolhidos apresentam também receitas muito superiores ao custo da sua produção, demonstrando a sua popularidade e que existe um público disposto a ver este tipo de filmes, sendo assim sujeitos às mensagens que os mesmos transmitem.

Mas nem só foram as receitas que ajudaram nas seleções de caso, também a utilização de determinados videojogos como ferramentas militares fez com que estes tenham sido escolhidos para análise. Novamente usando o exemplo de “*Call of Duty*”, a *Activision* e as forças armadas americanas possuem uma colaboração entre ambos, onde são encontradas nas novas iterações deste videojogo a venda aos seus jogadores de pacotes de cosméticos digitais ou ações de caridade que vão diretamente para estas organizações (Goodpastor, 2020). Um dos maiores exemplos é a existência do programa “*Call of Duty Endowment*”, uma organização fundada em 2009 pela própria *Activision* de forma a recolocar veteranos de guerra no mercado de trabalho, observando-se assim uma aproximação direta entre o mundo dos videojogos e as forças armadas (Activision Blizzard Inc., 2023b). Mesmo a ineficácia dos processos de recrutamento obrigou o exército americano a tomar novas medidas, como o investimento em recrutamento digital e desde 2018 na criação de equipas focadas puramente na transmissão e competição de videojogos (Goodpastor, 2020). Estas competições são assim criadas de forma a promover o recrutamento e oportunidades dentro da marinha americana (Goodpastor, 2020).

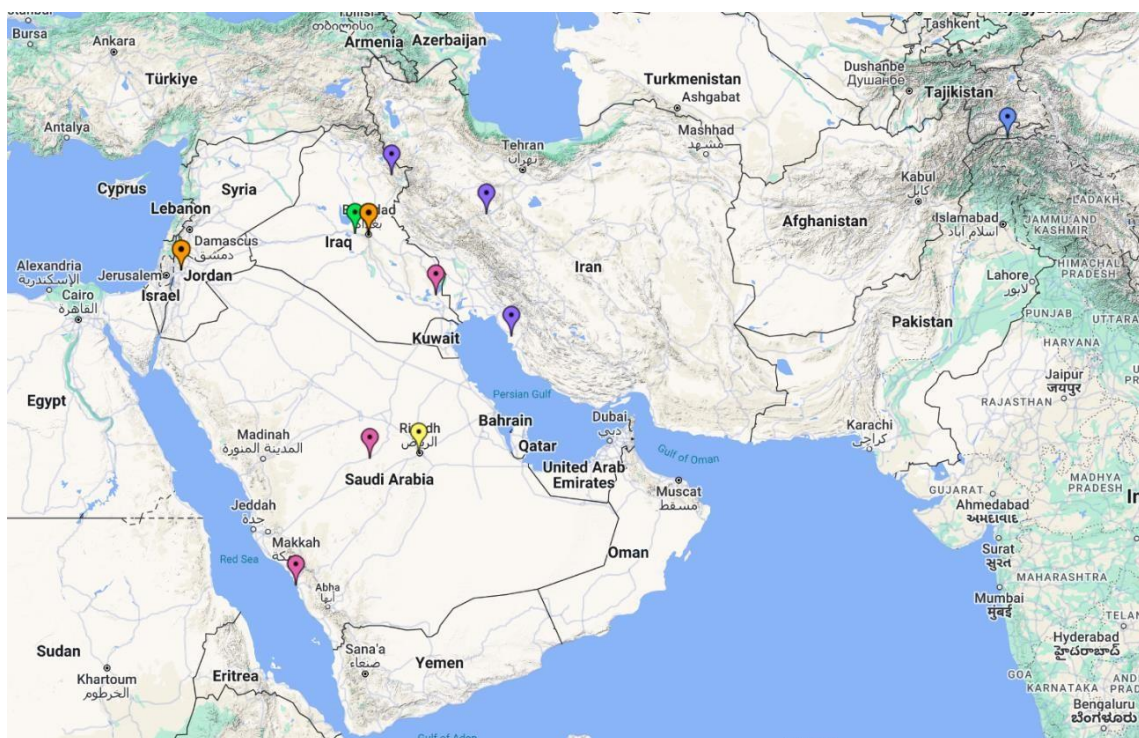


Figura 1 – Localizações das Narrativas no Médio Oriente: Azul-Escuro (“*Lone Survivor*”); Amarelo (“*The Kingdom*”); Verde (“*American Sniper*”); Laranja (“*Body of Lies*”); Rosa (“*Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)*”); Roxo (“*Battlefield 3*”)

2.5. Limitações

Apesar de todas as justificações para a seleção dos casos e da metodologia utilizada, é um facto que existem certas restrições que impedem um rumo diferente na execução desta dissertação. A barreira mais desfavorável de todas é naturalmente a impossibilidade de aumentar o número de casos estudados, uma vez que a limitação de tempo infelizmente impede de procurar uma possível maior base de dados para analisar, permitindo assim descobrir casos onde diferentes mensagens sejam transmitidas aos seus utilizadores.

É também relevante referir que ao contrário da indústria cinematográfica, mais antiga e com mais especialistas dentro do estudo desta, a bibliografia referente às representações nos videojogos ainda é um conceito recente e pouco explorado dentro das Relações Internacionais, uma vez que durante muito tempo estes foram descartados pela disciplina, fazendo a pesquisa de informação uma tarefa árdua e com poucos resultados obtidos, colocando desta forma um obstáculo à progressão desta dissertação. Aliado a este ponto, também existe o facto que muitos videojogos de guerra não possuem narrativas detalhadas onde o Médio Oriente tenha um papel extenso e determinante para análise, encurtando a lista de escolha destes elementos.

Capítulo 3 – Análise

Este capítulo tem como objetivo expor o conteúdo das análises dos oito estudos de caso escolhidos, composto assim por quatro filmes e quatro videogames. Os filmes são “*Lone Survivor*”, “*The Kingdom*”, “*American Sniper*” e “*Body of Lies*”, enquanto da parte dos videogames encontram-se “*Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)*”, “*Call of Duty: Modern Warfare (2019)*”, “*Call of Duty: Modern Warfare (2022)*” e “*Battlefield 3*”. Com os casos enumerados, estes irão ser analisados segundo as três questões referidas no capítulo anterior, abordando então os temas de espaço geográfico, representação do “Outro” e mensagem transmitida.

3.1. Análises Cinematográficas

3.1.1. “*Lone Survivor*” (2013)

“*Look at him. It’s not a kid. That’s a soldier. That’s death. Look at death.*” – Matt “Axe” Axelson

A longa-metragem “O Sobrevivente” (“*Lone Survivor*”), realizado por Peter Berg e lançada em 2013, é baseada nos acontecimentos que Marcus Luttrell experienciou no Afeganistão em junho de 2005, uma época ainda muito fustigada pela cruzada que a Guerra ao Terror estava a ter no panorama internacional (Klein, 2023 [2014]). O filme pretende assim mostrar de que forma uma simples operação levou Marcus Luttrell, protagonizado por Mark Wahlberg, a lutar até ao limite pela sua sobrevivência. Porém, há que notar que apesar de a maioria do filme ser relativamente próximo da realidade de tudo o que aconteceu, existem divergências entre ambos os elementos.

O filme começa então com uma filmagem de determinados momentos referentes ao treino de recrutas americanos no exército, focando-se na dificuldade e nas condições extremas que os seus participantes se deparam para que consigam atingir o objetivo de entrarem na carreira de militar. Este treino é de tal modo intenso que muitos apresentam dificuldades em o concluir, sendo a desistência o caminho de muitos. Isto cria então uma forte camaradagem entre aqueles que ultrapassam este desafio, como de uma família se tratasse. Esta união é assim um dos principais elementos que compõem este filme, não só sendo observado por parte das forças americanas, mas também mais tarde pelos habitantes da aldeia afegã onde se encontra o palco do conflito.

Após umas breves caracterizações das personagens principais, revela-se qual a missão que os obrigará a mobilizar. O filme aqui salta entre duas cenas completamente distintas, enquanto uma se passa na base americana e designa a missão, capturar e matar Ahmad Shah, um comandante talibã que responsável por matar tropas americanas no este do Afeganistão, a outra cena exemplifica a brutalidade com que este e as suas tropas tomam para a aldeia de Kandish, de forma a justificar as medidas que são tomadas para a morte deste individuo. Na segunda cena é então demonstrada a violência desse mesmo grupo, onde matam um cidadão afegã por alegadamente ter ajudado (não sabendo se é verdade e de que forma) americanos, arrastando o mesmo até um tronco e decapitando-o, proferindo o a expressão árabe “*Allahu Akbar*. O facto de a vítima possuir família é mostrado ao espetador para que este sinta uma maior ligação com este e para que o ato seja justificação suficiente para que qualquer ato dos soldados americanos seja assim válido. Fica assim mostrado que este grupo não responde a práticas diplomáticas e que é impossível atingir a paz, sendo o conflito a única via possível, uma ordem também repetida no *briefing* da missão.

A missão é iniciada, mas antes disso, há que analisar tanto o espaço como de que forma é que o povo afegã é representado. Quanto ao espaço geográfico, existem dois principais lugares, a floresta e a aldeia de Kandish. O espaço periférico à aldeia é então constituído maioritariamente por floresta e rochedos, o que apesar de permitir que os soldados americanos possam estar camuflados, também se torna um adversário quando pretendem bater em retirada, favorecendo quem já se encontra familiarizado com o terreno. Já Kandish é como se fosse um mundo à parte entre toda a vegetação apresentada, ocupando um lugar central que parece deslocado de tudo. A aldeia em si apresenta ser um lugar pobre, onde todas as casas têm uma predisposição uniforme, sendo praticamente impossível distinguir uma casa da outra, onde o gado e a madeira são as únicas formas de sobrevivência desta comunidade. Mesmo os interiores das casas são minimalistas, apenas preenchidas por tapetes, camas e poucos utensílios básicos do quotidiano, revelando também assim a pobreza da região.

Já os habitantes de Kandish e o grupo terrorista curiosamente são apresentados com inúmeras semelhanças, usando todos o mesmo tipo de vestimentas, sendo praticamente impossível de distinguir entre ambos, criando também nos protagonistas um sentido de paranoia, uma vez que não sabem quem é que pertence aos talibãs e quem é um mero civil. Tal paranoia é demonstrada na cena onde os militares americanos são descobertos acidentalmente por três afegãs, correndo o risco da missão e das suas vidas ficarem em risco. As tensões aumentam e nota-se que existe um ódio partilhado por ambos os lados, muito auxiliado pela falta de compreensão da língua dos dois lados e pelo

conflito que os liga. Para os americanos, todos os afegãos são aliados ao terrorismo, tanto que nesta parte é referido que não são pessoas, mas sim soldados, como se estivessem a olhar para a morte. Apesar do uso de violência e de desconfiarem das suas intenções, os soldados deixam-nos partir e abandonar a sua missão, mas um dos indivíduos corre para avisar da presença americana naquele local, o que resulta num confronto entre o grupo terrorista e os soldados.

Existe aqui uma diferença bem assente entre os dois grupos, enquanto os americanos possuem melhor equipamento e uma boa ideia de táticas, os talibãs são desorganizados, usando os seus números e conhecimento do terreno para se superiorizarem. Nunca sabemos ao certo o número exato de talibãs, o que traduz mais no sentimento que estes são uma força interminável e imparável, não dando tréguas às supostas forças do “bem”, mesmo que a sua força individualmente seja mais fraca que um pequeno pelotão. Esta “avalanche” de talibãs faz com praticamente todos os nossos protagonistas acabem mortos, salvando-se apenas Marcus Luttrell.

Combalido e coberto de mazelas, Marcus é encontrado por quatro afegãos que para surpresa do próprio não tencionam fazer-lhe mal, mas sim ajudar, mesmo após Marcus os ameaçar com uma granada. Esta confusão provém do pressuposto que todos os habitantes do Médio Oriente são aliados ao terrorismo, algo que o uso do mesmo tipo de vestimenta não ajuda a clarificar este mal-entendido. Com alguma relutância, Marcus acaba por aceitar a ajuda destes, mesmo que na chegada à aldeia, sejam recebidos com olhares de desconfiança por parte do resto dos habitantes. Mesmo esta cena demonstra que a chegada de Marcus é vista como uma presença estranha num sítio onde não pertence, o que aumenta a paranoia do soldado, que mesmo naquele momento não consegue confiar nos seus salvadores. Apesar de não ser consensual entre alguns elementos da aldeia, tratam das suas feridas, oferecem-lhe comida, dormida e ainda arranjam forma de o resto das tropas americanas saberem da sua localização, revoltando-se contra as forças talibãs quando estes o descobrem e pretendiam executá-lo. Novamente, os talibãs, aquando da execução de Marcus, humilham-no e repudiam a presença americana no seu território, mas desta vez são parados.

Com um novo olhar sobre os habitantes de Kandish, Marcus relaxa e repousa sob o cuidado destes, que após a sua revolta armam-se (até crianças andam armadas) e preparam-se para um eventual confronto com as forças talibãs. É com a ajuda destes que o filme finalmente faz a distinção e dá a mostrar ao espectador que nem todos os afegãos são terroristas, algo que o final do filme faz questão em salientar. E apesar de tudo parecer ficar mais calmo os talibãs não se deixam ficar após esta provocação e reúnem as suas tropas para tomar de assalto a aldeia.

Há então um combate entre as duas forças, onde os militantes talibãs não hesitam em aniquilar todos os habitantes da aldeia por simplesmente ajudarem um americano, tudo isto ao mesmo tempo que as forças americanas se dirigem para Kandish. Novamente não existe qualquer noção de táticas ou organização por parte de ambos os lados, sendo que quando as forças americanas chegam é uma completa vitória sobre os talibãs, já que estes não possuem nem metade do equipamento que o exército possui. Na sua extradição observa-se assim a gratidão que Marcus tem para com estas pessoas, uma vez que foram elas que o salvaram e deram as suas vidas para o proteger.

Na última cena do filme, já quando as feridas de Marcus estão a ser tratadas, este reafirma que uma parte dele morreu naquela região, sendo uma experiência marcante que o vai assombrar para toda a vida. Já os créditos fazem homenagem aos participantes desta operação, revelando inúmeras fotografias de todos eles, dentro e fora do contexto militar. Para finalizar e para também louvar a atitude dos aldeões afegãos, o filme explica que a ajuda destes se deveu a um código de honra denominado de *Pashtunwali*, ou seja, a responsabilidade de cuidar de um individuo e de o proteger contra os seus inimigos, e que por isto atualmente ainda lutam contra as forças talibãs. O filme acaba com uma foto entre Marcus e o seu salvador, Mohammad Gulab, mostrando que mesmo nos lugares mais improváveis é possível encontrar pessoas de bem e que nem todos os afegãos são terroristas, podendo assim estabelecer diálogo e criar paz entre todos.

3.1.2. “*The Kingdom*” (2007)

“I told her we were gonna kill’em all.” – Ronald Fleury

O filme “O Reino” (“*The Kingdom*”), também realizado por Peter Berg e lançado em 2007, ao contrário do filme anteriormente analisado, já não é baseado em factos reais, entrando assim no mundo da ficção. A história baseia-se assim em um grupo de quatro agentes americanos do FBI que se deslocam para o Médio Oriente (mais concretamente para a Arabia Saudita) ao cabo de investigar um atentado terrorista num bairro onde residiam maioritariamente cidadãos americanos. Apesar do filme ter um tom mais virado para a ação, existem elementos que se podem considerar bastante interessantes para este estudo, principalmente pela diversidade do espaço e dos temas que são transmitidos. Em si, o filme consegue realçar como os ataques terroristas podem ser devastadores e como as tensões entre os dois lados do conflito levaram a um clima de ódio e morte.

Apesar de os eventos do filme não corresponderem a algum evento que realmente tenha acontecido, o início deste fornece uma breve lição de história entre a relação dos Estados Unidos da América e a Arábia Saudita. Contam assim que após a criação do seu reino e mesmo com um desdém pelo Ocidente, a descoberta de petróleo no país fez com que essas portas se abrissem, criando uma parceria entre a Arábia Saudita e os Estados Unidos, a “*Aramco*”. Para que os trabalhadores americanos tivessem um lugar onde viver, criaram-se assim bairros para os alojar. O tempo foi passando e a presença americana influenciou a elite saudita, muito para o desagrado dos religiosos mais conservadores. Após umas negociações falhadas entre Osama Bin Laden e a Arábia Saudita, onde os EUA levaram a melhor, este começou a difamar a imagem americana, resultando em diversos ataques terroristas, culminando no ataque às torres gémeas. Sendo a maioria dos indivíduos nesse acontecimento sauditas, isto criou um certo desdém para com a Arábia Saudita. Toda esta explicação serve assim como fundo para que o espectador, mesmo que não esteja a par da política internacional e dos seus acontecimentos, consiga compreender de onde provém a tensão entre os elementos dos dois países.

É nesta fase que os eventos do filme tomam lugar, começando assim com um suposto dia normal dentro do complexo americano na Arábia Saudita que acaba na morte de inúmeros habitantes devido a um ataque terrorista. Sem a explicação que isto se passa no Médio Oriente, o espectador poderia confundir o espaço com qualquer lugar suburbano americano, uma vez que partilham diversos elementos culturais como por exemplo basebol. No entanto, longe desse lugar e a observar cada movimento estão quatro sauditas que se preparam para pôr em marcha o seu plano. Aqui denota-se principalmente a presença de uma criança a brincar no meio destes, o que contrasta profundamente com o tipo de planos que estes indivíduos possuem, como se fosse de certa forma um espaço seguro e de possível aprendizagem para este, uma vez que também o incluem nesta tal observação. As suas vestimentas vão ao encontro com aquilo que são os trajés do povo muçulmano, túnica de cor neutra (bege/branca) e lenço vermelho e branco sob a sua cabeça, vestimentas também usadas pelo príncipe e seus conselheiros.

O plano consiste assim em dois atiradores se passarem por seguranças da comunidade e matarem qualquer pessoa que passe pelo seu caminho, independentemente de género ou idade, acabando com a presença de um bombista suicida, levando consigo inúmeras pessoas, proclamando a palavra de Alá antes de se suicidar. Confere-se assim uma profunda ligação religiosa aliada ao ódio e ressentimento que é sentido para com os americanos, como se os seus atos fossem justificados por uma força maior, que tal também se encontra presente nos indivíduos que estão fora da zona de ataque, proclamando “glória a Alá”. Mais tarde, é mostrado o processo como estes montam os seus

explosivos, tudo com base em materiais de uso diário, como pregos ou berlindes, onde até os mais jovens participam nesta atividade.

Toda esta destruição é acompanhada umas horas mais tarde por uma nova bomba que mata mais pessoas, incluindo dois agentes do FBI, levando assim a um número de 100 mortes e mais de 200 feridos, o que provoca uma reunião para que se possa apurar quem e como é que este ataque foi conduzido. Os terroristas são caracterizados como coordenados e destemidos, características que são passíveis de serem observadas pelo tipo de ataque que aconteceu mesmo no início do filme. É então mencionado a suspeita que o chefe de operações será Abu Hamza, mas que qualquer investigação não é permitida em solo saudita pois tal seria uma prova que a Família Real não tem controlo sobre o seu povo, perdendo o controlo do petróleo, o que nos mostra que o país está assente num poder frágil e que a prioridade é a continuação do fluxo de comércio. Abu Hamza é assim tratado como uma das novas “armas” da Al-Qaeda para combater o movimento pró-ocidente, usando este tipo de ataques para propagar a sua mensagem. A ameaça terrorista é novamente usada como uma força imparável e impiedosa, fazendo de tudo para conseguir atingir os seus objetivos.

Apesar de tudo, a polícia saudita tenta descobrir quem esteve por detrás do ataque, porém as suas técnicas de interrogação consistem na suspeita e tortura, neste caso de um dos seus próprios agentes, suspeito pelo seu irmão ter sido assassinado por um americano no passado. Mesmo sendo inocente, a violência exercida demonstra um carácter mais violento e diferente daquilo que é esperado no Ocidente, onde normalmente não existe este tipo de comportamentos.

A próxima cena de relevo demonstra a forma como os terroristas da Al-Qaeda espalham a sua mensagem, usando gravações dos seus ataques, discursando de como irão fazer a vontade de Alá para expulsar os “infieis” ou até executando os mesmos, mostrando uma posição de força. Como já referido a religião é o maior incentivo dado para continuar com as suas ações, sendo um ponto sempre fulcral nos seus discursos, onde todos os atos são em nome de Alá, justificando por ser uma causa maior.

Com a chegada dos agentes americanos a solo saudita existe um contraste enorme nas expectativas que ambos os lados possuem. Os americanos pretendem passar a semana a focarem-se puramente na investigação, no entanto a polícia saudita ao longo do filme constantemente impõe barreiras para o normal funcionamento desta (como a proibição de trabalhar à noite, frequentar certos espaços, não tocar em provas), criando fricção entre os dois lados, o que dá a sensação que a polícia saudita não pretende que os culpados sejam apanhados, ou pelo menos que não sejam os americanos a solucionar o problema. Já em

termos de armamento, a polícia aparenta estar bem apetrechada, tendo no seu arsenal para além de pistolas, também armas automáticas e tanques. A presença neste espaço é considerada pelos agentes americanos como uma “selva”, não se regendo pelas mesmas regras que o ocidente, até o uso de força letal é permitido dentro da cidade caso seja necessária.

Aos 36:51 minutos finalmente vemos o resultado da destruição que este ataque teve, e apesar de ser notável a inércia tanto das forças policiais como dos restantes trabalhadores, o mais importante acaba por ser o encontro entre os americanos e o Príncipe. A agente Janet (Jennifer Garner) é por exemplo obrigada a colocar um mano sobre si e o agente Fleury (Jamie Foxx) é lhe aconselhado a não largar a mão do Príncipe. Tudo isto para que este anuncie que o FBI está apenas a aconselhar a polícia saudita, não para fazer detenções, ou seja, tudo uma demonstração de poder e controlo para a sua população, onde até mais tarde, no seu palácio, num encontro entre os agentes e o Príncipe, tudo é filmado para as televisões locais. Em si, é uma forma de se superiorizar ao país americano e manter a calma sob o seu povo, não enfurecendo ainda mais os sauditas mais conservadores. Existe também um certo cuidado por parte do agente Fleury em passar essa mesma ideia. Mesmo quando há certezas sobre a nacionalidade dos terroristas, é mencionado que estes são como o “Robin dos Bosques” e que o povo simpatiza com ele, calcando mais a ideia da fricção entre os dois povos e o ódio que os “une”.

A investigação continua mesmo com as inúmeras restrições impostas sobre os agentes americanos, onde é referido diretamente que a prioridade da polícia é garantir a segurança dos agentes e não a resolução da investigação. Tanto que é aqui que se nota a inércia com que a polícia saudita tem para com a situação, confinando-os apenas a um espaço e quando pretendem explicações e permissão para aumentar o seu raio de investigação, automaticamente a polícia saudita fica defensiva e prioriza sempre a segurança destes. Adicionalmente, quase nada foi feito para prosseguir com a investigação, algo que o filme faz questão em demonstrar, revelando uma certa incompetência por parte da polícia saudita, que nem a recolha de testemunhos foi capaz de fazer. Torna-se quase cómico que um número tão grande de oficiais faz menos trabalho que umas meras quatro pessoas, e que mesmo com a fricção que existe entre as duas partes, é quando as duas resolvem por as diferenças de lado é que o caso vê avanços significativos.

É apenas aos 49:16 minutos que finalmente o filme humaniza o Coronel Al Ghazi (Ashraf Barhom), mostrando um pequeno momento com a sua família, e o Sargento Haytham (Ali Suliman), que cuida do seu pai, este acamado. A cena mostra ao público que

estes são homens que têm uma estima enorme pela sua família, mas que também estão profundamente ligados à religião, uma marca deste povo.

Quanto ao espaço geográfico, existem aqui diversas nuances a serem estudadas. Enquanto o complexo americano pode facilmente ser confundido com um subúrbio nos Estados Unidos da América, fora deste as coisas são claramente diferentes. Onde nas cidades as coisas podem ser semelhantes (tirando as vestimentas), também existem lugares onde as estradas são feitas de terra, homens e mulheres com fatos tradicionais (turbantes, mulheres com burca) ...existe uma pobreza que abrange todos os que vivem nesta cidade, o que contrasta com a vida e as possibilidades do Príncipe, que é visto a viver num enorme palácio cheio de riquezas à sua volta. É mesmo dito que existem mais príncipes e maiores mansões dentro do país, o que estabelece ainda mais a dicotomia entre ricos e pobres.

É a partir da primeira hora de filme que existe um maior nível de colaboração entre as duas forças, tudo após convencerem o Príncipe que a América apenas estava para os “ajudar”, assentando mais a suposta superioridade da Arábia Saudita. Porém também onde se observa novamente a falta de conhecimento sobre determinados procedimentos dos trabalhadores sauditas, que ficam parados e estupefactos pelas ações do agente Sykes (Chris Cooper). Com a investigação a levá-los a um indivíduo que poderá indicar a localização de Abu Hamza, deparam-se com um grupo de jovens bastante efusivos ao jogar videogames, principalmente jogos militares, realçando a ideia de que estes desde novos são lançados para o mundo da violência e do conflito. Tal contrasta com o que o filme mostra onde a maioria dos elementos da força terrorista são jovens, que comandados por elementos mais velhos (como Abu Hamza), participam na fabricação de armas, explosivos ou rapto de civis, que neste caso, foi de um dos elementos das forças americanas, que novamente fardados de tropas sauditas, mostrando que um terrorista pode estar em qualquer lado em qualquer altura.

Estes são caracterizados como uma força sem escrúpulos e de tal forma interminável, que não hesitam em abrir fogo ou usar armas como bazucas mesmo quando inocentes se encontram pelo seu caminho. Até o facto de usarem o mesmo tipo de vestimentas que qualquer civil saudita ajuda mais na fermentação de paranoia, onde qualquer um poderá ser um inimigo. Para os terroristas, a melhor forma de espalhar a sua mensagem é executando o agente Leavitt (Jason Bateman), ignorando o conflito que se passa no exterior para rapidamente o fazerem. No entanto, o filme demonstra algumas das consequências que este mesmo conflito traz para ambos os lados, uma vez que Al Ghazi, Abu Hamza e um dos seus familiares acabam por falecer, mostrando que ninguém fica a ganhar com tanta violência derramada. O filme termina com a resolução da investigação

do FBI e com uma conversa entre o filho de Abu Hamza e a sua mãe, revelando que ambos prometeram aos seus companheiros que iriam aniquilar os seus inimigos, representando assim uma visão de ódio e vingança que atravessa os dois lados do conflito.

3.1.3. “*American Sniper*” (2014)

“I just want to get the bad guys, but if I can't see them, I can't shoot them” – Chris Kyle

O filme “*Sniper Americano*” (“*American Sniper*”) realizado por Clint Eastwood e lançado nos cinemas em 2014, conta a história de Chris Kyle (protagonizado por Bradley Cooper) um militar americano que ficou imortalizado por ser dos atiradores mais letais das forças armadas. Baseando-se na biografia do mesmo, e apesar do filme se focar maioritariamente no quanto as mazelas físicas e mentais que estas incursões têm nos seus participantes, afetando os laços emocionais que são formadas com familiares e companheiros, o filme também demonstra qual a atitude predominante naquela altura para com a povo do Médio Oriente, uma vez que se encontravam em plena Guerra ao Terror, resultado de todas as tensões criadas por ambos os países e muito predominado pelo sentimento de revolta e patriotismo que o 11 de Setembro de 2001 trouxe à comunidade americana.

Sendo que os acontecimentos do filme se dão a meio da incursão americana no Iraque, praticamente todos os palcos mostrados pertencem a este mesmo, principalmente em regiões como Faluja ou Bagdá. No entanto, acaba por ser impossível criar distinções entre qualquer uma destas regiões, já que com o conflito a decorrer, muito desta se apresenta em escombros, desde carros a casas, onde muitas delas aparentemente devido à queda de bombas, uso de explosivos ou meramente após um choque entre as duas forças, encontram-se queimadas e destruídas, sendo o que se mantém de pé aproveitado para cobertura ou caminho para os tanques e carros de combate desbravarem. A cidade apresenta então uma certa uniformidade que se observa principalmente aos 1:37:35, como se esta fosse criada com base nas mesmas casas vezes e vezes sem conta.

Mesmo as casas que ainda se mantêm de pé apresentam debilidades em torno da sua estrutura, notando-se uma fragilidade gritante na construção destas. Também a sua organização geográfica é defeituosa, mantendo-se demasiado juntas o que em caso de desabamento as restantes são apanhadas pela destruição. Além do mais, muitas destas casas que ainda se encontram de pé, já parte delas estão destruídas, facilitando o trabalho a atiradores furtivos ou a emboscadas. Devido ao conflito, o interior de algumas casas

encontra-se num estado tão ou mais deplorável que a própria rua, abandonadas, e aquelas que estão habitadas também não possuem muita coisa, tendo um interior mais pobre e não com muita riqueza material.

Em si, é um espaço pobre, desolado e completamente destruído, onde a natureza não floresce (árvores maioritariamente destruídas, pouca verdura), vários helicópteros pairam e as pessoas que vivem nela se escondem dentro das suas próprias casas, com medo de qualquer repercussão que possa vir ao se atravessarem no caminho tanto dos militares americanos como das forças terroristas, fazendo com que as ruas estejam completamente desertas à parte dos soldados americanos, onde poucos carros iraquianos são vistos a circular. É por isso denominado pelos americanos como um “faroeste”, ou seja, uma terra sem lei, obrigando a que estes tenham sobre a mesma um controlo mais apertado.

Quanto ao aspeto físico do povo oriental, o filme mantém um perfil relativamente consistente ao que é visto na vida real. Mulheres vestem-se com vestidos longos, auxiliadas por turbantes que as fazem mostrar pouco mais que a sua face. As crianças usam por norma roupa que visivelmente lhes fica demasiado comprida, e os homens, aqueles que maioritariamente estão por dentro do conflito, estão equipados com AK-47, outras armas semiautomáticas ou bazucas, mas de resto facilmente são confundidos com qualquer cidadão comum.

Psicologicamente são marcados por um profundo ódio aos Estados Unidos da América, mas o filme não explora as razões para tal existir (apesar que seguindo os eventos reais, acaba por não ser um mistério por resolver). Alguns dos seus ataques podem ser considerados como ataques suicidas, como o primeiro ataque em que consistia em ir ao encontro dos militares armados e atirar uma granada, ou um outro ataque onde um homem conduzia um carro armadilhado a alta velocidade com o intuito de explodir perto destes. Revela-se assim também desespero, mas também uma força de vontade enorme que leva estes indivíduos a atirarem a sua vida para combaterem as forças americanas. Porém nem tudo neste povo é de carácter negativo, uma vez que demonstram grande união entre eles todos, exemplificado na manifestação pela morte de um dos seus, fazendo frente ao exército.

Mustafa, o atirador furtivo que quase serve como o “vilão” da história, apesar de ser um atleta olímpico medalhado, é retratado quase como de um super-herói se tratasse, saltando de telhado para telhado, executando tiros quase impossíveis e deixando os seus serviços disponíveis a uma chamada telefónica para que qualquer cidadão iraquiano possa avisar da presença americana, como um vigilante. A sua fisicalidade não difere muito dos restantes iraquianos, usando um lenço na cabeça e apenas mais bem preparado para um

conflito, usando um colete anti bala. Ainda existe o “Carniceiro”, outro considerado como um “justiceiro”, porém este ao contrário de Mustafa, usa utensílios como berbequins para castigar quem não cumpre com a ordem, tendo um aspeto físico mais carregado que “transpira” raiva, usando puramente roupas negras.

Como referido no início desta análise, a mensagem do filme incide maioritariamente no trauma que a guerra incute nos seus participantes, que juntamente ao excessivo patriotismo americano e à toxicidade masculina (a educação que Chris Kyle teve do seu pai aplica-se principalmente a este ponto), leva estes indivíduos cada vez mais a se afastarem dos seus entes queridos.

Ao longo do filme, é mais que observado que existe um forte desdém por parte de ambos os lados para com o outro. Os militares americanos abominam qualquer elemento pertencente ao Médio Oriente, insultando a cada instância os seus habitantes e o ambiente onde se encontram. As instruções dadas a estes soldados é que qualquer pessoa de idade adulta que ficou na cidade tem a pretensão de os matar, reforçando a lógica que este não é um espaço seguro, que o povo não nutre qualquer afeto pela América e que todos eles são instruídos para seguir ordens terroristas (25:33). Como é normal neste tipo de filmes, as forças terroristas são praticamente intermináveis e aparecem em todo o lado, criando situações de extremo perigo

Um dos pontos mais impactantes é que até mesmo mulheres e crianças, por norma dados por mais frágeis e não participantes em conflitos armados, estão presentes neste tipo de atos, onde executam ataques, apesar que neste exemplo de uma maneira mais descuidada e não muito discreta. Mesmo quando o rapaz é assassinado, a preocupação da mulher que o acompanha não é de ver como ele está, mas sim apanhar a granada e tentar atirar aos soldados americanos, mostrando que a prioridade deste povo não é o bem-estar de quem os acompanha, mas sim o de expulsar os americanos. No entanto, também existem vítimas no meio disto tudo, como o Xeque al-Obeidi e a sua família. Mesmo quando este povo aparenta ser prestável e abertos para com a causa americana, existem por norma intenções secundárias, onde o primeiro exemplo (Xeque) procura obter dinheiro pela informação e o segundo guardava armas para serem usadas contra os mesmos.

Já referente ao Médio Oriente, ao longo do filme este é tratado como um espaço impiedoso, horrível e fustigado por um clima que intenso que faz com que seja um lugar que só os indivíduos afastados da democracia do Ocidente aceitem viver, onde todos o que pertencem a esta estão de uma forma ou outra ligados ao terrorismo, sejam homens, mulheres e até crianças, que não hesitam em pegar em granadas ou lança-mísseis. Estes

não hesitam em executar publicamente os seus prisioneiros, ou crianças, neste caso servindo de castigo com aqueles que contactam americanos. Tais atos acabam também por passar na tortura e armazenamento de partes de seres humanos, demonstrando que estes terroristas já passaram a linha daquilo que é aceitável num conflito, não tendo praticamente qualidades adjacentes ao seu carácter. O povo iraquiano e as suas tropas são assim vistas como violentos, inumeráveis, desorganizados, mas capazes de tudo para atingir os seus fins, ao que cada vez que se tenta criar uma ligação tal é quebrada pelo ódio que estes nutrem pela América.

3.1.4. “*Body of Lies*” (2008)

“What I need you to fully understand is that these people they do not wanna negotiate. Not at all. They want the universal caliphate established across the face of the Earth and they want every infidel converted or dead.” – Edd Hoffman

A última análise deste ponto refere-se ao filme “*O Corpo da Mentira*” (“*Body of Lies*”), lançado em 2008 por Ridley Scott, conta a história de Roger Ferris, interpretado por Leonardo DiCaprio, um agente americano da CIA que é enviado para a Jordânia no meio da Guerra ao Terror, na tentativa de apanhar Al-Saleem, um terrorista que tem secretamente orquestrado vários atentados em solo europeu. Com a ajuda de Ed Hoffman (Russel Crowe), ambos fazem tudo o que é possível para poder acabar com esta onda de ataques terroristas. Baseado no livro com o mesmo nome, o filme tenta mostrar como os Estados Unidos da América se sentem “forçados” a adotarem novas abordagens quando as forças terroristas se adaptam aos tempos modernos, usando uma teia de mentiras e ilusões para conseguirem atingir os seus objetivos.

Aos 6:12, é mostrada brevemente a primeira cena digna de análise referente ao espaço geográfico, onde se mostra um conflito entre forças americanas e iraquianas num local não designado, e curiosamente é-lhe aplicada um filtro de tonalidade alaranjada, também presente quando a ação passa para a Jordânia. Esta técnica cinematográfica é relativamente comum em filmes onde a sua narrativa é passada em lugares como a América Latina, África ou Médio Oriente, dando a sensação ao espectador que está num lugar alienígena, pobre e longe do mundo moderno. Tanto o Iraque e a Jordânia são representados como países onde a pobreza e a desorganização social têm papel central na sua estrutura.

Apesar de o Iraque ser apenas o palco dos primeiros momentos do filme, este é demonstrado como um lugar deserto, sujo, onde as suas estradas são apenas meros caminhos de terra repletos de buracos e animais são encontrados no meio da cidade ainda usados como meio de transporte e comércio, o que aliado à presença de inúmeros soldados americanos armados a controlarem a zona, transmite na sua totalidade uma noção de insegurança, medo e pobreza. É um local que transpira perigo onde até se torna comum raptos e assassinatos em pleno dia. Quanto ao aspeto físico, enquanto os homens são vistos com inúmeros tipos de vestimentas, as mulheres utilizam o característico véu islâmico.

A Jordânia por outro lado apresenta-se como uma cidade muito mais avançada e socializada que Iraque, onde a sua capital, Amã, tem ao seu dispor uma arquitetura mais organizada, onde estradas cimentadas, passeios e até natureza se complementam em harmonia. Porém, pela necessidade de ter de afirmar que o apartamento onde o agente Ferris vai residir possui água quente/fria e esta ser potável, dá assim a entender que tal é uma exceção do que a norma, revelando desta forma que nem todo o país tem acesso a condições básicas de vida. Apesar da também presença militar americana, esta não exibe o mesmo nível de patrulhamento que existia no recinto iraquiano.

Já a periferia possui inúmeras semelhanças com aquilo que o filme mostrou anteriormente acerca do Iraque, ou seja, estradas de terra estreitas repletas de lixo, trânsito congestionado, multidões desorganizadas e de aparência pobre, indo ao encontro da aparência de todos os seus edifícios, resultando assim numa visível falta de qualidade de vida que contrasta com a cidade vista ainda anteriormente. É um lugar tão afastado do que é tido como “normal” que até um esconderijo que serve de ajuntamento para um grupo terrorista se encontra à vista de todos, no meio de uma cidade. Aqui, tanto homens e mulheres se assemelham nas suas vestimentas com os residentes iraquianos, o que realça mais a ideia da similaridade dos dois países.

Para finalizar, existe o campo de refugiados palestino Jabal Al-Husseini, e aqui a pobreza e destruição são ainda mais notórios que a periferia mencionada no parágrafo anterior, as casas encontram-se parcialmente ou totalmente destruídas, aliado também a uma densidade popular muito maior do que nas outras localizações

O filme designa estas localizações como extremamente perigosas, seja no Iraque como na Jordânia, mas onde sem uma referência que indique que as personagens estão em lugares diferentes, muito facilmente se poderia confundir o Iraque com a periferia da Jordânia, estereotipando uma visão do Médio Oriente onde as diferenças entre países da mesma região se diluem nas mesmas características.

Um dos principais pontos característicos do terrorismo do Médio Oriente neste filme é que os seus intervenientes estão dispostos a dar a sua própria vida pela causa, o que aliado á sua proximidade com a religião, legitima todos os seus atos. Porém, o líder deste grupo, Al-Saleem, afasta-se desta vertente mais religiosa, o que o torna mais perigoso. Observa-se que tal se vê como um salvador, um messias do mundo muçulmano, usando qualquer um dos seus seguidores como seus objetos, distorcendo o Corão para se aproveitar dos mesmos, mostrando verdadeiro desconforto em saber que existe a possibilidade de inconscientemente trabalhar para o Ocidente.

Como tal, os vídeos que servem como propaganda terrorista passam principalmente ódio e sentimento de combate a tudo o que é contra o mundo islâmico, algo que também é observável na cena onde Aisha e Ferris conversam no café, onde todos olham para Ferris com uma cara de desdém e desconfiança. Apesar disso, tal extremismo também leva muitos a abandonarem a sua posição, uma vez que ao notarem que vão dar a sua vida pela causa preferem desertar e ajudar os que consideram “infiéis” em troca de uma forma de fugir do país, alegando que sabe demais, algo que afirma com imensa confiança e convicção e que por tal teria de servir como mártir. Os terroristas estão bem equipados a nível de armamento, mas é notável que usam o seu maior número e disponibilidade de dar a sua vida à causa para se superiorizarem neste mesmo conflito, já que apesar de tudo vêm-se obrigados a usar veículos e tecnologia mais antiquada como CD’s e VHS’s para transportar as suas ideologias.

Porém, nem todos os cidadãos destas zonas se encontram ligados ao terrorismo, tendo assim personagens como Bassam (Oscar Isaac) que estabelece uma conexão com Ferris ajudando-o a encontrar Al-Saleem (Alon Abutbul) em troca de ajuda em mudar a si e à sua família para um lugar melhor, e Aisha (Golshifteh Farahani), uma enfermeira na Jordânia com qual Ferris estabelece uma relação romântica. Já Hani Salaam (Mark Strong), diretor dos Serviços de Inteligência da Jordânia, enquanto ao início parece um individuo sério e seguidor das regras, aos poucos revela-se como um homem manipulador e que não tem problemas em usar quem está ao seu dispor para conseguir os seus objetivos, mencionando o uso de tortura como um mero castigo ou raptando um individuo ameaçando-o de forma que este se infiltra dentro do grupo terrorista. Em si, Hani pode ser considerado como um paralelismo aos métodos americanos na Guerra ao Terror, sendo talvez uma forma do realizador de critica o comportamento do país nesta época.

Ao longo do filme, a ameaça terrorista é marcada como um fenómeno puramente movido pelo ódio do ocidente e à religião cristã, que não olha a meios para conseguir atingir os seus fins, onde a guerra é uma vingança pela injustiça que lhes têm sido aplicadas, sendo necessário castigar os “infiéis”. Segundo o mesmo, o Ocidente vê o Médio

O Oriente e o seu terrorismo como uma força de um mundo antigo e retrógrado, imperando um olhar de superioridade perante estes, considerando-os de “pouco sofisticados”. O próprio filme revela que existe uma espécie de camaradagem entre estes grupos, chegando a agradecer com mensagens de apoio quando um dos seus supostos companheiros efetua com sucesso um ataque. Em diversos momentos, também principalmente visível na cena entre Hoffman e Hani, compreende-se que existe uma falta de respeito para com o Médio Oriente, mesmo que quem esteja à sua frente pertença a uma alta patente de segurança da região, denunciando uma urgência global que o Ocidente tem e que não é partilhada pelos demais.

Um dos maiores desafios na luta contra o terrorismo são as novas tecnologias, sendo o mote para os acontecimentos dos eventos deste filme, já que com a tentativa de controlo destes mesmos, o terrorismo desenvolveu a capacidade de se desligar de todas elas, passando a ser mais discreta e letal, obrigando ao envio de agentes que se misturem perante a multidão. Tal cuidado reflete-se na personagem de Leonardo DiCaprio aquando do início do filme, que necessita de usar roupas e aspeto físicos que lhe permitem passar despercebido perante os locais, deixando até crescer a sua barba para que se assemelhe como um homem iraquiano.

É assim compreendida que o terrorismo e o povo do Médio Oriente como um mal incansável, que apesar de todos os contratemplos impostos, são capazes de se reerguer cada vez mais fortes e com uma fé inabalável na sua causa, impossibilitando negociações de paz. Mesmo a transmissão de mensagens é mostrada como algo arcaico e secreto, onde mensagens que informam dos novos ataques são encontrados nos sítios mais despercebidos, dificultando a perceção de onde estes vão acontecer e transformando o terrorismo numa ameaça discreta, mas mortal. Os seus atos, sejam eles mensagens ou torturas são sempre acompanhados por câmaras que gravem os acontecimentos, como se fosse necessária uma maneira de verificar tudo o que fazem, mas também para que seja assim possível alargar o seu raio de informação.

Há também então um ódio recíproco entre as duas partes, onde cada um vê o outro como uma ameaça à sua existência. É com tal que o Ocidente (em particular os Estados Unidos) se vê forçado a tomar medidas mais agressivas, uma vez que lhe é sempre embutido como o protetor da ordem e da paz, que estão a “salvar a civilização”, já que existe o medo inerente de que estas forças vindas de fora transformem o mundo com um conflito que afete o espaço global. Assim, para que a missão prossiga, torna-se “permitido” o uso de tortura e dada pouca importância à existência de casualidades, sendo qualquer indivíduo descartado mal acabe de ser útil para a missão, justificando-se com a necessidade de por um fim ao conflito.

O plano do agente Ferris e Hoffman passa por incriminar um inocente jordano chamado Omar Sadiki, fazendo-o passar por um membro de um grupo terrorista rival para que Al-Saleem se sente ameaçado e revele a sua localização. Desta forma, reforça o estereótipo que qualquer indivíduo do Médio Oriente pode estar ligado a uma célula terrorista, mesmo que tal seja apenas uma fabricação inventada pelo Ocidente. A última mensagem que o filme pretende transmitir vem do “alerta” de Hoffman que menciona que o Médio Oriente é um local onde não existem qualidades, onde ninguém gostaria de viver em tal lugar, onde para além de ser inseguro também é onde as pessoas viram as costas à América.

3.2. Análises dos Videojogos

3.2.1. “*Call of Duty 4: Modern Warfare*” (2007)

“The time has come to show our true strength. They underestimate our resolve. Let us show that we do not fear them. As one people, we shall free our brethren from the yoke of foreign oppression.” – Khaled Al-Asad

O videojogo de guerra “*Call of Duty: Modern Warfare*” foi lançado em 2007, desenvolvido pela *Infinity Ward* e publicado pela *Activision*, época no qual os videojogos de guerra deixaram de utilizar a Segunda Guerra Mundial, para criar cenários e narrativas inspiradas pelos conflitos que assolavam o mundo moderno. Muitas das ideias para a criação destes cenários foi a própria investida americana em diversos países do Médio Oriente, por muito causa dos seus ataques como o 11 de Setembro, iniciando assim o período da Guerra ao Terror. De forma a aproximar os jogadores de uma realidade que conheciam, algo que já não era possível com a Segunda Guerra Mundial, enquanto permite justificar os atos americanos nesse mesmo conflito. A narrativa do videojogo toma lugar em dois conflitos destintos, o primeiro onde se pretende suprimir o surgimento de um partido ultranacionalista russo, e o segundo, mais contido no seu espaço, onde o exército americano invade um país não especificado no Médio Oriente para combater um golpe de Estado comandado por Al-Asad, este que possui ligações ao anteriormente mencionado partido russo.

A primeira vez que se observa o Médio Oriente (os países não são especificados, mas os mapas apresentados são semelhantes à Arábia Saudita e ao Iraque) é na forma de uma longa “*cutscene*” após a segunda missão (*Crew Expandable*) onde se segue o rapto do presidente Al-Fulani enquanto este observa um golpe de estado a acontecer em tempo

real. O Médio Oriente é retratado como uma região de permanente instabilidade e conflito, onde as forças armadas são vistas a tomar conta da cidade, impondo a sua força nas vidas inocentes que se atrevem a passar pelo seu caminho. Mostra-se assim ser um espaço destruído, quase monocromático, usando assim cores como o amarelo, verde e o cinzento (uma paleta de cores muito utilizada pelos videojogos de guerra nessa época), o que dá a sensação de um lugar sem vida, deserto e pobre, acentuando ainda mais aos eventos observados.

Boa parte da cidade está transformada em destroços e as únicas pessoas presentes nela estão de alguma forma aliadas ao conflito, enquanto as casas são usadas como bases para albergar terroristas ou propaganda a favor de Al-Asad. Os interiores destas casas estão assim repletos de posters e televisões passando o discurso do mesmo, ecoando o som deste durante todo a missão. É aqui que a terceira missão (“*Charlie Don’t Surf*”) toma lugar, a meio do conflito entre estas duas forças, conseguindo até aproximar o jogador da ocupação real dos Estados Unidos no Médio Oriente na mesma altura.

A geografia torna-se cada mais próxima de uma guerra total à medida que se vai avançando nos níveis, tal é visível na quarta (“*The Bog*”), oitava e nona missão (“*War Pig*” / “*Shock and Awe*”), onde as duas forças envolvem-se mais diretamente, causando um rasto de destruição ao longo da cidade. Onde antes ainda eram visíveis espaços possíveis de ser habitados e civis a passar pelas estradas, agora o espaço encontra-se completamente destruído e desolado, onde todas as casas são usadas para garantir cobertura nos diversos pontos de conflito entre ambos. Em cada missão passada neste espaço o uso de cores torna-se mais agressivo, passando de um tom amarelado para um mais vermelho, simbolizando também o escalar do conflito, culminando na detonação de uma bomba nuclear pelos árabes, arrasando por completo a cidade e todos aqueles que estavam presentes.

Só após a segunda missão é que é possível ver algo referente à forma à representação do indivíduo do Médio Oriente, quando colocam o jogador na pele de Al-Fulani, presidente de uma região sem nome no Médio Oriente, aquando do seu rapto e assassinato pelas mãos de Al-Asad. Toda a missão acontece dentro de um veículo, onde Al-Fulani presencia um golpe de Estado pelas forças terroristas, enquanto é possível ouvir um discurso de Al-Asad, pedindo ao seu exército empenho ao mostrar ao Ocidente que as suas forças devem ser temidas. Al-Asad vê-se a si mesmo como um salvador que está a libertar o país da corrupção e da opressão dos seus governantes, afirmando que o atual presidente em vigor se aliou ao Ocidente apenas com os seus próprios interesses ao leme, o que originará uma submissão a esses mesmos valores, justificando a sua causa. Para isso alia-se com um partido ultranacionalista russo, que em troca do fornecimento de armas e

dinheiro, lhe possibilita realizar o golpe de estado, afastando desta maneira o foco do Ocidente para o Médio Oriente. Mas apesar de tudo acaba por fugir para o Azerbaijão com medo de ser capturado pelas tropas americanas, revelando cobardia e falta de fé na sua própria causa.

A força terrorista encontra-se fortemente armada, usando armas contemporâneas e escondendo a sua cara com véus, estando também equipados com coletes, granadas e rádios que lhes permita comunicar entre si. Apesar de pouca caracterização psicológica destes sujeitos, estes são vistos como ferozes, perigosos, irracionais e bárbaros, sendo capazes de tudo para mostrar a sua força, não sendo facilmente abatidos, onde também o seu número é das maiores capacidades que são visíveis sobre estes.

Uma das principais mensagens que o jogo passa sobre o Médio Oriente é a de que este possui em si uma enorme propensão para o conflito e que é inimiga dos valores do Ocidente, chegando até a aliar-se a partidos ultranacionalistas russos (um dos grandes “vilões” utilizados pela cultura popular) de forma a obter apoio à sua causa de tentativa de independência do mundo ocidental, mesmo que estes sejam apenas usados como um modo de distração. Em si, revela-se uma enorme hipocrisia, já que ataca o Ocidente, mas alia-se a partidos russos para conseguir os meios para atingir os fins pretendidos. O facto do país do Médio Oriente onde alguns dos eventos tomam lugar nunca ser revelado pode ter então diversas possibilidades, a primeira pode dizer respeito a uma tentativa de afastar o jogador do que estava a acontecer na vida real, para que este não estabeleça paralelismos com a narrativa do videojogo, enquanto a outra perspectiva pode ser então uma forma de estereotipar e considerar o Médio Oriente como um todo, onde qualquer individuo pertencente a este está ligado ao terrorismo e ao conflito, ignorando por completo a diversidade de culturas e formas de pensar que a região tem entre si. Em suma, a opção de haver negociações de paz nunca é imposta pela narrativa nem dada possibilidade ao jogador que tome este caminho, incentivando o uso da violência para acabar com a ameaça terrorista.

A segunda missão que decorre dentro de um cargueiro russo, descobre-se um contentor com uma bomba nuclear e uma bandeira semelhante ao que é usada pela facção de Al-Asad e que também pode ser confundida com a da antiga União Soviética (melhor observada mais à frente no videojogo), juntamente com umas palavras em árabe impossíveis de compreender. Assim, é dito ao jogador da iminência de parar este grupo, uma vez que têm em sua posse armas nucleares, ou que pelo menos estão aliados com os inimigos da América, justificando fortemente assim a invasão ao país. A força terrorista é vista como uma força a ser reconhecida e sem escrúpulos, executando inocentes em plena luz do dia e tomando posse da cidade sem muita dificuldade. Ao ver o uso de armamento

incomum nas mãos desta organização (tanques, helicópteros de combate etc.), cria-se assim a sensação que se for permitido, os terroristas do Médio Oriente conseguem escalar o conflito na esfera global, onde ninguém está a salvo, justificando assim a urgência de usar qualquer meio para acabar com esta insurreição. Também na nona missão (“*Shock and Awe*”) mostra-se ao jogador as consequências que este conflito tem caso o Médio Oriente use armas nucleares, mostrando na primeira pessoa a destruição e morte que tal consegue causar. A “missão” seguinte (“*Aftermath*”), apesar de curta, apenas mostra a resolução que a dita bomba teve nas imediações, matando tudo o que estava pelo caminho, alertando o jogador para a realidade da guerra e do que o terrorismo é capaz, criando um sentimento de medo para o que pode acontecer caso este mal não seja controlado.

Ao longo do videojogo é evidente uma forte mensagem pró-americana, onde os seus militares são tomados como corajosos e audazes, usando um vocabulário e atitudes que enaltecem o seu poderio, enquanto as forças inimigas (do Médio Oriente e não só) não lhes é permitida ter esse tipo de caracterização, sendo apenas tomados como inimigos da paz. Resumindo, não existe qualquer tipo de humanização deste povo, pouco tempo é mostrando na vida dos civis, e mesmo Al-Asad e a sua força terrorista são apenas intermediários no verdadeiro conflito que o videojogo pretende apresentar. O Médio Oriente é assim apenas anexado como um lugar perigoso onde as ideias de quem pertence a este vão contra os ideais ocidentais, obrigando assim a uma intervenção no seu país. Apesar de o Médio Oriente não ser o principal inimigo deste videojogo, é inegável o quanto o terrorismo pesa no entendimento securitário de uma nação, obrigando assim ao envio de forças militares para combater esta ameaça.

3.2.2. “*Call of Duty: Modern Warfare*” (2019)

“Our war is not for our faith. We fight to remove all foreign power from our soil. We fight without sorrow. We wage war without sympathy. This is the only way to liveand die. A true soldier.” – Omar Sulaman

A análise seguinte debruça-se sobre a versão de 2019 do videojogo “*Call of Duty: Modern Warfare*”. Novamente realizado pela *Infinity Ward* e lançado pela *Activision*, este videojogo apesar de manter o nome *Modern Warfare* e partilhar elementos como personagens ou o próprio conflito entre o Ocidente, Rússia e Médio Oriente, refaz por completo a narrativa desta franchise, criando uma evolução daquilo que já foi contado em 2007, onde este último tem um papel mais ativo. Um dos elementos mais preponderantes ao longo do modo história deste videojogo é o uso de mais missões em elementos urbanos,

algo que serve também como um método de tornar este mais realista, obrigando o jogador a se absorver tudo aquilo que o videogame tenta transmitir. A mensagem do videogame é a que para manter a paz no mundo é necessário atravessar determinadas linhas daquilo que é suposto ser correto, e apesar de dar mais protagonismo e muitas vezes um olhar mais otimista do Médio Oriente, alinha aquilo que pretende em uma série de estereótipos e clichés já muito assentes na cultura popular, acabando por abater o pouco de diferente que é encontrada na narrativa.

Ao contrário da primeira iteração de *Modern Warfare* nunca ter revelado a localização dos seus eventos no Médio Oriente, aqui tais são passados no país fictício de Urzikistão (“*Urzikstan*”), onde apesar de importante para a narrativa, permanece como um lugar igual a todas as outras representações desta região. A cidade mostrada na missão “*Embedded*” encontra-se rodeada por deserto, onde explosões e a destruição de quase toda esta são as primeiras coisas a serem visíveis na sua introdução, mostrando assim que este é um lugar de conflito. As suas estradas estão parcialmente destruídas, onde a vegetação seca começa a florescer e as ruas são preenchidas com destroços provenientes do conflito entre as facções e manchas de sangue. Esta cidade é ocupada por militares russos, criando nela um regime onde os seus poucos habitantes são divididos, usados como escravos e mortos, exacerbando o grau de desespero e pobreza que emana desta localização.

Todas as missões nesta região são também marcadas com um filtro de cor amarelada/vermelha, que há medida que o conflito vai-se tornando mais intenso mais as cores são mais escuras, onde apenas fumo, fogo, gritos e o som de tiros ecoam no ambiente. Em suma, é um lugar marcado pelo conflito, povoada antes por famílias foi arrasado por disputas entre os grupos presentes.

Quanto às características físicas e psicológicas é importante então distinguir os dois principais grupos presentes dentro do videogame. O primeiro e mais perigoso pertence assim ao grupo terrorista Al-Qatala. Ao contrário da versão de 2007, aqui existem duas apresentações deste grupo, onde em Londres deixa os característicos véus e adota um visual mais contemporâneo, muito também pela necessidade de passarem despercebidos, obrigados até à aquisição de documentos europeus para se entrosarem na sociedade ocidental, e no Urzikistão, onde muitos estão equipados militarmente com coletes anti bala, véus e máscaras, escondendo a sua identidade e camuflando-se no ambiente. Ao contrário do grupo de libertação, estes estão munidos de armamento de peso, fazendo destes uma força temível. O seu líder, Omar Sulaman, ou “Wolf”, é meramente um porta-voz dos interesses deste grupo radical, e “Butcher” para além de suceder a Wolf como líder

de Al-Qatala, é mostrado como um indivíduo cruel que não tem problemas em executar civis, não desenvolvendo de maneira alguma a sua personagem.

Apesar disto, não hesitam em oferecer a sua vida pela causa, usando explosivos presos aos seus corpos, algo que também não têm problemas em fazer a meros inocentes. Proferem ameaças e insultos a quem lhes faz frente, aumentando de maior forma o ódio sentido pelos mesmos. Existe, no entanto, um elevado grau de companheirismo entre todos os seus membros, chegando até a invadir a embaixada americana do país para libertar o seu líder. Esta irmandade é vista também do lado dos rebeldes, sendo um dos pontos mais predominantes ao longo do videojogo.

Falando do grupo de rebeldes, estes liderados por Farah Karim, esta que pretende mudar o panorama do seu país ao expulsar os seus invasores, libertando o seu povo das garras de Al-Qatala e dos militares russos, muito marcada pelo seu passado onde a guerra com estes matou os seus pais (exemplificado na segunda parte da missão “*Highway of Death*”), tornando-se assim um aliado fulcral para o Ocidente. Usam armas não convencionais como aviões telecomandados armados com bombas e cocktails molotov, mas tal não os impede de prosseguir com as suas missões. No entanto, também não são inocentes neste conflito, sendo eles os principais culpados pelo roubo do gás russo, o evento que ajudou a despoletar este conflito, sendo aqui que existe a reviravolta na narrativa, sendo que Hadir, irmão de Farah que se encontra por detrás deste evento, pois pretende vingar-se de Barkov, o general russo que ocupa Urzikistão.

Também existem os civis dentro da cidade em Urzikistão, aqui em menor número e apenas tratados como paisagem para tornar esta mais movimentada. Estes apresentam-se de véu e com roupas mais sujas, muito devido à sua pobreza e trabalho forçado.

O primeiro detalhe a ser apontado acerca deste tópico está assim presente nos momentos iniciais da sua história, onde um excerto de um vídeo revela que existe um grupo terrorista denominado Al-Qatala (“*The Killers*”), e que estes não lutam por motivos religiosos, mas sim para afastar os poderes externos do seu país, levando assim o mote para um atentado em Londres, onde inúmeros inocentes são apanhados no meio do mesmo.

Toda esta introdução define no imediato que negociações de paz com este grupo são impossíveis de ser realizadas, onde aliados à suspeita do roubo de químicos numa base russa, indica que estes devem ser parados a qualquer custo, correndo o risco de começarem uma guerra mundial, independentemente de não ser dado a conhecer ao jogador a perceção real das suas ações. A missão “*Piccadilly*”, “*Clean House*” e “*Old Comrades*”, muito ajudadas pela tentativa de criar algo muito parecido com localizações

real (Piccadilly Circus, subúrbios de Londres e São Petersburgo), transportam o jogador para uma situação extremamente realista daquilo que pode acontecer num atentado deste calibre, demonstrando que terroristas podem ser nossos vizinhos a viver na nossa sociedade sem que sejam apanhados, aumentando o medo e o sentimento de paranoia de que estes podem viver entre nós. Esta mensagem está tão entranhada no videogame que uma missão semelhante é encontrada mais à frente, chamada “*The Wolf’s Den*”.

Ao longo da narrativa Al-Qatala é assim responsável por inúmeras atrocidades, onde até os seus membros mais prestigiados são referidos com nomes violentos e que incentivam agressividade, tal como “Wolf” ou “Butcher”, e são estes que segundo Farah dão uma má reputação ao seu povo, porém em nenhuma das missões vemos qualquer um dos lados ser mais do que aparentam, sendo impossível ao jogador ver estes como apenas mais uma força militar, visto que quer um quer outro aparentemente lutam pela mesma coisa, libertar os seus habitantes. O Médio Oriente é até denominado como um “terreno fértil” para os terroristas, inclinando ainda mais para este tal estigma quando em todas as missões aparecem em grande número, mesmo em localizações onde a sua presença acaba por ser bizarra.

Apesar deste videogame dar passos para melhorar a imagem do Médio Oriente, dando o papel de assassinar o vilão deste jogo a Farah e principalmente com a missão “*Highway to Death*”, que oferece ao jogador a possibilidade de jogar no papel de um civil do Médio Oriente, algo que não é frequente nesta franquia, mesmo assim apoia-se em diversos estereótipos reservados unicamente a este povo. O mais relevante é a criação da zona de Urzikistão, que apesar de dar finalmente um lugar específico para os eventos narrativos, também é uma medida de homogeneizar todo este povo, não tendo em conta as diversas regiões, culturas e sociedades dentro do Médio Oriente, algo que não acontece com as personagens ou localizações ocidentais (Londres, Rússia, Estados Unidos da América). Mesmo aqui, na missão “*Hunting Party*”, é referido para se ter cuidado, pois os “bons parecem-se com os maus”, exibindo uma aglomeração daquilo que é tomado como um cidadão do Médio Oriente. No momento que estes se tornam vítimas, visto em missões como “*Highway to Death*” e “*Captive*”, é sempre para uma entidade mais poderosa e mesmo assim denominada muita das vezes como inimiga do pensamento ocidental, a Rússia. Até quando o grupo de rebeldes ajuda na tomada da base de Barkov, só é permitida que estes ajudem se tomarem o manto de uma milícia terrorista, fixando o estereótipo.

Uma das partes mais relevantes é no final da missão “*Old Comrades*”, onde após a captura de Butcher, existem algumas opções que são dadas ao jogador. Com a sua captura e com a necessidade de saber o paradeiro de Hadir, a sua família é recolhida e usada de

forma a conseguir extorquir tal informação. São dadas assim várias opções ao jogador, tal como não assistir a essa cena, ou se este pretender fazer parte da mesma. Já aqui, este pode decidir qual o futuro de Butcher, dando para as mãos do jogador a opção do que fazer com ele, ser apreendido por autoridades russas ou acabar com ele, no entanto, o videojogo influencia profundamente a primeira opção, dado as ações que este tem tido ao longo da narrativa, e depois de matar tantos inimigos, torna-se impossível que o jogador tenha qualquer dificuldade em arranjar justificações para não voltar a fazer. Mesmo o fim do videojogo garante que existe um novo líder da Al-Qatala, agora conhecida como Al-Qatala-Aljahdid (“*The New Killers*”) este capaz de “tornar atos de terror em atos de guerra”, transmitindo assim que o ciclo de terrorismo nunca acaba, sendo um mal impossível de parar.

3.2.3. “*Call of Duty: Modern Warfare 2*” (2022)

“Then I’ll Speak Your Bastardized Medieval English Because You Are All Uneducated Street Dogs.” – Hassan Zyani

A franchise *Call of Duty* continua assim a sua narrativa de *Modern Warfare* (2019) com a segunda incursão neste mundo, onde novas ameaças surgem e obrigam a força especial 141, criada no final do videojogo anterior como resposta ao surgimento de grupos terroristas, a combater Al-Qatala e seus aliados, como o cartel mexicano *Las Almas*. Novamente produzido pela *Infinity Ward* e publicada pela *Activision*, este videojogo prefere dar ao jogador uma narrativa repleta de ação e momentos cheios de adrenalina do que contar algo que respeite a diversidade e a história do Médio Oriente, deixando assim elementos pouco frequentes em videojogos de guerra sobre este povo, como também vítimas da guerra e a camaradagem entre si. Como tal, evidencia-se inúmeros estereótipos já presentes no mesmo tipo de videojogos, enquanto salienta a criação de novos problemas a serem estudados.

Relativamente ao espaço geográfico, *Modern Warfare 2* oferece assim uma maior variedade de localizações, tais como o México, Amesterdão, Urzikistão (“*Urzikstan*”) e uma nova região fictícia que põe em marcha a narrativa, a República Unida de Adal (“*United Republic of Adal*” / “*URA*”), o que impede que este ponto não tenha um foco tão detalhado como nos videojogos anteriores.

A República Unida de Adal é usada apenas como uma área reservada para os conflitos com a Al-Qatala, não recebendo o mesmo nível de caracterização que o Urzikistão recebeu no videojogo anterior. Na missão “*Kill or Capture*”, esta região é mostrada como um

espaço árido e com pouca vegetação, onde as poucas casas que existem são meramente esconderijos para os soldados terroristas e para o seu arsenal. Nesta situação, apesar da missão ser de noite, o fogo e as explosões são facilmente visíveis, acentuando a ideia de conflito em toda a missão.

Na segunda metade do videogame, na missão “*Violence and Timing*”, encontra-se a única instância do Urzikistão, mas em contraste com *Modern Warfare* (2019), ainda menos é mostrado sobre a região. Aqui, o destaque continua a ser para apresentação de um lugar árido e deserto, sendo o vento forte e as fortes tempestades de areia desafios provenientes da região, onde o conflito é algo constante no seu quotidiano. Carros destruídos, pneus e barris abandonados estão distribuídos ao longo das margens da estrada, o que aliado ao estado das habitações, frágeis, de baixa qualidade e de aspeto pobre, aumentam a sensação de insegurança e precaridade do território. Ainda menos civis são representados, aparecendo em menor quantidade, servindo apenas como obstáculos a evitar ao longo da missão.

Nesta sequência, o povo do Médio Oriente é reduzido puramente à presença terrorista da Al-Qatala, deixando de parte Farah e o seu grupo de rebeldes, que ao contrário do último jogo onde eram personagens fulcrais para o desenrolar da história, são aqui assim empurradas para a irrelevância, tendo apenas presença em uma das dezassete missões, ajudando unicamente no resgate de Laswell.

Na segunda missão, “*Kill or Capture*”, os soldados da Al-Qatala demonstram uma evolução relativamente ao seu equipamento quando comparados com a sua representação em *Modern Warfare* (2019), assemelhando-se com os soldados ocidentais. Aqui, estes apresentam um maior poderio bélico, equipados com óculos de visão noturna, coletes anti balas e capacetes militares, para além de armas mais modernas. De forma distinta, os membros da Al-Qatala em Amesterdão, na missão “*Wetwork*”, exibem-se com vestimentas mais discretas, e apesar de transportarem armas consigo, facilmente passam por civis, fardando-se com casacos, chapéus, calças de fato de treino, ou seja, roupa pouco comum para este tipo de atividades. Todavia, na *cutscene* do início da missão “*Violence and Timing*” e ao longo desta, os soldados da Al-Qatala apresentam vestimentas semelhantes ao estereótipo do terrorista árabe, escondendo a sua face por detrás de um véu e roupas leves de cor escura, mas voltando a exibir um equipamento militar mais avançado, exemplos como drones e minas. De modo geral, são indivíduos bem equipados que ao esconder as suas faces, transmitem ao jogador uma maior perceção de que este tipo de grupo pode ter os seus membros em qualquer ponto do planeta.

O tenente Hassan Zyani, antagonista desta narrativa, e que faz parte das forças Quds do Irão, é o principal símbolo do ódio que existe para com o Ocidente, incentivando e financiando a Al-Qatala para que este consiga assim a sua vingança pela morte do seu comandante, morto na primeira missão (“*Strike*”), e atinja o objetivo de destruir os Estados Unidos da América. É dotado de uma aparência rígida, algo que também se encontra presente no tom da sua voz e nas ameaças que profere aos agentes ocidentais. No decorrer da narrativa, não se considera como um terrorista, mas sim um soldado que luta e ainda se encontra ao serviço do general Ghorbani, revelando uma fidelidade enorme para com o seu antigo mentor.

É com novamente a criação de um novo país fictício que tanto este videojogo como o primeiro *Modern Warfare* assentam a ideia de uma homogeneização do povo do Médio Oriente, o que curiosamente contrasta com a inclusão do Irão como elemento narrativo, este que pelo general Ghorbani realiza uma compra de armas aos russos. Liga-se desta forma a ideia de que os inimigos do Ocidente (mais concretamente dos Estados Unidos) se aliam entre si para obter vantagens militares secretas, encontrando-se em locais remotos de forma a fazerem os seus negócios. É essa ocorrência que impulsiona Hassan Zyani a se aliar com Al-Qatala e o cartel Las Almas, juntando também a América Latina ao estereótipo recorrente que estes são inimigos dos valores ocidentais. Mas é a aquisição de mísseis americanos por parte de Hassan, distribuindo estes ao grupo Al-Qatala que aumenta a necessidade de intervenção, onde a imagem do Irão como um todo é associado ao terrorismo, dando luz verde para que seja feito tudo de forma a apanhar Hassan, distorcendo assim a perceção que o jogador possa ter desta região.

Este ódio de Hassan materializa-se nos seus atos ao longo das missões, mas também do tratamento que este demonstra relativamente a elementos como a língua inglesa, os soldados da força especial 141 e os Estados Unidos, ameaçando-os de dizimar o país. Ao insultar estes, no início da missão “*Recon By Fire*”, reduzindo-os a um idioma para indivíduos pouco instruídos, indiretamente é também um insulto aos milhões de jogadores que se encontram a visualizar esta sequência. Tal emana a noção que determinadas correntes de pensamento no Médio Oriente registam o Ocidente como uma região de pouca educação, tomando-se como superiores. Um ponto a realçar é que apesar de Hassan apenas falar inglês em praticamente toda a narrativa, quando se exalta e menciona Deus, passa automaticamente para o árabe, evidenciando o estereótipo do terrorismo árabe se encontrar profundamente intrínseco com a religião.

Ao contrário do videojogo anterior onde a sua narrativa tocava em questões menos comuns nos videojogos de guerra, oferecendo ao jogador um olhar mais detalhado em como a vida no Médio Oriente é afetada pela presença de grupos terroristas, até sendo

aliados do Ocidente, estando incluídas duas missões onde é possível jogar no lugar de uma criança desta mesma região, aqui estes são meramente usados como inimigos, retrocedendo às mesmas representações que têm tido em todos os outros videojogos, reduzindo a necessidade de criar um sentimento de empatia com estes.

Hassan é meramente um indivíduo que serve como um veículo do suposto ódio existente pelo Médio Oriente aos Estados Unidos, apontando a sua predisposição para a violência, descrevendo-os como terroristas e que tal os fez ficar fracos, enquanto para a Al-Qatala, a narrativa descarta tudo aquilo que foi construído no videojogo anterior, onde estes possuíam uma ideologia que estavam dispostos a seguir para apenas se tornarem numa espécie de mercenários que são usados com o intuito de destruir os Estados Unidos, aumentando o seu grau de ameaça a um nível global. A iminência deste perigo aumenta quando a última missão, “*Countdown*”, se passa em Chicago num edifício repleto de reféns e terroristas da Al-Qatala, novamente usando um lugar real para que a ameaça seja mais realista, aproximando o jogador do conflito e fazendo sentir que o seu insucesso tem suas consequências “reais”. Hassan, ao afirmar que a Al-Qatala não está a atacar, mas sim a invadir, fermenta o medo que existe acerca destes grupos terroristas e por consequência do Médio Oriente.

3.2.4. “*Battlefield 3*” (2011)

“*You ever ask yourself how this part of the world gets so fucked up all the time?*” –
Hassan Zyani

A última análise desta secção diz assim respeito a “*Battlefield 3*”, um videojogo de guerra de 2011 produzido pela DICE e publicado pela Electronic Arts, faz dos seus conflitos do modo multijogador e da destruição que os seus mapas apresentam o ponto de venda para angariar jogadores. A sua campanha oferece assim uma narrativa que leva o jogador a visitar diversos países como França, Estados Unidos da América, porém o seu destaque vai para o Iraque e Irão, onde a maior parte das missões toma lugar. Conta assim a história de um conflito fictício em 2014 no Médio Oriente entre militares americanos e uma empresa paramilitar iraniana, onde um soldado, Henry Blackburn, é interrogado sobre os acontecimentos que levaram à sua apreensão.

Este videojogo, ao contrário do que aconteceu em *Modern Warfare* (2019/2022), conta unicamente com locais reais, descrevendo regiões de tanto Iraque como Irão, estes que servem como palco para a maior parte das missões e permitem assim ter uma imagem mais detalhada de como este representa o Médio Oriente. Tal tem início a partir da

segunda missão, “*Operation Swordbreaker*”, que decorre na Suleimânia, uma cidade no Curdistão, Iraque, uma região autónoma que também inclui partes de países como a Turquia, Síria e Irão. O ponto principal desta cidade é a ocupação militar americana, esta que pretende investigar o uso de explosivos por parte da “*People’s Liberation & Resistance*” (PLR), um grupo paramilitar iraniano, obrigando assim que os poucos civis ainda presentes sejam revistados e controlados pelo exército.

Além dos poucos civis e membros da PLR, a cidade encontra-se deserta, estando as suas estradas ocupadas com carros em chamas e lixo, algo que os interiores dos seus edifícios também exibem, confirmando desta forma o ambiente de conflito dentro da região. Já os seus edifícios aparentam ser espaços desabitados e sem vida, onde nenhum civil faz notar a sua presença, onde as ruas destas cidades se encontram ocupadas pelos soldados americanos ou da PLR. Esta pobreza e vazio contrasta desta maneira com o filtro amarelo que permeia em toda a missão, exacerbando exponencialmente este sentimento. Aquando da missão “*Uprising*”, a cidade encontra-se repleta de destroços provenientes do terramoto que a dizimou, mas esta continua a ser apenas povoada pelos militares da PLR, não havendo sinais de civis ou vítimas a precisar de ajuda.

A segunda localização predominante neste videojogo é o Irão, mais concretamente regiões reais como o Teerão, deserto de Cavar e o rio Arax, sendo o palco para seis das doze missões, o que torna a narrativa mais credível para o seu utilizador. Todavia, só a partir da quinta missão, “*Operation Guillotine*” é que se torna possível fazer uma análise a este espaço. É nesta missão que é possível observar este como uma região em puro conflito, onde arsenal antiaéreo, explosões e uma grande névoa a sobrevoar a cidade são visíveis, onde o som de tiros ecoa em todas as missões nesta localização, provando novamente a facilidade com que este videojogo coloca o seu utilizador num contexto militar de guerra. Os múltiplos apartamentos, embora aparentam estar habitados nunca apresentam nenhum civil, encontram-se também em péssimo estado, com marcas de tiroteios e grafitis nas suas paredes, onde lixo se encontra espalhado ao longo destes. Apesar das boas infraestruturas, é dado ao jogador que esta é uma cidade abandonada, que serve apenas como uma área de guerra entre as duas facções, não existindo consequências para a destruição desta.

Algo que também se torna visível neste videojogo, notavelmente na missão “*Fear no Evil*”, é que quanto mais o conflito escala e a destruição aumenta, mais esteticamente desolada e severa se torna a missão, usando tons vermelhos e condições meteorológicas adversas para demonstrar a severidade da situação.

Ao contrário do que vem sendo habitual em todas as análises, aqui não é dada uma caracterização psicológica tão detalhada tanto do lado civil como da facção inimiga, todavia algumas diferenças físicas são bastante evidentes, principalmente quando o espaço geográfico determina o aspeto destes.

A PLR, o grupo paramilitar iraniano que serve como principal força inimiga ao longo deste videogame, em missões como “*Semper Fidelis*”, “*Comrades*”, que decorrem em solo europeu e americano, estes exibem uma aparência mais clandestina e que lhes permita passar despercebidos antes dos supostos ataques. Usam véus e balaclavas para esconder a sua identidade, enquanto o resto das suas vestimentas consiste em roupa informal, como camisas, t-shirts, casacos, *jeans* e sapatilhas. Em oposição aos terroristas clandestinos, as forças da PLR na região do Médio Oriente inicialmente apresentam-se semelhantemente aos encontrados fora deste território, como observado em “*Operation Swordbreaker*”, mas após os eventos desta missão, tendo a PLR executado o seu golpe de estado, também os seus membros mudam para ir ao encontro da narrativa, oferecendo este um maior grau de realismo.

Assim sendo, após o golpe de estado, na missão “*Uprising*”, os membros da PLR em solo iraniano (onde a maioria das missões toma lugar), possui assim equipamento militarizado, com coletes anti bala, vestimentas semelhantes aos militares americanos, podendo assim camuflar-se entre o ambiente, capacetes e lenços a taparem a sua cara, onde apenas ficam visíveis os seus olhos. Até o arsenal é alvo de uma atualização, onde antes eram usadas armas menos estandardizadas e de perfil local, o exército da PLR no Médio Oriente passa a ter ao seu dispor um arsenal composto por armas russas e iranianas, incluindo também tanques, bazucas e veículos armados com metralhadoras. Este avanço ofensivo é assim incentivado pela narrativa que justifica tal ocorrência com o golpe de estado e transformação do Irão num Estado militar, aumentando também

Por sua vez, o líder da PLR, Faruk Al-Bashir, é dada muito pouca relevância ao longo da narrativa, não tendo qualquer tipo de caracterização à sua personagem além do ódio que este possui aos Estados Unidos da América, afirmando que estes sim são terroristas e que tudo o que foi feito até ao momento é uma tentativa de proteger a nação e as suas pessoas, algo que vai contra os comportamentos apresentados pela PLR, criando batalhas no meio de cidades povoadas por civis. Fisicamente Al-Bashir é um homem que difere de todas as outras personagens, mesmo do seu próprio exército, envergando um fato e calças brancas, como se este fosse alguém puro que só tem os melhores interesses do seu povo, apesar do videogame o tomar como uma distração para o verdadeiro antagonista, Solomon, este sim que orquestrou o golpe de Estado e pretende usar mísseis nucleares para provocar um conflito à escala global.

Uma das maiores e mais preponderantes capacidades que este videogame transmite ao seu utilizador é a de conseguir colocar na primeira pessoa a sensação de pertencer a um conflito militar muito semelhante aos acontecimentos da Guerra ao Terror com a invasão americana a países do Médio Oriente, já que em dez das suas doze missões acontecem nesta região. Esta proximidade à realidade é auxiliada com o uso de sons reais tirados de um exercício militar, as referências ligadas por exemplo ao destino de Bin Laden, às regiões visitadas ao longo da campanha e o tom geral do próprio videogame, colocando o jogador em contexto militar, como se este estivesse diretamente em guerra com o Médio Oriente. Além disso, o jogador é colocado em situações desumanas como atentados terroristas na Europa e Estados Unidos que garantem que o Médio Oriente é tomado como uma ameaça a ser parada. É também com o reforço do estereótipo do uso de véus, que estes inimigos garantem que o receio e a desconfiança que qualquer indivíduo desta região esteja agregado a estes grupos se propague.

De qualquer forma, o Médio Oriente é visto como um local perigoso, de frágil estrutura governamental e que mesmo quando estes realizam um golpe de estado, os seus objetivos são ditados não pelo seu líder, mas sim por um indivíduo (Solomon) pertencente a uma potência maior que a sua (Rússia). É a falta de propósito e representação sobre esta região ao longo de toda a narrativa que marca este videogame, já que em nenhum ponto é dado ao jogador uma razão legítima para o comportamento da PLR e do seu líder. Mesmo este grupo é apenas uma ferramenta para os interesses de Solomon, traindo Al-Bashir, o líder da PLR, de forma a conseguir com que a Rússia e os Estados Unidos entrem em guerra. Ou seja, apesar da ameaça ser real, este grupo terrorista é entendido como facilmente manipulado e incapaz de atingir os seus objetivos sem a ajuda de terceiros, principalmente oriundos de países com maior poderio, colocando o Médio Oriente como uma região unicamente orientada para o conflito.

Capítulo 4 – Comparação e Discussão

Após a análise dos estudos de caso presentes no capítulo anterior, neste capítulo iremos comparar e discutir os vários elementos pertencentes aos filmes e videogames escolhidos para esta dissertação. Dividido em três seções, o capítulo começará por abordar a representação do espaço geográfico dos dois meios de entretenimento e, na seção seguinte, será realizado o mesmo tipo de comparação, mas com enfoque na construção social e significação dos indivíduos desta região, analisando os diferentes significados a que são associados e a forma como são apresentados ao público. Na parte final abordaremos a mensagem subjacente às análises, identificando e problematizando as diferenças e semelhanças entre os casos analisados.

4.1. A Geografia: O Médio Oriente como uma Região Instável e Perigosa

O primeiro ângulo de análise e comparação será a representação do espaço geográfico, ou seja, a construção social dos lugares físicos dentro das narrativas na cultura popular. A recolha de informação indica a existência de detalhes partilhados que aproximam ambos os meios, filmes e videogames, principalmente na forma como o Médio Oriente é caracterizado em termos estéticos, revelando uma abordagem marcadamente negativa da região. Porém, é a forma como estes meios operam que trazem as maiores diferenças no tratamento deste espaço geográfico. Assim sendo, nesta seção pretende-se explicar e comparar como os filmes e os videogames reificam uma certa perceção da estrutura e configuração topográfica do Médio Oriente que é, reiteradamente, retratado como um espaço anárquico, decadente e em ruínas.

A apresentação do local é assim o primeiro ponto mencionado ao utilizador, de forma que este possa contextualizar a ação dentro da narrativa. É aqui que surgem as primeiras divergências entre os dois meios, pois todos os filmes analisados usam localizações reais, garantindo desta maneira um maior realismo ao longo da sua história, três dos quatro videogames tomam a liberdade de criar países fictícios ou não expõem qual o país onde a ação decorre, onde apenas “*Battlefield 3*” usa locais reais (Iraque e Irão) como espaços geográficos na sua narrativa. Mais concretamente, os três casos mencionados pertencem todos à franquia “*Call of Duty*”, onde em “*Modern Warfare (2007)*”, a região do conflito não completamente exibida, sendo apenas apontada uma localização no mapa e referindo este como o Médio Oriente, o que faz com que todo o território seja uniformizado sob as mesmas características.

Já “*Modern Warfare (2019/2022)*” cria um país fictício, o Urzikistão, todavia, esta “nova” região não possui elementos que o distinguem dos seus pares, contendo a mesma arquitetura, clima e pobreza das restantes representações. Ao negar o uso de um país real e mantendo os estereótipos referentes ao Médio Oriente, os criadores deste videogame não fazem o suficiente para quebrar o *status-quo* (Hall, 2019). Esta ocultação geográfica é referida por Valeriano e Habel (2016) e Hall (2019) como algo que ajuda no impedimento de novas acusações de insensibilidade por parte do público, afastando assim também a comparação com eventos reais, que provocam desconforto no utilizador. Tal também se pode dever a uma tentativa de estereotipar e descartar a diversidade de culturas que o Médio Oriente possui.

Porém, independentemente do uso de localizações reais ou fictícias, a inexistência de marcos identitários não permite que haja uma diferenciação entre cada uma destas zonas, evidenciando então uma uniformidade geográfica que não tem em conta a diversidade de culturas e individualidades. Segundo as análises presentes no capítulo anterior, “*The Kingdom*” e “*Body of Lies*” apresentam locais mais pobres na periferia das suas cidades e onde se encontra presente uma maior densidade populacional. Nestes, os locais mais povoados são assim mostrados como sujos, desorganizados e pobres, onde as suas estradas são compostas por lama e o comércio local, este também pobre, compõe o maior bloco de negócios existente. Já “*Lone Survivor*” coloca o centro da ação numa pequena aldeia escondida entre a floresta, enquanto os restantes casos revelam apenas a região como um local puramente dedicado ao conflito e sem qualquer tipo de presença civil, onde quase todos os seus habitantes estão de alguma forma ligados ao combate.

As habitações nestes casos são normalmente representadas como estruturas inadequadas, precárias e rudimentares, onde muitas vezes nos revelam a presença recente de um conflito, estando parcialmente ou completamente destruídas, algo que é particularmente visível em “*American Sniper*”, “*Lone Survivor*” ou “*Call of Duty:Modern Warfare (2019)*”. Ainda assim, esta lógica e perspetiva não se restringe ao espaço público, sendo também o interior da grande maioria dos edifícios retratado da mesma forma, revelando o mesmo nível de pobreza demonstrado que é associado a toda a região, estando os mais ricos extremamente afastados desta zona. Todos os estudos de caso revelam a essência do Médio Oriente como um espaço pré-moderno, onde a sua estrutura social não tem lugar para as leis internacionais, muitas vezes comparado com o “faroeste”, uma terra sem lei, dando simultaneamente a sensação de que a falta de controlo e a inexistência do Estado torna a região particularmente propensa à proliferação de redes terroristas e, ao mesmo tempo, contribuindo para naturalizar e legitimar a necessidade de intervenções estratégicas do Ocidente na região de forma a conter as potenciais ameaças que a região

encerra. A desigualdade na relação Ocidente-Médio Oriente não é apenas representada como uma questão cultural, social ou económica, mas também como um potencial problema de in/segurança regional e global.

Neste contexto, um dos elementos utilizados pelos dois meios é o uso de um filtro que faz com que a imagem tome uma tonalidade mais amarelada, o normalmente denominado de “*yellow filter*”, muito usado pela cultura popular quando pretende mostrar lugares como a América Latina, África e Médio Oriente (Ullmann, 2020; Mercante, 2023). Esta gradação de cor é usada não só para tornar a paleta de cores mais adequada à cena em questão, mas também para que esta transmita uma determinada emoção a quem a visualiza, estando assim totalmente dependente dos preconceitos de quem as cria (Walfisz, 2022). Se para a Europa do Leste é usada uma tonalidade acinzentada, transmitindo sentimentos de tristeza e infelicidade, e para os Estados Unidos da América um azul que simboliza desenvolvimento e sociedades progressistas, o amarelo do Médio Oriente não traz só a ideia de um lugar quente e poeirento, mas principalmente que se está perante numa região pobre, anárquica, pré-moderna e perigosa, gerando tensão no seu utilizador e que este rapidamente associe a cor a uma região específica (Ullmann, 2020; Walfisz, 2022).

Tal técnica encontra-se presente nos filmes “*The Kingdom*”, “*Body of Lies*” e nos videojogos “*Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)*”, “*Call of Duty: Modern Warfare (2019)*” e “*Battlefield 3*”. Este tom de cor sépia é usado em cenas/missões onde o espaço geográfico do Médio Oriente se encontra em primeiro plano, tornando-se quase como um obstáculo adicional que os jogadores ou personagens da narrativa devem ultrapassar.

Existe também uma evolução no uso deste filtro, visto nos casos de “*Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)*”, “*Call of Duty: Modern Warfare (2019)*” e “*Battlefield 3*”, onde o uso da paleta de cores é dependente do escalar do conflito, ou seja, quanto mais perigoso e violento se torna o combate, mais as cores se tornam agressivas, tomando uma tonalidade mais vermelha, criando no jogador um sentimento de terror e urgência. Em “*Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)*” por exemplo, as missões iniciais no Médio Oriente vão ao encontro de uma fase ainda inicial do conflito entre os soldados americanos e as forças terroristas comandadas por Al-Asad. Enquanto o combate se encontra num nível mais contido relativamente à sua agressividade, o videojogo usa tons amarelados tornando o ambiente seco e desolador, onde existe apenas este conflito. No entanto, há medida que se prossegue na narrativa e o conflito escala na sua veracidade, “*Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)*” passa a usar para essas missões uma gradação de cor de tom avermelhada, induzindo ao utilizador um aumento de tensão, violência e agressividade, culminando na explosão de uma bomba nuclear. Em suma, a cor é também

usada então como um sinalizador da intensidade do conflito, onde a destruição desse mesmo espaço faz parte do esforço de guerra.

É na questão geográfica que reside então uma das diferenças mais visíveis entre videogames e filmes. Em filmes, o Médio Oriente é retratado como uma totalidade, de forma homogênea, ainda que se apresente como um local vivo e real no panorama internacional, já os videogames tratam o espaço geográfico como um “painel de parede” que apenas tem a função de permitir aos jogadores terem um contexto para o conflito. De modo geral, em todas as análises o Médio Oriente aparece como um espaço onde o conflito, a pobreza e a desconfiança perante o Ocidente são elementos comuns da sua constituição, onde até esta desconfiança serve como ponto principal da narrativa de *“The Kingdom”*. Se as localizações não fossem mencionadas no início da narrativa, facilmente a Jordânia de *“Body of Lies”*, a Arábia Saudita de *“The Kingdom”* ou o Iraque de *“Battlefield 3”* seriam confundidos entre si.

Em suma, o espaço geográfico é representado de forma similar dentro dos filmes e videogames de guerra, mas a sua aparência é usada de maneira diferente consoante o meio em questão. Relativamente aos filmes, realça-se o aspeto social do Médio Oriente, onde a pobreza, insegurança e falta de condições básicas de vida são o ponto principal a manter das suas imagens. Excluindo em parte *“American Sniper”*, onde a ação da sua narrativa se encontra durante o conflito entre as duas forças opostas, todos os restantes filmes usam técnicas com o objetivo de diminuir esta região a uma zona completamente distante do Ocidente, onde o perigo é constante e a presença americana é indesejável. A uniformização da aparência de todas as regiões faz com que todos os países sejam tomados como idênticos, contribuindo para uma perspetiva que descarta as reais diferenças entre si. O conflito aqui acontece na presença de civis, não havendo uma distinção entre o espaço para o conflito e a vida quotidiana dos que pertencem a estas localidades. Já nos videogames de guerra, uma vez que possuem mecânicas que obrigam o utilizador a ter uma posição mais ativa, o espaço é apresentado puramente como um local apenas usado para o conflito, onde a destruição de infraestruturas serve então como obstáculos ou ferramentas para o jogador ultrapassar. Existem poucos ou nenhuns civis, enfatizando a mensagem de cidade “fantasma”. No geral, ambos os meios produzem uma noção pobre e destruída do Médio Oriente, onde se o espaço já não se encontra desolada pelos inúmeros conflitos existentes, este pode acontecer a qualquer momento.

4.2. A Dimensão Socio-Psicológica: A Representação e Desumanização do “Outro”

Se a representação do espaço geográfico toma o Médio Oriente como uma região que necessita do Ocidente para manter a paz, a apresentação de cada um dos seus povos em termos físicos e psicológicos toma também uma imagem maioritariamente preocupante em quase todas as análises estudadas. Torna-se desta forma essencial compreender como os casos analisados propagam discursos Orientalistas, que com a ajuda da “Guerra ao Terror” colocaram o povo muçulmano sobre a alçada do racismo e da violência. É então comum o que existir uma “islamofobia” (“*islamofobia*”), um termo usado para descrever o ódio contínuo para com o povo islâmico a níveis sociais e individuais, tornando a imagem destes alinhada com um sentimento anti ocidente (Khanum e Iqbal, 2022). É um termo que se destacou na sociedade ocidental devido às várias representações incorretas e injustas dos assuntos islâmicos e muçulmanos (Khanum e Iqbal, 2022). Infelizmente, a ênfase destas representações vem de uma incapacidade de reconhecer a existência do Islão, remetendo este de acordo com uma imagem negativa que o coloca como uma ameaça (Khanum e Iqbal, 2022).

Quanto à aparência destes indivíduos, mantém-se um perfil relativamente idêntico seja nos filmes como nos videojogos, as mulheres usam vestidos longos e turbantes que mostram pouco mais que a sua face, os homens civis usam roupas largas e de aparência pobre, algo visível também nas crianças. Coletivamente, o muçulmano é tratado como alguém perigoso e culturalmente afastado dos valores democráticos, sendo alvo de desconfiança por parte dos americanos, que os consideram o inimigo. O “inimigo” é assim um rótulo colocado convenientemente para quem não partilha os interesses americanos, podendo este ser qualquer pessoa ou estar em qualquer lado, não sendo exclusivo a grupos terroristas islâmicos (Kotvalová, 2019). Esse rótulo exacerba o discurso do “nós contra eles” e permite excluir determinados grupos ou apresentá-los como inimigos ou ameaças para a comunidade (Kotvalová, 2019).

Existe assim uma desumanização do “Outro”, que ao contrário do herói americano, é facilmente confundido, desprezado e muitas vezes interpretado de forma incorreta. Quando em “*Lone Survivor*” e “*American Sniper*”, é mostrada uma criança a ser cúmplice de ataques terroristas, há assim um incentivo por parte do filme na associação de uma falta de inocência para com os indivíduos do Médio Oriente, onde todos, até os mais frágeis estão contra os valores Ocidentais. Esta falta de clareza é então universal em todos os estudos de caso, onde até as vestimentas usadas pelos indivíduos desta região causam um sentimento de confusão e desconfiança, sendo difícil de saber quem são os inimigos.

Um dos maiores exemplos desta afirmação encontra precisamente em “*Lone Survivor*”, na cena onde os soldados americanos são descobertos por três afegãos e são obrigados a conferenciar entre si se os deixam sair ilesos ou não. O facto destes indivíduos possuírem o mesmo tipo de roupa e um idiota diferente aumenta a tensão já existente, fazendo com que tanto o espectador como as personagens do filme suspeitem da afiliação destes ao grupo terrorista. Aquilo que podia ser uma dúvida transforma-se numa certeza quando uma dessas crianças é vista a avisar os Talibãs da presença dos soldados, confirmando as suspeitas levantadas pelos soldados americanos. É de notar então que na cultura popular, os cidadãos ocidentais são definidos de acordo com as suas diferenças e individualidades, enquanto o Oriente é construído de forma a que este seja impossível de se distinguir entre si (Steuter e Wills, 2011). O uso deste tipo de representações é então muito usado como propaganda para desumanizar o inimigo em tempos de guerra (Steuter e Wills, 2011).

Situações como estas são bastante comuns nestes meios de entretenimento, sendo então fulcrais na construção do “Outro” como inimigo e da propagação do discurso americano em relação ao Médio Oriente, um dos pontos fulcrais da campanha da Guerra ao Terror (Khalid, 2011). Em todos os estudos de caso, sejam em filmes ou videojogos de guerra, o muçulmano é representado de forma tão estereotipada e discriminada que quase que se torna numa espécie de caricatura do perigo que é o terrorismo. Para a cultura popular, o muçulmano é assim um individuo que possui um ódio relativamente ao ocidente, algo que o filme “*The Kingdom*” precisamente transmite no final da sua narrativa.

O problema existe quando em todos estes casos o inimigo é sempre representado como um extremista muçulmano, mas também que todos os muçulmanos, sejam eles inocentes ou não, podem ser considerados como possíveis inimigos (Kotvalová, 2019). Segundo a análise deste projeto e o texto de Kotvalová (2019), “*American Sniper*” é o maior exemplo desta afirmação, onde Kyle, a personagem principal deste filme, refere-se a qualquer pessoa que não seja americana no Iraque como “bárbaro” ou “vilão”, não diferenciando entre terroristas, civis ou outra entidade. O terrorista nos videojogos com a sua cara tapada e vestes que cobrem todo o corpo, apesar de ser uma limitação tecnológica, pois não seria possível criar tanta face distinta, traz uma imagem menos humana do próprio individuo. Nos dois meios, o terrorista é então alguém que é capaz de dar a sua vida pela causa, sendo tão irracional que é capaz de utilizar bombas nucleares em “*Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)*” e destruir a sua própria cidade para obter uma vitória sobre os soldados americanos.

O povo muçulmano é assim tratado como um inimigo que é capaz de tudo e está em qualquer lado, ou é demasiado fraco para se proteger a si mesmo (Kotvalová, 2019). As representações do povo muçulmano são apresentadas da seguinte forma: mulheres que usam hijab, homens com barba e vestimentas nacionais, estes que normalmente apresentam características violentas e agressivas e trazem consigo uma AK-47 (Takahashi, 2016). Ao contrário dos filmes analisados onde o terrorismo nunca aparenta ter o armamento suficiente para fazer frente aos americanos, nos videojogos, devida à aliança que possuem, esta fraqueza é não existente, aumentando ainda mais o perigo que apresentam no panorama internacional. Também o uso do grito “*Allahu Akbar*” e a criação de gado é dado com um dos maiores estereótipos sobre o povo muçulmano, sendo estes uma presença habitual tanto nos filmes como nos videojogos (Takahashi, 2016). Em múltiplos casos, os grupos terroristas são vistos a cometer atrocidades como a decapitação de inocentes (“*Lone Survivor*”) ou violência contra menores (“*American Sniper*” / “*Call of Duty: Modern Warfare* (2019)”), enaltecendo a representação de “bárbaros” e sem escrúpulos. Todas estas representações criam falsas informações e colocam rótulos negativos e estereotipados sobre o povo muçulmano, propagando pensamentos xenófobos, discriminatórios que provocam implicações na política internacional (Kotvalová, 2019).

Existe, porém, o reverso da medalha, onde representações não estão alinhavadas segundo uma conotação negativa, mas sim colocando o indivíduo muçulmano sob uma luz mais positiva, procurando subverter o estereótipo de terrorista (Alsultany, 2013). Este tipo de representação, apesar de estar presente em metade dos casos analisados, não é um elemento comum ou até mesmo predominante, pois apesar de tudo, o terrorista muçulmano continua a existir como a verdadeira ameaça. Farah em “*Call of Duty: Modern Warfare* (2019)”, Al Ghazi em “*The Kingdom*” e Bassam em “*Body of Lies*” são os maiores exemplos deste ponto, e até a união entre civis pode ser visto como uma representação positiva. Mas apesar do maior desenvolvimento destas personagens, fazendo com que o utilizador ganhe uma afeição às mesmas, o seu propósito é apenas em ajudar os interesses americanos, nunca para proveito do seu povo. Então quando existem agentes árabes aliados estes são tratados como incompetentes que necessitam da orientação americana para executarem a mais básica das funções (Dodds, 2008b). Momentos destes são assim observados em “*Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007)” e como ponto principal da narrativa de “*The Kingdom*”, onde o maior obstáculo para os agentes americanos são as múltiplas negações do funcionamento de processos de investigação e a falta de competências básicas para resolver o caso em mãos.

No geral, e apesar de uma visível mudança no uso evidente de estereótipos, as identidades árabes e muçulmanas ainda estão afixadas numa relação muito próxima com

o terrorismo (Alsultany, 2013). Aqui os dois meios convergem e transmitem o mesmo tipo de percepções. Visualmente, tanto civis como terroristas exibem o mesmo tipo de vestimentas, aumentando o sentimento de paranoia uma vez que é difícil saber quem realmente representa perigo. O indivíduo muçulmano é então considerado alguém perigoso e desconfiado, onde a dúvida se este pertence a algum grupo terrorista é sempre dúbia. Esta dúvida desaparece quando dirigimos atenções para os videogames, pois aqui, toda a gente que aparece automaticamente está incluída no conflito. O ódio e revolta contra o Ocidente, a aproximação à religião e a necessidade de independência são assim as maiores razões para os atos terroristas, que não hesitam em dar a sua vida e cometer atos cruéis para marcar a sua posição. Apesar do aparecimento de representações positivas, estas acabam por ser curtas e simplificadas, propagando os estereótipos relativos ao Médio Oriente (Alsultany, 2013). Resumindo, a ideia do “Outro” relativamente ao Médio Oriente é fortemente associada a ideias de “inimigo”, “terrorista” e “perigo”, o que aliado à falta da individualidade, cria assim uma representação que aglomera toda a população num só todo e põe em causa a existência da multiculturalidade de toda a região.

4.3. Controlar a Região, Proteger o Mundo: A Construção Social do Vínculo entre o Médio Oriente e o Terrorismo

A análise destes estudos de caso veio trazer uma nova luz ao revelar um padrão no discurso da cultura popular em relação ao Médio Oriente e ao terrorismo, dois elementos socialmente construídos e que se reconstróem através de determinadas ações, atores ou padrões comportamentais (Kotvalová, 2019). A cultura popular e os discursos oficiais, para além de partilharem referências intertextuais, também partilham narrativas e estruturas que ajudam a gerar significados e a compreender o que se compreende como segurança (Van Veeren, 2009). O terrorismo é assim um termo que ganhou maior preponderância no quotidiano, estando presente nos media e na cultura popular, lembrando quem as visualiza da ameaça que esta apresenta para o mundo ocidental, principalmente após o 11 de setembro, que trouxe consigo uma nova política externa global mais dedicada ao combate a estes grupos (Kotvalová, 2019).

Todos os dias somos bombardeados com narrativas que apresentam a dicotomia “nós contra os outros”, onde o Ocidente é visto como o herói e qualquer pessoa que seja diferente é colocada sob suspeita, incorporando estereótipos para que esta mensagem seja mais facilmente incutida por toda a gente (Kotvalová, 2019). Estes estereótipos são, como já referido, prejudiciais, pois a sua repetição leva a uma compreensão simplista e discriminatória das narrativas existentes (Kotvalová, 2019). Sabendo do envolvimento das

elites políticas americanas dentro da cultura popular, é compreensível que aproveitem esta para construir e propagar determinados discursos e percepções (Kotvalová, 2019). Se não forem desafiados, estes significados tornam-se hegemônicos e qualquer abordagem alternativa torna-se impraticável (Van Veeren, 2009).

As narrativas analisadas invés de descreverem ou refletirem objetivamente sobre o que é o terrorismo, constroem esse mesmo fenômeno, reproduzindo ideias hegemônicas promovidas pelas elites (Kotvalová, 2019). O mundo árabe é então visto como um território que meramente serve para criar terroristas, incutindo uma mensagem de desprezo e indiferença para o futuro desta região. Ao contrário dos videogames, que raramente fazem comentários ao estado da região, existem várias instâncias deste mesmo exemplo em filmes como “*Body of Lies*”, “*American Sniper*”, onde o Médio Oriente é ativamente tratado como indesejável, um lugar tão afastado dos valores ocidentais que várias vezes é aconselhado a não permanecer neste.

Muito deste desdém é assim instaurado pela presença terrorista e pelo receio do que esta pode fazer se deixada sem qualquer tipo de supervisão. Esta ameaça é assim sempre o fio condutor que leva os agentes e soldados americanos a se descolar até ao Médio Oriente, seja pela necessidade de capturar um alvo prioritário, resolver um conflito ou estabelecer controlo. Aqui, os dois meios encontram similaridades, a narrativa em todos os estudos de caso empurra as forças americanas para territórios desconhecido, para que estes, com a sua suposta superioridade, resolvam os problemas lá existentes, pois a força terrorista é tão implacável e a sua população tão vulnerável que sozinhos não são capazes de os expulsar.

A representação terrorista e o combate a esta tornaram-se elementos bem-sucedidos dentro da cultura popular, até muito antes de 2001, pois oferecem um olhar detalhado do funcionamento dos serviços de segurança (Van Veeren, 2009). Existe então uma diferença substancial nesse mesmo olhar, ou seja, nos filmes o utilizador adota um papel secundário e passivo nos eventos narrativos, não tendo agência para os alterar e ficando com um olhar de fora do mencionado funcionamento dos serviços de segurança. Já quanto aos videogames, aqui o utilizador tem papel principal na ocorrência de tudo o que acontece, pois mesmo que não lhe seja permitido alterar a narrativa conforme a sua vontade, esta também não avança se o indivíduo não cumprir com o que lhe for pedido. No videogame, o utilizador tem assim um maior investimento nas ações que toma e nos eventos que desenrolam, já que este ativamente se encontra dentro de tudo o que acontece.

Além de que nunca é dada ao jogador a possibilidade de resolver o conflito diplomaticamente, uma vez que todas as missões ao longo da narrativa induzem sempre o indivíduo no caminho da violência, incentivando que é este o tipo de comportamento a tomar nestas situações. A resolução não violenta dos conflitos nunca é uma possibilidade, matar o inimigo, capturar os seus líderes e destruir o seu espaço são as únicas formas possíveis de alcançar a vitória. Vai assim ao encontro da teoria da retórica processual de Bogost (2007), pois as mecânicas dos videogames de guerra forçam os jogadores a cumprir com as suas regras, não havendo margem para alterações.

Estas narrativas servem assim como uma reprodução da administração de Bush, normalizando a existência de uma ameaça terrorista que é mortífera e omnipresente, legitimando e justificando estratégias militares e repressivas, onde os heróis americanos têm permissão para fazer tudo o que é necessário para parar esta ofensiva (Van Veeren, 2009). Lugares como o Afeganistão, Iraque ou Arábia Saudita são considerados como regiões que se não fosse a “Guerra ao Terror” não teriam qualquer interesse para o Ocidente (Dodds, 2008b) Estas narrativas tornam os grupos terroristas em forças que parecem não ter fim, onde vagas quase infinitas de inimigos aparecem de qualquer lugar imaginável, aumentando o grau de paranoia e o sentimento de omnipresença do terrorismo.

Os grupos terroristas são assim geridos por dois tipos de líderes, cada um deles dependendo do meio de entretenimento. Em todos os filmes estudados, os principais antagonistas são sempre alguém de origem árabe, inteligentes (Al-Saleem em “*Body of Lies*”) ou com capacidades físicas extraordinárias (Mustafa em “*American Sniper*”) que o seu único objetivo é unicamente destruir o Ocidente. Já quanto aos videogames, o líder destes mesmos grupos, é normalmente um encobrimento para os verdadeiros antagonistas, indivíduos de nacionalidade russa que pertencem a partidos ultranacionalistas ou ex-militares que pretendem aniquilar o Ocidente. Esta última, chamada de “*flipping the enemy*” (“inverter o inimigo”) é então uma técnica usada pela cultura popular de conseguir escapar às acusações de estereotipar o Médio Oriente, desafiando a ideia que todo o terrorismo é monopolizado por esta região (Alsultany, 2013). Estas alianças aumentam então o grau de emergência em parar estes grupos, lembrando sempre assim da rivalidade histórica com a União Soviética ou rivais próximos.

Em suma, e como ficou evidente nesta secção, as narrativas de ambos os meios analisados estabelecem o Médio Oriente como um “inimigo” do qual o Ocidente deve recear, onde a ameaça terrorista pode surgir a qualquer momento, e quando aparece, esta é mortal, imprevisível e incessante. Estas representações, juntamente com a popularidade do combate ao terrorismo, formam uma ideia simplista e errada da identidade desta

região. Pior ainda quando os videojogos, ao fornecerem um olhar na primeira pessoa de todo este fenómeno, transporta o jogador para a frente de combate, exacerbando estas imagens negativas. Mesmo com a tentativa de criar elementos positivos dentro das narrativas, as representações negativas são sistematicamente repetidas e predominantes que o utilizador não consegue desassociar a ficção do que é real.

Conclusão

Com o avanço tecnológico e a velocidade no qual a informação é transmitida de um ponto do globo para o outro, a dimensão visual tem ganho uma enorme preponderância dentro dos alicerces que compõem a política internacional. Atualmente, a maioria da população adquire informação sobre os inúmeros assuntos internacionais através dos media, estes, que com o uso de imagens, formam as diferentes percepções do mundo (Callahan, 2020). Porém, as escolhas de certas imagens em detrimento de outras alteram essas mesmas percepções a ir ao encontro de determinados interesses dos vários agentes sociais, um fenómeno este chamado de enquadramento visual (Coleman, 2010). Este enquadramento acaba por ser muitas vezes algo perigoso pois leva o seu recetor a subscrever formas de pensamento e interações parassociais que por norma não teria por natureza (Coleman, 2010; Brantner, Lobinger e Wetzstein, 2011). As imagens possuem assim a possibilidade de impactar a política internacional das mais diversas maneiras, obrigando as Relações Internacionais a se debruçar perante estas (Callahan, 2020).

Surgiu assim a necessidade de a disciplina incluir no seu estudo a dimensão visual, uma abordagem muito negligenciada pelas ciências sociais, mas importante para decifrar como é que a cultura popular gera e divulga informação que distorce a nossa percepção de como o mundo funciona, como as pessoas processam informação e onde diferentes debates do mundo político tomam lugar (Daniel e Musgrave, 2017). Este mesmo desinteresse também atingiu tudo aquilo ao que dizia respeito à cultura popular, havendo assim muito pouco estudo sobre esta área, uma vez que vários académicos apontam para uma visão mais racionalista e objetiva deste mesmo conceito, pois assumem que os seus utilizadores conseguem distinguir a ficção da realidade e que nunca seriam influenciadas por narrativas e notícias falsas, puramente factos (Daniel e Musgrave, 2017).

Porém, a cultura popular consegue passar por diversos canais, desde o público geral até às elites, cumprindo com os seus interesses, sendo assim uma ferramenta perfeita para alterar a opinião pública e encorajar a tomar ação (Daniel e Musgrave, 2017). As ideias presentes nos mais diversos meios conseguem assim afetar perspetivas relativas a políticas externas, oferecendo conhecimento sobre estratégias, questões e atores dos quais não existe muita informação (Daniel e Musgrave, 2017). A dimensão visual serve assim como um professor, onde todos nós somos os seus alunos, absorvendo e replicando aquilo que é transmitido. A importância do estudo da cultura popular anda assim de mãos dadas com o estudo das imagens, abrindo a porta a novas abordagens que foram surgindo ao longo da evolução da disciplina.

Duas destas abordagens foram então a geopolítica crítica e popular, uma evolução da geopolítica clássica, esta última muito associada aos princípios realistas das Relações Internacionais, incorporando fatores geográficos na sua teoria (Fard, 2021). A geopolítica crítica oferece um olhar diferente, transformando a geopolítica numa construção social onde os espaços políticos são elaborados de acordo com as diversas práticas e representações existentes, onde estas representações vão ao encontro dos interesses de agentes como Estados ou elites, refletindo as dinâmicas de poder instauradas (Sharp, 2019). Tal permitiu à disciplina que tomasse apontamentos relativamente a estes novos elementos, fazendo por exemplo aumentar o número de estudos sobre os diferentes efeitos de discursos políticos nas representações de várias etnias e nacionalidades. Um dos exemplos mais relevantes desde o início do Século XXI foi o Médio Oriente, que em 2001, após o ataque às Torres Gémeas, culminou numa política externa americana dedicada a tudo para acabar com o terrorismo provindo da região, construindo uma imagem negativa acerca da população residente (Dalby, 2010).

Além dos múltiplos discursos de George W. Bush, que desenvolveram a conotação negativa do Médio Oriente, a cultura popular também teve um papel determinante no reconhecimento destas representações, dando origem a uma evolução da geopolítica crítica para uma denominada de geopolítica popular (Dalby, 2010; Kuus, 2010). Desta forma tornou-se possível incluir os diferentes meios da cultura popular, tais como os filmes, séries e videojogos, aproveitando a sua popularidade e elementos, tendo muitas vezes o mesmo ou até maior efeito que os discursos políticos (Kuus, 2010; Bos, 2018). A geopolítica popular conseguiu assim fazer com que as Relações Internacionais pudessem ter uma visão que lhes permitisse estudar as imagens e palavras apresentadas por estes meios na construção do espaço social e do indivíduo. Estes meios ajudam a população a entender várias identidades e eventos, mas também a disciplina a compreender os significados que a população adquire destes mesmos. Em suma, ambas as geopolíticas permitiram que se investigasse a forma como a construção de identidades se manifesta tanto por parte de agentes sociais de maior estatuto como de todos os meios de comunicação, entendendo assim como diversas práticas sociais e políticas se formam.

Conclui-se assim que tais estudos vieram elucidar as Relações Internacionais acerca certas posições que os discursos políticos e a cultura popular possuem sobre o Oriente, posições essas que não demonstram a região positivamente. O problema reside quando existe uma repetição deste mesmo tipo de representações, construindo uma imagem desta população que se encontra afastada da realidade e mais próxima dos interesses ocidentais. A cultura popular é então um dos veículos mais predominantes para o Orientalismo, no qual o seu autor, Edward Said (2003 [1978]), menciona que existe uma

hegemonia ideológica vinda do Ocidente de forma a manter a sua posição dominante sobre o Oriente, usando representações negativas que mostram esta mesma região como violenta, pobre e afastada dos valores ocidentais (Khalid, 2011). Depois dos vários discursos políticos que originaram a “Guerra ao Terror”, e da observação do constante uso de estereótipos negativos a propósito do Médio Oriente por parte dos videojogos e filmes ocidentais, é natural que seja visível uma tentativa de subjugar esta mesma região e manter a ordem de poder instaurada, justificando a política externa americana desta época (Khalid, 2011; Ozyesilpinar, 2018).

No que diz respeito ao uso do Orientalismo nestes dois meios visuais, esta é reproduzida, por exemplo, quando o Oriente é transformado num lugar deserto, pobre, no qual os seus residentes, independente da sua afiliação, pertencem a grupos terroristas que não olham a meios para destruir o mundo ocidental. Quando, de acordo com as análises presentes nesta dissertação, o espaço geográfico do Médio Oriente é sempre mostrado como um local destruído e pobre, e as personagens árabes e muçulmanas associadas aos vilões, enquanto os agentes americanos são os heróis, torna-se claro que existe uma dicotomia “nós contra eles” que alimenta a visão Orientalista.

Após a realização da investigação, torna-se assim possível comparar e perceber a construção social do Médio Oriente no contexto da Guerra ao Terror através da cultura popular. Independentemente da referência a locais reais ou fictícios, a realidade é que estes espaços são todos semelhantes entre si, descartando qualquer individualidade presente nestes locais. Assim sendo, como mencionado no parágrafo anterior, tanto os filmes como os videojogos apresentam negativamente o espaço geográfico desta região, mostrando este como um lugar pobre, desolado e propício para o conflito. Para tal, usam-se técnicas como o uso de filtros visuais que deem ênfase a este tipo de ambientes. Enquanto os filmes tendem a dar maior destaque à parte social do Médio Oriente, onde as imagens pretendem transmitir uma ideia pobreza e falta de condições de vida, os videojogos representam este como um local reservado apenas para o conflito.

Já referente à representação do indivíduo árabe e muçulmano, existe uma “islamofobia” (“*islamofobia*”) muito acentuada em todos os estudos de caso analisados, ou seja, existe um ódio acentuado para com o povo islâmico, resultando assim na criação de imagens que desumanizam o “Outro” e o tornam anti ocidente (Khanum e Iqbal, 2022). Dentro da cultura popular, o indivíduo desta nacionalidade é tratado como alguém perigoso, possuindo ódio ao ocidente e sempre propício a pertencer a organizações terroristas, ficando meramente com o rótulo de “inimigo” (Kotvalová, 2019). A semelhança no uso de vestimentas entre civis e terroristas cria assim um clima de suspeita onde se torna difícil de saber onde e quem são os inimigos. Os inimigos, sempre grupos

terroristas que pretendem destruir os Estados Unidos da América ou todo o mundo ocidental, são retratados como impiedosos e tão irracionais que são capazes de usar bombas nucleares e destruir a própria cidade para ganhar o conflito. Ao cometerem este e outro tipo de atos atroz, dão assim a justificação perfeita para a presença dos vários agentes americanos no seu solo. Mesmo a recente inclusão de personagens árabes e muçulmanas com representações positivas acaba por ser insuficiente, pois estas são simples, curtas e apenas existem para ajudar os interesses do ocidente.

Relativamente ao discurso narrativo e mensagens presentes nestes meios, as narrativas de todos os estudos de caso retratam o mundo árabe de forma que este seja visto meramente como uma região que cria e alberga terroristas, devendo ser assim um destino a evitar. A ameaça terrorista é assim sempre o fio condutor destas narrativas, sendo necessário um controlo apertado por parte do ocidente, uma vez que a população residente é demasiado vulnerável para fazer frente a estes grupos. São constantes as mensagens pró-americanas nestas narrativas, dado que o vocabulário e imagens usadas enaltecem esta mesma mensagem.

Já aos líderes destas organizações terroristas, nos filmes, estes indivíduos são sempre de origem árabe, mas nos videojogos estes “supostos” líderes são normalmente um intermediário para os verdadeiros vilões, estes de nacionalidade russa, menosprezando a competência árabe e relacionando esta ameaça com rivalidades históricas. As forças americanas/ocidentais são retratadas como autênticos super-heróis, onde todas as suas ações, mesmo que incluam violência e tortura são para o “bem comum”. Todavia, nunca é dada a possibilidade de o conflito se resolver diplomaticamente, fazendo da violência a única forma possível de alcançar a vitória. É incentivado, principalmente nos videojogos, que o utilizador execute todos os que pertencem a grupos terroristas, indo ao encontro de toda a violência provocada ao longo da narrativa.

Considerando os pontos apresentados, pode-se deduzir com esta dissertação os vários elementos narrativos e visuais que constroem socialmente o Médio Oriente. Apesar da tentativa de incluir componentes positivos que interrompam a onda de acusações acerca do uso de estereótipos negativos, a verdade é que estes continuam a ter uma maior preponderância dentro dos filmes e videojogos que incluem este espaço e seus residentes. Torna-se desta forma imprescindível que exista um virar de página de forma a melhorar a perceção desta e de muitas outras representações. Um próximo projeto, adjacente a este tema pode assim compreender representações de outras nações, ou até investigar o reverso da medalha, ou seja, como é que o Médio Oriente retrata este mesmo conflito onde se insere.

Referências Bibliográficas

- Activision Blizzard Inc. (2023), “Activision Blizzard Announces Second Quarter 2023 Financial Results”, em Activision Blizzard Inc., consultado a 28/12/2023, em <https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/activision-blizzard-announces-second-quarter-2023-financial>
- Activision Blizzard Inc. (2023b), “Our Mission”, em Call of Duty Endowment, consultado a 28/12/2023, em <https://www.callofdutyendowment.org/about>
- Adachi, Paul, e Willoughby, Teena (2011), The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence?, *Psychology of Violence*, 1(4), pp. 259–274, <https://doi.org/10.1037/a0024908>
- Alsultany, Evelyn (2013), Arabs and Muslims in the Media after 9/11: Representational Strategies for a “Postrace” Era, *American Quarterly*, 65(1), pp. 161–169. <https://doi.org/10.1353/aq.2013.0008>
- Amaral, Gabriella, Bettin, João, e Ferreira, Leticia (2023), "A Chegada" Pós-estruturalista: Cinema e Teoria de Relações Internacionais, *Revista Internacional em Língua Portuguesa*, (44), pp. 29-41
- Antunes, Luis (2015), *Representação da Rússia e dos Russos na Indústria de Videogames Norte-Americana*, Lisboa, ISCTE-IUL, Departamento de Sociologia e Políticas Públicas, Trabalho de Projeto para obtenção de grau de Mestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação
- Baracuhy, Braz (2021), “Uma introdução aos fundamentos da geopolítica clássica: Mahan, Mackinder, Spykman”, em Braz Baracuhy (Org.), *Os Fundamentos da Geopolítica Clássica: Mahan, Mackinder, Spykman*, Brasília, Fundação Alexandre de Gusmão, pp. 11-54
- Bilgin, Pinar (2004), Whose “Middle East”? Geopolitical inventions and practices of security, *International Relations*, 18(1), pp. 25–41, <https://doi.org/10.1177/0047117804041739>

- Bleiker, Roland (2001), The aesthetic turn in international political theory, *Millennium Journal of International Studies*, 30(3), pp. 509–533, <https://doi.org/10.1177/03058298010300031001>
- Bleiker, Roland (2015), Pluralist methods for Visual Global Politics, *Millennium: Journal of International Studies*, 43(3), pp. 872–890, <https://doi.org/10.1177/0305829815583084>
- Bogost, Ian (2007), *Persuasive games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press
- Bogost, Ian (2008), “The Rhetoric of Video Games”, em Katie Salen (Edt.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, Cambridge, MA, The MIT Press, pp. 117-140
- Bos, Daniel (2018), Answering the Call of Duty: Everyday encounters with the popular geopolitics of military-themed videogames, *Political Geography*, 63, pp. 54–64, <https://doi.org/10.1016/j.polgeo.2018.01.001>
- Brantner, Cornelia, Lobinger, Katharina, e Wetzstein, Irmgard (2011), Effects of Visual Framing on Emotional Responses and Evaluations of News Stories about the Gaza Conflict 2009, *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 88(3), pp. 523–540, <https://doi.org/10.1177/107769901108800304>
- Browne, Ray (2006), “Popular Culture: Notes Toward a Definition”, em Harold E. Hinds, Marilyn F. Motz e Angela Nelson (Eds.), *Popular Culture Theory and Methodology: A Basic Introduction*, Popular Press, pp. 15-22
- Çalkıvık, Aslı (2017), Poststructuralism and postmodernism in international relations, *Oxford Research Encyclopedia of International Studies*, <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190846626.013.102>
- Callahan, William A. (2015), The Visual Turn in IR: Documentary Filmmaking as a Critical Method, *Millennium: Journal of International Studies*, 43(3), pp. 891–910, <https://doi.org/10.1177/0305829815578767>

- Callahan, William A. (2020), *Sensible Politics: Visualizing International Relations*, Nova Iorque, Estados Unidos da América, Oxford University Press
- Campbell, David (2013), “Poststructuralism”, em Tim Dunne, Milja Kurki e Steve Smith (Eds.), *International Relations Theories – Discipline and Diversity* (3^a ed.), Oxford University Press, pp. 223-246
- Coleman, Renita (2010), “Framing the Pictures in Our Heads: Exploring the Framing and Agenda-Setting Effects of Visual Images”, em Paul D’Angelo, e Jim Kuypers, (Eds.), *Doing News Framing Analysis: Empirical and Theoretical Perspectives*, Routledge, pp. 233-261
- Culcasi, Karen (2011), Mapping the Middle East from Within: (Counter-)Cartographies of an Imperialist Construction, *Antipode*, 44(4), pp. 1099–1118, <https://doi.org/10.1111/j.1467-8330.2011.00941.x>
- Dalby, Simon (2010), “Critical Geopolitics and Security”, em J. Peter Burgess (edt.), *The Routledge Handbook of New Security Studies*, Oxon, Taylor & Francis Group, pp. 50-58
- Daniel, J. Furman, e Musgrave, Paul (2017), Synthetic Experiences: How popular culture matters for images of international relations, *International Studies Quarterly*, 61(3), pp. 503–516, <https://doi.org/10.1093/isq/sqx053>
- Dodds, Klaus (2008), “Have you seen any good films lately?” Geopolitics, international relations and film, *Geography Compass*, 2(2), pp. 476–494, <https://doi.org/10.1111/j.1749-8198.2008.00092.x>
- Dodds, Klaus (2008b), Hollywood and the Popular Geopolitics of the War on Terror, *Third World Quarterly*, 29(8), pp. 1621–1637. <https://doi.org/10.1080/01436590802528762>
- Downin, Jonathan (2011), “Battlefield 3 hits 8 million in sales”, em Gamespot, consultado a 28/12/2023, em <https://www.gamespot.com/articles/battlefield-3-hits-8-million-in-sales/1100-6346818/>

- Entertainment Software Association (2024, 16 de Maio), *2024 Essential Facts About the U.S. Video Game Industry*, The ESA, <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2024-data/>
- Fard, Rebin (2021), Towards a new concept of constructivist geopolitics: bridging classical and critical geopolitics, *Central European Journal of International and Security Studies*, 15(1), pp. 26–57, <https://doi.org/10.51870/cejiss.a150102>
- Ferreira, Emmanoel (2017), “Retórica Processual e Experiência Videolúdica nos Indie Games”, em Thiago Falcão e Daniel Marques (Orgs.), *Metagame: Panoramas dos Game Studies no Brasil*, São Paulo, Intercom, pp. 43-71.
- Florencio, Felipe (2015), Pós-Estruturalismo e Neorrealismo: Críticas e Perspectivas nas Relações Internacionais, *Conjuntura Global*, 4(2), pp. 262-273
- Gagnon, Frédérick (2010), “Invading Your Hearts and Minds”: Call of Duty®, *European Journal of American Studies*, 5(3), <https://doi.org/10.4000/ejas.8831>
- Gallardo, Francisco Le Dantec (2007), Contribución de la geopolítica crítica a la comprensión de la actual concepción de seguridad, *Revista política y estrategia*, (108), pp. 71-82,
- Gerring, John (2017), Qualitative methods, *Annual Review of Political Science*, 20(1), pp. 15–36, <https://doi.org/10.1146/annurev-polisci-092415-024158>
- Goodpastor, Joshua (2020), “How the Military Uses Call of Duty As A Recruitment Tool”, em GameRant, consultado a 28/12/2023 em <https://gamerant.com/call-duty-modern-warfare-recruitment-tool/>
- Grayson, Kyle, Davies, Matt, e Philpott, Simon (2009), Pop goes IR? Researching the popular culture—World Politics Continuum, *Politics*, 29(3), pp. 155–163, <https://doi.org/10.1111/j.1467-9256.2009.01351.x>
- Gul, Shija (2013), Representation of American Policy on War against Terror in Hollywood Movies, *Global Media Journal: Pakistan Edition*, 6(2), pp. 49

- Hall, Charlie (2019), “Why Modern Warfare will use a fictional country for its very realistic conflict”, em Polygon, consultado a 18/9/2024, em <https://www.polygon.com/interviews/2019/9/25/20883319/call-of-duty-modern-warfare-middle-eastern-country-farah-karim>
- Hansen, Lene, (2020), “Poststructuralism”, em John Baylis, Steve Smith e Patricia Owens (Eds.), *The Globalization of World Politics* (8ª ed.), Oxford University Press, pp. 177-191
- Hayden, Craig, (2017), The Procedural Rhetorics of Mass Effect: Video Games as Argumentation in International Relations, *International Studies Perspectives*, 18(2), pp. 175–193, <https://doi.org/10.1093/isp/ekw002>
- Hirchi, Mohammed, (2007), Media representations of the Middle East, *Media Development*, 54(2),
- Hume, Mike, (2022), “Call of Duty made \$800 million in one weekend. Here’s what it means”, em The Washington Post, consultado a 28/12/2023 em <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/11/04/call-duty-modern-warfare-2-sales/>
- IMDb (s/d), “Lone Survivor”, em IMDb, consultado a 18/12/2023 em <https://www.imdb.com/title/tt1091191/>
- Little, Douglas, (2008), *American orientalism: the United States and the Middle East since 1945*, University of North Carolina Press,
- Khalid, Maryam, (2011), Gender, orientalism and representations of the ‘Other’ in the War on Terror, *Global Change Peace & Security*, 23(1), pp. 15–29. <https://doi.org/10.1080/14781158.2011.540092>
- Khanum, Masroor e Iqbal, Zafar (2022), Hollywood Movies Stamping of Islam and Muslims: An Analysis of Representation, *Journal of Journalism Media Science & Creative Arts*, 2(2), pp. 35–51, <https://doi.org/10.56596/jjmsca.v2i2.27>

- Kidd, Dustin, (2014), *Pop Culture Freaks: Identity, Mass Media, and Society*, Westview Press
- Klein, Christopher (2023 [2014]), “The Real-Life Story Behind “Lone Survivor””, em History, consultado a 2/4/2024, em <https://www.history.com/news/the-real-life-story-behind-lone-survivor>
- Kleinen, John, (2003), Framing “the Other”. A critical review of Vietnam war movies and their representation of Asians and Vietnamese. *Asia Europe Journal*, 1(3), pp. 433-451, <https://doi.org/10.1007/s10308-003-0033-0>
- Kotvalová, Anna (2019), *Islamic terrorism in US film: how we construct our own enemies*, Praga, Charles University, tese de mestrado em Relações Internacionais
- Kumar, Deepa, e Kundnani, Arun (2014), Imagining national Security: the CIA, Hollywood, and the War on Terror, *Democratic Communiqué*, 26(2), pp. 72-83
- Kuus, Merje, (2017 [2010]). *Critical Geopolitics*, Oxford University Press eBooks, <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190846626.013.137>
- Margarida, Ana (2023, 28 de dezembro), “Videojogos: um setor em crescimento e impacto social em 2023”, em Actigamer, consultado a 28/12/2023, em <https://www.actigamer.pt/noticias/videojogos-um-setor-em-crescimento-e-impacto-social-em-2023/>
- Mercante, Alyssa (2023), “We Have To Talk (Again) About How War Games Depict The Middle East”, em Kotaku, consultado a 18/09/2024, em <https://kotaku.com/war-games-muslim-arab-call-of-duty-palestine-1851055848>
- Mirrlees, Tanner, e Ibaid, Taha, (2021), The virtual killing of Muslims: Digital war games, Islamophobia, and the Global War on Terror, *Islamophobia Studies Journal*, 6(1), pp. 33-51, <https://doi.org/10.13169/islastudj.6.1.0033>
- Moisio, Sami, (2015), “Geopolitics/Critical Geopolitics”, em John Agnew, Virginie Mamadough, Anna J. Secor e Joanne Sharp (Eds.), *The Wiley Blackwell Companion to Political Geography*, John Wiley & Sons, pp. 220-234

- Moriarty, Jo (2011) “Qualitative Methods Overview”, Londres, National Institute for Health Research
- Mulligan, Kenneth, e Habel, Philip (2011), An experimental test of the effects of fictional framing on attitudes*, *Social Science Quarterly*, 92(1), pp. 79–99, <https://doi.org/10.1111/j.1540-6237.2011.00758.x>
- Neves, José Luis (1996), Pesquisa qualitativa: características, usos e possibilidades, *Caderno de pesquisas em administração, São Paulo*, 1(3), pp. 1-5
- Nye, Joseph (2004), *Soft Power – The Means to Success in World Politics*, Nova Iorque, Estados Unidos da América, Public Affairs
- O’Loughlin, Ben, (2011), Images as weapons of war: Representation, mediation, and interpretation, *Review of International Studies*, 37(1), pp. 71–91, <https://doi.org/10.1017/S0260210510000811>
- Ozyesilpinar, Eda, (2018), Dis/Orienting “Middle East”: A Cart-Rhetorical Rhizomatic Mapping, Clemson University, Dissertação para obtenção de Doutorado de Filosofia, Retórica, Comunicação e Design de Informação, https://tigerprints.clemson.edu/all_dissertations/2117
- Parlamento Europeu, (2023), Consumer protection in video games: a European single market approach - European Parliament resolution of 18 January 2023 on consumer protection in online video games: a European single market approach (2022/2014(INI)), PDF em https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2023-0008_EN.pdf
- Riopelle, Cameron e Muniandy, Parthiban (2013), Drones, maps and crescents: CBS News’ visual construction of the Middle East, *Media War & Conflict*, 6(2), pp. 153–172, <https://doi.org/10.1177/1750635213481899>
- Rose, Gillian, (2016), *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*, (4^a ed.), SAGE Publications

- Said, Edward W., (2003), *Orientalism*, Penguin Classics
- S/A, (2023), “Status of loot box regulations in Europe – Q1 2023”, em Simmons+Simmons, consultado a 27/12/2023, em <https://www.simmons-simmons.com/en/publications/clgm1iok00020upv4ipezwfz4/status-of-loot-box-regulations-in-europe-q1-2023>
- Sharp, Joanne, (2019), Critical Geopolitics, em *Elsevier eBooks*, pp. 45–49, <https://doi.org/10.1016/b978-0-08-102295-5.10457-3>
- Šisler, Vít, (2008), Digital Arabs: Representation in video games, *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), pp. 203–220
- Steuter, Erin e Deborah, Wills (2011), “Making the Muslim enemy – The Social construction of the enemy in the war on terror”, em Steven Carlton-Ford e Morten G. Ender (Eds.), Routledge, pp. 257- 268
- Takahashi, Dean (2016), “How the West gets Muslims wrong in video games”, em GamesBeat, consultado a 19/09/2024, em <https://venturebeat.com/games/how-the-west-fails-to-represent-muslims-correctly-in-video-games/>
- Tassi, Paul (2019), “Call of Duty: Modern Warfare” sales top \$600 million in three days, em Forbes, consultado a 28/12/2023, em <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2019/10/30/call-of-duty-modern-warfare-sales-top-600-million-in-three-days/>
- Ullmann, Jeremy (2020), “Yellow Filter: A Cinematic Technique or Pushing Stereotypes?”, em Media Diversity, consultado a 18/09/2024, em <https://www.media-diversity.org/yellow-filter-a-cinematic-technique-or-pushing-stereotypes/>
- Valeriano, Brandon e Habel, Philip, (2016), Who are the enemies? The visual framing of enemies in digital games, *International Studies Review*, 18(3), pp. 462–486, <https://doi.org/10.1093/isr/viv007>

- Van Veeren, Elspeth (2009), Interrogating 24: Making Sense of US Counter-terrorism in the Global War on Terrorism, *New Political Science*, 31(3), pp. 361–384, <https://doi.org/10.1080/07393140903105991>
- Vromen, Ariadne (2018), “Qualitative Methods”, em Vivien Lowndes, David Marsh e Gerry Stoker, (Eds.), *Theory and Methods in Political Science* (4^a ed.), Palgrave Macmillan, pp. 237-253
- Walfisz, Jonny (2022), “Is “racist” colour grading in films perpetuating stereotypes?”, em Euronews, consultado a 18/09/2024, em <https://www.euronews.com/culture/2022/06/27/is-racist-colour-grading-in-films-perpetuating-stereotypes>
- Weldes, Jutta, (2003), “Popular Culture, Science Fiction, and World Politics: Exploring Intertextual Relations”, em Jutta Weldes, (Edt.), *To Seek Out New Worlds: Science Fiction and World Politics*, Palgrave Macmillan, pp. 1-27
- Weldes, Jutta, e Rowley, Christina (2015), “So, How Does Popular Culture Relate to World Politics?”, em Federica Caso e Caitlin Hamilton (Eds.), *Popular culture and world politics: Theories, methods, pedagogies*, E-International Relations, pp. 11-34

Filmografia

- Berg, Peter (Realizador) (2007), *The Kingdom*, [Filme], Universal Pictures; Relativity Media; Forward Pass; Film 44; Stuber/Parent; ThinkFilm; FilmWorks; MDBF Zweite Filmgesellschaft, consultado a 14/04/2024
- Berg, Peter (Realizador) (2013), *Lone Survivor*, [Filme], Film 44; Emmett/Furla Oasis Filmes; Spikings Entertainment; Herrick Entertainment; Envision Entertainment; Closest to the Hole Productions; Leverage Management; LDMP; Foresight Unlimited; Hollywood Studios; Weed Road Pictures, consultado a 2/04/2024
- Eastwood, Clint (Realizador) (2014), *American Sniper*, [Filme], Warner Bros.; Village Roadshow Pictures; RatPac-Dune Entertainment; Mad Chance; Joint Effort; Malpaso Productions; Zak Productions, consultado a 3/05/2024
- Scott, Ridley (Realizador) (2008), *Body of Lies*, [Filme], Warner Bros.; Scott Free Productions; De Line Pictures, consultado a 21/05/2024

Videojogos

- *Battlefield 3* (Versão PC) [Videojogo], (2011), Electronic Arts
- *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Versão PC) [Videojogo], (2007), Activision
- *Call of Duty: Modern Warfare* (Versão PC) [Videojogo], (2019), Activision
- *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Versão PC) [Videojogo], (2022), Activision